

Rüdiger Dorn

Titania

Titania legmagasabb tornyában ül az öreg király és búsul, mert nem tudja, hogy ki kövesse őt a trónon.

Az unokahúga Titania régi pompájára gondol és visszaemlékszik a tengeri tornyokra, amelyek egyszer körbeállták Titániát, mostanra azonban dűledeznek, vagy már össze is omlottak.

A tornyok nem csak a pompát szolgálták, hanem az utat is jelezték Titania felé az utazók és kereskedők számára. Így gondoskodtak az élénk kereskedelmi forgalomról és más népekkel való tudáscseréről.

Ezért úgy dönt a király, hogy Titania hercegei közül az lesz az utódja, aki a régi tengeri tornyok újjáépítésében a legügyesebbnek bizonyul.

És a hercegek máris legénységet toboroznak a hajóikra és elindulnak az értékes kagylók felkutatására, hogy újra felépítsék a tengeri tornyokat és Titania új fényben ragyoghasson.

Egy játék 2-4 játékos számára
kb. 60 perc játékidővel
10 éves kortól



Titania

A játék elemei:

- 1 játéktábla
- 36 hajókártya (8-8 db kék, sárga és piros színben, 3x4 db kétszínű dzsóker)
- 60 hajó (20-20 db kék, sárga és piros színben)
- 22 ködlapka
- 30 pontlapka (3 és 5 közötti értékkel)
- 60 kis kagyló 1-es értékkel, barna, zöld, fekete és fehér színben
- 40 nagy kagyló 2-es értékkel, barna, zöld, fekete és fehér színben
- 64 toronyrész barna, zöld, fekete és fehér színben
- 25 tengeri csillag
- 4 pontozófigura
- 4 állatlapka

1. Terítsétek ki a játéktáblát az asztal közepére!

2. Keverjétek össze képfordítva a 22 ködbelőlük a játéktábla minden ködmezőre



9. Az lesz a kezdőjátékos, aki utoljára volt hajón.

8. A 36 hajókártyát jól keverjétek össze! Minden játékos 4 kártyát kap, amit kézbe vesz. A maradék kártyákat tegyétek képpel lefelé fordítva a játéktábla mellé húzópaklinak!

Mellette hagyjatok helyet az (egyelőre még üres) dobópaklinak!

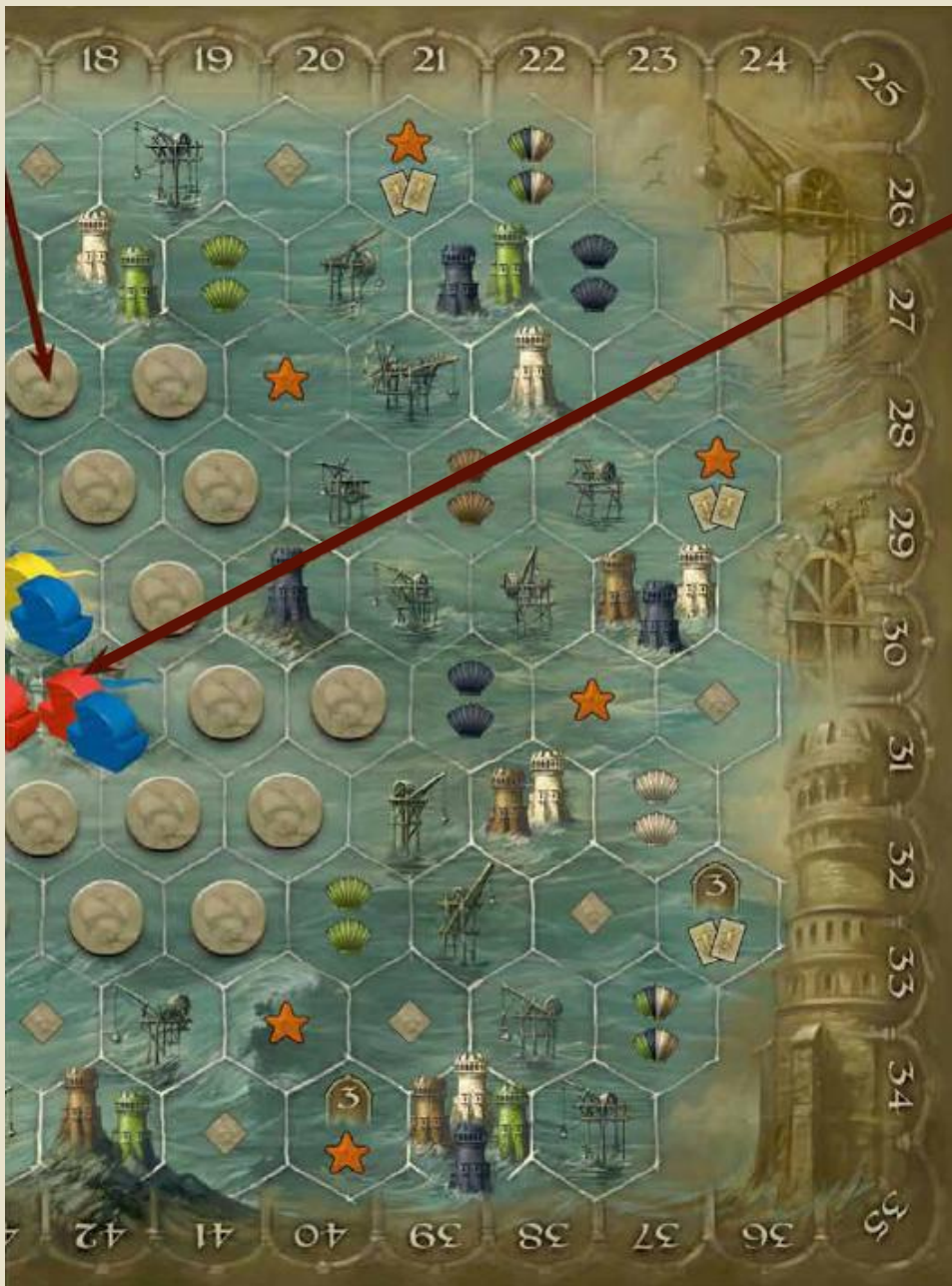


7. Minden játékos kap egy pontozófigurát (ezeket az első játék előtt össze kell szerelni) és egy hozzá tartozó állatlapkát. A pontozófigurák a pontozósáv 0 mezőjére kerülnek. Az állatlapkák a játékosok azonosítására szolgálnak. Ezeket a játékosok maguk elé teszik.

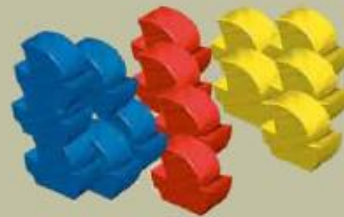


pel lefelé
lapkát és tegyetek
közepén lévő
egyét!

3. Keverjétek össze képpel lefelé
fordítva a pontlapkákat és tegyék
őket lefordítva a játéktábla mellé!



4. A 60 hajót csoportosítsátok
színenként és tegyék őket
a tábla mellé!



Mindegyik színből 2 hajót
helyeztetek a játéktábla
közepén lévő 3 mezőre,
egy-et-egyét az azonos színű
zászlóra! A játék első
korszaka előtt tegyék félre
minden színből 3 hajót!
Ezekre csak a játék második
korszakában lesz szükség.



5. A 64 toronyrész (emeletet)
és a 100 kagylót rakjátok a 4
szín szerint csoportokba és
tegyék őket a tábla mellé!



6. A 25 tengeri csillag a játéktábla mellé kerül.



A játék célja

A játékosok Titánia hercegei bőrébe bújnak. Hajókat kormányoznak Titania lepusztult vidékein keresztül és értékes kagylók segítségével, 2 korszakon keresztül próbálják újra felépíteni a régi tornyokat, valamint tengeri csillagokkal még szebbé varázsolni azokat. Aki ezalatt a legtöbb dicsőségpontot gyűjti össze, megnyeri a játékot.

A játék menete

Először a kezdőjátékoson a sor, utána a többiek következnek az óramutató járásával megegyező irányba haladva, amíg az 1. korszak véget nem ér. Az 1. korszak után a játéktáblát részben újra elő kell készíteni. Utána elkezdődik a 2. korszak (lásd a 7. oldalon).

A saját körében minden játékos a következő két akció közül végrehajt egyet:

A játékos

vagy

húz 3 kártyát a húzópakliról és véget ér a köre,

vagy pedig

kijátszik 1, 2, vagy 3 kártyát egymás után.

A játékosnak mindegyik kártya kijátszása után le kell tennie 1 hajót (lásd lent a lerakás szabályait).

A mező, amelyikre a játékos leteszi a hajóját, meghatározza, hogy a játékos végrehajthat-e egy akciót, vagy pedig kap valamit (lásd az 5. és 6. oldalon a „Játéktábla mezőinek magyarázata” részt).

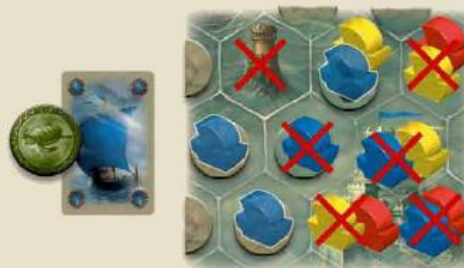
Ha nem szeretne, vagy nem szabad újabb kártyákat kijátszania, akkor a játékos kártyákat húz (lásd a 7. oldalon a „Kártyák húzása” részt). Ezután a kijátszott kártyák a dobópaklira kerülnek.

A játékos köre véget ért.

A hajó lerakásának szabályai:

- ✦ A lerakásra szánt hajót a készletből kell elvenni.
- ✦ A lerakott hajó színének meg kell egyeznie a kijátszott kártya színével. Ha a kártyán 2 szín látható, akkor a játékosnak azok közül kell kiválasztania az egyik színt.
- ✦ A hajónak legalább egy azonos színű hajóval szomszédosnak kell lennie.
- ✦ Egy mezőn maximum 2 hajó állhat.
- ✦ Az egy mezőn álló 2 hajónak különböző színűnek kell lennie.
- ✦ A hajókat a tornyos mezők kivételével bármelyik mezőre le lehet tenni.

Példa: A „teknősbéka” kijátszik maga elé egy kék hajókártyát. Olyan mezőkre nem teheti le az új kék hajót, ahol torony van, vagy ahol már 2 hajó áll. Tehát csak abból a 3 átlátszó kék hajóval vannak megjelölve.



A játéktábla mezőinek magyarázata:



Ködmezők (olyan mezők, amikre ködlapkák kerülnek)

Amikor egy ködmezőre először kerül hajó, akkor fel kell fordítani a ködlapkát és a játékos azonnal megkapja a rajta látható dolgot.

Amikor a második hajó is eléri a ködmezőt, az ezt a hajót lerakó játékos is megkapja a rajta látható dolgot. Végül a lapka lekerül a játéktábláról.

Emlékeztetőül: Minden mezőn legfeljebb 2, különböző színű hajó állhat!

Mit ábrázolnak a ködlapkák?



2, illetve 3 kagyló: A játékos kap 2 vagy 3, a lapkán ábrázolt színű kagylót.



4 kagyló: A játékos kap egyet mindegyik színű kagylóból.



2, illetve 3 többszínű kagyló: A játékos kap 2 vagy 3 kagylót egy általa választott színből.



1, illetve 2 tengeri csillag: A játékos 1 vagy 2 tengeri csillagot kap.



Hajó: A játékos elvesz egy, az éppen lerakott hajóval megegyező színű hajót a készletből és a szabályok figyelembe vételével azonnal leteszi az utoljára lerakott hajóval szomszédosan. Ott a mezőn ábrázoltaknak megfelelően jár el.



Jutalommezők (olyan mezők, amiken kagylók, kártyák, pontok és/vagy tengeri csillagok képe van)

Amikor egy játékos egy ilyen mezőre tesz egy hajót, akkor megkapja a mezőn látható dolgot.

A játéktábla szélén elhelyezkedő mezőknél mindkét, a mezőn ábrázolt dolgot megkapja a játékos.

Mit ábrázolnak a jutalommezők?



2 kártya: A játékos 2 kártyát húz.



3 pont: A játékos 3 dicsőségpontot kap.



Tengeri csillag: A játékos egy tengeri csillagot kap.



2 kagyló: A játékos kap 2, a lapkán ábrázolt színű kagylót.



2 többszínű kagyló: A játékos kap 2 kagylót egy általa választott színből.

Példa egy, a tábla szélén lévő mezőre:



Az a játékos, aki ide tesz egy hajót, 3 pontot és 2 kártyát kap.



Pontmezők (olyan mezők, amiken egy rombusz van)

Amikor egy játékos az első hajót teszi egy pontmezőre, akkor azonnal elvesz egy pontlapkát a készletből, megnézi és képpel lefelé fordítva maga elé teszi.



Amikor egy játékos a második hajót teszi egy pontmezőre, akkor ő is húz egy pontlapkát a készletből. Ha már nincs több pontlapka a készletben, akkor a játékos nem kap semmit. A pontlapkákon dicsőségpontok láthatók, 3-tól 5-ig terjedő értékben. Ezek a lapkák csak a játék végén kerülnek felfedésre.

A következő mezőkön a játékos egy akciót hajt végre:



Építési mezők (olyan mezők, amiken egy daru van)

Amikor a játékos hajót tesz egy építési mezőre, akkor minden szomszédos tornyos mezőn építhet. Legalább az egyik szomszédos tornyos mezőn építenie kell.

Példa: A „teknősbéka” lerakta a piros hajót és most legalább egy emeletet építenie kell.



Az építés így történik:




- ✧ Az építéshez kagylókra van szüksége a játékosnak.
- ✧ Egy torony első emelete 1 kagylóba kerül, a második 2 kagylóba, a harmadik 3 kagylóba, a negyedik pedig 4 kagylóba. A kagylók színének meg kell egyeznie a torony színével.
- ✧ Egy torony sohasem lehet magasabb 4 emeletnél.
- ✧ A játékos elvesz egy toronyrészt a készletből és visszateszi a megfelelő számú kagylót a készletbe. Ezután ráteszi a toronyrészt, mint új emeletet, a kiválasztott toronyra.
- ✧ A játékos ugyanabban a körben építhet több emeletet is ugyanarra a toronyra. Építhet több különböző toronyra is ugyanabban a körben.
- ✧ A játékos minden, az adott körben épített emeletért azonnal kap 3 pontot. Ha a mezőn egy tengeri csillag is van, akkor 4 pont jár minden emeletért.

Példa: A „teknősbéka” kijátszik 1 piros hajókártyát és letesz 1 piros hajót a két tornyos mező közötti építési mezőre. Megépíti a fekete torony második emeletét és bead érte egy 2-es fekete kagylót. Utána megépíti az ugyanazon a tornyos mezőn álló fehér torony első emeletét és bead érte 1 fehér kagylót. Ezen kívül megépíti a hajótól jobbra álló torony első emeletét, amiért bead 1 barna kagylót.

A „teknősbéka” 3 emeletet épített. Emeletenként 3 pontot kap, így 9 mezőt lép előre a pontozósávon.



A „teknősbéka” a következő kagylókat adja be az építkezésért az általános készletbe:

-  2-es fekete kagyló a 2. emeletért
-  1-es fehér kagyló az 1. emeletért
-  1-es barna kagyló az 1. emeletért



A tengeri csillagok



Mindig, mikor egy játékos tengeri csillagot szerez, azonnal elfoglalhat egy vagy több tornyos mezőt, vagy pedig elteheti későbbre a tengeri csillagot.

Egy tornyos mező elfoglalásához annyi tengeri csillagot kell beadnia a játékosnak, ahány tornyot ábrázol az adott mező. A játékos rátesz 1 tengeri csillagot a tornyos mezőre, a többbit pedig visszarakja a készletbe. Utána annyi pontot kap, ahány torony van a mezőn és amennyi emelet áll rajta.

Ezután a játékos még elfoglalhat további tornyos mezőket, amihez további tengeri csillagokat kell beadnia, amennyiben van még nála.

Minden tornyos mezőn csak 1 tengeri csillag lehet.

Ha a játék további részében egy játékos olyan tornyos mezőre épít, ahol tengeri csillag van, akkor az építő játékos 3 pont helyett 4 pontot kap emeletenként.

Tornyos mezők elfoglalására csak közvetlenül a tengeri csillag megszerzése után van lehetőség.

Egy játékos bármennyi tengeri csillagot összegyűjthet, mielőtt felhasználná őket.

Példa: A „teknősbéka” leteszi a piros hajót és kap 1 tengeri csillagot. Már összegyűjtött néhányat és most szeretné őket felhasználni. A „teknősbéka” a balra fent található tornyos mezőt választja (választhatott volna a játéktáblán másik olyan tornyos mezőt is, amin még nincs tengeri csillag). A „teknősbéka” rárak 1 tengeri csillagot a saját készletéből a tornyos mezőre és 1 másikat visszatesz az általános készletbe (minden, a mezőn ábrázolt toronyért 1 tengeri csillagot). Minden ott látható toronyért és minden emeletért 1 pontot kap, összesen tehát 5 pontot. Minden játékos, aki itt további emeleteket épít, 4 pontot kap emeletenként.



Kártyák húzása

Amikor egy játékos befejezte a körét, kártyákat húz.

A felhúzandó kártyák száma a kijátszott kártyák számától függ.

Ha a játékos:

- 0 kártyát játszott ki, akkor 3 kártyát húz.
- 1 kártyát játszott ki, akkor 2 kártyát húz.
- 2 kártyát játszott ki, akkor 1 kártyát húz.
- 3 kártyát játszott ki, akkor 0 kártyát húz.

A kijátszott és felhúzandó kártyák számának összege mindig 3.

A játékos csak ezután rakja a kijátszott kártyákat a dobópaklira.

A játékos kezében nem lehet 7 kártyánál több a köre végén.

Ha a húzás után 7-nél több kártya van a kezében, akkor annyi kártyát kell eldobnia, hogy összesen 7 maradjon nála.

Ha a húzópakliból elfognak a lapok, akkor a dobópaklit megkeverve új húzópaklit kell képezni.

Az 1. korszak vége

Ha egy játékos az egyik szín utolsó hajóját teszi le a játéktáblára, akkor még végrehajtja a mezőhöz tartozó lépéseket. Ezzel az 1. korszak és a játékos köre is véget ér, még akkor is, ha további kártyákat játszhatna ki. A játékos már csak kártyákat húzhat a fenti szabályok szerint.

Ezután elő kell készíteni a játéktáblát a 2. korszakra:

- ✿ A játéktáblán lévő összes hajó, a váron lévő 6 hajó kivételével, visszakerül a készletbe.
- ✿ A játéktáblán lévő összes tengeri csillag visszakerül a készletbe.
- ✿ Minden felfordított ködlapkát (azokat is, amik lekerültek a tábláról), képpel lefelé fordítva össze kell keverni és vissza kell tenni az üres ködmezőkre.
- ✿ Ezen kívül a hajókészlet kiegészül a játék elején félretett 9 hajóval. Így a 2. korszakban minden színből 18 hajó áll rendelkezésre.

A játékosok megtartják a kártyáikat, a tengeri csillagaikat és a kagylóikat. Az 1. korszak alatt megépített tornyok a játéktáblán maradnak.

A játékot az 1. korszakot befejező játékostól balra ülő játékos folytatja.

A 2. korszak és a játék vége

Ha egy játékos az egyik szín utolsó hajóját teszi le a játéktáblára, akkor még végrehajtja a mezőhöz tartozó lépéseket. Utána azonnal véget ér a játék. Minden játékos felfordítja a pontlapkáit és ezeknek megfelelően előre mozgatja a figuráját a pontozósávon.

Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja van.

Egyenlőség esetén az a győztes, akinél a legtöbb kagyló és tengeri csillag van.

Ha még így is egyenlőség alakul ki, akkor többen győztek.



© 2009 Hans im Glück Verlags-GmbH
Javaslat, kérdése vagy megjegyzése van?
Írjon az E-Mail címünkre:
info@hans-im-glueck.de vagy erre a címre:
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15, 80809 München
www.hans-im-glueck.de



A doboz apró alkatrészeket tartalmaz, amelyek veszélyt jelentenek a 3 évesnél kisebbeknek (lenyelhetik azokat). Tartsa távol tőlük!
Forgalmazó: Gamer Café Kft.
2030 Érd Béke tér 4/d
e-mail: info@compaya.hu

A sok tesztelésért a kiadó köszönetet mond a következőknek: Gregor Abraham, Dieter Hornung, Karl-Heinz Schmiel és Hannes Wildner.

A szerző köszöni a feleségének, Majának a fáradhatatlan támogatását abban, hogy sikerüljön a játékból a legjobbat kihozni.

A német szabályt lektorálták: Hanna & Alex Weiß

Magyar fordítás: BZ