

# TOLEDO

Martin Wallace játéka

Fordította: CsaBull

A KOSMOS kiadó gondozásában, © 2008

2-4 játékos részére, 10 éves kortól

Minden játékos egy acélkardokat előállító családot alakít. Az a család, amelyik jobb a többinél, kerül be a város krónikájába.

## Tartozékok

- 20 bábu (5 bábu mind a négy színből)
- 32 üzlet lap (8 lap mind a négy színben)
- 90 kártya (84 pénz kártya és 6 El Greco festmény)
- 12 vívómester lapok (12 párbaj lap és 4 mozgás lap)
- 19 kard lap
- 23 fémrúd
- 20 drágakő
- 1 tábla

## A játék célja

A játékosok acélt és drágaköveket gyűjtenek, majd ezekből a város kovácsainál értékes kardokat kovácsoltatnak. Az elkészült kardokat a város helytartójához viszik az Alcazarba (kastély), ezzel növelve a presztízsüket. Presztízst El Greco festmények vásárlásával is lehet szerezni. A játék végén az nyer, akinek a legtöbb presztízst pontja van.

## Előkészületek

- Az első játék előtt óvatosan vegyük ki a darabokat a keretből.
- Tegyük a táblát az asztal közepére.
- Rendezzük a **6 festményt** az értékük szerint sorba (legalul az egyesek, legfelül a hármasok), majd képpel felfelé tegyük a katedrális felett látható mezőre.
- Minden játékos elveszi a színéhez tartozó **5 bábút**, amiket a katedrálisra tesznek – a katedrális lesz a start mező. Valamint minden játékos megkapja a színéhez tartozó **8 üzlet lapot** is, amiket maguk elé tesznek.
- A pénz kártyákat megkeverjük, majd **mindenkinek 5-öt** osztunk. A maradék kártyákból húzópaklit képzünk.
- A **kard** és **vívómester lapokat** a tábla megfelelő mezőire tesszük.
- A **fém rudakat** és a **drágaköveket** a tábla jobb alsó sarkában látható kocsira tesszük.

## A játék menete

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot, és végrehajt egy akciót. A többiek őt az óramutató járásával megegyező irányban követik, mindenki végrehajt egy akciót. A játék addig tart, amíg valakinek 3 bábuja lesz Alcazaron. Az ekkor kiszámolt pontok határozzák meg a győztest.

A soron lévő játékos pontosan **egy** akciót hajthat végre az alábbiak közül:

- **Húz két pénz kártyát VAGY**
- **Lehelyez egy üzlet lapot VAGY**
- **Mozgatja egy vagy több bábuját, és végrehajtja a célmezőhöz tartozó akciót VAGY**
- **1 bábuját visszateszi a katedrálisra** (ritkán fordul elő)

## Az akciók

### Két pénz kártya húzása

A húzópakli legfelső két lapját kell elvenni. Ha a húzópakli elfogyott, meg kell keverni a dobott paklit, majd új húzópaklit képezni belőle.

A játékosok bármennyi kártyát tarthatnak a kezükben.

### Üzlet lap lehelyezése

**Egy** üzlet lapot kell letenni valamelyik **üres** mezőre. A két kocsmá és a művész mezőre, amiknek sötét a kerete, nem lehet üzlet lapot rakni. Négy különböző üzlet lap van, amik leírása a későbbiekben részletesen megtalálható. Minden alkalommal a lerakó játékos eldöntheti, hogy 2 figurát ellátó (két körös), vagy egy figurát ellátó (egy körös) lapot rak le.

***Megjegyzés:** Attól függően, hogy melyik sorba raktad le a kártyát, amikor a játékostársak a te üzlet lapjaidon akarnak üzletet kötni, fizetnek neked legalább 1, 3 vagy 5 értékű pénz kártyát. A saját üzleted nem kerül semmibe.*

### Egy vagy több bábu mozgatása, és a célmezőhöz tartozó akció végrehajtása

Az egyik pénz kártyát a játékos **képpel felfelé maga elé** helyezi, majd ezután **pontosan** annyi mezőt lép **egy** bábujával az Alcazar (cél mező) felé, amennyi a kártyán található szám. A bábut üres mezőkön át lehet léptetni, viszont valamelyik üzlet lapon, a két kocsmá egyikén, a művészen, illetve Alcazar valamelyik bejáratán kell megállnia. Ha itt még található el nem foglalt kör, arra **kell** tenni a bábut. Ezután lehet üzletelni (ld.: Üzletelés), ez viszont már nem kötelező (pl.: nincs a játékosnak pénze).

Ezután a játékos kijátszhat **ugyanolyan** értékű kártyát a kézből, mint amilyen az **első** kártya volt. A további kártyákat egyesével kell kijátszani, majd még egy bábuval – akár olyannal is, amivel már léptünk a körben – lehet lépni. Az elsőnek lépett figurával lehet több üzletet is megkötni, amíg a játékosnak van a mozgáshoz és az üzletelés kifizetéséhez van megfelelő értékű kártyája.

A körben kijátszott kártyákat – az első kivételével – rögtön a dobott lapok közé kell tenni. Amint a játékos befejezte a körét, az elsőnek kijátszott kártyát is eldobja.

***Megjegyzés:** Mivel az elsőnek kijátszott kártyát nem a dobott lapok közé tesszük, könnyebb megjegyezni annak az értékét.*

**Az üzlet elfoglalása:** Ha az adott üzlet lapon már nincs szabad kör, akkor vagy azonnal ki kell játszani a kézből még egy kártyát, és tovább kell lépni a bábuval, vagy az ott álló játékost ki kell hívni párbajra (ld.: Párbajok). Saját színű bábút nem lehet kihívni, ebben az esetben mindenképp tovább kell lépni. Ha ezt nem tudja a játékos megoldani, akkor nem is léphet rá az adott üzlet lapra.

Ha az üzlet lapon két kör van, amiből az egyik foglalt, a másik üres, a játékosnak az üres körre kell állnia. Ha mindkét körön áll már egy-egy játékos, akkor a soron lévő eldönti, melyikükkel akar párbajozni.

### **Az üzletek**

Az üzleteléshez, a kocsmá és a művész meglátogatásához, az adott lap üres körére kell mozgatni egy bábút. A kör elején az adott lapon álló bábuk nem használhatják az adott lapot.

Nem kerül semmibe a saját üzletben történő üzletelés.

Viszont fizetni kell, ha egy másik játékos üzlet lapján szeretnének üzletet kötni. A játékosnak **pontosan egy** pénz lapot kell odaadni (és nem többet!), aminek az értékét az határozza meg, hogy az üzlet lap melyik soron található. Az alsó sorban legalább 1 értékű, a középső sorban legalább 3 értékű, a felső sorban pedig legalább 5 értékű pénz kártyát kell fizetni. Lehet nagyobb értékű kártyával is fizetni, viszont nincs visszajáró. Az üzlet lap tulajdonosa nem akadályozhatja meg az üzlet létrejöttét.

A kocsmá használatához, attól függően, hogy melyik sorban található, **egy** legalább 1 értékű, vagy **egy** legalább 3 értékű, míg a művész igénybeviteléhez egy legalább 3 értékű pénz kártyát kell a dobott paklira rakni.

**Fémkereskedő:** A játékos elvehet egy fémet a készletből, amit maga elé tesz.

**Drágakő kereskedő:** A játékos elvehet egy drágakövet a készletből, amit maga elé tesz.

**Kovács:** A játékos elvehet egy kard lapot a tábláról, képpel felfelé maga elé teszi, és a kard készítéséhez szükséges fémet és a lehetséges drágaköveket visszateszi a készletbe. A kard lapon található szám a játék végén kapható presztízis pontokat jelenti, ha a kard bekerül az Alcazarba.

**Vívómester:** A játékos elvehet egy vívómester lapot a tábláról, és azt képpel felfelé maga elé helyezi. Négy különböző típusú vívómester lap van a játékban, ezek közül három (a párbaj lapok) előnyt ad a birtokosának a párbajokban, a negyedik pedig a mozgásnál biztosít előnyt (ld.: Mozgás lapok). **Háromnál több lap nem lehet** a játékosok előtt. Ha már valakinek van három, és szeretne egy negyediket, akkor egyet vissza kell raknia a táblára. Így lehet megszabadulni a mozgás laptól, ami a játék végén -2 pontot ér.

**Kocsmá:** Miután a játékos fizettet a kocsmá használatáért, húzhat három pénz kártyát a pakliból. Ezek a kártyák akár azonnal ki is játszhatóak.

**Művész:** A játékos elveheti a legfelső festményt a tábláról. A festményen szereplő szám a játék végén az érte járó presztízs pontot jelenti.

### **Belépés az Alcazarba**

A bábu csak akkor léphet be az Alcazarba, ha a lépés után a két Alcazarba vezető bejárat közül az egyikén áll. Ha a játékos előtt van kard lap, akkor azt a bábuja alá rakhatja, és a játék végén ezért presztízs pontokat fog kapni. Minden bábu csak **egy** kard lapot vihet az Alcazarba. Egy bábút kard lap nélkül is be lehet vinni az Alcazarba. Amint egy bábu belép az erődbe, a játék végéig ott is marad.

### **Párbajok**

Ha olyan mezőn (kocsmán, művésznél) akar valaki üzletelni, amelyen már nincs üres kör, és nem lép rögtön tovább, ki kell hívnia a körön álló játékost egy párbajra. Ha két elfoglalt kör van a mező, akkor választani kell a két játékos közül.

Egy párbaj **legfeljebb 3 vívó körből** áll. Minden körben a kihívó (támadó) fél felfordítja és a dobott pakli tetejére teszi a legfelső pénz kártyát. A támadás eredménye a kártya alján lévő ábrán látható. A fordulót az a játékos nyerte, akinek van olyan színű vívómester kártyája, mint a kártyán látható kép háttere. Ha mindkettejüknek van, vagy egyiküknek sincs, akkor a képen tisztán látható alak a nyertes. Ha a támadó figura látszik tisztán, akkor a támadó nyert; ha a védekező figura, akkor pedig a védekező játékos nyert.

**Megjegyzés:** *Néhány kártyán a háttér színe megegyezik a kártya színével. Ehhez a színhez nincs megfelelő párbaj lap, a nyertest az határozza meg, hogy a támadó vagy a védekező figura látszik tisztán.*

Ezután a következő kártyát csapjuk fel, majd meghatározzuk a második forduló eredményét. Ha ugyanaz a játékos nyert másodjára is, mint aki először, a párbajnak azonnal vége van. Ha a párbaj még nem dőlt el a második forduló után, felfordítunk egy harmadik kártyát is, és ez fogja meghatározni a nyertest. A vesztes visszarakja a bábuját a katedrálisra. Ha a védekező nyert, a bábuját a körben hagyja. Ha a támadó nyer, beáll a kívánt körbe, és üzletelhet. Minden esetben a kihívó játékos köre folytatódik a megfelelő szabályok szerint.

**Példa egy párbajra:** *Piros a drágakő kereskedőre lép, a kereskedőn lévő két körön már ott áll a Kék és a Zöld. Mivel Kéknek van egy vívómester lapja, Zöldnek pedig egy sincs, Piros Zöldet hívja ki egy párbajra. Felcsapják az első kártyát. A képnek lila a háttere, Pirosnak van egy lila vívómester lapja. 1:0 Pirosnak.*

*A következő lapon lévő kép háttere barna, és egyik játékosnak sincs barna vívómester lapja. Mivel a védekező figura látszik tisztán a kártyán, Zöld nyer. Most már 1:1. a következő lap képének háttere megegyezik a kártya színével, és ismét a védekező figura látszik tisztán.*

*A párbajt Zöld nyeri 1:2-re. Pirosnak vissza kell tennie a bábuját a katedrálisra, de folytathatja a körét. Ha van még megfelelő kártyája, ismét ráléphet egy bábuval a kereskedőre, és visszavágót kérhet zöldtől.*

## **Mozgás lapok**

A mozgás lapokat, amiket a vívómestertől lehet szerezni, minden körben egy extra pénz kártya kijátszására, és azzal egy mozgásra ad lehetőséget. Ez a kártya **másmilyen értékű** is lehet, mint az elsőnek kijátszott kártya. A mozgás lapot abban a körben is fel lehet használni, amikor megszereztük.

***Példa:** Egy játékos egy 4 értékű kártyát játszik ki, és egy fémkereskedőre lép; ezután kijátszik még egy 4-es kártyát, majd egy vívómesterre lép, ahol egy mozgás kártyát vesz el. Most kijátszik egy 2 értékű kártyát, és a kocsmára lép. Itt felhúz 3 új lapot, amik közül az egyik egy 4-es, így azt kijátszva léphet megint. Nem játszhat ki még egy 2-es kártyát, mivel a többi kijátszott lapnak ugyanolyan értékűnek kell lennie, mint az első lap.*

A mozgáskártyát a kör elején is ki lehet játszani. Ilyenkor a kijátszott kártyát a dobott paklira kell rakni, és egy bábuval le kell lépni a megfelelő számú mezőt. A második kártyának más értékűnek kell lennie, és ezt már magunk elé kell tenni. Ezután lehet még azonos értékű lapokat kijátszani, és lépni a bábukkal.

**Fontos: A mozgás lap hatalmas előnyt jelent a játék közben, viszont a játék végén -2 pontot ér.**

## **Egy bábu visszamozgatása a katedrálisra**

Külön akciónak választható, hogy a soron lévő játékos **egy** bábuját, ami még nincs Alcazarban, önkéntesen visszateszi a katedrálisra. Mivel ez egy teljes körébe kerül az adott játékosnak, ezért ritkán fordul elő; például akkor, ha a játékos minden bábujával nagyon elől van, és már nem tud honnan fémet vagy drágaköveket szerezni.

## **A játék vége**

A játék utolsó köre akkor kezdődik, amikor valakinek **három, vagy több** bábuja Alcazarban van. **Minden más** játékosnak, sorban egymás után, még van egy köre.

A presztízis pontokat az alábbiak alapján számoljuk:

- **Kard lapok:** Minden, az Alcazarba vitt kard annyi pontot ér, amennyi a lapon látható szám mutat. A játékosok előtt lévő kardok a rajtuk lévő szám felét, lefelé kerekítve, érik.
- **A festmények** a rajtuk látható pontot érik.
- **Minden két drágakő** után egy pont jár.
- **A mozgás lap** -2 pont büntetéssel jár.

Az a játékos a nyertes, akinek a legtöbb presztízis pontja van. Döntetlen esetén az nyer, akinek több kártya van a kezében. Ha még mindig döntetlen van, akkor az a játékos nyert, akinek a kézben tartott kártyáinak az összege nagyobb.

***Példa egy pontozásra:** az egyik játékos egy 12 értékű kardot vitt be Alcazarba. Még van előtte egy 7 értékű kard (felezve, lefelé kerekítve = 3). Megszerzett továbbá két festményt, mindkettő 2*

értékű. Van még neki 3 drágaköve (2 drágakő után jár egy pont). Van a játékosunknak egy mozgás lapja is. Tehát  $12 + 3 + 4 + 1 - 2 = 18$  presztízs ponttal zárta a játékot.

### **Tippek az első játék előtt**

Úgy lehet a legkönnyebben megtanulni a játékot, ha játszunk vele.

Minden játék máshogy fog lefutni, attól függően, hogy milyen üzletlapok lettek lerakva a táblára, illetve egy vagy két bábunak van rajtuk hely.

Az első néhány körben célszerű inkább üzlet lapokat lerakni a bábuk mozgatása helyett. Az alsó sorban található üzlet lapoknak nagyobb lesz a látogatottsága, és több pénz kártyát hoznak a tulajdonosuknak, mint a középső, vagy a felső sorban lévők. Más részről viszont a felső sorokban lévő saját üzletek után nagyobb értékű pénzlapokat lehet kapni, és így el lehet kerülni a magas értékű kártyák kiadását is. A fém és drágakő kereskedőket célszerű már a játék elején lerakni, ráadásul leginkább az alsó sorba. Aki először tesz le két körös üzlet lapot, annak sokkal több üzlete lesz, más részről viszont a többi játékosnak is nagyobb esélye van a szükséges nyersanyagok megszerzésére.

A mozgás kártyák hatalmas előnyt biztosítanak a játék alatt, a játék végén elvesztett pontok miatt nem olcsó mulatság. Ezért kell a játék végén minél hamarabb megszabadulni tőle.