

TYROS

by Martin Wallace

3-4 játékos számára
10 év felett

A **Tyros** egy, a Földközi-tenger területén játszódó kereskedő és gyarmatosító játék.

A játékosok egy-egy ókori föníciai kereskedő családot képviselnek.

A játék kezdetén négy még kialakulóban lévő birodalom található a játéktáblán, melyek a játékosok által kijátszott térképelemektől függően terjeszkednek majd tovább.

A játékosok a birodalmak méreteitől függően, az általuk alapított városokért és az ott horgonyzó gályákért kapnak majd pontokat.

A legtöbb pontot gyűjtő játékos lesz a győztes.

A doboz tartalma:

- 1 db játéktábla
- 1 db kezdőjátékos jelző
- 32 db térképrészlet lapka
- 60 db kereskedő kártya
- 40 db gálya (10 db minden színből)
- 40 db városjelző (10 db minden színből)
- 80 db birodalomjelző (20 db minden színből)



A játék kezdete:

- Minden játékos választ magának egy színt, és maga elé helyezi abból a színből a gályákat (10 db) és a városjelzőket (10 db).
- Minden játékos elhelyez a saját készletéből 2 db gályát a jövőbeni Tyros város kikötőjében. (a 31. és a 32. térképrészlet között található)
- Minden játékos kap véletlenszerűen kiválasztott, képpel lefelé fordított, 4 db térképrészlet lapkát a közös készletből.
- Minden játékosnak összunk 3 játékos esetén 12 db, 4 játékos esetén 10 db kereskedő kártyát.

1. Válasszuk ki, hogy a játékot milyen játékmód szerint kezdjük el:

1. 1. Alapfelállítás előkészületei:

- A játéktáblán ki kell választani az alábbi térképrészleteket, és el kell helyezni azokon egy-egy birodalomjelzőt, mint a birodalmak kezdő tartományait.
 - 7-es térképrészletre – narancssárga birodalomjelzőt
 - 13-as térképrészletre – sárga birodalomjelzőt
 - 23-as térképrészletre – zöld birodalomjelzőt
 - 26-os térképrészletre – lila birodalomjelzőt

1. 2. Véletlenszerű játékkezdés előkészületei:

- Alaposan keverjük össze a térképrészlet lapkákat.
- Húzzunk a lapkák közül 4 db-ot, és állítsuk azokat a rajtuk található számok alapján növekvő sorrendbe. (Egyik sem lehet szomszédos egymással, vagy Tyros városával. Ha ez mégis előfordulna, akkor távolítsuk el a legnagyobb számmal jelölt lapkát és húzzunk helyette egy másikat.)
- A legkisebb számmal jelzett térképrészletre helyezük el a narancssárga, majd a sárga, a zöld és végül a legnagyobb számmal jelölt térképrészletre a lila birodalomjelzőt. (A birodalomjelzővel ellátott térképrészlet lapkákat tegyük vissza a dobozba.)

2. A játék menete minden fordulóban:

1. Kereskedő kártyák kiosztása
2. Birodalmak terjeszkedése
3. Kártya akciók
 1. Gálya építése
 2. Gálya mozgatása
 3. Város alapítása
 4. Kereskedés a bankkal
 5. Kereskedés másik játékosal
4. Passzolás

2. 1. Kereskedő kártyák kiosztása:

Kevertük össze az előző fordulóban eldobott, és az esetlegesen fel nem használt kereskedő kártyákat. Osszuk minden játékosnak (3 játékos/12 db, 4 játékos/10 db) kereskedő kártyákat, majd a maradékból képezzünk egy húzó paklit.

14 db kereskedő kártya van, mind a négy birodalom színében. Minden szín, különböző típusú árut jelez – vörösréz, olaj, cédrusfa, bíborkelme.

Van a csomagban 4 db szürke keretes kártya is, melyek **joker**ként, bármilyen színű lap helyettesítésére felhasználhatóak.

2. 2. Birodalmak terjeszkedése:

- Az óramutató járásával egyező irányban, kezdve a kezdőjátékkal, minden játékos köteles kijátszani **egy** általa birtokolt térképrészlet lapkát.
- Egy adott játékos csak olyan lapkát választhat, amely vagy vízszintesen, vagy függőlegesen szomszédos, egy már a játéktáblán birodalomjelzővel megjelölt tartománnyal. Amikor egy játékos kijátszik egy megfelelő térképrészlet lapkát, akkor elhelyez a játéktáblán egy olyan színű birodalomjelzőt, mely azonos színű a kijátszott lapka szomszédjában levő területtel. (Amennyiben a kijátszott lapka több birodalommal is szomszédos, a játékos eldöntheti, hogy az új tartományt melyik birodalomhoz kapcsolja!)

Egy tartományon csak egy birodalomjelző lehet!

- Amikor a játékos kijátszott egy térképrészlet lapkát, kiegészíti az előtte lévő lapkák számát ismét 4 db-ra. Amennyiben a térképrészlet lapkák húzó paklija elfogy, akkor a kijátszás utáni húzás elmarad.
- Ha a játékos nem tud a kapcsolódási szabály betartásával kijátszani a nála levő térképrészlet lapkákból, akkor megmutatja azokat a többi játékosnak. Majd választ egy lapkát a készletéből, és azt a térképrészlet lapkák húzó paklijának az aljára tesz, majd elveszi a pakli felső lapkáját.
A játékos ebben a fordulóban nem játszik ki térképrészlet lapkát!
- Amennyiben egy birodalomjelző a 31. vagy a 32. tartományra kerül – Tyros város szomszédságába -, akkor az éppen aktív játékos elhelyez egy azonos színű birodalomjelzőt arra a tartományra is, melyen a jövőbeni Tyros városa fekszik. (Azonban minden Tyrosban tartózkodó gálya a kikötőben marad, azokat nem kell eltávolítani.)

Megjegyzés:

3 játékos esetén minden játékos 2 db térképrészlet lapkát használ fel fordulónként.

4 játékos esetén minden játékos 2 db térképrészlet lapkát használ fel az első fordulóban, majd utána egyet-egyet fordulónként.

2. 3. Kártya akciók:

Sorrend szerint ebben a fázisban, minden játékos a felsoroltak egyikét teheti meg egy körben.

Amint minden játékos végrehajtotta a saját cselekedetét, a következő kör jön, ebben a fázisban. Az akciók köre addig ismétlődik, amíg minden játékos a cselekedete helyett passzol. Amennyiben egy játékos várost alapít, vagy gályát mozgat, akkor annak ellenértékét ki kell fizetnie kereskedő kártyákban.

A fizetésre használt kártyák eldobásra kerülnek kijátszásuk után.

2. 3. 1. Gálya építése:

- Gálya csak olyan helyen építhető, ahol az adott játékos várost alapított, illetve Tyrosban.
- Egy tartományban kettőnél több gálya nem tartózkodhat egy időben.
(Kivétel Tyros kikötője mindaddig, amíg az egyik játékos nem alapítja meg a várost, minden játékosnak két gályája horgonyozhat ott.)

- Ahhoz, hogy gályát tudjon építeni egy játékos a saját városában, a már ott levő és az éppen ott megépíteni szándékozandó gályák számával, megegyező számú kereskedő kártyát kell kijátszania. Továbbá az egyik kijátszott kártya színének, azonosnak kell lennie annak a birodalomnak a színével, amelyben a város fekszik. *(Kivétel Tyros kikötője, amely ha még semleges, bármilyen színű kártya kijátszható.)*
- A 16. térképrészleten, Itáliában egy gálya megépítése, csak a csizma nyugati partján lehetséges!

2. 3. 2. Gálya mozgatása:

- Egy gálya mozgatásának olyan tartományon kell befejeződnie, amelyen van birodalomjelző.
- Egy gálya olyan távolságra mozgatható, amilyen messzire csak a tulajdonos kívánja mindaddig, és amíg képes fizetni a mozgatásért. Ennek az ára azoknak a tartományoknak a száma, amelyen a gálya átvitorlázik, beleértve a célállomást is. A kiinduló hely nem számít bele.
- A játékosnak annyi kártyát kell eldobnia, amennyi tartományt hajózott. **A gálya mozgatásáért eldobott kártyák színének meg kell egyeznie, a célállomáson levő birodalomjelző színével!**
- A gálya csak vízszintes vagy függőleges irányba haladhat (átlósan soha!), valamint csak tengeren közlekedhet. A gálya nem haladhat át olyan tartományon, amelynek minden széle szárazföld (pl., nem mozoghat közvetlenül a 30-as tartományról a 29-es tartományra – hanem csak a 26-os és a 25-ös tartományon keresztül.)
- **A gálya keresztül haladhat semleges tartományokon is, kivéve az olyan tartományt, amin csak tenger van.**
- A gálya átvitorlázhat olyan tartományon is, ahol legfeljebb 2 db másik gálya horgonyoz.
- Egy tartományon azonban két gályánál több nem horgonyozhat. Ezek lehetnek különböző játékosoké is. *(Kivétel Tyros kikötője, ameddig a várost valamelyik játékos meg nem alapítja.)*
- Amennyiben a gálya olyan tartományon köt ki, ahol egy ellenfélnek található városa, a gálya tulajdonosa köteles a város tulajdonosának egy kereskedelmi kártya kikötői díjat megfizetni. Ha ezt nem tudja, vagy nem akarja a gálya tulajdonosa megfizetni, akkor a gálya nem mozgatható arra a tartományra.

Megjegyzés: Itália speciális eset. Ha egy játékos a 16-os tartományról a 17-es tartományra mozgatja a gályáját, abban az esetben előre tisztázni kell, hogy ez Itália keleti vagy nyugati része. Ha keleti része, abban az esetben csak a 15-ös vagy a 17-es tartományra mozgatható a gálya.

Példák engedélyezett gályamozgatásra:

1. Tyrosból a 23-as tartományra – 32/28/24/23 egy alternatív útvonal 31/27/22/23

2. 31-ről a 29-es tartományra – 31/30/26/25/29
3. A legrövidebb útvonal 22-ről a 8-as tartományra – 22/17/12/8
4. A legrövidebb útvonal a 22-ről a 15-ös tartományra – 22/17/16/15
5. Itália 15-ről a 10-es tartományra – 15/16/17/16/11/10 vagy 15/16/17/12/11/10

Nem engedélyezett útvonalak gályamozgatásra:

1. 31-ről a 29-es tartományra – 31/30/29
2. 26-ről a 16-os tartományra – 26/21/16
3. 15-ről közvetlenül a 10-es tartományra, vagy 1-ről a 6-os területre

2. 3. 3. Város alapítása:

- Ahhoz, hogy várost alapíthassunk egy tartományon, előbb kizárólagos uralmat kell megszereznünk a tartomány felett. (Tehát legalább egy saját gályánknak kell ott horgonyoznia, az ellenfelek gályái nélkül.)
- Ha egy játékosnak legalább egy gályája az adott helyen horgonyoz, akkor 5 db, a birodalom színével azonos színű kártyát kell kijátszania egy város alapításához.
- Ha 2 db gályája is horgonyoz az adott tartományon, abban az esetben csak 4 db, a birodalom színével, azonos kártyával kell fizetnie.
- A városjelzőt a tartományon levő barna ponton helyezzük el.
- A város megalapítása után a játékosnak vissza kell vonnia egy gályáját az adott tartományról.
- Egy tartományon csak egy város alapítható.

2. 3. 4. Kereskedés a bankkal:

A játékosok kétféleképpen kereskedhetnek a bankkal, melyből akció köreikben mindig csak az egyiket használhatják ki.

1. A játékos eldobhat a kezéből legfeljebb 3 db kereskedő kártyát a dobó pakliba, és húzhat azonos számú kártyát a húzó pakliból, amennyiben ott még a húzáshoz elegendő számú kártya van.
Ha a húzó pakli elfogyott, akkor a forduló végéig az eldobott kártyák pakliját **tilos** újra keverni!
2. A játékos eldobhat a kezéből 3 db kereskedő kártyát a dobó pakliba, és ezért választhat 1 db kereskedő kártyát, a már eldobott kártyák paklijából.

2. 3. 5. Kereskedés másik játékosal:

Egy játékos az akció köre során megkérdezheti a többi játékost, hogy hajlandóak-e kereskedő kártyákat cserélni vele. Bármely számú játékos megkérdezhető, de csak egy játékosal hajtható végre a csere.

Ha a játékos talált csere partnert, vele bármely, de egyenlő számú kártyát elcserélhet.

Térképrészlet lapkát cserére bocsátani tilos.

Ha nem sikerült cserét végrehajtani, a játékos még ebben a körben teljesíthet egyet a többi akció közül.

2. 4. Passzolás:

A játékos egyszerűen csak passzolhat, majd részt vehet a következő cselekvési körökben.

Ha a fordulóban, egy új cselekvési körben ismét rákerül a sor, megint passzolhat, vagy végrehajthat egy akciót.

3. A kör vége:

- Amikor minden játékos egymást követően passzol, akkor a forduló befejeződik.
- Minden játékosnál legfeljebb 3 db kereskedő kártya maradhat. A limit felett levő kártyákat el kell dobni.
- A kezdőjátékos jelzöt, az óramutató járásának irányába tovább kell adni a következő játékosnak, aki az osztó és az új forduló kezdőjátékosa lesz.

4. A játék vége és a győztes meghatározása:

A játéknak akkor van vége egy teljesen befejezett forduló után, ha legalább egy játékosnak, már nincs több felhasználható térképrészlet lapkája.

Fontos: lehetséges, hogy nem minden térképrészlet lapka lesz kijátszva, így lesznek olyan tartományok is, amelyek birodalomjelző nélkül maradnak a játék végén.

Ezt követően a játékosok győzelmi pontokat kapnak az általuk ellenőrzött városokért és az irányításuk alatt álló hajókért.

Város feletti ellenőrzés: Amennyiben a várost a játékos építette fel.

Irányítás alatt álló hajók: Ha csak a játékosnak van, 1db vagy 2 db hajója egy olyan tartományon, ahol nincs alapítva város.

A legnagyobb kiterjedésű birodalomban (a birodalomjelzők száma alapján) szereshető a legtöbb győzelmi pont.

A birodalmak közötti egyenlőség esetén az alábbi prioritási sorrendet kell figyelembe venni: narancssárga – sárga – zöld - lila

5. Pontozás:

- Vegyünk el a gályákat az olyan tartományról, ahol város van.
- Vegyünk el a gályákat az olyan tartományról, ahol több játékosnak is van gályája.

Figyelem: A győzelmi pontok egy adott város feletti ellenőrzésért, és nem az ott horgonyzó gályák száma után jár.

A birodalom nagyságától függően az alábbi győzelmi pontok járnak egy-egy város feletti ellenőrzésért, illetve irányítás alatt álló hajóért.

Birodalom nagysága	Város feletti ellenőrzés	Irányítás alatt álló hajó
A legnagyobb birodalom	minden városért 12 pont	minden gályáért 6 pont
A 2. legnagyobb birodalom	10 pont	5 pont
A 3. legnagyobb birodalom	9 pont	4 pont
A legkisebb birodalom	8 pont	3 pont

Bonusz győzelmi pont jár az alábbiakért:

- Az első játékos, aki mind a négy birodalomban várost alapított **7 győzelmi pontot** kap.
- Minden birodalomban, a legtöbb várost alapító játékos

7 győzelmi pontot szerezz még.

(A bonusz egyenlőség esetén nem számolandó!)

A legtöbb győzelmi pontot szerző játékos lesz a végső győztes.

Ha több játékos is a legtöbb győzelmi ponttal rendelkezik, akkor az lesz a győztes, aki több pontot szerzett a legnagyobb birodalomban.