

UR

by Paolo Mori

3-4 játékos részére, 10 éves kor felett, 30-60 percnyi játékidő

A játékosok Mezopotámia népét fogják irányítani a termékenyen növekvő civilizáció felé. Aki majd a legjobban képes irányítani a gazdaság növekedését, a kultúra fejlődését, a kereskedelmet, a mezőgazdaságot, a politikát és a háborúkat, valamint alkalmas időben épít templomot, megnyeri a játékot.

Tartozékok

- 40 db dupla oldalú civilizációs lapka (minden fajtából 4 db)
- 5 db lépcsős templom
- 80 db jelző kocka (20 db, 4 színben)
- 3 nyelvű játékszabály
- 1 kezdőjátékos jelző lapka

Előkészület

1. Keverd össze a civilizációs lapkákat és helyezd el azokat egy 6x6-os négyzetrács alakba. Győződj meg arról, hogy ne kerüljön két azonos színű lapka egymás szomszédságába, azaz nem lehet pl. két lila lapka egymás mellett. (két lapkát akkor tekintünk szomszédosnak, amikor azok bármelyik oldalukkal érintkeznek egymással).

Minden játékos választ egy színt és elveszi abból az összes jelzőt (fakocka), valamint a négy megmaradt civilizációs lapka egyikét. (3 játékos esetén egy extra lapka még mindig marad a szétosztás után, amit tegyük a négyzetrács mellé. Ez a lapka cserélhető lesz a játék ideje alatt.)

2. Véletlenszerűen jelöljük ki egy játékost, aki megkapja a kezdőjátékos jelzőt. Kezdvé a kezdőjátékoskal és az óramutató járásának az irányába folytatva a többi játékoskal, mindenki lehelyezi az egyik jelzőjét bármelyik szabad civilizációs lapkára. (azt a lapkát tekintjük szabad lapkának, melyen egyik játékosnak sincs még jelzője.)

Miután minden játékos lehelyezte az első jelzőjét, a további két lehelyezési kör alkalmával némileg változik a szabály. Egy jelző lehelyezhető bármelyik olyan lapkára, amely legalább egy azonos színű jelzőt már tartalmaz, vagy bármelyik szomszédos szabad lapkára.

3. Az előkészület utolsó lépésében minden játékosnak megengedett kicserélnie a kezében tartott civilizációs lapkáját a játéktábla egy még szabad lapkájával. Ez a csere nem kötelező: a játékos passzolhat is, megtartva az előzőleg nála levő civilizációs lapkáját.

A játék egy fordulója

A játék a kezdőjátékoskal elkezdve az óramutató járásának irányába folytatódik. A játékosok az alábbiakat cselekedhetik a saját fordulójukban:

1. Végre fogja hajtani a nála levő civilizációs lapkán levő rajzolt akciók közül az egyiket, mindkettőt vagy egyiket sem. Az utóbbi esetben akár tud építeni egy templomot is.
2. Elcseréli a nála levő civilizációs lapkát a játéktábla egy még szabad lapkájával.

A lapkára tett jelző

A játék ideje alatt egy civilizációs lapkán maximum 5 db jelző lehet. Egy lapkára tett jelzőknek mindig ugyanazon játékoshoz kell tartozniuk.

Akciók végrehajtása

A civilizációs lapkák a játékban két fajta szerepet töltenek be.

- Mint a játéktábla elemei szerepelnek, melyekre a játékosok a jelzőiket helyezik
- Eszközök a játékosok általi akciók végrehajtásához a saját civilizációjuk fejlesztéséért

Minden lapka két különböző akciót tartalmaz, az egyik az előlapon van feltüntetve, a másik a hátlapon. (a hátlap akcióját, az előlap alsó részén található kis ábra mutatja)

A játékos a fordulójának kezdetén választani fog. A magánál tartott civilizációs lapka egyik, mindkettő, vagy egyik akcióját sem hajtja végre (ugyanazt az akcióját viszont nem hajthatja végre kétszer!). A különböző civilizációs akciók hatásai a szabály végén találhatók.

Ha a játékos elutasítja a civilizációs lapkáján található két akció egyikének a végrehajtását, akkor jogot szerez arra, hogy letegye egy további jelzőjét bármelyik **saját** lapkájára. (saját lapkának tekintünk minden olyan lapkát, melyen a játékos legalább egy jelzője már megtalálható).

Ha a játékos elutasítja a civilizációs lapkáján található mindkét akció végrehajtását, akkor jogot szerez az egyik lehetőség teljesítésére:

- Lehelyezi két jelölőjét a **saját** lapkákra
- Lehelyezi egyik jelölőjét a játéktábla bármelyik még szabad lapkájára.

Lépcsős templom – Ziggurat

Amennyiben a játékos fordulójának a kezdetén 5 jelölője van egy vagy több civilizációs lapkán, akkor a fordulóját felhasználhatja templomok építésére. Azonban kettőnél több templom nem építhető egy fordulóban. Ha a játékos templomok építését választja a fordulójában, akkor a fordulóban nem hajthat végre egyéb akciót a lapkáin.

A templom építésekor a játékosnak a következő lépéseket kell végrehajtania:

1. Visszaveszi a jelölőit arról a civilizációs lapkáról, ahová a templomot építeni szeretné.
2. Lehelyezi a templomot a civilizációs lapkára.
3. Lehelyezi az egyik jelölőjét a templomos lapkára, jelezvén a templom tulajdonjogát.

Egy templom által befedett civilizációs lapkákkal, a játék végéig cselekedet nem hajtható végre. Azokra további jelölő nem helyezhető és a játék további részében nem hat rá semmilyen későbbi akció.

Civilizációs lapka cseréje

Az aktív játékosnak az akciói befejezése után a magánál tartott civilizációs lapkát ki kell cserélnie a játéktábla egy még szabad lapkájával, melynek jelzett akció párjának különböznie kell a régi lapkájának rajzolt akció párjától. A játékos megválaszthatja, hogy melyik oldalával felfelé teszi vissza a játéktérre a lapkát. Azonban a kiválasztott lapkán található ábráknak látszódnuk kell minden játékos számára, hogy az elmondja, milyen akciót tud a játékos végrehajtani a következő fordulóban.

Megjegyzés: Ha egy játékosnak a fordulója a kezdetén nincs jelzője a játéktáblán, akkor számára csak egy lehetősége adódik. Lehelyezi három jelölőjét a játéktábla egy még bármelyik szabad lapkájára, és kicseréli a magánál tartott civilizációs lapkát, mielőtt a fordulója befejeződne.

A játék vége

A játék két ok miatt fejeződhet be:

1. A játék **azonnal** befejeződik, amikor egy játékos a fordulója végén nem tudja kicserélni a civilizációs lapkáját, mert nincs több szabad lapka a játéktáblán vagy, mert a szabadon hagyott lapkák ugyanolyanok, mint ami nála van.
2. Amikor egy játékos felépíti az ötödik – azaz az utolsó – templomot, a játék addig folytatódik, míg az utolsó játékos is befejezi a fordulóját. (a forduló utolsó játékosa mindig a kezdőjátékostól jobbra ülő játékos)

A játék győztese

A játék végén a játékosok összesítik a megszerzett győzelmi pontjaikat. A megszerzett győzelmi pontokat a játéktáblán a játékosok tulajdonában levő civilizációs lapkák adják. (a jelzőknek nincs értékük, és azokat vonjuk vissza a játékból). Minden játékos leveszi a játéktábláról a saját civilizációs lapkáit és lehelyezi azokat maga elé.

(kérlek, ne forgasd meg azokat, mert az előlapon található rajzolat számít!)

Ezt követően a játékosok a lapkákból szetteket állítanak össze. Egy teljes szett 5 különböző rajzolatú lapkából áll. A játékosok a játék végén náluk maradó civilizációs lapkát is fel tudják használni egy szett összeállításánál, szabadon megválasztva annak előlapját.

A templommal lefedett lapka, lehetőség extra győzelmi pontok szerzésére.

Ez bármelyik szetthez hozzákapcsolható, így akár egy 6 lapkából álló szett is kialakulhat.

A játékosok összesítik az alábbi táblázat szerint a szettek által adott győzelmi pontjaikat.

Lapkák száma	1	2	3	4	5	6
Győzelmi pontok	1	3	6	10	15	21

A legtöbb győzelmi pontot elérő játékos a játék győztese.

Példa

Egy játékosnak a játék végén 9 lapkája van a játéktáblán: 3 mezőgazdaság, 2 kereskedelem, 2 háború, 1 politika és 1 kultúrafejlődés. A játék folyamán sikerült megépítenie egy templomot, valamint egy háború/politika civilizációs lapka maradt a kezében. Ezekből össze tud állítani egy 5 lapkából álló szettet (minden típusból egyet), egy 4 lapkából álló szettet, és egy 1 lapkából álló szettet. Az első szetthez hozzá tudja adni a templomot, amely egy 6 lapkából álló szetté bővül, ami extra pontokat eredményez a számára.

Az összesítést követően a pontjai száma: $21+10+1=32$

Stratégiai tanácsok

Az első fordulóban mezőgazdasággal, vagy kereskedelem akcióval összekapcsolt lapkák, jelentősen mértékben segíthetik egy civilizáció növekedését.

Mikor kiválasztod a lapkát a következő fordulóra, először fontold meg, hogy mire van szüksége a civilizációnak, aztán milyen más lehetőségek vannak a többi játékos kezében.

A templom építése alapvetően fontos, de nem szabad túl korán végrehajtani. Az idő előtti kivitelezése nagymértékben meg tudja állítani egy civilizáció fejlődését.

(A templommal ellátott lapkák nem tudják segíteni a civilizáció további fejlődését!)

Lehetséges akciók

1. mezőgazdaság - zöld

1. Vonj vissza 1 jelzőt minden olyan lapkáról, amely vízszintesen, vagy függőlegesen nem szomszédos egy mezőgazdasági lapkával.
2. Helyezz fel 2 jelzőt minden mezőgazdasági lapkára.

2. kereskedelem - lila

1. Helyezz minden kereskedelmi lapkára annyi extra jelzőt, amennyi más játékos által elfoglalt lapkával ill. a rács szélével derékszögben érintkezik.

3. kultúra - sárga

1. Helyezz minden a kultúra lapkáiddal derékszögben szomszédos nem szabad lapkára egy további jelzőt, a lapka tulajdonosának a színében.
Így a többi játékosnak is származhat haszna ebből az akcióból.

4. politika - kék

1. Oszd szét a jelzőidet a saját lapkáid között, ahogy szeretnéd.

5. háború - vörös

1. Miután kiválasztottad a lapkáid közül egyiket, mint támadót, és egy másikat – ami lehet egy üres, ill. egy másik játékos által birtokolt szomszédos lapka – mint megtámadottat kövesd a következőket:
 - Vonj vissza minden jelzőt a megtámadott lapkáról.
 - Vonj vissza azonos számú jelzőt a támadó lapkáról.
 - Ha a támadó lapka rajzolata különbözik a megtámadott lapka rajzolatától, vagy a támadó lapka nem egy „háború” lapka, akkor vonj vissza egy további jelzőt a támadó lapkáról.
 - Mozgass annyi jelzőt, amennyit csak szeretnél (de legalább 1 jelzőt) a támadó lapkáról a megtámadott lapkára.

Különösen figyelj arra, hogy a háborúnak mind a négy fázisa végre legyen hajtva.

Ez azt jelenti, hogy a megtámadott lapkát a tulajdonodba kell vened a háború végén, legalább egy jelződdel!

A támadások száma nincs korlátozva, amiket végrehajthatsz egy háború akcióval.

UR - Gyakran Ismételt Kérdések

Akciók

Tudok választani a kezemben levő lapka által bemutatott akciók végrehajtásának sorrendjében?

Igen. Bármilyen sorrendben végre tudod hajtani az akcióidat. Ilyen módon, ha Te eldöntöd, hogy elpasszolsz egy akciót, és lehelyezel egy jelzőt a játéktérre, választhatsz, hogy ezt a másik lehetséges akció végrehajtása előtt vagy utána cselekszed meg.

Mezőgazdaság

Ha nekem nincs elegendő jelzőm lehelyezni 2 jelzőt minden saját mezőgazdaság lapkára eldönthetem, hogy hova teszem azokat?

A szabály azt mondja, hogy max.: 2 jelzőt helyezhetsz le minden mezőgazdaság lapkára. Ezért Te döntöd el, hogy 0, 1, 2 jelzőt teszel egy-egy mezőgazdaság lapkákra.

Kereskedelem

Ha nekem nincs elegendő jelzőm lehelyezni a kereskedelem lapkáimra, mint a kereskedelem akció eredménye, megválaszthatom, hogy hova helyezem le azokat?

Igen! Lehelyezhetsz kevesebb jelzőt is, mint ami számodra megengedett, de csak ha **valóban** nincs elegendő jelződ.

Kultúra

Ha egy lapka derékszögben szomszédos több mint egy, azonos játékos által elfoglalt kultúra lapkával, akkor az akció hatása minden említett lapkát érint?

Igen! Például, ha két kultúra lapkád van a játéktáblán és egy már nem szabad lapka derékszögben szomszédos ezekkel, akkor két jelzőt kell lehelyezni arra a lapkára, a kultúra akció eredményeképpen.

Egy kultúra akció hatásából tud-e részesülni egy azzal szomszédos másik kultúra lapka?

Igen! Részesül, ugyanolyan módon, mint bármelyik más lapka a játéktáblán.

Ha nekem nincs elegendő jelzőm lehelyezni egy végrehajtott kultúra akció eredményét, tudok választani, hogy hova helyezzem azokat?

Igen! De ez nem lényeges, mert mindig a többi játékos látja hasznát (ha van felhasználható jelzőjük) a kultúra akció hatásának. Már amennyiben van szomszédos lapkájuk a Te kultúra lapkáddal.

Politika

Tudok üresen hagyni az akció végrehajtása előtt még általam birtokolt lapkát, miután a jelzőimet szétosztottam a lapkáim között.

Igen, tudsz!

Kell lennie saját politika lapkámnak a játéktáblán, hogy végrehajthassak egy politika akciót?

Nem, nem kell lennie!

Háború

Kell a támadó és a megtámadott lapkának derékszögben szomszédosnak lennie?

Igen, azoknak egyik oldaluk mentén érinteniük kell egymást!

Használhatom a háború akciót, a jelzőim mozgására az általam már elfoglalt lapkák között?

Nem, ezt nem lehet! Neked a politika akciót kell használnod ehhez a cselekedethez.

Üresen hagyhatom a támadó lapkámat, amikor mozgatom a jelzőmet a megtámadott lapkára, egy háború akció hatására?

Igen, ez megengedett!

Kell lennie saját háború lapkámnak a játéktáblán, hogy végrehajthassak egy háború akciót?
Nem, nem kell lennie! A játéktáblán levő háború lapka csak megengedi – mint ahogy ebben a leírásban helyesbítve van a játékhoz mellékelte angol szabály -, hogy megments egy további jelzőt egy különböző rajzolatú lapka támadásakor.

Templom

Ha egy templom épült egy lapkán egy másik akció hatásából ez a lapka részesül-e?

Nem, egy lapka ahol templom épült, a játék végéig a játéktáblán, mint egy „lyuk”-at kell figyelembe venni.

Ha egy templomot építettem a fordulóban, tudok-e cserélni lapkát a kezembe a játéktábláról?

Igen, a forduló végén ki kell cserélned a kézben tartott lapkádat, a megszokott módon.

Tud-e egy játékos templomot építeni azon a lapkán, ahol 5 jelzője van, még ha az ötödik templomot már fel is építették?

Nem, miután az ötödik templomot lehelyezték, nincs több templom, amit fel lehetne építeni.

A játék vége és a pontozás

Azért, hogy építhessek egy lapka szett-et győzelmi pontokért, lehelyezhetek két templomot ugyanabba a szett-be?

Nem, ez nem megengedett! Egy templom, ha jól meggondoljuk egy teljesen másfajta „lapka, így csak egyet tudsz felhasználni egy szett-ben.

Ha két vagy több játékosnak azonos számú győzelmi pontjuk van, ki a győztes?

Ha a játékosok nem akarnak megosztani a győzelmen, akkor a győztes közülük az lesz, aki a játéktáblára több jelzőt helyezett el. (ha még mindig döntetlen, akkor több győztes van!)

A játékos lehetséges cselekedetei a fordulója során:

Nincs akció végrehajtva

1. Lehelyez két jelzőt a saját lapkáira
2. Lehelyez egy jelzőt a játéktábla bármelyik, még szabad lapkájára
3. Templomot épít

Egy akció van végrehajtva

- lehelyez egy jelzőt a saját lapkájára

Két akció van végrehajtva

- nincs további cselekvési lehetőség

Civilizációs lapka cseréje

