

A játék szerzője: Jan Zalewski

Illusztrációk: Piotr Socha



CVL[∞]IZÁCIÓK

Társasjáték 2-5 fő részére



Grafikai terv: Malgorzata Parczewska

GRANNA
EXPERT

A JÁTÉK CÉLJA

Az nyeri meg a játékot, aki a legtöbb boldogságpontot gyűjti össze.

A JÁTÉK TARTOZÉKAI



játéktábla

Fából készült nyersanyag jelölők:



20 élelem
jelölő



20 fa
jelölő



20 kő
jelölő



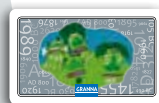
36
boldogságpont



6 x3-os
zseton



5 sorozat parancskártya a következő
színekben:
1 sorozat 8 parancskártyából áll.



32 ötletkártya
az I. és II. korszakhoz



16 ötletkártya
a III. korszakhoz



2 segédkártya



1 törzsfőnöki sisak



1 korona

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A játékhoz a következőképpen fognak hozzá a résztvevők:

Figyelem: a játék kétszemélyes változatának leírása a játékszabály végén olvasható.

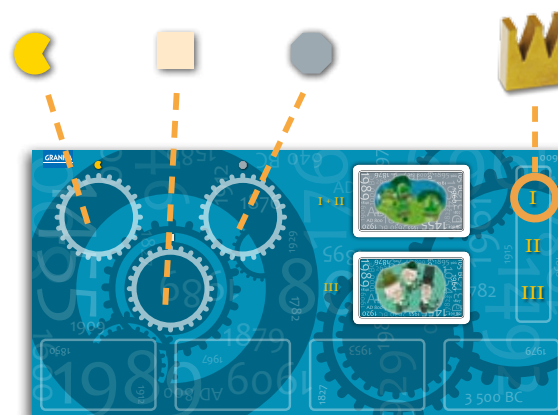
⚙️ Tegyék le a **táblát** az asztal közepére.

Az **élelem**, **fa** és **kő** jelölőket gyűjtsétek külön és tegyék le a tábla megfelelő mezőjére.

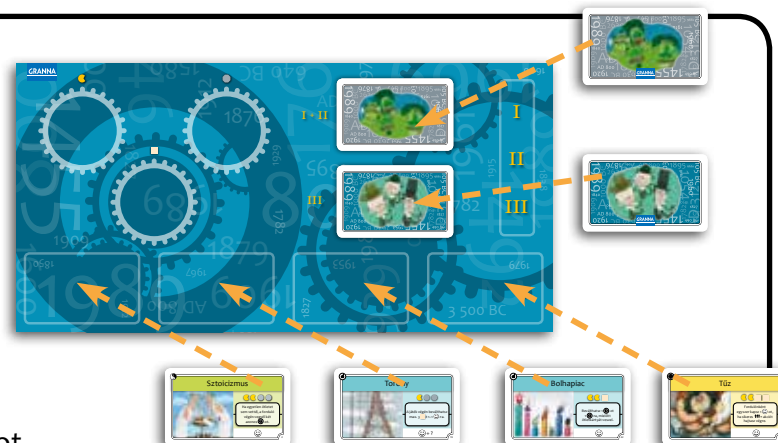
A **koronát** tegyék a korszakok pályáján az I. korszakot jelző I. mezőre.

⚙️ A **boldogságpontok zsetonjait** tegyék a tábla mellé, hogy mindenki hozzájuk férhessen.

⚙️ A hátlapjukon szereplő ábráknak megfelelően **osszátok két csoportba a kártyákat**, majd keverjétek jól össze mindkét paklit. A két paklit lefelé fordítva helyezték a tábla megfelelő mezőire.



- ⚙️ Az I. és II. korszak ötletkártyái közül húzzatok ki 4 tetszőleges kártyát és tegyék a táblára felfele fordítva az ötletsoron.
- ⚙️ Minden játékos kap:
 - egy 8 parancskártyából álló sorozatot az általa kiválasztott színben
 - 1-1 fa, élelem és kő jelölőt
- ⚙️ A játékos, aki utoljára használt valamilyen szerszámot, megkapja a törzsfőnöki sisakot és elkezd a játékot.



A JÁTÉK MENETE

A játék 3 korszakra tagolódik. Minden korszak a következő négy fordulóból áll:

parancsok kora → **akciók kora** → **a fejlődés kora** → **a rend kora**

1. Parancsok kora

A **törzsfőnöki sisakkal** rendelkező játékos kezd. A parancskártyák közül kiválaszt kettőt, majd az egyiket **lefordítva**, a másikat **felfele fordítva** maga elé teszi az asztalra.

A többi játékos az óramutató járásával megegyező irányban egymás után 2-2 parancskártyát választ és ugyanígy teszi le. Ha mindenki kiválasztott már 2 kártyát, a lefedett kártyákat meg kell fordítani.

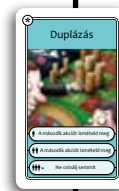
2. Akciók kora

A játékosok megnézik a parancskártyákat, és a legkisebb számtól a legnagyobbig növekvő sorrendbe rendezik. A sorrend a következő:

1. Tolvajlás
2. Gyűjtögetés
3. Vadászás
4. Kőfejtés
5. Rámenősség
6. Naplopás
7. Kereskedés



A **duplázás** nem jelent külön akciót, hanem a már végrehajtott akció újbóli végrehajtását.



Ha ugyanazt a parancsot többen választották, akkor először a törzsfőnöki sisakkal rendelkező játékos lép akcióba, a többiek pedig az óramutató járásával megegyező irányban következnek utána.

Egy-egy parancs (másképpen: akció) hatékonysága attól függ, hogy hányan választják.

A parancsok akkor a leghatékonyabbak, ha két játékos adja ki azokat. Ha csak egy játékos választja, akkor a parancs kevésbé hatékony, ha három vagy több játékos, akkor lesz a parancs a legkevésbé hatékony, illetve egyáltalán nem hatékony.

A kártyán levő ikonok jelentése:

-  Magányos akció: a játékosra akkor vonatkozik, ha egyedül választotta a parancsot.
-  Páros akció: a játékosra akkor vonatkozik, ha ketten választották a parancsot.
-  Csoportos akció, a játékosra akkor vonatkozik, ha hárman vagy annál többen választották a parancsot.

A parancskártya utasítását kötelező végrehajtani.

A parancsok egy részének nincs hatása, ha hárman vagy többen választották.

Példa:

Berci két parancskártyát tett le, a tolvajlást és a duplázást. A tolvajlást nem választotta rajta kívül más, a duplázást viszont Edina is kiválasztotta. Berci mindkét parancsa működik tehát. Kétszer hajthatja végre a tolvajlást – vagyis két tetszőlegesen kiválasztott játékostól 1-1 nyersanyagot lop.



Nyersanyagok:

A játékban háromféle nyersanyag szerepel:  élelem  fa  kő

A játékosok a parancskártyák révén jutnak nyersanyaghoz. Nincs megszabva, mennyi nyersanyag lehet egy játékosnál. Ritka esetben – ha elfogynak valamelyik nyersanyag jelölői – a  **zsetont** kell felhasználni. Az erre a zsetonra helyezett nyersanyag jelölő 3 jelölőnek felel meg.



Az akciók korának végén a játékosok lefordítják az általuk kijátszott parancskártyákat. A további fordulóban nem férnek hozzájuk. Csak a korszak végén vehetik magukhoz a játékosok az összes parancskártyájukat.

3. A fejlődés kora

A törzsfőnöki sisak birtokosától kiindulva az óramutató járásával megegyező irányban **minden játékos vehet egy ötletkártyát a tábláról** az ötletsoron elérhető kártyák közül.

Kategória:

-  épület
-  szerszám
-  találmány
-  eszme

Magyarázat:

bemutatja az adott ötlethez tartozó speciális szabályt



A kártya neve

Költség:

a kártya vételárát jelentő nyersanyagmennyiség

Boldogságpontok:

ennyi boldogságpont jár az ötletkártya tulajdonosának a játék végén

Az ötlet megvásárlásához a játékosnak le kell raknia a táblára a kártyán előírt nyersanyagokat.

Az így megszerzett kártyát a játékos maga elé teszi képes felével felfelé. Az ötletkártyák a játékost különleges képességekkel ruházzák fel a játék végéig vagy lehetővé teszik számára a kártya után járó boldogságpontok begyűjtését. A kártya a vásárlás után kezdődő fordulótól lesz csak aktív.

Minden kártyavásárlás után fel kell fedni egy újabb kártyát az ötletkártya kupacból – úgy, hogy a játéktábla ötletsorán mindig 4 felfedett kártya legyen.

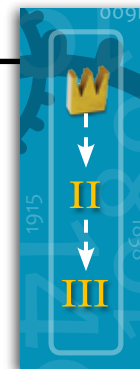
Aranyszabály

Ha a kártya hatása ellentmond a játékszabályban foglaltaknak vagy a parancskártyák rendelkezéseinek, akkor minden esetben az ötletkártya előírásai mérvadóak.

4. A rend kora

A törzsfőnöki sisak birtokosa átadja a sisakját a tőle balra ülő játékosnak.

Ha már csak 2 parancskártya maradt a résztvevők kezében, véget ér a korszak (ez a játék III., VI. és IX. fordulója után következik be). A játékosok az összes parancskártyájukat begyűjtik az asztalról. A korszakváltáskor a koronát is át kell helyezni a korszaksor következő mezejére.



Figyelem! A II. korszak végén el kell távolítani a tábláról minden meg nem vásárolt ötletkártyát az első pakliból. Az ötletsorra a III. korszak kártyái közül kell 4-et letenni a második pakliból.

PÉLDA EGY FORDULÓRA



Anna, Berci, Péter és Edina négyesben játszanak. Anna kezd. Két parancskártyát választ, a gyűjtögetést felfedi, a másikat lefordítja. Berci ugyanígy jár el. Péteré a kereskedés és egy még ismeretlen parancskártya, Edinéé a kőfejtés és egy másik lap. Most mindannyian felfedik kártyáikat.

Anna: gyűjtögetés (2) vadászat (3)

Berci: gyűjtögetés (2) duplázás (*)

Péter: kereskedés (7) vadászat (3)

Edina: kőfejtés (4) vadászat (3)



A gyűjtögetés sorszáma a legalacsonyabb, tehát az következik először.

Anna felvesz a tábláról 3 fa jelölőt, mivel a gyűjtögetés parancskártyát ketten választották.

Bercié volt a duplázás, ezért kétszer végzi el a gyűjtögetést, így hat fa jelölőt vehet fel a tábláról.

Ezután következik a vadászat. Edina, Péter és Anna kapnak 1–1 élelem jelölőt, mivel ezt a parancsot hárman választották. Edina, miután egyedüliként választotta a kőfejtést, 2 kő jelölőt kap. Végezetül Péter 1 élelmiszer jelölőhöz jut. **A játékosok átlépnek a fejlődés korába.**

A JÁTÉK BEFEJEZÉSE

A játék a III. korszak végén fejeződik be. A játékosok összeszámolják a boldogságpontjaikat összeadva az ötletkártyákon levő meg a játékban szerzett pontokat. Az nyer, akinek a legtöbb boldogságpontja gyűlt össze. Pontegyenlőség esetén az a győztes, akinek a legtöbb nyersanyaga van. Ha továbbra is fennáll a pontegyenlőség, a játékosok osztoznak a győzelemben.

KÉTSZEMÉLYES VÁLTOZAT

A játék kétszemélyes változatában a játékosok által képviselt törzseken kívül egy virtuális **Grannanép** is részt vesz. A játékszabály a következőképpen módosul:

1. A játékba az egyik gazdátlan parancskártya sorozatot is be kell vonni – ez a Grannanép paklija.
2. A Grannanép kapja a törzsfőnöki sisakot és kezdi el a játékot.
3. A Grannanép ugyanúgy teszi le a parancskártyákat, mint a többiek (egyet felfedve, egyet lefordítva), de azokat nem választja. A korszak elején össze kell keverni a Grannanép parancskártyáit, majd húzni kell 2 kártyát és le kell tenni az asztalra a szokásos módon.
4. A Grannanép nem hajt végre parancsokat, nem gyűjt és nem lop nyersanyagokat, nem valósít meg ötleteket, a parancskártyáit csak azért tartják számon, hogy megállapítható legyen, hányan választották az adott parancsot.
5. Páros akcióban végrehajtott tolvajlás esetén a játékos a táblán szereplő készletből lophet nyersanyagot.
6. A sisak továbbadása a megszokott módon történik, ilyen szempontból a Grannanép is ugyanúgy sorra kerül, mint a tényleges játékos.

KÉTSZEMÉLYES VÁLTOZAT HALADÓKNAK

Ezt a játékvariánst a tapasztalt játékosoknak ajánljuk, illetve azoknak, akik a kétszemélyes alapjátékkal már megismerkedtek. A játékot az alapjátékkal egyező módon kell játszani, az alábbi különbségekkel:

1. A játékosok 2 parancskártyacsomagot kapnak. Az egyik a saját CVlizációjukra vonatkozik, a másik egy ellenőrzésük alatt álló semleges CVlizációra.
2. A parancsok korában a játékosok a következő sorrendben teszik le kártyáikat:
 - a) Az I. játékos semleges CVlizációja
 - b) A II. játékos semleges CVlizációja
 - c) Az I. játékos CVlizációja
 - d) A II. játékos CVlizációja
3. A semleges CVlizációk nem hajtanak végre akciókat, nem vesznek és nem lopnak nyersanyagokat, nem valósítanak meg ötleteket, a parancsaikat csak azért tartják számon, hogy megállapítható legyen, az adott parancsot hányan választották.
4. Páros akcióban végrehajtott tolvajlás esetén a játékos a táblán szereplő készletből lophet nyersanyagot.
5. A sisak továbbadása a kétszemélyes alapjátékban leírt módon történik. A semleges CVlizációk nem befolyásolják a lépések sorrendjét, de a kártyáikat mindig a játékos saját CVlizációjának kártyái előtt kell letenni.





1. **Optimizmus:** Ha a játékos 2 + akciót hajt végre vagy egyet sikeresen megdupláz, kap 2 nyersanyagot.
5. **Humanizmus:** A játékos csak azokért a kártyákért kap pontot, amelyek után boldogságpont jár (pl. Remetelak, Tör).
8. **Fogyasztás:** A játékos 2 boldogságpontot kap, ha a játék végén egyáltalán nincs nyersanyaga.
11. **Tör:** A játékos nem kap pontot, ha a **tolvajlásra** + akcióban került sor.
13. **Jóslás:** A játékos a fejlődés korában, anélkül, hogy a többieknek megmutatná, megnézi a kupac tetején levő kártyát. Eldöntheti, hogy megvalósítja-e az ott szereplő ötletet, vagy az ötletsoron lévők közül választ. Ha az utóbbi döntést hozza, akkor a megnézett kártyát visszateszi a kupac tetejére.
25. **Üdülés:** Az akció duplázásáért nem jár extra boldogságpont.
26. **Jog:** Ha a játékosnak ellopják az egyik nyersanyagát, már mást nem lohatnak tőle ebben a fordulóban. A **Jog** kártya birtokosa mentesül a **Kard** hatása alól.
28. **A macska háziasítása:** A következő akciókért jár pont a játékosnak: **tolvajlás, rámenősség, naplopás és duplázás.** A sikertelen duplázásért csak akkor jár pont, ha + akcióban került rá sor. Egy sikertelen akció duplázásáért nem jár pont, csak maga a duplázás ér 1 pontot.
29. **Kerék:** A megszerzett nyersanyag típusának egyeznie kell a játékos által cserével szerzett nyersanyag típusával.

30. **Közös nyelv:** Mindkét ötletnek meg kell fizetni az árát, a plusz ötlet nem ingyenes.

35. **Racionalizmus:** A játék végén a játékos annyi pontot kap (1–4), ahány fajta ötletkártyát gyűjtött össze a játék folyamán. A **Racionalizmus** kártya is beszámítható, így a játékosnak már van eszméje.

40. **Mozi:** A játékos 1 boldogságpontot kap minden második ötletkártyáért, amivel a játék végén rendelkezik (a **mozit** is beleértve).

42. **Értékpapír tőzsde:** Minden élelem-kő-fa jelölőből álló nyersanyagcsomag 2 boldogságpontot ér. Legfeljebb 3 csomagot lehet így beváltani.

* * *

19. **Torony**, 21. **Vár**, 23. **Éléskamra:** Ezek a kártyák lehetővé teszik a játék végén 3 adott nyersanyag beváltását boldogságpontra. **Példa:** Az **Éléskamra** kártya tulajdonosa maximum 3 élelemjelölőt válthat be 1–1 boldogságpontra.

9. **Horog**, 14. **Lőpor**, 15. **Csákány**, 16. **Balta**, 29. **Kerék:** Egy adott nyersanyagot hozó akció duplázása megkétszerezi ennek a kártyának a hatását. **Példa:** Akinél a **Csákány** kártya van, **duplázást és kőfejtést** hajt végre. Ezért 2 további kő jelölőt kaphat – ez a **Csákány** kettőző hatása.

43. **Autópálya**, 44. **Kutatóintézet**,

47. **Turizmus:** Ha a játék végén a játékos valamelyik kategóriában a legtöbb ötletet valósította meg, 2 boldogságpontot kap. Ha egy másik játékosnak is ugyanannyi megvalósított ötlete van, nem kapnak pontot.

A GRANNA teljes kínálatát megtalálja nálunk: www.jatekmakettcentrum.hu

Forgalmazó: Kék Kobra Kft.
1097 BUDAPEST, Gyáli út 31/b.
Telefon: +36 1 280-4456
Fax: +36 1 280-4444
E-mail: info@kekkobra.hu

Kedves Vásárlónk! Játékainkat mindig gondosan állítjuk össze, de ha mégis hiányozna valami (amiért elnézést kérünk), jelezze e-mailben a következő címen: grannainfo@freemail.hu Ne felejtse el megadni a nevét, a pontos címet (irányítószám, település, utca, házszám, emelet, ajtó), valamint azt, hogy mi hiányzik.