

ASARA

Egy izgalmas társasjáték 2-4 építésznek 9 éves kortól

Szerzők: Michael Kiesling és Wolfgang Kramer

Illusztráció: Franz Vohwinkel

Design: DE Ravensburger, KniffDesign

Szerkesztő: André Maack

Magyar fordítás: Dunda

Ravensburger® Game No. 26 532 9



Kedves játékosok!

A játékot a mellékelt lapon látható előkészületekkel kezdjétek! Ezen a lapon található az összes játékelem leírása is. Az ASARA játszható profi verzióval is. Mi azonban azt javasoljuk, hogy az első néhány játékot a standard kiépítés szerint játsszátok!

Üdvözlégy Vándor!

ASARA, az ezer torony földje, kitérje kapuit neked. Sétálj be bátran, és egy varázslatos birodalomban találod magad, ahol a városokat a fehér alabástrom falú paloták, és az arany kupolájú tornyok uralják. Ezekben a varázslatos városokban mindenhol daruk nyúlnak az ég felé, amik a különböző építési projekteken dolgoznak. Csodálatos repülő szerkezetek szállítják a nehéz anyagokat olyan szédítő magasságba, ami már messziről látható. A Kalifa felhívása e föld szépítésére messze a határokon túl is eljutott. Itt a lehetőség, hogy összemérd képességeid a rivális építészekkel ...

JÁTÉKÖTLET ÉS A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok *Timanis, Mirar, Leiard és Faraiel* gazdag építési vállalkozók bőrébe bújnak, akik arra törekednek, hogy a kalifátuson belül növeljék a tekintélyüket. A játékosok egymással versenyeznek, hogy melyikük építi a legmagasabb, legszebb és legtöbb tornyot 4 év leforgása alatt. Ezért elküldik a beszerzőiket a piacra, hogy megvásárolják a szükséges építőelemeket. A játékosok a torony részeit (alap/törzs/ablak/toronycsúcs) vehetik meg a különböző piaci területeken.

A részek 5 féle anyagból készülhetnek (színek szerint: barna, zöld, piros, fekete és fehér). Néhányukon arany díszítés is van. A részek változó árúak, de a játékosoknak hozott presztizspontjuk is az. Aki a presztizslista élén áll a játék végén, az nyeri a játékot.

A JÁTÉK MENETE

Osszuk szét a játékelemeket a külön lapon írtaknak megfelelően! A kezdőjátékos kezd. A köre két akcióból áll:

1. **Beszerzők elindítása** (= kártyaletétel)
2. **Lépés végrehajtása** (pl. kiválaszt és kifizet egy toronyrészt)

Ezután az óramutató járásának megfelelően a bal oldalán ülő játékos következik, aki ugyanezt a két akciót hajtja végre stb.



1. BESZERZŐK ELINDÍTÁSA

A körében minden játékos képpel felfele letesz **egy**et a kártyáiból valamelyik piacterület egy **üres** mezőjére.

A szabályok a következők:

- Ha még nincs másik beszerző ezen a területen, akkor az új beszerző **bármilyen színű** lehet (lásd 1. példa).
- Ha már van egy vagy több beszerző az adott területen, akkor az új beszerzőnek **ugyanolyan színűnek** kell lennie, mint a már ott lévő. Azaz a kijátszott lapnak mindig meg kell felelnie az adott hely színének. (szín korlát)
- Ha a játékos szeretne letenni beszerzőt egy adott területre, de vagy nincs lapja a szükséges színből, vagy nem akar olyat színű lapot tenni, akkor helyette tehet **2 db tetszőleges képpel lefele forgatott beszerzőkártyát** egy mezőre (lásd 2. példa).

A játéktábla minden területén folytatni kell az ottani színsort (azaz a banknál, az épület körnél, piac területeknél stb), azaz a szín korlát minden területen érvényes.



1. példa: Évának a fentebb látható hat beszerzőkártyája van. Szeretne venni egy törzsrészt. Szabadon választhat beszerzőt, mivel még nincs másik beszerző azon a területen. Leteszi a **beszerzői egyikét** a kezéből a törzset árusító piaci terület 4 mezőjének egyikére.



2. példa: Norbi is egy törzsrészt akar venni, de már van egy kék beszerző ezen a piaci területen. Ahhoz, hogy **folytassa a színsort**, kék beszerzőkártyát kellene letennie. Mivel nincs kék beszerzőkártyája, kiválasztja bármely 2 beszerzőjét a kezéből, és képpel lefele leteszi őket az egyik mezőre.

2. LÉPÉS VÉGREHAJTÁSA

A játékos attól függően, hogy melyik területre tette a beszerzőjét, több lehetséges lépés egyikét hajthatja végre.

A lehetséges lépések a következők:

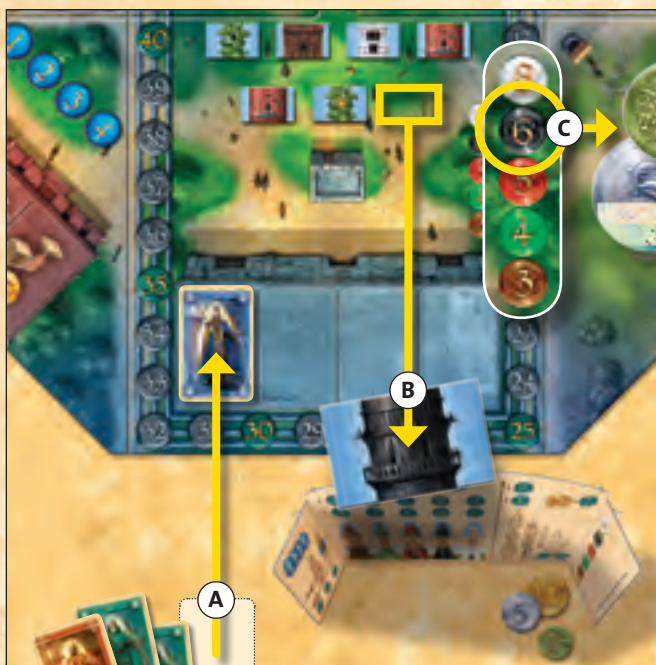
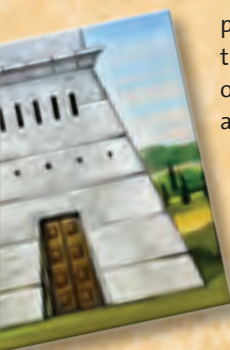
• Toronyrész vásárlás

4 féle piaci terület van, ahol a játékos építőelemeket vehet a toronyához. Ezek az alap, törzs, ablakok és toronycsúcs.

Ha a játékos a "Toronyrész vásárlás" lépést választja, akkor elvesz **egy tetszőleges toronyrészt**, ami képpel felfele fekszik azon a piaci területen, ahova a lapját tette, és beteszi a paravánja mögé. Ezután befizeti a szükséges mennyiségű Asarit a készletbe.

Az ugyanolyan színű toronyrészek mindig ugyanannyiba kerülnek. Például a piros alap, és a piros törzsrész pontosan ugyanannyiba kerül. Minden szín ára fel van tüntetve a táblán, és a paraván belső felének a jobb oldalán. Az arannyal díszített és a díszítésmentes azonos színű toronyrész is ugyanannyiba kerül.

Figyelem: A játékosok együtt ellenőrizzék, figyeljék, hogy minden befizetés megtörténjen!



Példa: Éva egy törzsrészt szeretne venni. Letesz egy kék beszerző kártyát, (A) elveszi a fekete torony részt, és a paravánja mögé teszi. (B) Ezért 6 Asarit fizet be a közös talonba (C)

•Toronyépítés

A játékosok a tornyaikat az épületkör használatával építik fel.

Az épületkörben 7 telek van, ezek ára 1-7 Asari. Ha a játékos egy beszerzőkártyát tesz az épületkör egyik helyére, akkor annyi toronyrészt **kell** felhasználnia, amennyi az ára az adott teleknek. Új tornyot kell összeállítania, vagy már a meglévőket bővíti. Ez után a megfelelő mennyiségű Asarit befizeti a talonba.



A következő szabályokat kell betartani:

1. Minden torony csak egy színből állhat.
2. Minden toronyban csak **egy alap** és **egy toronycsúcs** lehet. **Bármennyi törzsrész és ablak kerülhet** egy toronyba.
3. A saját körében a játékos bármennyi tornyot megépíthet párhuzamosan. Ezek lehetnek újak vagy bővítések, azonos vagy különböző színűek.
4. Lehet kész tornyot bővíteni (azaz beépíteni bármennyi törzsrészt és ablakot).
5. Azonos színű tornyok közt nem lehet a toronyrészeket cserélni.
6. A köre végén a játékosnak csak **befejezett** tornya lehet a paravánja előtt, azaz mindegyikben kell, hogy legyen legalább egy alap és toronycsúcs.

A köre végén jutalmul a játékos annyi presztízspontot kap, amennyi új toronyrészt tett le a köre során.

Kivétel:

Ha a játékos építeni akar, de az épületkör kívánt teleke már foglalt, akkor a beszerzőjét a következő magasabb üres telekre teheti. Kifizeti a magasabb összeget, de kevesebb toronyrészt használ fel. Presztízspontokat is csak a felhasznált toronyrészek után kap.

•Extra tőke

Ha a játékos egy beszerzőjét a bank egy üres mezőjére teszi (1. ábra), akkor a megfelelő összegű Asarit kapja meg a talonból.

Másik lehetőség a tőkeszerzésre a bank melletti színes ház (2. ábra). Ha a játékos letesz **képpel lefele valamilyen beszerzőkártyát** erre az épületre a körében, akkor 5 Asarit kap érte.

Fontos:

- Bármennyi beszerzőkártyát lehet tenni egymás tetejére a színes épületmezőn.
- A többi területtel ellentétben a játékosnak ezen a mezőn nem kell folytatnia a színsort.



Példa: Gábornak 4 toronyrésze van a paravánja mögött. Letesz egy beszerzőkártyát a 3-as telekre az épületkörön, fizet 3 Asarit, és elkezdődik az építkezés.



A két fehér toronyrészből felépít egy teljes tornyot. A fekete ablakot beépíti a már meglévő fekete tornyába. Összesen 3 presztízspontot kap. A piros törzsrészt nem tudja még felhasználni, mert nincs még piros tornya, amibe beépíthetné.

Kivétel:

Ha a játékos építeni akar, de az épületkör kívánt teleke már foglalt, akkor a beszerzőjét a következő magasabb üres telekre teheti. Kifizeti a magasabb összeget, de kevesebb toronyrészt használ fel. Presztízspontokat is csak a felhasznált toronyrészek után kap.

•Extra tőke

Ha a játékos egy beszerzőjét a bank egy üres mezőjére teszi (1. ábra), akkor a megfelelő összegű Asarit kapja meg a talonból.

Másik lehetőség a tőkeszerzésre a bank melletti színes ház (2. ábra). Ha a játékos letesz **képpel lefele valamilyen beszerzőkártyát** erre az épületre a körében, akkor 5 Asarit kap érte.

Fontos:

- Bármennyi beszerzőkártyát lehet tenni egymás tetejére a színes épületmezőn.
- A többi területtel ellentétben a játékosnak ezen a mezőn nem kell folytatnia a színsort.



Fig. 2



• Vesztegetés

Ha a játékos egy beszerzőkártyát tesz a Kémek házára, akkor először be kell fizetnie a szükséges 3 vagy 5 Asarit a talonba, és ezután kiválasztja a 4 toronyrész pakli egyikét. Átnézi a paklit, és elvehet egy toronyrészt belőle. Megmutatja a többi játékosnak, hogy mit vett el, és befizeti a talonba az azért a részért járó Asarit, majd beteszi a paravánja mögé. A paklit ezután meg kell keverni, és aztán visszakerül a tábla megfelelő mezőjére.

Figyelem: a “vesztegetés” lehetőséget nem lehet a piactéren található toronyrészek megvásárlására használni.

• Kalifa pártfogása



Ha a játékos egy beszerzőkártyát tesz erre a mezőre, akkor azonnal elveszi a Kalifa pártfogása lapkát attól a játékostól, akinél épp van. Ezzel ő lesz a következő évben a kezdőjátékos.



“vesztegetés” példa: Zsolt letesz egy beszerzőkártyát a Kémek háza 3-as mezőjére. Befizet 3 Asarit a talonba, és a toronycsúcsokat tartalmazó paklit választja. Kiválaszt egy fekete toronycsúcsot, megmutatja a többieknek, befizet további 6 Asarit a talonba érte, és a paravánja mögé teszi.



EGY ÉV VÉGE

Egy évnek akkor van vége, ha **minden** játékos letette az **összes** beszerzőkártyáját a táblára. Néhány játékos hamarabb szétoszthatja a beszerzőkártyáit, ha nem tudja folytatni a színsort, és így kénytelen 2 tetszőleges lapot tenni egy mezőre. Ez esetben az a játékos, akinek elfogytak a kártyái, addig kihagyja a körét, míg a többi játékosnak is elfogynak a beszerzőlapjai.

ÉNVÉGI ÉRTÉKELÉS (bal oldali ábra a paravánon)

Mind a 4 év után egy értékelésre kerül sor, és a szerzett presztízspontokat a játékosok a jelzőjükkel a pontozósávon jegyzik fel.

- Minden eddig megépített torony, szintől és magasságtól függetlenül 1 presztízspontot ér.
- Minden eddig megépített torony minden egyes arany díszítése 1 presztízspontot ér.
- A Kalifa pártfogása 1 presztízspontot ér.

Tanács: Mivel a toronyrészek arany díszítése minden évben presztízspontokat hoz, ezért jó ötlet ilyet vásárolni, ha van rá lehetőség.

Az évvégi értékelés után kezdődik az új év.



Példa: Norbinak 2 tornya van, 2 arany dekorációja és a Kalifa pártfogása. Ezzel ő $(2+2+1)=5$ presztízspontot szerez.

EGY ÚJ ÉV ELKEZDÉSE

- Vegyétek le az összes beszerzőkártyát a tábláról!
- Keverjétek össze **mind** a 45 beszerzőkártyát és a játékoszámuk megfelelően osszátok szét újra!
- Töltsétek fel az üres piacterületeket toronyrészekkel a megfelelő paklik tetejéről! Ha a feltöltő pakli elfogy, akkor nem minden mezőt lehet feltölteni.
- Osszátok 20 Asarit minden játékosnak; nincs csúsztatott elosztás, mint a játék elején!
- Tartsátok a pénzt és az előző évből megmaradt, fel nem használt toronyrészeket a paravánatok mögött!
- Lépjetek 1 mezőt az év jelzővel!
- Az kezd, akinél a Kalifa pártfogása van.

Mind a 4 évet ugyanilyen módon játsszátok le.

A JÁTÉK VÉGE

A negyedik év után véget ér a játék. A **4. év végi értékelés** következik most. Ezt követi a **végő értékelés**.

VÉGSŐ ÉRTÉKELÉS (középső ábra a paravánon)

A végső értékelésben a játékosok a tornyaikért kapnak jutalmat.

Legmagasabb / második legmagasabb torony (színenként)

Barna	Zöld	Piros	Fekete	Fehér
				
				
				
4 / 2 Presztízspont	6 / 3 Presztízspont	8 / 4 Presztízspont	10 / 5 Presztízspont	12 / 6 Presztízspont

Pont jár még a következőkért:

- 4 presztízspont a szintől függetlenül legmagasabb és második legmagasabb toronyért (toronyrészek száma),
- 12 ill. 6 presztízspont jár a legtöbb toronnyal és a második legtöbb toronnyal rendelkező játékosnak,
- 1 presztízspont jár minden 10 Asariért.

Holtverseny esetén a következő szabályokat kell alkalmazni:

- Ha az első helyen van holtverseny, akkor az első két helyért járó presztízspontokat össze kell adni. Ezt az összeget el kell osztani a résztvevő tornyok számával (ha szükséges, felfelé kell kerekíteni). Az eredményt a játékosok minden résztvevő tornyuk után megkapják. Ez esetben nincs 2. hely (lásd a fekete tornyot a 6. oldali példában).
- Ha a 2. helyen van holtverseny, akkor a második helyért járó pontokat kell szétosztani a fentebbi módon az adott játékosok közt (lásd a fehér tornyot a 6. oldali példában).
- A legtöbb torony esetén a pontokat nem a tornyok számával, hanem az érintett játékosok számával kell elosztani. Az arany díszítések és a kalifa pártfogása nem ér pontot a végső értékeléskor. Akinek a végső értékelés után a legtöbb presztízspontja van, az nyeri a versenyt. Döntetlen esetén több győztes van.

A PROFI VERZIÓ SZABÁLYAI

A profi verziót is az alapszabályoknak megfelelően kell játszani, de két új elem társul még hozzá: **“Beszerzőtoborzás”** és **“Kivilágított ablakok háza”**. Az előkészületeket a külön lap 8. pontja szerint kell elvégezni.

Beszerzőtoborzás

A játékosnak be kell fizetnie a készletbe az adott mezőn látható összeget, mielőtt rátenné a beszerzőt a mezőre. Ezután a pakli felső két beszerzőkártyáját felhúzhatja.



Kivilágított ablakok háza

Ha a játékos egy beszerzőt tesz a kivilágított ablakok házána egy üres mezőjére, akkor vagy:

- **4 Asarit** fizet, és felveszi a pakliból a felső **3 világító ablakot**, majd titokban **1-t választ ezekből**, és a paravánja mögé teszi

vagy

- **10 Asarit** fizet, és felveszi a pakliból a felső **5 világító ablakot**, majd titokban **2-t választ ezekből**, és a paravánja mögé teszi.

A kártyák színe egyik esetben sem befolyásolja az árat. A nem választott ablakokat képpel lefele, tetszőleges sorrendben a pakli aljára teszi a játékos.



Fontos a választott kivilágított ablak színe. A torony építéskor a kivilágított ablak a normál részek közé számít, azonban, **csak egy már letett azonos színű zárt ablakra lehet letenni**, és ezért nem növeli a torony magasságát. Emiatt nem számít külön toronyrésznek, de a szokásos módon 1 presztízspontot ér a játékosnak.

Minden **évvégi értékeléskor**, a játékos 1 presztízspontot kap minden felhasznált kivilágított ablak után, mint az arany díszítések esetén. Ha egy arany díszítést lefedett egy kivilágított ablak, akkor az megszűnik, nem jár érte pont.



























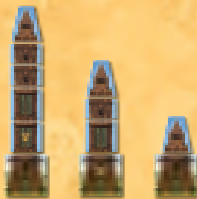

























A **végző értékelésnél** a kivilágított ablakok döntik el a **holtverseny** helyzeteket. Akinek több kivilágított ablaka van a kérdéses toronyban, az kapja a magasabb helyezést. Ha még mindig holtverseny lenne, akkor a pontok a szokásos módon osztódnak el.

Ez a szabály vonatkozik:

- minden szín értékelésére (ahol csak az adott toronyban található világító ablak számít)
- az összességében legmagasabb toronyra (ahol csak az adott toronyban található világító ablak számít)
- a tornyok mennyiségére (ahol a játékos összes világító ablaka számít)

PÉLDA A VÉGŐ ÉRTÉKELÉSRE

Összesített legtöbb torony értékelése		A legmagasabb torony értékelése		
1. hely   2. hely		1. hely   2. hely		
A játék végén az egyes játékosoknak ezek a tornyai vannak. Norbi és Zsolt is 5 tornyot épített.		A fekete tornyok ugyanannyi részből állnak.		
 Norbi  Holtverseny	 Zsolt  Holtverseny	 Évi  Nincs 2. helyezett	 Évi  1. hely	
 Zsolt  Holtverseny		 Zsolt  Holtverseny		
Holtverseny az 1. helyen = $\frac{12 + 6}{2 \text{ játékos (Norbi + Zsolt)}} = 9$		Holtverseny a 2. helyen = $\frac{4}{2 \text{ torony}} = 2$		
A barna tornyok értékelése	A zöld tornyok értékelése	A piros tornyok értékelése	A fekete tornyok értékelése	A fehér tornyok értékelése
1. hely   2. hely	1. hely   2. hely	1. hely   2. hely	1. hely   2. hely	1. hely   2. hely
 Évi  1. hely	 Évi  1. hely	 Norbi  Holtverseny	 Zsolt  Holtverseny	 Norbi  1. hely
	 Norbi  2. hely	 Zsolt  Holtverseny	 Évi  Holtverseny	 Zsolt  Holtverseny
		 Norbi  Holtverseny	 Norbi  Nincs 2. helyezett	 Évi  Holtverseny
		Holtverseny az 1. helyen = $\frac{8 + 4}{3 \text{ torony}} = 4$	Holtverseny az 1. helyen = $\frac{10 + 5}{2 \text{ torony}} = 8$ Kerekítve	Holtverseny a 2. helyen = $\frac{6}{2 \text{ torony}} = 3$

1. kiegészítő: a palack szellemének háza



A palack szellemének háza kiegészítő az Asara profi verziójának szabályaival együtt játszható. Az új táblát egyszerűen illesszük a játéktérület valamelyik oldalához a játékelőkészületek után. Az eddigi szabályok nem változnak.

A játékosok kívánhatnak egyet a palack szellemének házában. Amikor egy játékos leteszi egy beszerzőjét a tábla valamelyik üres mezőjére, akkor először befizet a készletbe 3, 5 vagy 7 Asarit. Utána használhatja valamelyik terület egy lépését (kivéve a Kalifa pártfogását), azaz vásárolhat toronyrészt, építhet tornyot, plusz tőkéhez juthat, beszerzőket toborozhat stb. Az nem számít, hogy az adott mező üres vagy sem.

Példa: A játékos befizeti a szükséges 3, 5 vagy 7 Asarit és választ egy lépést:

- **toronyépítést**, és kifizeti a választott mező plusz költségét, ezután végrehajtja a szokásos módon a lépést.
- az **extra tőkét**, és kiválasztja a +12-es mezőt, ezután elvesz 12 Asarit a készletből.
- **vesztegetést**, és kifizet 3 Asarit a Kémek házáért, ezután végrehajtja a vesztegetés hátralévő részét a szokásos módon.

© 2010 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
Jeux Ravensburger S.A.S. · 21 rue de Dornach · F-68120 Pfostatt
Ravensburger S.p.A. · Via Enrico Fermi, 20 · I-20090 Assago (Mi)
Ravensburger Ltd · Unit 1, Avonbury Business Park · Howes Lane · BICESTER · OX26 2UB, GB
Ravensburger B.V. · Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort

www.ravensburger.com