

Gaia

2-5 fő részére

Játékidő: 20-40 perc

Fordítás és magyar változat: Szűcs Sándor (boresit)

Lektorálás: Schlakker Eszter

Az idők kezdetén vagyunk, még semmi sem létezik – de Te már készen állsz a világ megteremtésére. Minden képzeletet felülmúló hatalmaddal hozzájárulsz a végtelen univerzum megalkotásához és benépesítéséhez. Amikor azonban kezded a hegyeket formálj, és életet teremtasz a mezőkön és erdőkben, hirtelen beléd hasít a felismerés: nem Te vagy az egyedüli teremtő! Másoknak is megvan a hatalmuk mindarra, amire neked, és ők is ugyanannak a világnak a formálásán dolgoznak, amelyen te. De kinek az akarata fog megvalósulni – ki lesz végül Gaia Teremtője?

A JÁTÉK ELEMEI

- 27 fa játékos bábu (a zöld, piros és fehér színűekből 5-5, a kékből és sárgából 6-6)
- 20 állatjelző token (szarvas és hal)
- 48 tájlapka (10 mező, 8 erdő, 7 tenger, 10 sivatag, 6 hegy és 7 mocsár)
- 40 zöld „Nature”, azaz TERMÉSZET kártya (8 mező, 8 erdő, 7 tenger, 6 sivatag, 6 hegy és 5 mocsár)
- 30 kék „Life”, azaz ÉLET kártya (18 város és 12 állat kártya)
- 30 vörös „Power”, azaz HATALOM kártya (6 nap, 6 eső, 5 villámlás, 3 földrengés, 2 vulkán kitörés, 4 tornádó és 4 védelem kártya)
- 9 sárga CÉLKÁRTYA – ha az egyszerűsített játékmennel játszol, vedd ki a két hatalmi célkártyát (amelynek teljesítéséhez kellenek a vörös hatalomkártyák is) – ezek csak a haladó játékmódban használatosak

A játékot kétféle nehézségi szinten lehet játszani – az egyszerűbb játékmódot inkább gyermekeknek, illetve tanuló játékként ajánljuk, a haladót pedig tinédzsereknek és felnőtteknek.

Haladó játékmódban a játékidő inkább 45-60 perc.

A szabálykönyv első felében a játék alapszabályait ismertetjük, amelyek az egyszerű játékmódban használatosak. A haladó játék is ugyanezekre a szabályokra épül, amiben módosul vagy kiegészül, azt egybegyűjtve, a szabálykönyv második felében mutatjuk be.

Alapszabályok és az egyszerű játékmód bemutatása

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1.) Tedd a tábla mellé csoportosítva a hatféle területlapkát.

2.) Keverd meg a **zöld természet kártyákat**, és ossz minden játékosnak **két-két lapot** a pakliból. Ezután csapj fel még három lapot, amelyeket képpel felfelé helyezz le, majd a pakli többi részét felfordítva helyezd a tájlapkák mellé.

3.) Keverd meg a **kék élet kártyákat** is, és ossz minden játékosnak **egy-egy lapot** ebből a pakliból. Ezután csapj fel még két lapot, amelyeket képpel felfelé helyezz le, majd a pakli többi részét felfordítva helyezd a tájlapkák mellé.

4.) Keverd meg a célkártyákat, és képpel felfelé fordítva tegyél ki belőlük annyit, amennyi a játékosok száma szerint a játékhoz kelleni fog:

- 2 játékos esetén: 4 kártyát
- 3 játékos esetén: 5 kártyát
- 4 játékos esetén: 6 kártyát
- 5 játékos esetén: 7 kártyát

A maradék lapokat tedd vissza a dobozba – a játékban nem lesz rájuk szükség.

5.) Az állatjelzőket halmozd ki a tájlapkák mellé vagy alá – ezek képezik a „bankot”.

6.) Minden játékos megkapja a választott színe szerinti öt-öt bábuját, és maga elé helyezi azokat. Két játékos esetén a kék és sárga színnel kell játszani, és hat-hat bábu vesz részt a játékban.

7.) Valamilyen módon döntsétek el, ki lesz a kezdőjátékos. A játékosok az óramutató járása szerint egymás után következnek.

Fontos: a játék megkezdéséig senki ne nézze meg az elé kiosztott lapokat!

A JÁTÉKOSOK KÖREI

Minden játékosnak a saját körében **két akciót kell** végrehajtania:

1. Húz egy lapot
2. Kijátszik egy lapot a kezéből

A két akciót bármilyen sorrendben végre lehet hajtani, illetve az is megengedett, hogy **ugyanazt az akciót hajtsd végre kétszer**.

1. LAPOK FELHÚZÁSA

Itt szintén két lehetőség közül lehet választani:

- vagy a felfordított három „Természet” illetve két „Élet” kártya közül választunk egyet

- vagy felhúzzuk a fenti két pakli közül az egyik legfelső lapját.

A játékos kezében legfeljebb hat kártya lehet. Ha bármelyik akciójaként felhúzna egy hetedik lapot, akkor azonnal el kell dobnia egy általa választott lapot a kezéből, anélkül, hogy kijátszaná.

2. LAPOK KIJÁTSZÁSA A KEZÜNKBŐL

Általános szabály, hogy a kijátszott kártyákat nem dobjuk el, hanem képpel felfelé fordítva magunk előtt tartjuk a játék végéig – ezekből tudjuk majd összeválogatni a célkártyák teljesítéséhez szükséges lapokat.

A TERMÉSZET LAPOK KIJÁTSZÁSA

A játékos kijátszik egy természet kártyát a kezéből, elvesz egyet a kártyának megfelelő lapkészletből, és lehelyezi a kialakuló világ már lerakott tájlapkái mellé oda, ahová szeretné úgy, hogy legalább egy oldalával kapcsolódjon egy már letett lapkához. A legelső lapot az első játékos értelemszerűen leteszi az asztal közepére.

Ha egy adott lapkatípus elfogy, akkor olyan kártya a továbbiakban nem játszható ki!

A CÉLKÁRTYÁK TELJESÍTÉSE

Ha egy játékos előtt, a kijátszott természet kártyákból összegyűlik annyi és olyan fajta, amelyekből valamelyik célkártyát teljesíteni tudja, akkor egyik akciójaként a célkártyát elfoglalhatja. A célkártyán látható lapokat eldobja (félreteszi maga elől, például vissza a dobozba), és egyik bábuját ráhelyezi a teljesített lapra – ettől kezdve az a célkártya a többi játékos számára már nem érhető el.

Ne felejtse el: a célkártyák a játék során nem cserélhetők vagy pótolhatók!

AZ ÉLET LAPOK KIJÁTSZÁSA

Az élet kártyáknak két típusa van a játékban: az állat és a város kártyák.

Az állat kártyák kijátszásának szabályai:

Ha egy állat kártyát játszol ki, akkor vedd el négy darab állat jelzőt a közös készletből, és tedd fel őket valamelyik játékban lévő tájlapkára. Csak üres tájlapkára tehetsz állatokat, amelyen nincsen sem város, sem korábban letett állat jelző. A kijátszott állat kártya háttere illetve ikonja megmutatja, hogy milyen típusú tájlapkára lehet tenni az állatokat – ez alól csak a csillag ikonnal jelölt lapok a kivételek, ezeket bármilyen típusú tájlapkára teheted – te választasz a rendelkezésre állók közül.

Ha a bankból kifognak (pontosabban négy alá csökken a számuk) az állat jelzők, akkor több állat kártyát nem lehet kijátszani. Ha később – a vadászat / halászat fázis következtében újból lesz négy elérhető állat, akkor természetesen állat kártyák is újból játszhatóvá válhatnak – a bankban lévő állat jelzők száma a játék során folyamatosan változhat, akár ideiglenesen nullára is lecsökkenhet.

A város kártyák kijátszásának szabályai:

Város kártyát szintén csak üres tájlapkára tehetsz, amelyen sem másik város, sem állatok nincsenek. Tengerre nem építhető város.

A város kártyák kijátszásának két feltétele van:

- egyrészt a kártya bal felső sarkában lévő ikon megmutatja, hogy az adott várost milyen típusú tájlapkára lehet felépíteni. Ez alól szintén csak a csillag ikonnal jelölt város kártyák a kivételek, ezek – a tenger kivételével – bármilyen lapkatípusra ráhelyezhetők.

- másrészt minden város kártya alján található négy ikon, amely a város lehelyezésének feltételeit jelöli. Város kártya csak akkor játszható ki, ha ezekből a feltételekből legalább kettő teljesül. A feltételek akkor teljesülnek, ha annak a tájlapkának a négy szomszédja, ahová a városunkat felépítenénk, megfelel a városépítés ikonokkal jelzett kritériumainak. Figyelem: az átlós szomszédok nem számítanak, kizárólag a négy oldalhatáros lapka!

Város tehát csak olyan tájlapkára építhető, amelynek a típusa megfelel a kijátszott városkártyának, és a szomszédos tájlapkákból legalább kettő megfelel a városkártya alján lévő feltétel ikonoknak.

Fontos: a városkártya letakarja, ezzel érvényteleníti annak a tájlapkának a típusát, amelyre felépítjük. A város alatt lévő tájlapka tehát nem számítható be egy szomszédos város felépítésének feltételei közé, vagy ha például egy város hegységre épült, arra nem játszhatjuk ki a vulkán kártyát a haladó játékban.

Az állatok nem takarják le a tájlapka típusát!

A város alapításakor nem kell mind a négy feltételnek teljesülnie, csak kettőnek, illetve engedélyezett az is, hogy taktikai megfontolásból akár más típusú tájlapkákkal vegyük körbe a városunkat a még szabadon lévő oldalakon, hogy más játékosok (a következő fejezetben ismertetett módon) ne tudja kisajátítani magának az általunk alapított várost.

A megalapított városra tegyük egyet a játékbábuink közül.

A városok elégedettségi szintjének növelése

Ha egy játékos egy már megalapított város elégedettségét növeli olyan módon, hogy valamelyik még be nem töltött szükségét a megfelelő tájlapka vagy állatpopuláció lehelyezésével betölti, akkor ő is leteheti egy bábuját az adott városra.

Fontos szabály, hogy ezt az akciót csak olyan városnál használhatjuk ki, amelynél még nincsen saját bábuunk – egy városon ugyanis több bábuja egy játékosnak sem állhat.

Ha egy várossal szomszédos területre további – az esetleges feltételen túli – állatokat telepítünk, azt megtehetjük, de az nem növeli a város elégedettségi szintjét!

A városok elégedettségi szintjének csökken(t)ése

Ez a következő esetekben történhet meg:

a.) Ha egy új várost alapít valaki egy már létező város szükségét betöltő – eddig üres – tájlapkára. Ez a lapka többé nem tudja a régebbi város feltételeit betölteni – tehát csökkenti a régebbi város elégedettségi szintjét.

b.) Ha az összes állat jelző lekerül a város szükségleteit betöltő tájlapkáról. Ez a „Vadászat és ellátás” fázis következtében történhet meg – a részletes szabályokat lásd a következő részben!

c.) Bizonyos hatalom kártyák használata következtében – amelyre csak a haladó játékmódban kerülhet sor. Az erről szóló szabályokat lásd a „Haladó játékmód” című fejezetben!

Ha egy város szükségletei közül csak egy marad betöltve, a városon lévő bábukat minden játékosnak vissza kell vennie – a város azonban megmarad. A későbbiek során bárki újból gondoskodhat a szükségletek betöltéséről, és így visszahelyezheti rá az embereit – ha ez egyáltalán lehetséges.

Ha egy városnak nem marad betöltött szükséglete, akkor a város nem tartható fenn. A városkártyát eldobjuk, a rajta lévő bábuk pedig visszakerülnek a tulajdonosaikhoz.

3. VADÁSZAT ÉS ELLÁTÁS

Amelyik játékos rendelkezik olyan várossal, amelynek feltételei között az állatok is meg vannak jelölve (tehát áll rajta bábuja), az új körét a Vadászat és ellátás fázissal kell megkezdenie, a szokásos két akcióját csak ezután hajthatja végre. Ez azt jelenti, hogy az ilyen városok mellől le kell vennie egy darab állat jelzőt, hogy a város lakosságát ellássa. Ha több szomszédos mezőn is vannak állatok, ő dönti el, melyikről vesz le körönként egy állatot.

Ha az állatok még nem kerültek fel az adott város betöltött szükségletei közé (mert két másik feltétel teljesült a város megalapításakor), értelemszerűen nem is számítanak betöltött szükségletnek, így ez a fázis ott kimaradhat. Ha azonban vannak állatok az ilyen jelzéssel ellátott városok mellett, akkor muszáj azokat „fogyasztani”, míg a mező ki nem ürül – és így a város elégedettségi szintje le nem csökken.

A JÁTÉK VÉGE – ÉS A GYŐZELEM

A játék kétféleképpen érhet véget – és a győzelem ettől függ:

- 1.) A játék azonnal véget ér, amikor valamelyik játékos az utolsó emberét is letelepítette egy városra vagy célkártyára. Aki ezt elsőként teljesíti, megnyeri a játékot.
- 2.) A játék lezárásának másik lehetséges módja, ha egy játékos már nem tud felhúzni Élet, Természet vagy Hatalom kártyát, mert már sem a húzópakliban, sem előttük felfordítva nincs rendelkezésre álló kártya.

Ebben az esetben az a játékos győz, akinek a legtöbb embere van lehelyezve városokon és célkártyákon. Döntetlen esetén az a játékos a nyertes, aki a játékot lezáró játékoshoz a legközelebb ül az óramutató járása alapján.

A haladó játékmód szabályai

I. AZ ALAPSZABÁLYOK MÓDOSÍTÁSAI

1.) Városok ellopása

Amikor egy játékos kiegészíti egy másik játékos által felépített város szükségleteit, akkor az ott lévő játékosnak vissza kell vennie a városra helyezett emberét, és a város új tulajdonosa az újabb szükségletet betöltő játékos lesz.

2.) Megerősített városok

Amikor egy városnak mind a négy szükséglete betöltésre kerül, akkor a negyedik szükségletet betöltő játékos még egy embert, vagyis összesen két embert tehet le az adott városra.

Ha a város elégedettsége lecsökken három betöltött szükségletre, akkor vissza kell vennie az egyik emberét, ha kettőre, akkor pedig a másikat is. A továbbiakban (egy vagy nulla betöltött szükséglet esetén) az alapszabályok érvényesek.

II. A HATALOM KÁRTYÁK HASZNÁLATA

1. Módosítások a játék előkészítésénél

Keverjük meg a vörös hatalom kártyákat, és osszunk minden játékosnak egy-egy lapot ebből a pakliból is – így minden játékos négy lappal fog kezdeni (két természet, egy élet és egy hatalom kártyával).

Ezután csapjunk fel még két lapot, amelyeket képpel felfelé helyezünk le, majd a pakli többi részét felfordítva helyezd az Élet pakli mellé.

Végül keverjük be a célkártyák közé a két hatalmi célkártyát is – a haladó játéknál immáron ezekre is szükség lesz.

2. A hatalom kártyák használatának szabályai

A játékszabályok gyakorlatilag az alapjátékkal megegyezők – vagyis a játékosoknak ugyanúgy két akciójuk van körönként: vagy húznak, vagy kijátszanak egy-egy lapot – de immáron három fajta lap közül választhatnak.

A hatalom kártyákra vonatkozó **kézlímit két lap** – tehát egyszerre legfeljebb két hatalomkártya lehet egy játékosnál – ha egy harmadikat húzna fel valaki, akkor az egyiket a kezéből kijátszás nélkül el kell dobnia.

3. A hatalom kártyák hatásai

Amikor egy játékos hatalom kártyát játszik ki, akkor azt felfedve maga elé helyezi – mint a természet kártyákat. Ezután a játékos végrehajtja a kártya által biztosított akciót – amelyek részletezését lásd a következő fejezetben!

Hatalom kártyát felhasználhatunk a saját városunkra is!

Figyeljünk arra, hogy a hatalomkártyák használata következtében megváltozhatnak a már játékban lévő városok és tájlapkák, és ez felboríthatja a városok elégedettségi szintjét. Minden hatalomkártya kijátszása után ellenőrizzük le a városokat, és hajtsuk végre a változások következtében létrejövő módosításokat (elégedettség növekedése vagy csökkenése).

A hatalmi célkártyák teljesítése

Ha a játék legelején játékba kerül egy vagy két hatalom célkártya is, akkor azokat a normál célkártyákhoz hasonlóan lehet teljesíteni: négy kijátszott, és magunk előtt összegyűjtött hatalom kártyát bemutatva és eldobva egy emberünket letehetjük a teljesített célkártyára.

A BÉKÉS JÁTÉK VARIÁCIÓ SZABÁLYAI

Ha szeretnénk elkerülni a játékosok közötti éles konfliktusokat, akkor a következő szabályokkal játszunk:

- a hatalomkártyák közül vegyük ki a „Villámlás” és „Földrengés” kártyákat, és tegyük vissza a dobozba;
- valamint vegyük ki a játékból a hatalmi célkártyákat is.

A HATALOM KÁRTYÁK MAGYARÁZATAI

1.) SUN – NAP

Cserélj le egy mocsár tájlapkát mezőre,
- vagy egy mező tájlapkát sivatagra.

A csere nem hajtható végre, ha nem áll rendelkezésre több cserelapka, illetve nem cserélhető le felépített város alatt lévő tájlapka sem.

2.) RAIN – ESŐ

Cserélj le egy sivatag tájlapkát mezőre,
- vagy egy mező tájlapkát mocsárra.

A csere nem hajtható végre, ha nem áll rendelkezésre több cserelapka, illetve nem cserélhető le felépített város alatt lévő tájlapka sem.

3.) LIGHTING – VILLÁMLÁS

Vegyél le EGY kiválasztott tájlapkáról mindent, ami rajta van: minden maradék ott lévő állatjelzőt, városlapot és a városokon álló bábukat is. A városlapot eldobjuk, az állat jelzők visszakerülnek a bankba, a levett emberek pedig a tulajdonosaikhoz. Az „eltörölt” város alatti tájlapka ezután már felhasználható egy másik város elégedettségi szintjének növelésére.

4.) EARTHQUAKE – FÖLDRENGÉS

Cserélj ki két egymással szomszédos tájlapkát – a rajtuk lévő városokkal, állatokkal és emberekkel együtt.

5.) ERUPTION – VULKÁNKITÖRÉS

Válassz ki egy hegység tájlapkát – ott lesz a vulkán, amely ki fog törni. A kitörő vulkánon állatok lehetnek, de város nem. A kiválasztott tájlapka mind a négy szomszédos mezőjéről vegyél vissza minden állatot, várost és embert, illetve ha volt állat a kitörő vulkánon, azokat is vedd le. Ezután a szomszédos mezőkön cserélj le minden erdő, mező és mocsár lapkát sivatag tájlapkára (a kitörő hegység változatlan marad). Ha nem tudod ezt végrehajtani, mert már nem áll rendelkezésre a szükséges számú sivatag lapka a készletben, akkor a vulkánkitörés nem hajtható végre.

6.) TORNADO – TORNÁDÓ

Minden játékostól húzz egy kártyát véletlenszerűen, anélkül, hogy látnád, milyen lapot húzol (csak a fajtáját tudhatod a hátuljának a színéből). Az összes így megszerzett lap közül egyet (és csak egyet) megtarthat, a többi kijátszás nélkül el kell dobnod.

7.) PROTECTION – VÉDELEM

Ennek a lapnak a kijátszásával bármilyen más játékos által kijátszott hatalom kártya hatását meggátolhatod – egyszerűen dobd rá a másvalaki által kijátszott lapra. Védelem lap hatását egy másik védelemlappal nem lehet semlegesíteni.