



Egy Friedemann Friese játék 2-5 fő részére 10 éves kortól

Áttekintés:

A Csendes-óceán déli tengerein vagyunk 1777-ben! Három évvel azután, hogy James Cook a szigeteken járt, versengés indult el a legendás aszott fejekért. A játékosok egyetlen vágya ezen "fejes látványosságok" elszállítása európai múzeumokba. Habár a szigetlakók szívesen üzletelnek kincseikkel az európaiak üvegyöngyéért cserébe, a hagyományaik megkínávják, hogy a csereberék a különleges KAWA rituálék idején történjenek.

Ezért, a játékosok alávetik magukat a rituáléknak, és egy más ellen játszva használják gyöngyeiket, hogy megszerezzék az aszott fejeket, mint zsákmányt. A győztes ezzel a kincccsel fogja elhagyni a szigetet. A vesztesek maradhatnak a további zsákmány reményében.

Tartozékok:

5 paraván



40 aszott fej



84 üvegyöngy (30 zöld, 24 vörös, 18 sárga, és 12 kék)



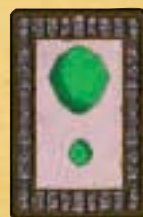
37 kártya: 16 helyzet kártya (sárga)



16 hatás kártya (zöld)



4 célkártya (rózsaszín)



1 céljelző (rózsaszín)



1 szabálykönyv



A következőkben a 3-5 játékosnak szóló szabályt olvashatod. A két játékosos játszámra vonatkozó változásokat a 7. oldalon találod.

Előkészületek:

Minden játékos kap egy paravánt. Az aszott fejeket tedd az asztal közepére, hogy onnan csábítsanak. Keverd meg a helyzet és a hatás kártyákat külön-külön, majd lefordítva tedd mindkét paklit az asztalra.

A játék menete:

A játék 4 körből áll. Minden körben a következő 5 fázison kell végighaladni:

1. üvegyöngyök kiosztása
2. cserehelyzet megállapítása
3. célhelyzet megállapítása
4. cserebere
5. aszott fejek kiosztása

Az 5 fázis részletesen:

1. üvegyöngyök kiosztása

Minden játékos, **minden kör** elején egy **teljes készlet** üvegyöngyöt kap: **5 zöldet, 4 vöröset, 3 sárgát, és 2 kéket**, melyeket a többiek elől a paravánja mögé rejt. Kizárólag az első körben, az asztal közepére is rakj egy **teljes készletet**, mint **ellátmányt**, a megmaradt gyöngyöket pedig tedd vissza a dobozba – a játékban már nem lesz szükség rájuk.

2. cserehelyzet megállapítása

Húzd fel a legfelső 4 helyzet kártyát, és képpel felfelé rakj ki belőlük egy oszlopot. Ezután húzz 4 hatás kártyát, majd - ezeket is felfordítva - rakj ki egy újabb oszlopot az előző mellé. Ez a dupla kártyaoszlop mutatja az erre a körre érvényes cserehelyzetet (lásd a 3. oldalon található ábrát).

3. célhelyzet megállapítása

Keverd meg a 4 célkártyát jó alaposan. Még az irányukat is meg kell keverni, mert fontos szerepük lesz a győztes helyzet megítélésében. A két oszlop felett rakd ki a 4 célkártyát szép sorban. A sor elejére (bal oldala) tedd a céljelző kártyát. A célkártyák hierarchikus sorrendben követik egymást: a céljelzőhöz **legközelebbi a legfontosabb, a legtávolabbi pedig a legkevésbé**. A kör végén az a **győztes**, aki a **leginkább teljesítette a legfontosabb célkártyát**. Ha ebben egyenlőség alakulna ki, akkor kell számításba venni a másodikat, harmadikat...

A célkártyák **állása** határozza meg, hogy az egyes gyöngyökből a legtöbbet, vagy épp a legkevésébbet érdemes-e összeszedni.

A kezdő felállás a következőképpen nézzen ki:

Célhelyzet



Cserebere helyzet



játékos 3



Ellátmány



játékos 1



játékos 2



3



4. cserebere

Ebben a fázisban egymás után **háromszor** cserélhetnek a játékosok. Mindhárom csere két részből áll: az **a) ajánlatból** és a **b) vizsgálatból**.

a) ajánlat

Minden játékos elvesz **1-4**, bármilyen fajta **üvegyöngyöt** a paravánja mögül, és titkosan az öklébe rakja. **Ez lesz az ő ajánlata mind a 4 cserehelyzetre**. Ha minden játékos elkészült, akkor az ajánlatok egyszerre felfedve a paravánok elé kerülnek.

b) vizsgálat

(a példajáték az utolsó oldalon látható)

A **legfelső helyzet kártyával kezdve** a játékosok megállapítják, hogy melyikük teljesítette annak feltételeit, ha egyáltalán sikerült valakinek. A helyzet kártyák határozzák meg mindig, hogy a legtöbb, a legkevesebb, az egyszínű vagy többszínű gyöngyök a nyerők.

Ha a helyzet kártya csak **egy kez**et mutat, akkor a **legkevesebb**, ha **két kez**et mutat, akkor a **legtöbb** gyöngyöt ajánlott játékos dörzsölheti a markát.



példák: Aki a legkevesebb zöld gyöngyöt ajánlotta.
Aki a legtöbb zöld és vörös gyöngyöt ajánlotta.
Aki a legtöbb gyöngyöt ajánlotta.

Fontos: egy ajánlat kiértékelésekor az aktuális színből **0 gyöngy** a **legkevesebbnek** számít (de összesen mindig 1-4 gyöngyből nézve). Nézd meg az utolsó oldali példát.

Az a játékos, aki a helyzet kártyának megfelelően a legtöbb vagy legkevesebb gyöngyöt ajánlotta, végrehajtja a hozzá tartozó hatás kártyát. Minden **hatás kártya** csak **egy játékosra** érvényes! Ha két (vagy még több) játékos is **ugyanazt** az ajánlatot adta az adott helyzetre, akkor **kiiktatják egymást**. A nevető harmadik, - tehát aki a második legjobb ajánlatot adta - fogja végrehajtani a hatás kártyát. Ha a második helyen is egyenlőség van, - ugyanez a helyzet - kiütik egymást. Ha **minden játékos kiesett**, a hatás kártyát **nem lehet végrehajtani**.

Az üvegyöngy ajánlatod az adott körben **mind** a négy helyzet kártyára érvényes lesz. A cserehelyzeteket felülről lefelé hajtjuk végre. Miután mind a négy csere helyzetet végrehajtottuk, a játékosok **ajánlatai** az asztalon levő **ellátmányba** kerülnek.

Ekkor következnek a **második cserebere**, a maradék paraván mögötti gyöngyökkel (és az elsőben szerzettekkel) ugyanazokkal a szabályokkal, mint az imént. Mindenki választ **1-4 gyöngyöt**, egyszerre megmutatjátok, majd a 4 helyzet kártyát felülről lefelé értékelitek, majd végrehajtatok a hatását.

A **harmadik cserebere** szintén ugyanígy zajlik.

A hatás kártyák:



A játékos elvesz: »4 zöld üvegyöngyöt«; »3 vörös üvegyöngyöt«; »2 sárga üvegyöngyöt«; »1 kék üvegyöngyöt«; »egy üvegyöngyöt minden színből«

A végrehajtás egyszerű: a játékos elveszi a megfelelő színű és mennyiségű gyöngyöt az ellátmányból. Ha **nincs elég** gyöngy abból a színből, akkor **nem kap semmit!** A helyzet azért alakulhat így, mert az újonnan szerzett gyöngyök a játékos paravánja mögé kerülnek.



A játékos elveszi a megfelelő színű gyöngyök felét (lefelé kerekítünk) az ellátmányból.



Minden más játékos elvehet egy megfelelő színű gyöngyöt az ellátmányból. Ha nincs elég gyöngy a végrehajtáshoz, akkor **senki nem kap semmit!**



Megmaradt ajánlat

Miután mind a 4 cserehelyzetet teljesítették, a játékosnak **nem kell** beadni az ellátmányba az ajánlatában szereplő gyöngyeit. Nem választhatja azonban azt sem, hogy párat bead, míg másokat megtart – minden nála marad.



Célkártya forgatás

A játékosnak **kötelező** elforgatnia egy célkártyát 180°-al, megváltoztatva ezzel a célhelyzetet (a kártya a helyén marad a többihez képest).



Cserélj ki 2 célkártyát.

A játékos kicserél két célkártyát anélkül, hogy elforgatná őket, megváltoztatva ezzel a célhelyzetet.

5. aszott fejek kiosztása

A három cserebere után kiosztásra kerülnek az aszott fejek.

Először is meghatározzuk a játékosok sorrendjét a célkártyák alapján. Mindenki elveszi a paravánját és **megmutatja**, hogy **mennyi gyöngyöt gyűjtött** a kör során.

Megnézzük az első célkártyát (közvetlenül a céljelző mellett). A kártya állásától függően a játékosoknak a legtöbb vagy éppen a

legkevesebb gyöngyöt kellett összegyűjteni a kártyán látható színből. Ha **két, vagy több** játékos is egyformán teljesítette a küldetést, akkor meg kell nézni a **következő célkártyát**, hogy feloldódjon az egyenlőség. Ha még mindig egyenlően gyűjtöttek, akkor számításba jön a **harmadik** célkártya is, végül a **negyedik**. Miután kiderült, hogy ki az első (legügyesebb), ugyanígy ki kell választani sorban a 2., 3. és a többi játékost is.

Most kerül sor az aszott fejek kiosztására, függően a játékosok számától. Az **első játékos 1 fejjel kevesebbet kap, mint ahányan játszottok**, a második kettővel kevesebbet, és így tovább. Az utolsó játékos nem kap semmit ebben a körben.

Ha két, vagy több játékos is holtversenyben lenne, akkor mindannyian a következő - alacsonyabb - helyezés alapján kapják meg a fejeket.



Példa: A célkártya szerint az lesz az első, aki a legtöbb vörös gyöngyöt gyűjtötte, majd a legkevesebb kék, legtöbb zöldet, és végül a legtöbb sárgát.

Henriknek 2 vörös, 3 kék, 3 zöld és 4 sárga üvegyöngye van.

Marinak 2 vörös, 3 kék, 3 zöld és 3 sárga üvegyöngye van.

Krisztiánnak 3 vörös, 0 kék, 1 zöld és 2 sárga üvegyöngye van.

Annának 3 vörös, 0 kék, 2 zöld és 0 sárga üvegyöngye van.

Anna és Krisztián van az élen, mindkettejüknek 3 vörös gyöngye van (több, mint Henriknek és Marinak). Kék gyöngyből ugyancsak egyformán állnak (egyiknek sincs). Annának eggyel több zöld gyöngye van, mint Krisztiánnak, így Anna lesz az első helyen, Krisztián a másodikon. Dönteni kell Henrik és Mari helyzetéről is. Egyenlően gyűjtöttek gyöngyöt az első három célkártya szerint (2 vörös, 3 kék és 3 zöld gyöngy). Mivel Henriknek több sárga gyöngye van, mint Marinak, így övé a harmadik hely, Mari lesz az utolsó.

Tehát ebben a körben az állás: 1-Anna, 2-Krisztián, 3-Henrik, 4-Mari.

Mivel 4 játékos játszik, Anna 3 fejet (4-1), Krisztián 2, Henrik pedig 1 fejet nyer. Marinak nem jár semmi (maximum a szája). :)

Most a játékosok beadják az ajánlatukat képező gyöngyöket a közös ellátmányba, és kezdődhet a következő kör a gyöngyök kiosztásával.

A játék vége és a győztes:

Négy kör után aki a **legtöbb aszott fejet** gyűjtötte, elhagyja a szigetet és **megnyeri** a játékot! Ha több játékosnál egyenlőség van aszott fejekből, akkor ők megosztottnak a dicsőségen.

A játék 2 fő részére:

A játék ugyanúgy zajlik mint 3-5 fő esetén, a következő kivételekkel:

Előkészületek:

Mindkét játékos 2 paravánt vesz magához.

Az 5 fázis:

1. üvegyöngyök kiosztása:

Mindkét játékos a kör elején egy nagyobb készlet üvegyöngyöt kap: **6 zöldet, 5 vöröset, 4 sárgát és 3 kéket**, melyeket a paravánjuk mögé rejtenek. Csakis az első körben egy teljes készlet, vagyis 5 zöld, 4 vörös, 3 sárga és 2 kék gyöngy is a játékosok közé kerül az ellátmányba. A maradék üvegyöngy visszakérül a dobozba, a játék során már nem lesz szükség rájuk.

2. cserehelyzet megállapítása: nincs változás

3. célhelyzet megállapítása:

Miután a célkártyákat elhelyezted a szokásos módon, mindkét játékos szupertitkosan 4 üvegyöngyét átpakolja a másik paravánja mögé. Ezeket a gyöngyöket nem fogja használni a cserebere alatt, és az aszott fejek kiosztásakor sem vesznek részt a játékban.

4. cserebere: nincs változás

5. aszott fejek kiosztása:

A játékosok a szokásos módon elemzik a célhelyzetet, de egyenként, nem pedig az egészet tekintve. Tehát aki **megnyeri az első helyen levő célkártyán** kítűzött célt, **4 aszott fejet** kap. Az a játékos, aki a **második célkártyát** teljesíti jobban, **3 aszott fejet** vihet el. A **harmadik célkártya 2 fejet** ér, a **negyedik pedig egyet**. Ha bármelyik célkártyáért egyenlően gyűjtöttek a játékosok, akkor egyikük sem kap semmit.

A játék vége és a győztes:

Négy kör után aki a legtöbb aszott fejet gyűjtötte, elhagyja a szigetet és megnyeri a játékot! Ha egyenlőség alakul ki aszott fejekből, akkor megosztottnak a dicsőségen.

Köszönet mindazoknak, akik a játék elkészítésében segédkeztek:

Hanno Balz, Lüder Basedow, Sören Bendig, Christoph Breuer, Marc Buggeln, Marcel-André Casasola Merkle, Christwart Conrad, Steffie Giese, Thomas Glander, Ingrid Hahn, Lutz E. Hahn, Christian Hildenbrand, Henning Kröpke, Bob Mathies, Jago Matticz, Maura, Andrea Meyer, Jürgen Münzer, Jürgen Neidhardt, Wolfgang Panning, Henning Poehl, Frank Poggemann, Harro Rache, Maren Rache, Hedwig Thelen, Ulrich Walter, Anja Wrede, Antek van Stralen, Tagungshaus Drübberholz, Scott Tepper, a Spielertreffen Helmarshauseni játékosoknak, a Bürgerhaus Weserterrassenieknek, a Bodeföldieknek, a baráti találkozóknak, és mindenki másnak, akiket kifejeztem a felsorolásból.

Ez a játék 2005-ben a »Game of the Afternoon« 2. helyezését érte el a »XVI. Baráti Összejevetelen« az ohioi Columbusban.

Grafika és tördelés: Maura Kalusky és Frédéric Bertrand

Szabálykészítés: Henning Kröpke & Friedemann Friese

»Game of the Afternoon« grafika: Christoph Tisch

© 2006, 2F-Spiele, Bremen



Rio Grande Games

PO Box 45715 | Rio Rancho, NM 87174

RioGames@aol.com

www.riograndegames.com

Részletes példa a cserebere fázisra:

az ajánlatok A játékosok 1-4 üvegyöngyöt ajánlottak fel.

Henrik



- 1 Ennél a helyzet kártyánál csak a vörös és zöld gyöngyök számítanak: Henriknél 2, Krisztiánnál 2, Annánál 1 van, és Mari 0. A két kéz miatt a legnagyobb ajánlatot vizsgáljuk. Anna hajthatja végre a hatás kártyát. Mivel Henrik és Krisztián egyformán kettőt ajánlottak, így ők kiütik egymást. Anna 3 vörös gyöngyöt kap, melyet a paravánja mögé rejt. Az ellátmány most 5 zöld, 1 vörös, 3 sárga és 2 kék gyöngyből áll.

Krisztián



- 2 Ennél a helyzet kártyánál csak a sárga gyöngyök számítanak: Henriknél 1 van, Krisztiánnak nincs, Annának is 1 és Marinál semmi. Az egy kéz miatt a legkisebb ajánlatot keressük. Krisztián és Mari egyaránt nullát ajánlott, így ők kiütik egymást. Henrik és Anna szintén egyformán gondolkozott, így ők is döntetlenben maradnak egymással. Mivel így senki sem hajthatja végre a hatás kártyát, minden játékos a cserebere fázis után az ellátmányba rakja a felajánlását.

Anna

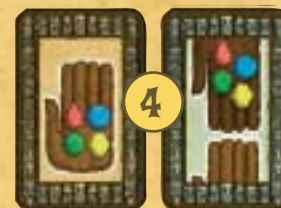


- 3 Ennél a helyzet kártyánál mindegyik színű gyöngy számít: Henrik 3, Krisztián 2, Anna 2, Mari pedig 4 gyöngyöt ajánlott. Mivel két kéz van, így a vizsgálatnál a legnagyobb ajánlatot keressük. Mari egyedül érte el a legnagyobbat 4 gyönggyel, a többi játékosnak ezért el kell vennie egy-egy sárga gyöngyöt az ellátmányból.

Mari



- 4 Ennél a helyzet kártyánál újfent mindegyik szín számít: Henriknek 3, Krisztiánnak 2, Annának 2, és Marinak 4 gyöngye van. Az egy kéz miatt most is a legkisebb ajánlatot keressük. Krisztián és Anna az egyforma legkisebb ajánlattal kiütik egymást, így Henrik hajthatná végre a hatás kártyát. Mivel azonban az ellátmány már nem tartalmaz sárga gyöngyöt, így nem tudja maradéktalanul végrehajtani azt, ezért egyáltalán nem vehet el gyöngyöt az ellátmányból!



A vizsgálat után a játékosok berakják az ajánlataikat az ellátmányba. Az ellátmány így 7 zöld, 4 vörös, 2 sárga és 6 kék gyöngyöt tartalmaz.

A játékosok most belekezdenek a második cserebere fázisba....



fordította: szoffi szerkesztette: Shadrune
<http://www.jateklap.hu>
Játéklap - Társasjáték és Kártyajáték Portál