



PETER SZOLLOSI

CHAMPOLYA

8+
2-4
25'

JÁTEKOSOK SZÁMA: 2-4 FŐ • JÁTEKIDŐ: KB. 25 PERC • KOR: 8-99 ÉVES KORIG

BEVEZETŐ

Dél-Amerika, az 1930-as évek eleje. A világ legkiválóbb kalandor-régészei vagyunk, de nem múzeumok megbízásából dolgozunk, hanem szigorúan csak saját szakállunkra... Ez a specialitásunk, ősi kultúrák műkincseit fedezzük fel, és a feketepiacon értékesítjük a legnagyobb titokban. Most viszont összefogtunk a hatalmas zsákmány reményében, közösen feltérképeztük és felfedeztük a kontinens legkülönlegesebb kincseit. Hatalmas siker koronázta az erőfeszítéseinket, de most hogyan fogunk osztozni az értékes műkincseken? Az fel sem merült egyikünkben sem, hogy igazságosan...

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok licitálás útján fognak kalandoraik segítségével kincseket és bálványokat szerezni, ügyesen kell blöffölniük és kombinálniuk, hogy a játék végére a legértékesebb és legtöbb pontot érő műkincseket sikerüljön begyűjteni. Vigyáznunk kell, sem túl kapzsis, sem túl gyávák nem lehetünk, mert akkor vagy kiesünk a játékból, vagy üres kézzel távozzunk. Egyensúlyban kell tartanunk a mohóságunkat és a szerénységünket, ami nem lesz könnyű...

TARTALOM

95 db játékkártya (45 db nagy méretű kincskártya, 50 db kalandorkártya
4 db Rejtett Kincs jelző • 1 db játékszabály

Játékosszám	Kincskártyák száma
2 játékos	-15 lap
3 játékos	-10 lap
4 játékos	- 5 lap

ELŐKÉSZÜLETEK

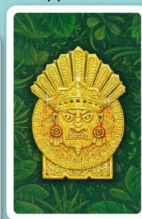
Külön-külön keverjük meg a nagy méretű kincskártyákat (célkártyák), illetve a kalandorok kártyáit (licitkártyák). Ezután játékoszámtól függően a jobb oldali táblázatnak megfelelően, véletlenszerűen távolítsunk el lapokat a kincskártyák paklijából, és megnézés nélkül tegyük őket vissza a játék dobozába. Ezek a kártyák az adott játékban nem vesznek részt. Ezt követően minden játékosnak adjunk egy-egy Rejtett Kincs lapkát, és mindegyiküknek osszunk **nyolc kalandorkártyát** képpel lefelé fordítva.

Ezeket a kártyákat a játékosok a kezükbe veszik, játékos társaiknak viszont nem mutatgatják meg őket. Az így megmaradt kalandorkártyákból képpel lefelé fordított paklit formálunk, és úgy helyezük el a játéktéren, hogy minden játékos számára könnyedén elérhető legyen. Ez lesz a kalandorkártyák húzópaklija. A kezdőjátékos az lesz, aki legutoljára járt múzeumban, ha ezt nem lehet egyértelműen eldönteni, akkor a legfiatalabb játékos kezd.

Kincskártya pakli



A második kincskártya képpel lefelé



A harmadik kincskártya képpel lefelé



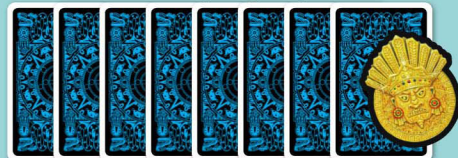
A JÁTÉK MENETE



Véletlenszerűen felhúzott 3 kincskártya

A kezdőjátékos mindig azzal indítja a kört, hogy felcsap három kincskártyát. Ezeket képpel felfelé fordítva helyezi el az asztalon, hogy minden játékos jól láthassa őket. Ezt követően kezébe veszi mindhárom kártyát, és az asztal alatt, a többiek számára nem látható módon kiválaszt belőlük egyet, melyet képpel lefelé fordítva visszatesz a kincskártyák paklijának aljára. A másik két kártyát felajánlja licitre, visszahelyezi az asztalra úgy, hogy az egyik kártyát képpel felfelé, a másikat pedig képpel lefelé fordítja, így a többi játékos a három kincsből csak az egyiket ismeri biztosan. Erre a két kincsre lehet ezután licitálni.

Az első kincskártyát tegyük a pakli alá



LICIT

A kezdőjátékostól kezdve, és az óramutató járása szerint haladva minden játékos kiválasztja kezéből a licitre felhasználni kívánt kalandorkártyáit, majd képpel lefelé az asztalra helyezi őket maga elé. Minden játékosnak legalább egy kártyát kell ki játszania, legfeljebb viszont csak ötöt.

Ha minden játékos megtette licitjét, a kártyákat egyszerre fordítjuk fel, majd kiértékeljük a licit eredményét. A licitben részt vevő kártyalapok pontértékeit játékosonként összeadjuk, és a licit nyertese az a játékos lesz, aki a legértékesebb vagy a legtöbb pontot érő kalandor vagy kalandoresapatot bocsátotta licitre (kivéve néhány különleges esetet, melyek leírását lásd lentebb). A kalandorkártyák bal és jobb felső sarkában is látható az adott kártya értéke, alatta pedig azt is jelöltük, hogy egy licit során az adott kártyából legfeljebb hány darabot játszhat ki a játékos egyszerre.

A licitek során minden játékos csak egyféle kalandort ajánlhat fel licitre. Ennek megfelelően például három 9-es kártya (27 pont) vagy két 11-es kártya (22 pont) kijátszása szabályos, viszont ez az öt kártya együttes kijátszása már nem lehetséges. A kártyák kiválasztásánál figyelembe kell vennünk az adott kártyából maximálisan játszható mennyiséget is (a kalandorkártyák értéke alatt jelölve): a 17-es kártyából például maximum kettőt lehet egyszerre kijátszani (összesen 34 pont), három vagy több kijátszása már szabálytalan.

Abban az esetben, ha egyszerre több játékos is nyerő helyzetbe kerül a licitálásnál (mivel azonos értékben játszottak ki kártyákat), ezek a játékosok kiütik egymást, és a sorban következő játékosra száll át a győzelem joga (vagyis arra, akinek kalandorkártyáinak értéke a következő legmagasabb a sorban). Ha két kalandoresapat egymással vív erőpróbát, ne csodálkozzanak, ha a nevető harmadik kaparintja meg időközben a zsákmányt...

Példa a kalandorkártyák (licit) helyes kijátszására:



22 pontérték



36 pontérték (a licit nyertese)



35 pontérték



31 pontérték

Példa (ábra nélkül): egy licitkör alkalmával Peti és Anna is két-két 9-es kalandorkártyát (18 pontérték) játszott ki. A körben ezek lennének a győztes lapok, hiszen értékük magasabb, mint az Álmos által kijátszott 7-es lap vagy a Bogi által kijátszott 17-es lap. Mivel azonban az egyszerre kijátszott, egyforma értékű licitnyertes kártyák kiütik egymást, a következő legnagyobb értékben licitáló játékos lesz a kör győztese, így Bogi lesz az (17 pontérték), aki begyűjtheti a kör mindkét kincskártyáját!

Miután kiértékeljük a kijátszott kalandorlapokat, a licit győztese megkapja mindkét kincskártyát: a képpel lefelé és a képpel felfelé fordított lapot is (kivéve néhány különleges esetet, melyek leírását lásd lentebb). A kijátszott kalandorkártyákat képpel felfelé egy kupacba rendezve eldobjuk, kialakítva ezzel a kalandorkártyák dobópakliját. A későbbiekben minden eldobott kalandorkártya erre a pakliara kerül.

A megszerzett kincskártyákat a licitnyertes játékos egymáson elcsúsztatva, képpel felfelé fordítva, fajtánként maga elé helyezi úgy, hogy azok darabszáma látható legyen. A kincskártyák bal felső sarkában egy darab kártya értéke látható, a kártya alján lévő sáv pedig balról jobbra azt jelzi, hogy az adott kincs megszerzett kártyáinak száma után hány pont jár. Az X azt jelzi, hogy ha a játékos az adott kincsből ennyit összegyűjt, **azonnal** kiesik a játékból. Az alsó sáv felett jeleztük a kártyák esetleges különleges képességét, illetve hogy az adott kártyából hány darab található a pakliban.



Példa: egy sárga bálvány (TEZCALOTE) begyűjtésével 5 pontot szerzünk, kettőért 10 pont jár, ha azonban véletlenül akkor 0 pontot kapunk. Abban az esetben, ha a játékos négyet vagy ötöt szerez belőle (hiszen egy szerencsétlen licit során valaki akár két egyforma kincset is elnyerhet), akkor **automatikusan** kiesik a játékból.

ELLENŐRZÉS I.

A kincsek megszerzése után **mindig ellenőrizzük**, hogy a licitnyertes játékos játékban van-e még. Ha a játékos valamelyik kincsből túl sokat szerzett (X), **azonnal kiesik** a játékból. Kezében maradt kalandorkártyáit a kalandorkártyák dobópaklijára helyezi, az addig összegyűjtött kincskártyáit pedig visszateszi a dobozba – azok végleg kikerülnek a játékból.

Megjegyzés: A tapasztalatok azt mutatják, hogy egy-egy játékos kiesésére többnyire csak a játék utolsó körében szokott sor kerülni.

ÚJ KÖR KEZDŐDIK IV.

Miután minden játékos felhúzott egy-egy kalandorkártyát, a kör véget ér, és újabb kör kezdődik. Az eddigi kezdőjátékostól balra ülő játékos lesz az új kezdőjátékos, aki az új kör elején az előző körhöz hasonlóan felcsap három kincskártyát, az előzőekben leírt módon kiválasztja közülük a licitálásra bocsátott kincseket, ezzel újabb licitkört indítva.

UTOLSÓ KÖR ÉS A JÁTÉK VÉGE

Ha a kincskártyák paklijában már **csak 2 vagy 3 kártya** maradt, azokat **megnézés nélkül**, vagyis képpel lefelé fordítva ajánljuk fel licitálni. A kezdőjátékosnak ebben az esetben nem kell választani a kártyák közül, a licit nyertese pedig mindegyik kincskártyát egyszerre szerezhetheti meg. Ha ebben a körben nem találna mind-egyik kártya gazdára (bizonyos különleges kártyáknak köszönhetően), a játék akkor is véget ér, és a pontozás következik.

PONTOZÁS

A játék végén megvizsgáljuk a játékosok előtt összegyűjtött kincskártyákat, illetve a kezükben maradt kalandorkártyákat. A kincskártyákkal megszerzett pontjaikat a kártyákon lévő **pontozósáv** alapján számítjuk ki. Ha egy játékos a játék végéig **nem használta fel Rejtett Kincs lapkáját**, akkor azt közvetlenül a pontozás előtt az egyik kincssorozatára **kell** helyezni, mely így egy plusz kártyát fog jelképezni az adott kincsfajtából. (Átokkártyára nem helyezhető!) A játékosok a ki nem játszott, kezükben maradt Nyomkereső kártyák darabjéért -1 pont büntetést kapnak, míg a Vezérkártyák darabja után pedig -3 pontot!

Miután a játékosok összegezték megszerzett pontszámaikat, a játék győztese az lesz, aki zsákmányával a legtöbb pontot gyűjtötte, elnyerve ezzel a legdörzsöltebb kalandor-régész címét!

PÉLDA A PONTOZÁSRA

A játék végén a kalandor-régész játékosok a következő pontokat kapják kincskártyáikért:

Bogi 15 pontot kap két kék bálványáért, 3 pontot egy zöld bálványáért, 1 pontot egy aranykincsért, valamint -5 pontot a két Marcona Harcosáért. Bogi így összesen 14 pontot gyűjtött.

Lotti 10 pontot kap négy piros bálványáért, 0 pontot a zöld bálványaiért, és -2 pontot a kezében maradt két Nyomkeresőért, ami összesen 8 pont lenne, viszont megfeledezett Rejtett Kincs lapkájáról, melyet a pontozásnál **kötelező** valamelyik zsákmányához illeszteni. Lotti akár a piros bálványaihoz, akár a zöld bálványokhoz teszi Rejtett Kincs lapkáját, mindenképpen kiesik a játékból, így ő már sajnos nem győzhet.

Álmos 15 pontot kap a két kék bálványáért, viszont 0 pontot kap három sárga bálványáért, és 5 pontot kap a két piros bálványáért. Le kell vonnia -3 pontot a kezében maradt Vezérkártyáért, így Álmos összesen 17 pontot szerez, amivel meg is nyeri a játékot.

HÁROM KÁRTYA SZABÁLY II.

Ha az ellenőrzés és a licit kiértékelése megtörtént, **minden** játékban maradt játékos **húz egy-egy kártyát** a kalandorkártyák húzópaklijából. A kézben tartható kalandorkártyák száma nincs korlátozva, viszont a **kör végén** minden játékosnak **legalább hárommal** kell rendelkeznie. Abban az esetben, ha egy játékosnak még ezt a húzást követően sincs legalább három kalandorkártyája, addig kell lapokat húznia a kalandorkártyák húzópaklijából, amíg háromra nem egészítette ki a kezében lévő lapokat. Ha ilyenkor a kalandorkártyák húzópaklija kifogy, a dobópakli kártyáit újrakeverve új húzópaklit alkotunk, a megkevert kártyákat képpel lefelé fordított pakliba rendezve.

HA DÖNTETLEN A LICIT.. III.

Ha a licit során az a ritka helyzet fordulna elő, hogy **senki sem nyeri** meg a licitet, a kijátszott kalandorkártyák a dobópaklira kerülnek, a kincskártyák pedig képpel lefelé fordítva **vissza-kerülnek** a kincskártyák paklijának legaljára.

A játékosok a kör végén ilyenkor is kapnak egy-egy kalandorkártyát, illetve kevesebb kártya esetén ilyenkor is fel kell tölteniük kártyáik számát legalább háromra.



Bogi

Lotti

Álmos

KÜLÖNLEGES KINCSKÁRTYÁK, KALANDORKÁRTYÁK ÉS KIVÉTELES ESETEK

Minden játékos rendelkezik egy Rejtett Kincs lapkával, melyet **kétféleképpen** használhat fel a játék során:

A Ha a játékos úgy érzi, hogy túl kevés kalandorkártyája van a kezében, az utolsó kör kivételével bármelyik kör végén a kalandorkártyák húzásakor **eldobhatja** Rejtett Kincs lapkáját a játék dobózába (tehát az kikerül a játékból), és cserébe **nyolcra** egészítheti ki a kezében lévő kalandorkártyák számát.

B Ha a játékos a játék végéig **nem használja fel** Rejtett Kincs lapkáját, a játék végi pontozáskor **kötelező** azt hozzátennie egyik megszerzett kincskártyasorozatához. Ebben az esetben a lapka azonosul az adott kincs fajtájához, és úgy kezeljük, mintha a játékosnak még egy lapja lenne abból a bálványból. A Rejtett Kincs Átokkártyához nem illeszthető!

Példa: Ági a játék végéig nem használta fel Rejtett Kincs lapkáját, ezért hozzá kell illesztenie a már megszerzett 3 piros bálványához (PATEKATI), így ez a sorozat 7 helyett 10 pontot fog érni, mintha 4 megszerzett bálványa lenne.



REJTETT KINCS LAPKA



Ági

MARCONA HARCOSOK – kincsek őrzői



A bennszülött harcosokat ábrázoló kártya nulla pontot ér (kezdetben), azonban öt darab megszerzésével akár ki is ejtheti óvatlan tulajdonosát a játékból. A kártya rendkívüli előnye az, hogy amint egy játékos licit útján megszerez belőle egyet, **azonnal kap** három kalandorkártyát a húzópakliból, melyet a kezébe vesz.

Ha a játékos az utolsó körben szerzi meg a Marco-na Harcosok kártyáját, akkor is fel kell húznia három kalandorlapot.

ÁTOK (AZETACHILY) – utolér a végzet...



Ha egy játékos a licit útján az Átokkártyát szerzi meg, **azonnal** el kell dobnia a **megelőző körökben** megszerzett kincskártyái közül a **legértékesebbet** (a kártya bal felső sarkában jelzett érték alapján). Ezt a kincskártyát vissza kell tennie a játék dobózába, az végleg kikerül a játékból, az Átokkártyát pedig maga elé kell helyezni, mivel ez egy elátkozott kincskártya. Ha a licitáló ebből a különleges kincskártyából begyűjti a harmadikat is, azonnal kiesik a játékból.

NYOMKERESŐ – hív a vadon!

A maszk ikonnal jelölt Nyomkereső önmagában **nem kijátszható** kártyalap! A játékban tulajdonképpen **egyfajta jokernek** tekinthető, **csak kétféleképpen** használhatjuk fel:



Kijátszhatunk pontosan egy Nyomkeresőt egy vagy több kalandorkártyával **együtt**, ilyenkor úgy vesszük, hogy a játékos az adott kalandorkártyából **eggyel többet** játszott ki.

Példa: ha két 11-es kalandorkártyával együtt játszunk ki a Nyomkereső kártyáját, azt úgy tekintjük, mintha a játékos három 11-es kártyát játszott volna ki (22 + 11 = 33 pontérték).

Megjegyzés: a Nyomkereső kártyájával **együtt sem haladhatjuk** meg az adott ka-

landortípusból kijátszható **maximális mennyiséget**.

FONTOS! Ha a játékos a licitet Nyomkereső kártyát tartalmazó kombinációval nyeri meg, **csak az egyik** kincskártyát veheti magához és teheti le maga elé! A licitnyertes játékos dönti el, hogy melyiket szeretné betenni a gyűjteményébe. Ha a képpel felfelé fordított lapot választja, a másik, (képpel lefelé fordított) kincskártya megnézés nélkül visszakerül a kincskártyák paklijának aljára.

Különleges eset: Ha a joker kártya kijátszásával döntetlen alakulna ki a két legmagasabb értéket kijátszó játékos között, a kártyák akkor is kiütik egymást, és a sorban következő legértékesebb kalandorkártyákat kijátszó játékos nyeri meg a licitet.



2 A licitálás során Nyomkereső kártyák-ból **csak pontosan kettőt** játszunk ki (ekkor más kalandorok nem csatlakoznak hozzájuk). Ilyenkor a játékos mindkét kincskártyát eltávolítja a licitből (senki sem nyer), és más kártyák (Vezérkártyák) hatása sem érvényesül! Ezeket a kincskártyákat vissza kell helyeznünk a kincskártyák paklijának aljára (anélkül, hogy a képpel lefelé fordított kártyát megnéznénk). A kör összes kijátszott kalandorkártyája a dobópaklira kerül, a két Nyomkeresőt kijátszó játékos pedig azonnal húzhat

három kalandorkártyát. Természetesen a kör szokásos menetének megfelelően ezt a húzást követően is kap mindenki 1-1 kalandorkártyát – beleértve a két Nyomkeresőt kijátszó játékost is, tehát ő ebben a körben négy kalandorkártyát szerez.

Figyelem! Abban a nagyon ritka esetben, amikor egyszerre kettő vagy több játékos is ilyen Nyomkereső párost játszik ki, azok is kiütik egymást, és a sorrendben következő legértékesebb kalandorkártyákat kijátszott játékos nyeri meg a licitet! Ilyenkor a Nyomkereső párosokat kijátszó játékosok plusz kártyákat sem húzhatnak.

VEZÉRKÁRTYÁK

A játékban három Vezérkártya található: a kínai maffia, a dél-amerikai diktátor és az orosz kémnő. Ezek a kártyák majdnem mindegyik, számértékkel rendelkező kalandorkártya-kombinációnál erősebbek. Abban az esetben, **ha egy körben több** Vezérkártya is kijátszásra kerül, **csak** annak érvényesül a hatása, amelyik a kezdőjátékostól kezdve körsorrendben (az óramutató járása szerint) **később** került kijátszásra, a többi Vezérkártya hatástalan, és eldobásra kerül a dobópaklira.

Figyelem! Ha egy vagy több Vezérkártya mellett egy Nyomkereső páros is kijátszásra kerül, a Vezérkártyák nem fejtik ki hatásukat, a bennszülött Nyomkeresők hatása érvényesül **azonnal** (a licitre felajánlott kincsek visszakerülnek a pakli aljára)!

Megjegyzés: ha egy Vezérkártya az utolsó körben úgy kerül kijátszásra, hogy nem tudja kifejteni hatását (mert azt egy másik kártya érvényteleníti), az azt kijátszó játékos a játék végi pontszámából -5 pont büntetést kap!

TRÜKKÖS VEZÉRKÁRTYA-KIJÁTSZÁS

Példa: Lotti ebben a körben két 7-es kalandort játszott ki, Bogi a kémnőt, Peti egy 31-es. Mivel ebben az esetben először a kémnő hatása érvényesül, Peti helyett a licitkört nagy meglepetésére Lotti nyeri meg, aki a kör legalacsonyabb licitjét felajánlva mindkét kincskártyát megszerzi!



Lotti



Bogi



Peti

KÍNAI MAFFIA – a veszedelmes triád

A kínai maffia kiterjedt kapcsolatai révén olyan gyorsan és hatásosan képes intézkedni, hogy a többi játékos orra előtt megszerzi **mindkét** kincskártyát! Ha egy körben csak ez a Vezérkártya kerül kijátszásra, vagy több vezérkártya közül az ő képesége érvényesül, a kínai maffiát kijátszó játékos **mindkét** kincskártyát megszerzi.



DIKTÁTOR – a hatalom bűvöletében

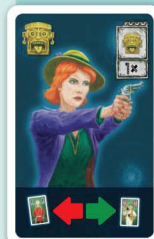
A szinte korlátlan hatalommal és befolyással rendelkező diktátor egyszerűen csak a többi kalandorkártyánál magasabb értékkel rendelkezik. Legyőzhető, viszont ha ő nyeri meg a licitet, **csak az egyik** kincskártyát gyűjti be, a dél-amerikai diktátort kijátszó játékos szabadon választhat a kincsek közül. Ha a képpel felfelé fordított kártyát választja, a másik (képpel lefelé fordított) kincskártyát megnézés nélkül visszateszük a kincskártyák paklijának aljára.



OROSZ KÉMNŐ – női lelemény

A trükkös orosz kémnő megfordítja a **kártyák erő-sorrendjét**, és a gyengéket támogatva azt teszi győztesse az adott körben, aki a **legkisebb** licitet ajánlotta fel. (A kémnő sohasem nyeri meg a licitet, csak befolyásolja a nyertes kilétét.)

Ha ilyenkor kettő vagy több pontosan egyforma értékű, legalacsonyabb licit is van a játékban, a sorrendben következő legkisebb értékű licitet kijátszó játékos lesz a győztes!



PÉLDA A JÁTÉK EGY KÖRÉRE



■ Anna a kezdőjátékos, felcsap a kincskártyák paklijából 3 kártyát, megmutatva azokat játékosársainak. A három felhúzott kártya egy kék bálvány (CHICHEN ITZA), egy zöld bálvány (MANAGUA) és egy Marcona Harcos. Ezután fogja a három kártyát, és az asztal alatt titokban kiválaszt közülük egyet, melyet visszatesz a kincskártyák paklijának aljára. A maradék két kártyából a zöld bálvány kártyáját fordítja fel, a másik kártyát pedig képpel lefelé fordítva melléfekteti. Innentől fogva csak ő tudja, hogy pontosan milyen kártyákért is folyik a licitálás.

■ Ezután minden játékos körsorrendben, képpel lefelé fordítva, maga elé fekteti a licitre ajánlott kalandorkártyáit. Ha minden játékos maga elé helyezte a kívánt mennyiségű kártyát, a játékosok egyszerre felfordítják azokat.

■ Anna a kémnőt játszotta ki, Ági két 11-es kalandort, Peti két 9-es kalandort, Almos pedig egy 7-est és egy Nyomkeresőt. Kijátszott kalandorkártyáinak összértéke alapján Ági lenne a győztes (22-vel), Anna azonban a kémnővel megfordította a sorrendet, így a legkisebb licitet ajánló, vagyis Almos nyeri meg a licitkört (14-gyel).

■ Mivel a licitnyertes egy Nyomkereső hozzáadásával nyert, a két kincsből csak az egyik, választása szerint veheti magához. Ő úgy dönt, kockáztat, mivel már van egy kék bálványa, és ha a másodikikat is megszerzi, sok pontot zsebelhet be. A képpel lefelé fordított zöld bálvány kártyát visszateszi a kincskártyapakli legaljára, a képpel lefelé fordított kártyát pedig felfordítja: sajnos az a Marcona Harcos! Anna ügyesen csöbe húzta Álmost, aki így nem szerez plusz pontokat – sem mínusz pontokat egyelőre –, viszont azonnal kap három kalandorkártyát a húzópakliból. Ezután a felhasznált kalandorkártyák eldobásra kerülnek a dobópaklira.

■ Ezt követően a kezdőjátékostól kezdve mindenki felhúz 1-1 kalandorkártyát (Álmos is). A kártyák felhúzása után Annának még mindig csak két kalandorkártyája van, ezért ő felhúzhat még egyet. ■ Ági pedig úgy dönt, hogy kevés a kezében lévő négy lap, ezért eldobja Rejtett Kincs lapkáját, és kiegészíti a kezében lévő kalandorlapokat nyolcra.

■ A kör ezzel véget ért, a kezdés joga a kezdőjátékostól balra ülő játékosra száll, aki három kincskártya felcsapásával új kört indít.

PÉLDA A PONTOZÁSRA



A játék végén a játékosok a következő pontokat kapják megszerzett kincskártyáikért:

■ Anna 15 pontot kap két kék bálványáért, 3 pontot kap zöld bálványáért, 3 pontot két aranyáért, valamint -10 pontot három Marcona Harcosáért. A Rejtett Kincs jelzőt a zöld bálványához illeszti, így a 3 pont helyett ezért 6 pontot kap, a két Nyomkeresőért pedig -2 pont jár, Anna így összesen 12 pontot gyűjtött.

■ Lotti 10 pontot kapna négy piros bálványáért és 10 pontot négy aranyáért, és nulla pontot az Átokkártyáért, ami összesen 20 pontot jelentene. Ezzel esélyes lehetne a győzelemre, ám megfeledezett Rejtett Kincs lapkájáról, melyet a pontozásnál kötelező valamelyik zsákmányához illeszteni. Lotti akár a piros bálványaihoz, akár az aranyaihoz teszi Rejtett Kincs lapkáját, mindenképpen kiesik a játékból, így ő már sajnos nem győzhet.

■ Peti 0 pontot kap három sárga bálványáért, 6 pontot kap két zöld bálványáért, illetve -5 pontot a két Harcosáért. Mivel a Rejtett Kincset a zöld bálványhoz illesztette, így az már 10 pontot ér, ezáltal Peti összesen 5 pontot gyűjtött.

■ Álmos 5 pontot kap két piros bálványáért, 0 pontot három sárga bálványáért, illetve 7 pontot a kék bálványáért, és 0 pontot az Átokkártyáért, -3 pont levonás jár a kézben maradt Vezérkártyáért. Ez összesen 9 pont lenne, ami csak a második helyezéshoz lenne elég, azonban Álmos Rejtett Kincs lapkáját taktikusan a játék végére tartogatta, és a pontozáskor azt a kék bálványhoz illeszti. Mivel a két kék bálvány már 15 pontot ér, Álmos 9 helyett összesen 17 pontot szerez, amivel meg is nyeri a játékot!



2 SZEMÉLYES VÁLTOZAT

2 játékos esetén is a fenti alapszabályokat alkalmazzuk az alábbi kiegészítéssel: abban az esetben, ha egy licitkörben mindkét játékos Vezérkártyát játszik ki, **egyikük sem nyer**. Mivel ezek a Vezérkártyák semlegesítik egymást, a dobópaklira kerülnek, a kincskártyák viszont változatlanul az asztalon maradnak és a két játékos így indít újabb licitkört.

Természetesen az új kör megkezdése előtt az érvényes licitkörökhöz hasonlóan ilyenkor is megtörténik a kör végi kalandorkártyahúzás.

KÉSZÍTŐK

Szerző: Szöllösi Péter
Grafika: Tari József
Játékszabály: Csikós Krisztina (X-ta)
©2019 Vagabund Kiadó
Minden jog fenntartva.
www.vagabundkiado.hu
WEBSHOP: www.jojatekjoaron.hu

