

Rő - Papír - Olló



Játékszabály



**Dino**<sup>®</sup>

# Rő - Papír - Olló

2-4 játékos  
10 éves kortól  
Játékidő: 45 perc



A határvidéken élő embereknek sosem volt könnyű életük. Még békeidőben sem volt nyugtuk, mert amikor nem ellenséges hadak támadták városaikat, a polgárok az uraik közti hatalmi harcoktól szenvedtek. Ám, az idők változnak. Új király került a trónra, akinek célja, hogy mindkét problémától azonnal megszabadítsa a népét. A nemesség feladata erős várak építése és a határvidék védelme lesz. Te is a nemesség tagja lehetsz, célod, hogy a többiekénél gyorsabban építsd fel a várad. Azonnal elkezdheted építkezni, erősítheted a gazdaságodat, vagy fejlesztheted a hadseregedet. Csak válaszd ki a megfelelő eszközöket és anyagokat az építési és hadászati fejlesztésre.

## A játék tartalma

- 4 db vármező lap
- 52 fa alkatrész a várakhoz (24 torony, 20 bástya, és kapu)
- 179 db alapanyag zseton (kő, kard, pergamen)
- 48 fejlesztés kártya  
(20 építő, 16 harci, 12 kereskedelmi kártya)
- 22 akció kártya  
(8 támadó, 8 megtorló, 6 védekező kártya)
- 24 küzdelem kártya
- 1 kezdő játékos kártya
- 1 hangulat kártya
- 1 játékszabály

## A játék előkészítése

A játék megkezdése előtt, óvatosan pattintsuk ki az alapanyag zsetonokat és a vármezőket a kartonlapból.



fejlesztés kártya



akció kártya



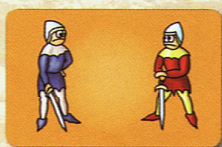
küzdelem kártya



Az asztal közepén biztosíts szabad területet a fejlesztés kártyáknak és a vármezőknek. A fejlesztés kártyákat (építő-, harci- és kereskedelmi kártyákat) keverd össze, és úgy helyezd el az asztalon, hogy azokat mindenki elérje.

A játék elején a küzdelem kártyákat piros felükkel felfelé kell a táblára helyezni.

Minden játékos vegyen el egy VÁRMEZŐ kártyát és helyezze maga elé.



hangulat kártya

A hangulat kártyát narancssárga felével felfelé, a küzdelem kártyák közelébe kell elhelyezni. A küzdelem kártyák értékét a narancssárga felükön lévő szimbólumok határozzák meg.



A legidősebb játékos kezd: vegye el a KEZDŐ JÁTÉKOS KÁRTYÁT és helyezze a vára közelébe. Akié ez a kártya, az kezdi a kört, és miután befejezte, átadja a kártyát a soron következő játékosnak. A játék az óramutató járásával egyező irányban halad.



vármező

## A játék célja

A játék célja, hogy társaidnál gyorsabban építsd fel a várad.

## A játék menete

A játék körökre van osztva. Az egyes körök a következő szakaszokból állnak:

1. nyersanyaggyűjtés
2. fejlesztés kártyák forgatása
3. küzdelem
4. beszerzés
5. a kör vége



### 1. Nyersanyaggyűjtés

Minden kör elején a játékosok 3-3 darabot kapnak minden nyersanyagból (kő, pergamen és fegyver) melyeket az asztalon mindenki számára jól látható módon helyeznek el. A nyersanyagok a küzdelem eszközei valamint a kör végén fizetőeszközök is.

### 2. Fejlesztés kártyák

Az ELSŐ JÁTÉKOS a pakli tetejéről felfordít kettővel több FEJLESZTÉS KÁRTYÁT, mint a játékban részt vevő játékosok száma (2 játékosnál 4-et, 3 játékosnál 5-öt, 4 játékosnál 6-ot), majd a kártyákat az asztal közepére rakja. Ezek lesznek az adott körben felhasználható fejlesztés kártyák, lehetnek építő, harci és kereskedelmi kártyák. A kör végén a játékosok megvehetik ezeket a kártyákat, de egyelőre csak nézhetik a kínálatot.

**Példa:** Játék az első körben 3 játékkal.

Minden játékos 3-3 darabot vesz minden nyersanyagból, majd a kezdő játékos 5 fejlesztési kártyát tesz az asztalra.



### 3. Küzdelem

Minden játékosnak 2 szomszédja van. Ők fognak majd egymással küzdeni minden körben. A jobbra melletted ülő játékos támadását kell fogadnod és a baloldali szomszédod fogadja a te támadásodat. A küzdelem az óramutató járásával meggegyező irányban halad.

#### A küzdelem menete

A KEZDŐ JÁTEKOS húz egy KÜZDELEM KÁRTYÁT és a narancssárga felével felfelé a bal szomszédja és saját maga közé helyezi. Ez azt jelenti, hogy küzdelemre hívja ki az ellenfelét. A KÜZDELEM KÁRTYÁN található bizonyos számú fegyver, kő, és pergamen. (Pl. két fegyver, egy kő, és egy pergamen). A játékosok megnézik a kártyát, majd ezt követően indul a harc. A harc hasonlít az ismert „KŐ, PAPIR, OLLÓ” játékra. Mindkét játékos ökölbe szorítja a kezét és maga elé nyújtja. Ezután hangosan háromig számolnak, és amint a „három” elhangzik, választanak egy szimbólumot: ökölbe szorított kéz – kő, nyitott tenyér – pergamen, két kinyújtott ujj – fegyver. A kő legyőzi a fegyvert, a fegyver legyőzi a pergament, a pergamen legyőzi a követ.



**Figyelem:** Az egyes szimbólumok a lehetséges stratégiákat jelölhetik. A kő erős védekező pozíciót, a fegyver gyors támadást, a pergamen pedig tárgyalási pozíciót jelent. Az erős védekező pozíció megállíthatja a támadást, a gyors támadás megghiúsíthatja a tárgyalást és az ügyes diplomácia védelmet nyújthat.

Ellentétben a már ismert játékokkal, itt nem csupán arról van szó, ki győz, hanem, arról is, hogy mit nyerhet. Itt jut szerephez a KÜZDELEM KÁRTYA.

A győztes olyan nyersanyagot kap a vesztestől, amivel legyőzi, és annyi nyersanyagot kap, amennyi a küzdelem kártyán az adott nyersanyagból szerepel. A fent említett esetben, a nyertes két fegyvert kap, ha fegyverrel győz, egy pergament, ha pergamennel győz, és egy követ, ha követ legyőzi le ellenfelét.

A stratégiák szerepe jelentős. Figyelembe kell vened, hogy mennyi nyersanyagot nyerhet az ellenfeled, és milyen nyersanyagokra lesz szüksége az adott kör végén, de mindenekelőtt ki kell találnod az ellenfeled stratégiáját.

#### Gyorsan kell gondolkodnod!

A gondolkodási idő csupán pár másodperc.

**Például:** Milyen szimbólumot választanál a fent említett KÜZDELEM KÁRTYÁNÁL? Fegyverek vannak a kezdedben (még kettőt nyerhetsz). A követ is választhatod így kivédheted ellenfeled fegyverét. Kő is van a kezdedben és még egy kis zsákmány is lehet jobb, mint a veszteség. Mi van, ha az ellenfeled ugyanígy gondolkodik? Most jöhet a képbe a pergamen, mint egy meglepetés, de mi van, ha ellenfeled mégis a fegyverekre hajt?

Amennyiben ugyanazt a szimbólumot választjátok az ellenfeleddel, a küzdelem azonnal újraindul. Ha háromszor csatáztok, döntetlen eredménnyel, akkor a küzdelem véget ér, nincs győztes és nincs zsákmány.

#### Zsákmány (a küzdelem díja)

A győztes azonnal jogot formálhat a megszerzett zsákmányára. Elveheted a nyersanyagokat, aszerint, hogy melyik szimbólummal nyerted a küzdelmet, a mennyiséget a KÜZDELEM KÁRTYA határozza meg. Ezt helyezd magad elé. Amennyiben ellenfeled kifogyott a megszerzett nyersanyagból, csak annyi lesz a tiéd, amennyivel rendelkezik.

**Például:** Ha a küzdelem során mindkét játékos ugyanazt a stratégiát követi. Nem akarnak kockáztatni, hogy az ellenfél fegyverekre fog hajtani, így mindkettő a követ választja. Ez esetben nincs győztes, és a harc folytatódik. Mivel mindkét játékos ugyanarra gondol, a pergament választják, így a harc továbbmegy. Amennyiben még ekkor sincs nyertes, a játék döntetlen. Az első játékos kitar a pergamen mellett és a másik fegyvert választ. Jó választás. Ez esetben a fegyver győz és a nyertes két fegyvert kap ellenfelétől. (2 fegyver szimbólum van a küzdelem kártyán). Az első játékos azonban csak egy fegyver kártyát birtokol, ezért a nyertes csak egy fegyvert kap.

#### A küzdelem folytatódik

A játék most egy másik harccal folytatódik, az óramutató járásával egyező irányban. Az a játékos, akit most támadtak, támadhatja meg most a bal oldali szomszédját. Ezután ez a játékos támadja a következőt, és végül, amikor az utolsó játékos támadja az elsőt, bezárul a kör. Minden játékos kétszer harcol az adott körben – egyszer, amikor őt támadják, egyszer, amikor ő támad. Ha összesen csak 2 játékos van, a kezdő játékos támad először. Küzdelem után a beszerzés következik.

#### 4. Beszerzés

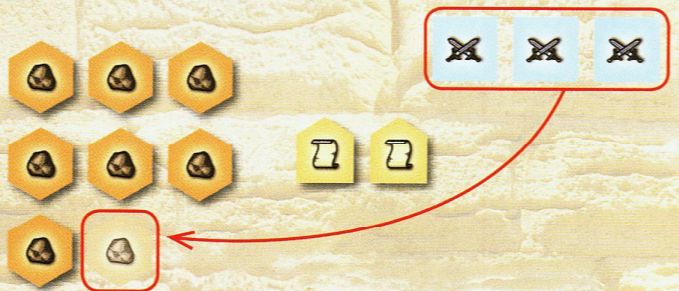
Az asztalon levő FEJLESZTÉS KÁRTYÁKRA licitálni lehet. Minden kártyán fel van tüntetve a minimális ára. ÉPÍTÉSI KÁRTYÁKAT követ, KERESKEDELMI KÁRTYÁT pergamennel, HADÁSZATI ESZKÖZÖKET fegyverrel lehet vásárolni. A KEZDŐ JÁTÉKOS kiválaszthat egy vagy két kártyát, amire licitálni kezd.

**Egy egyszerűsített eset:** A KEZDŐ JÁTÉKOS csak egy kártyát választ, bemondja melyik az, és mennyiért szeretné megvenni. Az árat a megfelelő nyersanyagban kell megfizetni, és nem lehet alacsonyabb a kártyán szereplő árnál.

A többi játékos az óramutató járásával egyező sorrendben tehet magasabb ajánlatot, vagy passzolhat. Az a játékos, aki kiválasztotta a kártyát, előnyt élvez a licit során. Amikor ezen a játékoson a sor, nem szükséges túllicitálnia a tétet, hanem elég ugyanannyit ajánlania, mint a legmagasabb licit. Az aukció ezután ugyanígy folytatódik, amíg mindenkire sor nem kerül. A legmagasabb licitet ajánló játékos fizet a kártyáért. Amennyiben nincs elég nyersanyaga kifizetni az árat, más nyersanyagokkal is fizethet. Ekkor azonban minden hiányzó nyersanyagot, **3 helyettesítő nyersanyaggal** lehet csak pótolni. Nem szabad nagyobb licitet tenni, mint amennyit a játékos ki tud fizetni.

**Például:** Van 7 követ, 2 pergamened és 3 fegyvered.

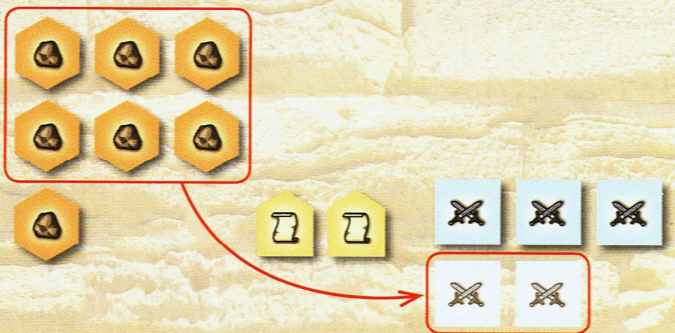
Amikor ÉPÍTÉSI KÁRTYÁKAT vásárolsz, maximum 8 követ fizethetsz (használhatsz 3 fegyvert a hiányzó kövek helyett).



Ha KERESKEDELMI KÁRTYÁT vásárolsz, maximum 5 pergamennel fizethetsz (használhatsz 3 fegyvert és 6 követ a 3 hiányzó pergamen helyett).



Ha hadászati eszközöket vásárolsz, maximum 5 fegyverrel fizethetsz (a 2 hiányzó fegyvert 6 követ tudod helyettesíteni). A maradék követ és a 2 pergament nem kell felhasználnod.



Az aukció során akár 2 kártyát is választhatsz. Ha ugyanolyan típusúak, a licitálás ugyanúgy zajlik, mintha egy kártya lenne. Ám ekkor a minimális licit a két kártya együttes értéke lesz.

Ha két különböző típusú kártyát választasz, akkor kombinált árat kell ajánlanod. Például egy ÉPÍTÉSI KÁRTYÁÉRT és egy FEJLESZTÉSI KÁRTYÁÉRT legalább annyi követ, mint az ÉPÍTÉSI KÁRTYÁN és legalább annyi pergament, mint a FEJLESZTÉSI KÁRTYÁN. Ha egy másik játékos licitálni akar, legalább annyit kell ajánlania, mint a már felajánlott tét és legalább az egyik nyersanyagot túl kell licitálnia. Tehát az nem fontos, hogy hány követ szeretne többet fizetni ez a játékos, ha a pergamen tétet nem tudja kifizetni. Bonyolultabb aukciókon célszerű, ha a játékosok elkülönítik a már felajánlott árat maradék a nyersanyag kártyáiktól, így jobban követhető a tét és hogy mennyit tudnak még licitálni.

**Például:** Van 6 követ, 8 pergamened és 9 fegyvered.

Az ÉPÍTÉSI KÁRTYA téte 7 kő és neked nagy szükséged van rá. A többi játékosnak azonban több kőve van és attól félsz, valaki rád licitál. Ezért elhatározod, hogy a HADÁSZATI ESZKÖZÖKKEL együtt licitálsz rá. Tehát felajánlász 7 követ és 10 fegyvert, elkülönítet a forrásokat annak megfelelően, hogy a többiek lássák, mennyit kell fizetni. Ebben az esetben 3 pergament fogsz felhasználni 1 kő helyett és 3 pergament 1 fegyver helyett. Tehát mindent felhasználtál 2 pergamen kivételével, amit most nem tudsz felhasználni.



A többi játékosnak legalább 8 követ és 10 fegyvert vagy 7 követ és 11 fegyvert kell felajánlaniuk, ha túl akarnak licitálni. Senkinek nincs elég fegyvere, tehát nyertél. Ha azonban te a minimális árral nyírsz, 7 követ és 5 fegyvert ajánlász, más játékosok túllicitálhatnak, például 10 követ és 5 fegyverrel, ami olyan ár lenne, amit te nem tudsz megadni.

A megvásárolt kártyákat **azonnal felhasználsz** (lásd lent) és az aukció folytatódik. Az óramutató járásának megfelelően soron következő játékos licitálhat egy vagy két kártyára. Passzolhatsz is, ha nem akarsz részt venni a licitálásban, vagy nincs elég nyersanyagod a kártyákra.

**Olyan kártyát nem választhatsz, amire nem tudod kifizetni a minimális árat.**

Az aukció akkor ér véget, amikor már nem maradt kártya, vagy amikor minden játékos megkapta a lehetőséget a kártyaválasztásra. A megmaradt kártyákat félre kell tenni, ezeket akkor kell használni, ha a fejlesztési kártyák elfogytak.

## AUKCIÓ KÁRTYÁK HASZNÁLATA

### Fejlesztés kártyák

Pergamennel fizetsz a FEJLESZTÉS KÁRTYÁÉRT, ezek a kártyák a gazdaság különböző területeket jelölik.

- Néhány kártya **lehetővé teszi**, hogy **több nyersanyagot kapj** a nyersanyaggyűjtés során (Pl. a Bányászat kártyával 3 kő helyett 5-öt kapsz)
- Néhány kártyához **árengedmény jár** a **beszerzés során** (Pl. az Építés kártyával 2 nyersanyaggal kevesebbet fizetsz az ÉPÍTÉSI KÁRTYÁÉRT, mint amennyit az aukció során felajánlottál, tehát mindig tehetsz nagyobb tétet, mint amennyit ténylegesen ki tudsz fizetni). Egy aukció során csak egy kártyát tudsz felhasználni. Ha 2 ÉPÍTÉSI KÁRTYÁRA licitálsz, az engedményt csak egyszer kapod meg. Ha egy ÉPÍTÉSI KÁRTYÁRA és egy FEJLESZTÉSI KÁRTYÁRA licitálsz, nem használhatod fel egyszerre Építési és Tudományos fejlesztési kártyát. Ha mindkét kártya nálad van, választanod kell az engedmények között.
- Néhány kártya kedvezőbb nyersanyag **átváltási lehetőséget** biztosít



Ha FEJLESZTÉS KÁRTYÁT vásárolsz, helyezd magad elé, mostantól élvezheted előnyeit. Már a következő aukción is használhatod az engedményt és a kedvezőbb nyersanyagra váltást (a kedvezmény de soha nem érvényes az adott kártya megvásárlásakor).

### Harci kártyák

A HARC KÁRTYÁT fegyverrel kell kifizetni, ezek értéke 1-4 AKCIÓ KÁRTYA lehet. A HARC KÁRTYÁKAT le kell tenni az asztalra, cserébe a megfelelő számú AKCIÓ KÁRTYÁT húzhatsz. Az AKCIÓ KÁRTYÁT úgy tartsd a kezében, hogy a többiek ne lássák és a küzdelem során felhasználható a következő körökben.



### AKCIÓ KÁRTYA típusok:

- A **TÁMADÁSI AKCIÓ KÁRTYA** támadás során használható. Tehát amikor kihívod a melletted balra ülő játékost, felhasználható a küzdelem kártyát. Figyeld a kártya tetején lévő nyilat, amikor balra mutat, az a bal oldali szomszédodat mutatja. Tehát ezt a kártyát a jobb oldali kihívóddal szemben nem használhatod fel. A kártya mindig megmutatja, mikor kell felhasználni és mi lesz a hatása. Néhány kártyát már a támadás előtt felhasználhatsz (miután a küzdelem kártyát felhasználtad, de mielőtt szimbólumot választanál), néhányat a győzelem megszerzésekor, vagy az összecsapás elvesztése után.
- A **MEGTORLÁSI AKCIÓ KÁRTYA** a jobb oldali ellenfeled (aki most támadott meg) ellen használható fel (függetlenül a küzdelem végeredményétől). A nyíl most jobbra mutat, a jobboldali szomszédodra, tehát ezt a kártyát a baloldali szomszédod ellen nem használhatod fel. A megtorlási akció közvetlenül a küzdelem után történik (miután a nyertes megkapta nyereményét). A következménye mindig megtalálható a kártyán.
- A **VÉDELEM KÁRTYA** védelmet nyújt támadás és megtorlás ellen is.

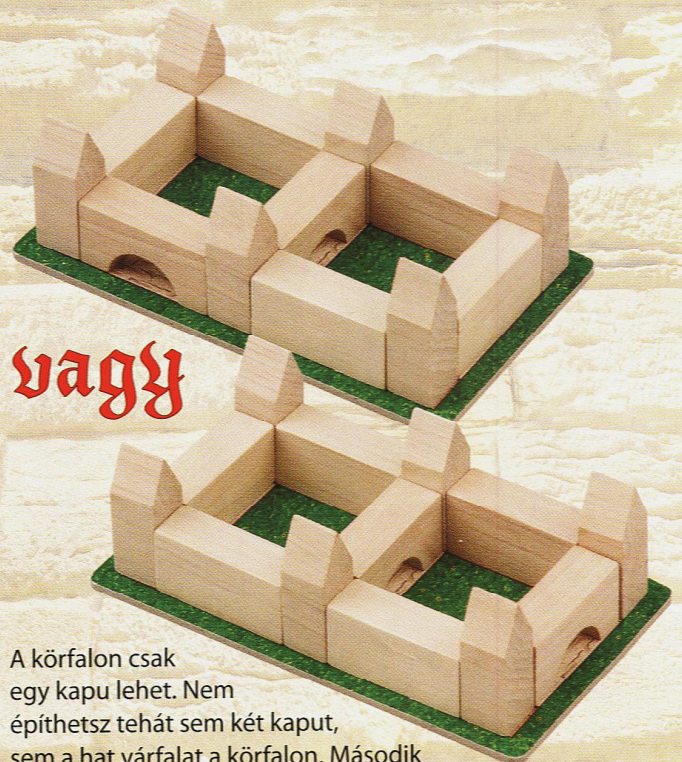


Minden körben csak egy TÁMADÓ és egy MEGTORLÁS AKCIÓ KÁRTYÁT használhatsz. Csak akkor tudsz még **egy** ugyanolyan típusú kártyát felhasználni, ha az áldozat sikeresen használja fel a VÉDELEM akció kártyáját. A felhasznált akciókártyákat le kell rakni, majd miután az összes kártya elfogyott, újra kell keverni őket. Amennyiben elfogynak a harci kártyák, húzhatsz egyet a legtöbb harci kártyát birtokló játékostársad kezében levő kártyák közül. Ha nálad van a legtöbb kártya, akkor nincs szerencséd, nem húzhatsz senkitől.

**Például:** Te támadsz, felfordítasz egy küzdelem kártyát. Sok nyersanyagot látsz a képen. Eldöntöd, hogy a küzdelem előtt beiktatsz egy támadást – „Csapda” –, így harc nélkül győzel. Az ellenfeled kijátssza a „Védelem” kártyáját. Mindkét kártyát el kell dobni akció nélkül. Most kijátszhatsz egy másik támadó kártyát (akár újra „Csapdát”), de amennyiben a második körben is semlegesítik egymást a kártyák, akkor a csata eredménytelenül ér véget.

### Építő kártyák

Az ÉPÍTŐ KÁRTYÁKÉRT kővel fizetsz, így tudod felépíteni a váradat, ami a győzelemhez szükséges. A kártyán egy torony, fal, kapu, vagy egy komplex, több részből álló konstrukció szerepel. Amint megveszed a kártyát, **azonnal el kell kezdened** a vár építését az alaprajzodon, pontosan követve a tervet. Ezután eldobod a kártyát. Egy komplett vár 6 toronyból áll, amihez 5 várfal, és egy kapu csatlakozik. Egy másik kapu a két várterületet választja el egymástól. A várnak mindenképpen így kell kinéznie:



A körfalon csak egy kapu lehet. Nem építhetsz tehát sem két kaput, sem a hat várfalat a körfalon. Második kaput már nem építhsz a körfalra, amennyiben a kártyádon kapu van, akkor építhetsz helyette falat. Nem építhetsz viszont kaput, ha a kártya azt jelöli, hogy falat építs.

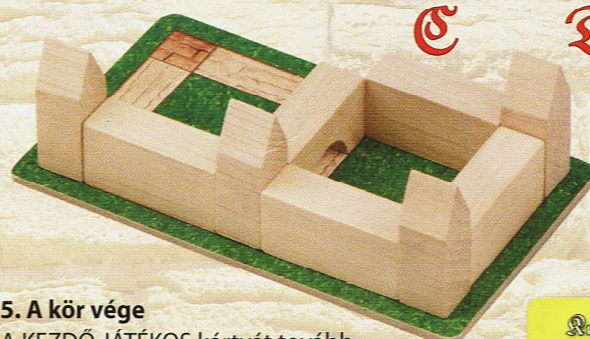
A várrészeket pontosan ugyanolyan alakban kell felépítened, ahogyan a kártya mutatja. Nem lehet más alakzatban felépíteni, vagy részeket kihagyni belőle. A már felépített részeket le is bonthatod, de **minden lebontott részért egy követ kell fizetned**. Ha nem tudod, vagy nem akarod azt a várrészt felépíteni, amit a kártya mutat, eldobhatod a kártyát minden következmény nélkül.

**Például:** A váradat a következő részek bármelyikével befejezheted. Ha az A kártyát használod, várfalat kell építened kapu helyett. Ha a B kártyát használod, először le kell bontanod egy várfalat, és egy kővel többet kell fizetned.



**Például:** Nem lehetséges a várat befejezni ezekkel a kártyákkal. A C kártya nem megfelelő formájú. Ahhoz, hogy ezt felhasználhasd, le kell bontanod egy saroktornyot vagy egy középső kaput, attól függően, hova szeretnéd helyezni.

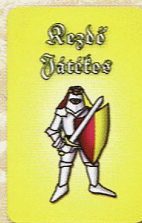
A D kártya megfelelő formájú, de kapu nélkül nem tudod befejezni a körfalat, így ez előtt az építés előtt is le kell bontanod a már meglévő falakat.



## 5. A kör vége

A KEZDŐ JÁTEKOS kártyát tovább kell adni a baloldali szomszédnak, és ő kezd a következő kört – a nyersanyag beszerzést.

**Figyelem:** A játék bizonyos fázisában, a beszerzés során előfordulhat, hogy nem jut



mindenkinek nyersanyag. Ekkor a játékosoknak joguk van cserélni a beszerzés idején – három ritka nyersanyag ér egy másikat (fejlesztési kártya felhasználásával, a váltási arány kedvezőbb lehet). Ilyenkor a nyersanyag visszakérül a bankhoz. Ha senki nem akar nyersanyagot cserélni, viszont nincs elegendő készlet, akkor ezt a fajta nyersanyagot lefoglalják, és minden játékosnak vissza kell adnia a készletét a banknak. Így csak annyit tarthatsz meg ebből a nyersanyagból, amennyit az adott a körben szereztél.

## Küzdelem folytatása

Amikor a KÜZDELEM KÁRTYÁK elfogynak, össze kell keverni őket és narancssárga felükkel felfelé kell elhelyezni az asztalon. Ez azt jelenti, hogy a játék most a haladó fázisba ért és a harc egyre hevesebb lesz. Fordítsd meg a HANGULAT kártyát úgy, hogy a piros oldala legyen felül. Mostantól a következő szabályok lépnek érvénybe:

- A KÜZDELEM KÁRTYA piros oldalát kell követned.
- Sikeres MEGTORLÁS után plusz egy nyersanyagot választhatsz az ellenfeledtől (pl. ha „Szabotázs”-t használ, az ellenséged köveinek felét le kell tennie, és még egyet kell neked adnia).



## A játék vége

A játéknak akkor van vége, ha valakinek sikerül felépítenie a várat. Ez a játékos lesz a győztes. Ekkor még nem szabad befejezni a kört. Ha négyen játszanak, második győztes is van, ez a játékos a nyertessel szemben ül. Neki egyszer sem kellett a győztesse harcolnia, így neki van a legjobb kapcsolata az új határ menti Főnemessel.

## Szabályok haladóknak

Ha már ismered az alapszabályokat és hogy hogyan működik a TÁMADÁS és MEGTORLÁS, akkor itt az idő, hogy a következő variációt is kipróbáld.

A KEZDŐ JÁTEKOS döntheti el a támadás előtt, hogy a bal-, vagy jobboldali szomszédját támadja-e meg. Ezt követően húz egy KÜZDELEM KÁRTYÁT, amit saját maga és a kiválasztott játékos közé helyez. A harc folytatódik. A támadó játékos megtámadja a következő szomszédját ugyanabban az irányban stb... A KEZDŐ JÁTEKOS dönti el, hogy az egész kör az óramutató járásával megegyező, vagy ellentétes irányban menjen.

Mint az alapjátéknál, itt is minden játékos mindkét ellenfelével harcol. Az adott irány meghatározza az AKCIÓ KÁRTYÁK felhasználásának módját. A TÁMADÓ KÁRTYÁK felhasználhatóak a támadó által, a MEGTORLÁS KÁRTYÁK pedig a megtámadott játékos által. Nem szükséges mindig ugyanabba az irányba haladni. Most nem kell figyelni a kártya tetején lévő nyilatkat. Haladó játékosok támadásaiknál választják az irányváltoztatás taktikáját

Szerző: Vlaada Chvatil

A szerzőnek több mint 10 éve jelentek meg játéakai saját hazájában és külföldön. 2007-ben ez a játék nyerte el az év legjobb stratégiai játéka nemzetközi díjat.