



# DOLMEN



Az ókorban számos törzs druidái vándoroltak a vidéken. Együtt építették meg kőköreiket, hogy imádhassák isteneiket. Ezeknek a kőköreknek a közepére a druidák vándorköveket, dolmenköveket halmoztak, hogy létrehozzanak egy dolment, ami hatalmas erőforrásnak számított. Mivel az istenek az égből nézhettek le a dolmenekre, a dolmenek legfelső dolmenkövét vélték a legerősebbnek. A lentebb került dolmenkövekből kevesebb energiát lehetett kinyerni. A törzsek ezért a legértékesebb dolmenköveiket a legmagasabb helyre kívánták tenni. De ezt csak akkor tehették meg, ha a kőkör körül nekik volt a legtöbb kövük. Nem könnyű feladat, mivel minden új kő egyszerre több kőkörben is befolyásolhatja a többséget.



## Játékelemek

64 kő



52 dolmenkő



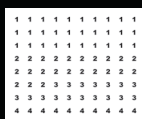
12 druida



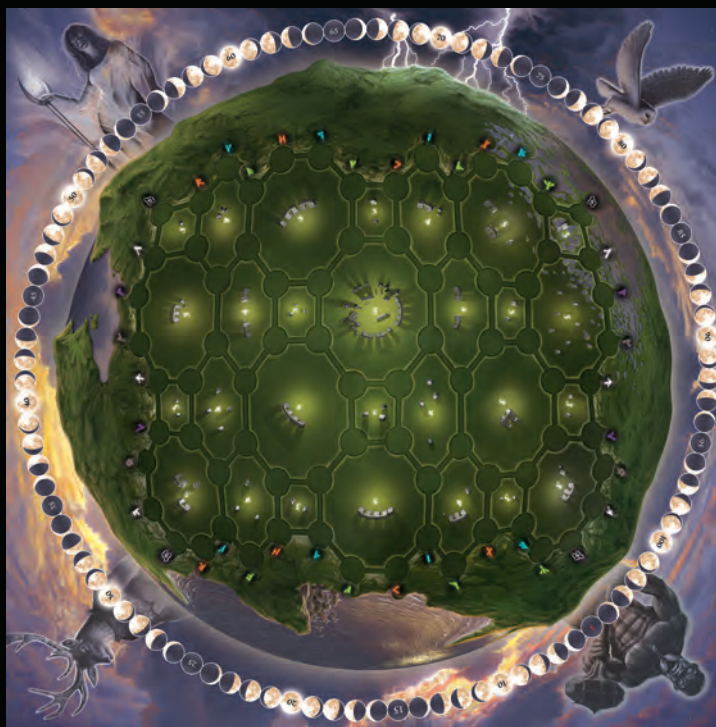
4 győzelmpont-jelző



1 matricás lap




1 játéktábla



A játéktábla 28 **kőkört** ábrázol (négyszögűt, hatszögűt és nyolcszögűt).

A játék folyamán kövek kerülnek a kör alakú **csomópontokra**.

A játéktábla szélén lévő minden csomópont mellett van egy **rúnakapu**. Ez a rúnakapu összeköti ezt a csomópontot a játéktábla szemközti oldalán lévő **azonos rúnával**.

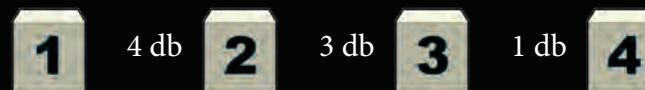
A 4 sarokcsomópont mindegyike  rúnakapukkal össze van kötve egymással. (A rúnák színe segít megtalálni az összetartozókat.)

A kőkörök közepében látható szám a **pontozási szorzó** az ide emelt dolmen legmagasabban lévő dolmenkövéhez.

A játéktábla körül fut a **holdsáv**, ahol a játékosok a győzelmi pontjaikat tartják számon.

**Az első játék előtt ragasszátok fel a matricákat:**

Ragasszátok **mindegyik** dolmenkő egyik oldalára egy matricát. Minden színre kerüljön: 5 db



A megmaradt matricákat tegyétek el tartaléknak.

## Áttekintés

Minden játékos 3 druidát irányít, akiket a játéktábla csomópontjai mentén mozgat - egyszerre egy druidát. Ha egy druida lépett, akkor egy követ hagy hátra, és ily módon jönnek létre a kőkörök a játéktáblán. Amikor egy játékos kőtöbbséget szerez egy körben, vagy holtversenyt ér el, akkor az adott kőkör közepére tesz egy rejtett értékű (1-4) dolmenkövet. Mivel minden körben csak egy dolmen lehet, az új dolmenkő a már ott lévő dolmenkövek

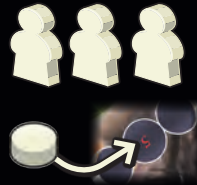
tetejére, vagy alá kerül. Az idő előrehaladtával egyre több és magasabb dolmen lesz a játéktáblán.

A játék akkor ér véget, ha valamelyik játékosnak elfogy vagy a köve, vagy a dolmenköve. Ezt egy pontozó forduló követi, amiben az egyes dolmenkövek tulajdonosai pontot kapnak a dolmenkövük saját értéke, a dolmenben való elhelyezkedésük és az öt körülvevő kőkör alakjától függően. A legtöbb pontot szerző játékos nyeri a játékot.

## Előkészületek

Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére.

Minden játékos választ egy színt, és megkapja az adott szín **3 druidáját** és **győzelmipont-jelzőjét**. A játékosok a 3 druidát maguk elé teszik, a győzelmipont-jelzőjüket pedig a holdsáv **5-ös mezőjére**.



A játékosok számától függően kap minden játékos a színében **követ és dolmenkövet**:

**2-fős játékban:** 16 db 5 db **1** 4 db **2** 3 db **3** 1 db **4**

**3-fős játékban:** 13 db 4 db **1** 3 db **2** 2 db **3** 1 db **4**

**4-fős játékban:** 12 db 4 db **1** 3 db **2** 1 db **3** 1 db **4**

Minden játékos a köveit, és a dolmenköveit maga elé teszi, a dolmenköveinek értékét **eltitkolva** a többi játékos elöl (számmal lefelé). A megmaradt játékelemek kerüljenek vissza dobozba.

## A játék menete

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot **1 akció** végrehajtásával. Majd a tőle balra ülő hajt végre egy akciót, aztán a következő játékos, és így tovább. Ily módon a játékosok az óramutató járása szerint követik egymást.

3 lehetséges akció van. A körében a játékosnak ezek közül **egy** akciót ki **kell** választania, és végre **kell** hajtania.

1. Egy druida lerakása
2. 1 lépés egy druidával
3. Egy druida levétele

### 1. Egy druida lerakása

A játékos fogja az egyik előtte lévő druidáját, és leteszi a játéktábla egyik **szabad** csomópontjára. (A csomópont akkor számít szabadnak, ha sem kő, sem druida nincs rajta.)

Ha a játékosnak nincs druidája a játéktáblán, mint például a legelső körében, akkor az "Egy druida lerakása" akciót kell végrehajtania.

Ha már mind a 3 druidája a játéktáblán van, akkor nem választhatja ezt az akciót.

## 2. 1 lépés egy druidával

A játékos az egyik druidájával annak aktuális csomópontjáról **1-et lép** egy **szabad** csomópontra. Az 1-et lép azt jelenti, hogy az aktuális csomópont és a szabad csomópont össze kell legyen kötve vagy:

- a) 1 úttal **vagy**
- b) azonos rúnakapuvál (ha a csomópontok a játéktábla ellenkező szélén vannak) **vagy**
- c) egy druidahíddal.

A druidahíd egy **folyamatos** druidalánc (össze vannak kötve úttal és/vagy rúnakapuvál). Ez azt jelenti, hogy az is 1 lépésnek számít, ha a játékos druidájának aktuális csomópontja és a célcsomópont közötti **minden** csomópontot egy-egy (bármilyen színű) druida foglal el. A játékos a druidájával egyszerűen átugorja ezeket a druidákat, és a druidahíd utáni első szabad csomópontra lép. (Természetesen egyetlen druida is lehet druidahíd.) **Fontos:** A kövek mindig akadályozzák a játékos druidájának útját, és soha nem lehet átmenni rajtuk! Azaz ha egy druidaláncot egy vagy több kő megszakít, akkor az már nem druidahíd.

### Példa:

**Kék játékos** a druidájával akar lépni.

Az 1 lépéssel a következők valamelyikére léphet:

- az A csomópontra,

**vagy**

- a B csomópontra, a **sárga** druidát druidahídként használva,

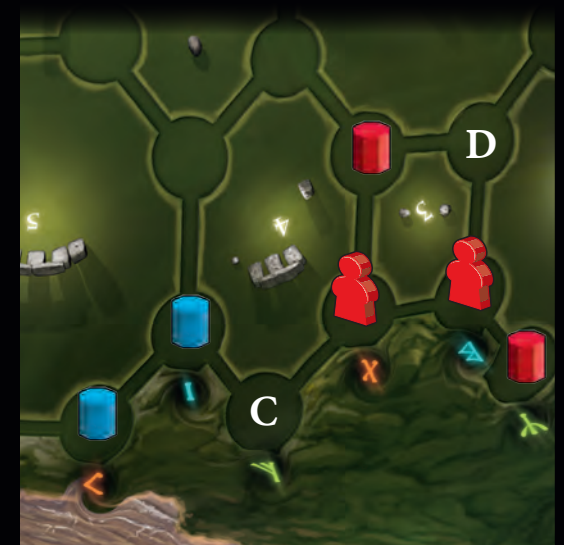
**vagy**

- a C csomópontra, a **rúnakaput** használva,

**vagy**

- a D csomópontra, a következő druidahídat használva:

- 1) **sárga** druida
- 2) **X** rúnakapu
- 3) első **piros** druida
- 4) második **piros** druida





Miután a játékos mozgott a druidájával, fel **kell** vennie az **egyik követ** maga elől, és arra a csomópontra kell tennie, ahonnan a druidája épp ellépett.

Az adott kő letételével a játékos 1, 2 vagy akár 3 kőkörben is létrehozhat vagy megváltoztathat kötöbbséget. Mindegyik körben, ahol ez történik, egy **dolmenállításra** kerül sor. Az összes dolmenállítást, a játékos által választott sorrendben, **azonnal** végre **kell** hajtani.

### Kezdeti kötöbbség

A játékos kezdeti kötöbbséget hoz létre egy befejezetlen vagy befejezett kőkörben (azaz nem számít, hogy a kőkör mennyi csomópontjában van kő), ha a következő 2 feltétel teljesül:

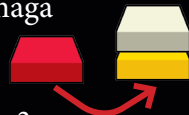
- egynél **több** színből van kő a kőkörön, és
- ezen színek egyikéből több kő van az adott kőkörben, mint a többiből.

Az a játékos, aki kötöbbséget szerzett az adott kőkörben (bármelyik játékos lehet, nem feltétlen az, aki épp soron van), az azonnal végre kell hajtson egy dolmenállítást: titokban kiválasztja az egyik dolmenkövet maga elől, és **képpel lefelé** az adott kőkör közepére teszi (azaz csak ő látta a dolmenkő értékét).

### Kiegyenlítés

Amint egy befejezetlen kőkörben kötöbbség alakul ki, a játékosoknak egy kő lehelyezésével lehetőségük nyílik kiegyenlíteni ezt. Akkor egyenlíti ki egy játékos a többséget, ha az adott kőkörben a kövei száma eléri azt a mennyiséget, amennyije az eddigi többséget tartó játékosnak van.

Ha ez történik, akkor a játékosnak azonnal végre kell hajtania egy dolmenállítást: titokban kiválaszt egy dolmenkövet maga elől, és képpel lefelé az adott kőkör közepén lévő dolmen **ALÁ** teszi.

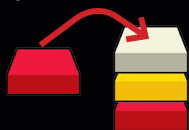


**Speciális eset:** Az is kiegyenlítésnek számít, ha 2 vagy 3 játékosnak is **pontosan 2 köve** van a kőkörben, és egy másik játékos is oda tesz egy második követ (ez után is dolmenkövet kell tennie a dolmen alá).

### Későbbi kötöbbségek

Amint egy befejezetlen kőkörben a többség kiegyenlítésre kerül, a játékosoknak lehetősége nyílik új többséget szerezni. Akkor van lehetősége új többséget szerezni egy játékosnak, ha a letett köve miatt több köve lesz az adott kőkörben, mint bármely más játékosnak.

Ha ez történik, akkor a játékosnak azonnal végre kell hajtania egy dolmenállítást: titokban kiválaszt egy dolmenkövet maga elől, és képpel lefelé az adott kőkör közepén lévő dolmen **TETEJÉRE** teszi.



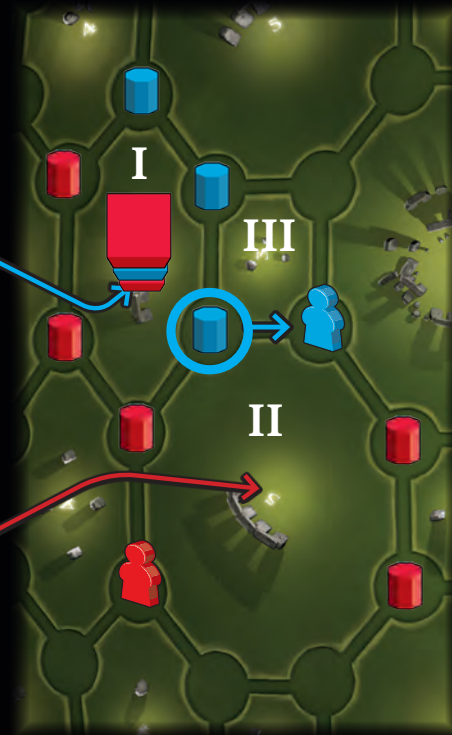
**Ne feledjétek,** a következő esetekben **nem** történhet dolmenállítás:

- A kőkörben csak egy szín kövei találhatóak.
- Több szín is van a kőkörben, de mindegyiknek csak egy köve van ott.
- A játékos megerősíti egyik saját kötöbbségét.

### Példa:

**Kék játékos** ellép a druidájával a **kék körrel** jelölt csomópont-ról. Letesz egy követ ide, és abban a 3 kőkörben, aminek része ez a csomópont, a következők történnek:

- Az **I-es** kőkörben **kék játékos** kiegyenlíti **piros játékos** többségét, és **le** kell tegye egy dolmenkövet a kör közepén található dolmen alá.
- Az **II-es** kőkörben a **piros játékosnak** egy kezdeti kötöbbsége jön létre. Ezért a **piros játékosnak** **le** kell tennie egy dolmenkövet a kör belsejébe.
- Az **III-as** kőkörben **semmi sem** történik, mert a **kék** az egyetlen szín ott.



**Megjegyzés:** A játékos bármikor megnézheti a már a táblára tett **saját** dolmenkövei értékét. Azonban figyeljen arra, hogy senki (beleértve saját magát is) ne láthasson meg olyan értéket, amit nem szabadna.

## 3. Egy druida levétele

Ahelyett, hogy egy druidájával egy szabad csomópontra lép, a játékos leveheti egyik druidáját a játéktábláról, és vissza teheti maga elé azt. Ez után a játékos az egyik követ arra a csomópontra teszi, ahonnan a druidáját levette. Ez a letett kő kiválthat dolmenállítást, ahogy azt az előző részben részletesen leírtuk.

### Kő vagy dolmenkő lerakásának mellőzése

Általában ha a játékos ellép egy druidával, vagy levesz egy druidát egy csomópont-ról, akkor **le kell** tegyen egy követ az adott csomópont-ra. Valamint minden alkalommal, ha egy dolmenállítást a játékos javára következik be, a játékosnak **le kell** tennie egy dolmenkövet.

Ha bármilyen okból, a játékos nem akar letenni követ vagy dolmenkövet, akkor a játékosnak a győzelmipont-jelzőjét **1 mezővel hátrább** mozdgatnia a holdsávon. Ha a játékos győzelmipont-jelzője már az 1-es mezőn áll, akkor a játék hátralévő részében nem mellőzheti a kő vagy dolmenkő lerakását.

**Speciális eset:** Ha a játékosnak nincs elég dolmenköve, hogy az összes dolmenállítást végrehajtsa, akkor megválaszthatja, hogy használja fel a megmaradt dolmenköveit. Az elmaradt dolmenállítások miatt (amire nem maradt dolmenköve) a játékos nem veszít győzelmi pontokat.



## A játék vége



A játék vége annak a játékosnak a köre **után** következik be, amelyikben legalább egy játékos leteszi:

- az utolsó dolmenkövét **és/vagy**
- az utolsó követ a játéktáblára.

Azoknak a játékosoknak, akik letették az utolsó dolmenkövet/követ, nincs több körük. Az összes többi játékos az óramutató járása szerint haladva végrehajt 1 utolsó akciót. Minden bekövetkező dolmenállítást a szokásos módon végre kell hajtani (amennyire lehetséges). Ez után a játék véget ér.

Miután a játék véget ér, egyesével **minden** dolment a következő módon kell értékelni a tetejétől az aljáig:

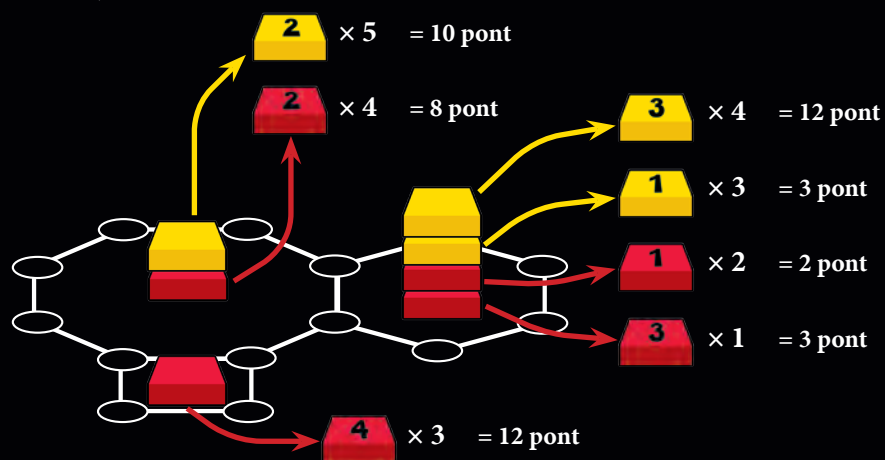
Fogjátok a **legfelső dolmenkövet** és **szorozzátok meg** a rányomtatott **értéket** az adott kőkör belsejében látható **pontozási szorzóval**. A pontozási szorzó a kőkör alakjától függ: **nyolcszögű** = 5, **hatszögű** = 4, **négyszögű** = 3.

Az eredménnyel azonos mennyiségű győzelmi pontot az adott dolmenkö tulajdonosa kapja, amit a győzelmipont-jelzőjével lelép a holdsávon.

Ez után ugyanennek a dolmennek a tetejéről vegyétek el a következő dolmenkövet (ha van). Az adott kőkör **pontozási szorzóját csökkentétek 1-gyel**, és ezzel szorozzátok meg a dolmenkö értékét. Megint a dolmenkö tulajdonosa kapja a győzelmi pontokat.

Ugyanilyen módon pontozzátok le ennek a kőkörnek a többi dolmenkövét is. Minden további dolmenkőnél ismét **csökkentétek** a pontozási szorzót **1-gyel**. (Például, ha a dolmen egy nyolcszögű kőkörben áll, és 6 dolmenkőből épül fel, akkor a pontozási szorzók felülről lefelé haladva a következők lesznek: 5, 4, 3, 2, 1, 0.)

**Pontozási példa** egy nyolcszögű kőkörre (pontozási szorzó 5), egy hatszögű kőkörre (pontozási szorzó 4), és egy négyszögű kőkörre (pontozási szorzó 3):



Az összes dolmen kiértékelés után az a játékos nyeri a játékot, akinek a legtöbb győzelmi pontja van. Holtverseny esetén köztük az dönt, hogy ki előtt maradt kevesebb dolmenkö. Ha még mindig holtverseny lenne, akkor megosztóznak a győzelmen.



## Stáblista



**Szerző:** Thomas Odenhoven

**Illusztrátor:** Marc Margielsky

**Szabályfüzet és kinézet:** Viktor Kobilke

**Szabályfüzet felülvizsgálat:** Neil Crowley

Magyar fordítás: Dunda

**Copyright:** © 2015 eggertspiele GmbH & Co. KG

Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany

Minden jog fenntartva.

[www.eggertspiele.de](http://www.eggertspiele.de)



**Dolmen** a "Dolmengötter" (2005) játék újradizájnolt változata. Ezt azoknak a játékosoknak a támogatása tette lehetővé, akik a Spieleschmieden keresztül finanszírozták a játék gyártását. Thomas Odenhoven, az eggertspiele és a Spiele-Offensive.de köszönetet szeretne mondani minden támogatónak, a következőknek különösen:

Christian Blanz  
 Dan Bosman  
 Sebastian Brauer  
 Jens Cramer  
 Stephanie Dechert  
 Mathias Decker  
 Petra Dorf Müller  
 Dotan Dvir  
 Bernhard "Brummibärnd" Frank  
 Frank Gamerschlag  
 Daniel "Erhardsson" Hansch  
 Ansgar Höber  
 Andreas Jost  
 Daniel Jurack  
 Christoph Kainrath  
 Thomas Knobloch  
 Manfred Koemling  
 Dr. Thomas Licher  
 Andrea und Patrick Lüscher-Caderas  
 Guenther Meyer

Peter Oud  
 André "Teacher" Pape  
 Wolf Plancke  
 Marcus Rehbein  
 Daniel Reinsch  
 Daniel Riekenberg  
 Joachim Schöler  
 Frank Scholtz  
 Sebastian Stöber  
 Norbert Strobl  
 Olaf Thelen  
 Kai Tiedge  
 Timur Tug  
 Michael Wegele

