



Peter Prinz játéka 2-4 személy részére

A játékosok, akik régészeket alakítanak, azt a tudást szerzik meg, ami az Egyiptomba, Mezopotámiába, Krétára és Görögországba vezetett expedíciókhoz szükséges.

Kiben van meg a tehetség, hogy a következő Schliemann legyen, aki egy új Tróját felfedez?



A játék összetevői és előkészületek 4 játékos részére

Közös összetevők

- 1 tároló tábla, rajta egy idővonal
- 168 kis kártya
- 1 szabálykönyv



- 2 kétoldalas ásatás-összegzés, amely megmutatja a leletek elhelyezkedését a 4 ásatási területen

Egyedi elemek minden játékos számára a 4-játékos játékban



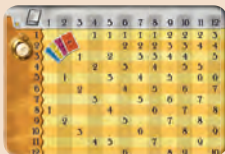
saját különböző színűben:



- 1 időjelző
- 1 játékos kártya



- 5 ásatás kártya egy a 4 különböző területre, plusz 1 általános ásatás kártya



- 1 ásatás táblázat

Tedd a **tároló táblát** a játéktér középe-re. Minden játékos elveszi az őt megillető saját összetevőjét. Tegyétek az időjelzőket véletlenszerűen egymásra az idővonal 1. mezőjére. A játékosok kezükbe veszik ásatás kártyáikat, úgy, hogy azt a többiek ne lássák. Az ásatás táblákat maguk elé teszik, úgy, hogy azokat a többiek is lássák.

Vegyétek ki az **5 professzor kártyát** a **168 kis kártya** közül, és tegyétek a tároló tábla professzorok mezőire arccal felfelé.

Keverjétek meg a maradék kártyákat, és képezzetek belőle egy lefordított paklit. Majd vegyétek el a legfelsőt, amelynek ha zöld a hátoldala, fordítsátok fel és tegyétek a tároló tábla 4 középső helye közül az egyikre. Folytassátok a kártyák



felhúzását. Ha kiállítás vagy múzeum kártyákat húztok, azokat tegyétek arccal felfelé a megfelelő oldalakra a tábla mellé. Töltsétek fel a tábla 4 középső helyét zöld hátoldalú kártyákkal, amiket arccal felfordítva tesztek le. Ha a kártyák hátoldala nem zöld, hanem más színű, akkor ez lelet kártya. Tegyétek őket arccal lefelé az ásatási területre, mindig a megfelelő színű helyre, létrehozva 4 ásatási kupacot mind a 4 területen, úgy, hogy nem csúsztatjátok el a kártyákat egymáson (tehát nem lehet őket megszámolni). Hagyjátok abba a húzást akkor, ha a tábla közepén mind a 4 helyen már van legalább egy kártya, és a húzópakli legfelső kártyájának hátoldala zöld. Elkezdődhet a játék.

Professzor kártyák



4 tároló terület

Lelet kártyák

Módosítások a 2-játékos esetén

Adj minden játékosnak területenként 2-2 ásatás kártyák, de ne adj nekik általános ásatás kártyát!

Módosítások a 3-játékos esetén

Adj minden játékosnak területenként 1-1 ásatás kártyát és 2 általános ásatás kártyát!

A jelen szabálykönyv 5. és 6. oldalán megtalálod a kártyák részletes leírását.

A játék menete

1. Játékos sorrend

Akinek az időjelzője a kupac tetején a legfelső, az kezd. A következő játékos az, akinek az időjelzője az idővonalon az utolsó. Ha több ilyen van, akkor az a következő játékos, akié a legfelső időjelző a kupacban. Egy játékos több lépést is tehet egymás után. Ha ekkor átlép egy másik játékos időjelzőjén, valaki másra kerül a sor.

Mint a valódi életben, a lépések megtétele időbe telik. Ebben a játékban az időt hetekben mérjük. **Minden lépés** az idővonalon egy hét elmúlását jelenti.

2. Akció

A soron lévő játékos az alábbi akciók közül választhat, de nem passzolhat:

■ **Húz egy kártyát**

■ **Kijátszik egy akciókártyát**

■ **Végrehajt egy ásatást**

Az akciók részletesen:

■ **Húz egy kártyát**

A játékos elveszi az egyik felfordított kártyát a táblán lévő 4 tároló terület egyikéről. Ha ez egy akciókártya, akkor a kezében tartja. Egyéb esetben arccal felfelé maga elé helyezi. Amennyiben a játékos megfelel a követelményeknek, tarthat prezentációt. Ezután a játékos annyi lépéssel mozgatja előre az időjelzőjét, amennyi hét a kártyát szerepel. Ekkor még nem használhatja ki a kártya adta előnyöket. Ha a tároló területek egyike ilyenkor üres, akkor a legfelső lapot húzza a pakliról. Hajtsátok végre azokat a lépéseket megint, mint a játék előkészületeinél. Amikor kifogy a pakli, a játéknak azonnal vége, és megtörténik a pontozás.



Példa: A kék játékos kerül sorra.

Megjegyzés: Ha a játékos időjelzője olyan mezőre lépne, ahol már van időjelző, akkor a többi tetejére helyezi a saját jelzőjét.



Az óra ikon a kártyán mutatja, hogy mennyi hetet kell, hogy a játékos eltöltsön ahhoz, hogy ezt a kiválasztott akciót végrehajtsa.

Fontos: Nem vehetsz el lelet kártyákat a 4 ásatási területről.

Az Akciókártyákat A betű jelöli.



A Prezentáció kártyákat P betű jelöli.



A kártya összefoglalók az 5. és 6. oldalon leírják az összes kártyát és a funkcióikat.



Megjegyzés: A pakliból felhúzott lelet kártyát azonnal az annak megfelelő ásatási területre helyezétek!

Akciókártya kijátszása

A játékos kiválaszt egy kártyát a kezéből, leteszi maga elé, kijátssza az azon lévő akciót, majd annyi lépést az időjelzőjét az idővonalon, amennyi hetet a kártya jelöl. Ezt követően eldobja a kártyát.

Ásatás végrehajtása

Ha a játékos megfelel a követelményeknek, végrehajthat egy ásatást.

A követelmények:

- Van egy legális ásatás kártyája - vagy a kiválasztott terület ásatás kártyája vagy egy általános ásatás kártya.
- A játékosnak van **legalább egy tudáspontja** azon a területen.

A játékos először eldobja azt az ásatás kártyát, amelyik területen ásatást akar végrehajtani. Ezt a kártyát vegyék ki a játékból. Aztán a játékos összeadja a tudáspontjait erre a területre. A játékos az előtte fekvő kártyákból szerzi a tudását.:

- Tudás (a terület színével azonos könyv);
- Általános ismeret (nyitott könyv, ami minden területre jó);
- Asszisztens kártya, ha fel van fordítva (könyveket tartó asszisztens, a játékos választása szerinti 1 területre jó).

Minden könyv 1 tudás pontot ér.

Először add össze az arra a területre eső tudáspontot, majd az általános ismeret pontokat

Fontos: Nem használhatsz több általános ismeretet, mint tudást. Bármilyen többlet az általános ismeretben nem számít az ásatáskor.

Ezután a játékos eldönti, hogy milyen hosszban akarja, hogy tartson az ásatás. Egy ásatás legalább 1 hétig tart, legfeljebb 12 hétig tart. A játékos kijelenti az időt, majd előre mozgatja az időjelzőjét.

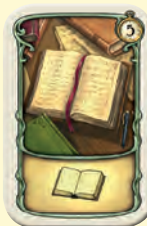


Adott területre jó ásatás kártyák

Általános ásatás kártya



Tudás a 4 ásatási területen: Mezopotámia, Egyiptom, Görögország és Kréta



Általános ismeret



Asszisztens akciókártya



Példa: Uli 4 tudáspontot használhat fel egy mezopotámiai ásatáshoz. 2 tudáspontja van és 3 általános ismeret pontja, de a felesleg 1 ismeret pontot nem használhatja fel.

Végül a játékos megnézi az ásatás táblázatát, hogy az adott területről hány ásatás kártyát vehet el. A tudáspontok oszlopának és az idő (hetek száma) sorának metszéspontjában lévő érték mutatja meg, hogy hány kártyát vehet el az ásatás kupacból.

Javaslat: Minél hosszabb egy ásatás, annál több kártyát vehet el a játékos.

A játékos felveszi a kupacot arról az ásatás területről, megkeveri, majd egyenként a kupac tetejéről felfedi a lapokat. Tedd a leleteket tartalmazó kártyákat arccal felfelé a játékos elé, a törött darabokat vagy törmeléket tartalmazót (amik értéktelenek) oldalra.

Amikor a játékos elvette a neki járó számú kártyát (amit az ásatás táblázat alapján számolt ki), az értéktelen kártyákat mind visszateszi abba az ásatás kupacba.

Ezzel vége az ásatásnak!

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11
12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12

Példa: Uli úgy dönt, hogy az ásatás 11 hétig tart, ezért 4 kártyát vehet el a Mezopotámia ásatás területéről.



Értéktelen kártya - törmelék

Fontos: Sohasem számolhatod meg, hogy hány kártya van egy ásatás kupacban.

A játék vége

A játéknak azonnal vége, amint a húzó pakli kiürül. Ezt követően a játékosok meghatározzák, hogy ki a győztes.

Végső pontozás

Minden játékos kiszámolja a győzelmi pontjait::

- Minden **leletért** (amit a kártya mutat).
- Minden **kiállításért** (amit mutat).
- Minden **professzorért** (amit mutat).
- Minden **múzeumért** (amit mutat).
- A kongresszusok győzelmi pontot érnek, ahogy a kártya mutatja, pontosan annyit, amennyi kongresszus kártyát a játékos összeszedett.
- Minden olyan időjelzőért, ami a legelső helyen álló időjelző mögött áll az idővonalon, **3 hetenként 1 győzelmi pont** jár.

A legtöbb győzelmi pontot elérő játékos a nyertes. Döntetlen esetén az a játékos nyert, akinek az időjelzője a legutolsó az idővonalon.

Javaslat: Pontozáskor először jegyezzétek meg a jelölők helyét az idővonalon, majd használjátok az időjelzőket és az idővonalat mind győzelmi pont jelzőt és győzelmi pont sávot.



A babérkoszorúban lévő szám az adott kártya által hozott győzelmi pontok számát jelzi.

Javaslat: Ez a "büntetés" annak a játékosnak, aki előre szalad, a játék végén, hogy minél hosszabb ideig tartó ásatásba kezdjen.

Kártyák leírása



LELETEK

Ezekből áll a 4 ásatás kupac.

Az előlap mutatja a kártyáért kapott győzelmi pontot.



Óvatosan - törött darabok és törmelék szintén felfedezésre várnak.



A hátoldalon az ásatási terület jelképe látható.



Mezopotámia



Egyiptom



Görögország



Kréta



TUDÁS

A 4 ásatási területhez tartozó tudás ezeket az értékeket hordozza:



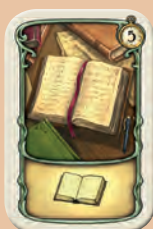
... 1



... 2



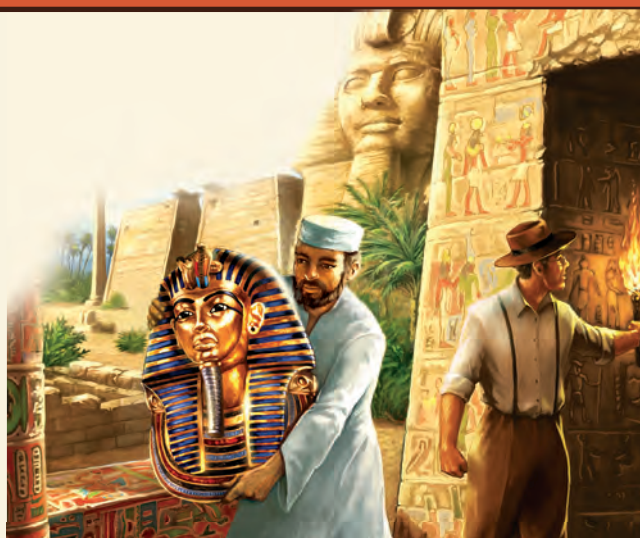
és 3



ÁLTALÁNOS ISMERET

Az általános ismeret minden ásatási területre alkalmazható.

Minden könyv 1 tudáspontot jelent.



KONGRESSZUSOK



A játékosok kongresszus kártyákat gyűjtenek a játék során. Minél többet, annál több győzelmi pontot kapnak. Az alábbi táblázat mutatja, hogy a kongresszus kártyák száma szerint mennyi győzelmi pont jár.

	1	2	3	4	5	6	7
	1	3	6	10	15	21	28

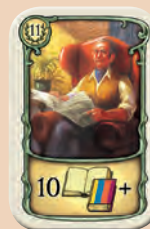
Az összegyűjtött kongresszus kártyák száma.

Győzelmi pontok a játék végén.

Professzor kártyák



Ha egy játékos legalább 4 tudáspontot összeszedett egy adott területen, azonnal kap egy professzor kártyát a területéhez. A játékos elveszi a kártyát és maga elé helyezi. Amint ezen a területen egy másik játékos több tudást szerzett, úgy a kártya átkerül hozzá.



A "legnagyobb tudású" professzor kártya megszerzéséhez a játékosnak legalább 10 tudáspontot kell összeszednie. Mind a tudás, mind az általános ismeret kártyák tudáspontnak számítanak. A "legnagyobb tudású" professzor kártya nem tartozik egyik ásatási területhez sem. Ez a kártya is átkerül ahhoz a játékoshoz, aki több tudást halmozott fel.

A játék végén az a játékos, aké a professzor kártya, az ott jelzett győzelmi pontot kapja.

Kártyák leírása



Akciókártyák

Az akciókártyákat nagy "A" betű jelöli a bal felső sarokban. Ezeket a kártyákat a játékosok rejtve tartják a kezükben. Amikor a játékosra kerül a sor, kijátszhatja ezeket a kártyákat, mint akciókat. Az akciókártya **kijátszásával** a játékos számára az idő is telik.

Az akciókártyákat ezt követően kivesszük a játékból.



ÁLTALÁNOS ÁSATÁS KÁRTYA

A kártya lehetővé teszi, hogy bármely területen ásatást folytassunk. Ennek a kártyának a kijátszásával nem telik az idő. Ehelyett az eltöltött idő attól függ, hogy az ásatás mennyi ideig tart a játékos döntése szerint.



TOLVAJ

Minden területre egy tolvaj kártya van a játékban. A játékos átkutatja a megfelelő ásatási kupacot, és letesz egy választása szerinti leletet arccal felfelé maga elé. Ha a kupacban nincs lelet, akkor nem vesz el semmit.



SÍRABLÓK

Minden területre egy sírablók kártya van a játékban. A játékos átkutatja a megfelelő ásatási kupacot, és letesz egy választása szerinti kártyát (tehát nemcsak leletet) arccal felfelé maga elé. Ha a kupacban csak értéktelen kártyák vannak, akkor nem vesz el semmit.



TUDÓS

A játékos megnézheti egy kiválasztott ásatás kupac összes kártyáját.



ASSZISZTENS

Az asszisztens 1 tudáspontot ad bármely területen zajló ásatáshoz.



Prezentációs kártyák

A prezentációs kártyákat "P" betű jelöli a jobb felső sarokban. A játékosok akkor szerezhetik meg, ha megfelelnek megadott követelményeknek. Ezen kártyák **megszerzése időt** vesz igénybe.

Amint megszerezték, a játékosok megtartják a prezentációs kártyákat a játék végéig.



KIÁLLÍTÁSOK

Egy játékos elvehet egy kiállítás kártyát, ha megfelel annak minimum követelményeinek. Minden kártya meghatározza, hogy melyik területről hány lelettel kell a játékosnak rendelkeznie ahhoz, hogy kiállítást tartson. Minél több lelete van a játékosnak, annál hamarabb állíthat össze egy csodálatos kiállítást.

A leletek értéke nem bír fontossággal a kiállítás szervezésekor. Annak igazolása után, hogy a megfelelő számú lelettel rendelkezik, a játékos elveszi a kiállítás kártyákat, maga elé helyezi arccal felfelé, majd előre mozgatja időjelző korongját, ahogy a kártya megköveteli. A játékos megtartja a leleteit!



Ehhez a kiállításához a játékosnak el kell költenie:

9 hetet



5 hetet



3 hetet

Példa: A játékos, aki ezt a kártyát el akarja venni, legalább 3 lelettel kell, hogy rendelkezzen Mezopotámiából. Ebben az esetben 9 hetet "költsön" a kiállításra. Ha a játékosnak további 2 lelete van Krétáról, akkor a kiállítás már csak 5 hetet "fogyaszt el". Ha még egy lelete Egyiptomból is van, akkor csak 3 hetet "költsön" a játékos. Nincs szüksége a múzeumlazgatárokkal való alkudozásra annak, akinek jól bemutatható leletei vannak!



MÚZEUMOK

Az a játékos, aki egy múzeum kártyákat akar elvenni, át kell, hogy adja állandó jelleggel a meghatározott számú leletet egy adott ásatási területől a múzeumnak. A játékos ezeket a leleteket kivesszi a játékból, majd leteszi a múzeum kártyát maga elé arccal felfelé.



Fordítás: Kiss Csaba
Szerkesztés: drcsaba
<http://tarsasjatekosklub.hu>
tarsasjatekosklub@gmail.com

2013

