

A KÜLDETÉS:

BETELFOJTÉS

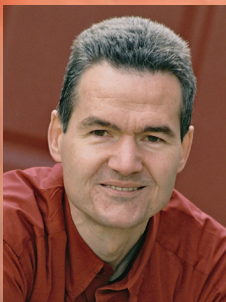


Életkor: 8+

Játékosok száma: 2-4

Játékidő: 30 perc

JÁTÉKLEÍRÁS



A **Dr. Knizia ajánlata** sorozat olyan játékokból áll, amelyeket a matematikai tudományok doktora, Reiner Knizia, a világ egyik legnépszerűbb játéktervezője készít.

A tervező közel 600 játék megalkotásában vett részt, amelyek világszerte több mint 50 nyelven jelentek meg. Közülük sok számos díjat és elismerés nyert.

TARTOZÉKOK

Kezdőlapka (úrállomás)



96 bolygó lapka
(24 darab minden játékos számára)



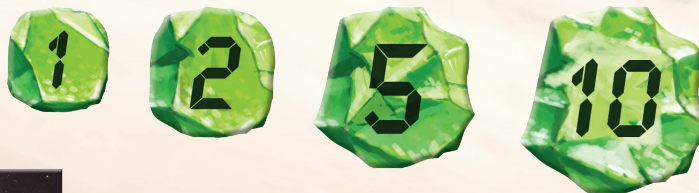
55 űrkavics:

10 darab, melynek 1 az értéke

15 darab, melynek 2 az értéke

10 darab, melynek 5 az értéke

20 darab, melynek 10 az értéke



Játékleírás



A JÁTÉK CÉLJA

Lapkák elhelyezésével a játékosok zárt területeket hoznak létre. A játékosok pontot kapnak, ha valamelyik űrhajósuk ezen a területen tartózkodik. Minél nagyobb a terület, annál több pontot kap a játékos. Extra pont jár azért, ha idegenek is vannak a zárt területeken. Az a játékos nyer, aki a legtöbb ponttal rendelkezik.

ELŐKÉSZÜLETEK

A Helyezd el a kezdő lapkákat a játéktábla közepén.

B Minden játékos 24 bolygó lapkát kap a választott színből (a lapkák hátulja különböző színű). Minden játékos keverje össze a lapkákat, és helyezze el azokat egy kupacban (képpel lefelé fordítva). Minden játékos húz egy lapkát a kupac tetejéről, és úgy tartja, hogy a többi játékos ne lássa, mi van rajta.

C Az űrkavicsok a játéktábla oldalán helyezkednek el.



BOLYGÓ LAPKA

A lapkák három típusú területet jelképeznek:



űrerdőt



sugárzó rétet



bugyogó mocsarat

Néhány lapkán űrhajósok és idegenek képe szerepel:



Minden lapkán jelölve van a lézerkorlát típusa:



→ a piros lézer azt jelenti, tilos a belépés,

→ a zöld lézer azt jelenti, a belépés megengedett.

A JÁTÉK MENETE

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. Mikor rájuk kerül a sor, a játékosok a kezükben tartott lapkát a játéktáblára helyezik. A lapkát képpel felfelé kell elhelyezni, és csatlakoztatni kell a többi lapkához a következő szabálynak megfelelően:

- Legalább a lapka egyik oldalának érintkeznie kell a játéktáblán található lapkával.
- Különböző típusú lapkák nem érintkezhetnek (a lézerkorlátnak el kell választania őket egymástól).

Miután a játékos elhelyezte a lapkát a játéktáblán, a kupac tetejéről felvesz egy másikat. Az ő köre ezzel véget ér. Most a következő játékos helyezi el a lapkát a játéktáblán.

Példák a lapkák elhelyezésére



Az új lapkát úgy kell elhelyezni, hogy az oldala érintkezzen a játéktáblán lévő lapkákéival. Az űrerdő típusú lapka illik a játéktáblán már elhelyezett lapkák területtípusához.



Az új lapka a lézerkorlátos oldalával illeszkedik az űrerdőhöz. Így illeszthető be az új lapka.



Az új, űrerdő lapka illik a már elhelyezett lapka területtípusához, de nem illik a bugyogó mocsár területtípusú második lapkához. Így nem illeszthetők egymáshoz a lapkák.



Az űrerdő lapka illik a játéktáblán már elhelyezett lapka területtípusához. Az új lapka lézerekorlátos oldala is illik a bugyogó mocsár lapkáéhoz. Így illeszthető be az új lapka.

Pontok szerzése

Az adott területen legtöbb űrhajóssal rendelkező játékos pontot kap, ha a lapka hozzáadása után zárttá válik a terület (azaz, ha a terület olyan lapkákkal van körülvéve, melyeknek minden oldalán van lézerekorlát). Pontokat a következő szabályok szerint kaphatsz:

- **A bezárt terület mérete alapján:** a játékos annyi pontot kap, ahány lapkából áll a zárt terület.
- Idegenek után: a zárt területen található idegenekért a játékos 3 pontot kap.
- Szomszédos területek után: ha a zárt terület zöld lézerekorlátos oldala csatlakozik a szomszédos lapkához, a játékos a következő szabályoknak megfelelően kap pontokat:
 - A szomszédos terület mérete alapján: a játékos annyi pontot kap, ahány lapkából áll az a terület.
 - **Ne feledd!** A szomszédos területeknek nem kell zártnak lenniük.
 - A szomszédos területeken található idegenekért: minden idegen után 3 pontot kap a játékos.
 - Minden szomszédos terület önálló területnek számít. Emiatt előfordulhat olyan helyzet, hogy egy lapka, amely két típusú területet jelképez (átlós lézerekorlással), kétszer számít.
 - Minden terület csak egyszer számít, akkor is, ha zöld lézerekorlással csatlakozik néhány olyan területhez, amely csak nemrég vált zárttá.
 - Zöld területekkel nem csatlakozó szomszédos területek nem számítanak.

Az a játékos, aki pontot kapott, kiveszi a megfelelő számmal ellátott űrkavicsot, és számmal lefelé fordítva maga elé teszi azt.



1. példa:

A **kék** játékos hozzáadja a lapkát a sugárzó réthez, amivel lezárja az űrerdő területét.

A játékos 11 pontot kap, mivel csak az űrhajós van a területen belül. 2 pont jár a zárt terület mérete után, 4 pont a szomszédos bugyogó mocsár mérete után, 3 pont a mocsárban lévő idegen után, 1 pont a szomszédos űrállomás után és 1 pont a szomszédos sugárzó rét után.



2. példa:

A **piros** játékos hozzáadja a bugyogó mocsár lapkát, amivel lezárja a területet. A **piros** és a **kék** játékos területén belül 3 űrhajós van, így elosztják a pontokat (ha a pontok egyenlő elosztása nem lehetséges, a fennmaradó pont nem számít): 6 pont jár a zárt mocsár területe után, 3 pont a mocsárban lévő idegen után, 2 pont a szomszédos űrerdő után és 1 pont az űrállomás után. Ez 12 pontot jelent, így mindkét játékos 6 pontot kap.



3. példa:

A **kék** játékos hozzáadja a bugyogó mocsár lapkát, amivel lezárja a területet. A játékos 10 pontot kap, mert 1 űrhajós van a területen: 1 pont jár neki a zárt mocsár területe után, 6 pont a szomszédos mocsár mérete után és 3 pont a szomszédos mocsárban található idegen után.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha minden játékos kupaca 2 bolygó lapkát tartalmaz. Ezeket a lapkákat nem lehet egymás mellé helyezni. A játékos megfordítja ezeket a lapkákat, és helyettük extra pontokat kap: A fennmaradó lapkákon található minden űrhajósért 2 pontot és minden idegenért szintén 2 pontot. A játékos kiveszi a megfelelő értékű űrkavicsot. Az a játékos nyer, aki a legtöbb ponttal rendelkezik.



TREFL SA, Ul. Kontenerowa 25,
81-155 Gdynia, Lengyelország
www.trefl.com

A játék tervezője: Reiner Knizia
Illusztráció: Tomek Larek
Termékmenedzser: Jarosław Basałyga

© 2015 Dr. Reiner Knizia. All rights reserved.

Felülvizsgálat: Katarzyna Wróbel
Grafikai kialakítás: Adam Strzelecki
Műszaki kialakítás: Grzegorz Traczykowski

