

# LivingStone

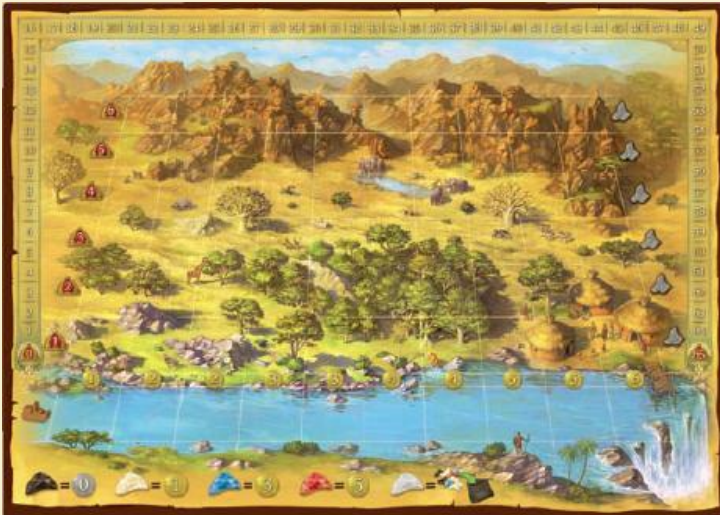
Egy taktikai játék Benjamin Lierschtől

2 – 5 játékos számára, 8 éves kortól.

Játékidő: 30 – 45 perc

## A játék elemei

- 1 játéktábla



- 75 Tallér (41 x 1-es, 16 x 3-as, 13 x 5-ös és 5 x 10-es)



- 1 gőzhajó



- 27 akciókártya



- 1 zsák



- 55 sátor ötféle színben  
(11 sátor színenként)



- 5 jelölő (korong)



- 1 játékszabály

- 5 kincsesláda



- 60 kő

(29 x fekete, 15 x átlátszó, 10 x kék, 5 x piros, 1 x fehér)



- 10 dobókocka



- 6 áttekintő kártya



## A játék háttértörténete

David Livingstone egy skót misszionárius és Afrika-kutató volt. A brit kormány megbízásából Afrikába utazott és első európaiként bejárta a kontinent. Útközben részletes jelentést készített a törzsek életéről és Afrika állat- és növényvilágáról. Az úti beszámolóit és földrajzi feljegyzései nyomán Európa nagyobb tudásra tett szert és jobban megértette az addig legkevésbé ismert kontinent. A kutatóútjai során sok időt töltött a Zambézi mellett. Ekkor fedezte fel a nagy vízesést is, melyet hódolata jeléül Viktória királynőről nevezett el.

## A játék célja

A játékosok egy gőzhajón járnak be a Zambézit, egészen a Viktória vízesésig. Felfedezik a szárazföldet és szerencsét próbálnak drágakövek kifejtésével. Akinek eközben sikerül a legtöbb győzelmi pontot összegyűjtenie, megnyeri a játékot.

## A játék előkészítése

Minden játékos vegye el a saját színéhez tartozó összes sátrat és a kincsesládát, valamint 3 Tallért 1-es címletekben! Tegyük a 60 követ (30 x drágakő, 29 x fekete görgeteg, 1 x fehér kő) a zsákba! Keverjük össze az akciókártyákat és képpel lefelé fordítva tegyük a tábla mellé húzópaklinak! A gőzhajót helyezzük a táblán lévő, balról számított első vízeses mezőre! Készítsünk ki játékosonként 2 dobókockát (a többire nem lesz szükség)! A játékosok korongjait tegyük a pontozósáv 0-s mezőjére!

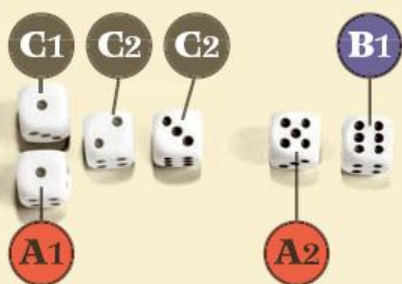
## A játék menete

A játékosok tetszőlegesen kiválasztanak egy kezdőjátékost, aki az **összes kockával** dob. A könnyebb átláthatóság érdekében a kezdőjátékos a dobott értékek szerint csoportosítja a kockákat (lásd az 1-es képen). Ezután a kezdőjátékos elvesz egy kockát és **azonnal** végrehajt egy akciót. A lehetséges akciók ismertetésére később kerül sor. Az akció végrehajtása után a kocka egyelőre még a játékosnál marad. Majd az óramutató járásának megfelelő irányban következő játékoson a sor, hogy elvegyen egy kockát és végrehajtsa egy akciót...



1-es kép: Példa az első dobásra 4 játékos esetén

Ha már minden játékos elvett egy kockát, akkor (ismét a kezdőjátékostól indulva) választhatnak egy további kockát, a következő feltétellel: **a következő kocka értékének nagyobbának kell lennie a játékos által előzőleg választott kockájának!** Ez addig folytatódik, amíg vagy elfogynak a kockák, vagy pedig már **egyik** játékos **sem** tud elvenni a megmaradt kockákból. Előfordulhat, hogy a játékosok eltérő számú kockához jutnak hozzá. Amikor már egyik játékos sem tud kockát elvenni, akkor véget ér a forduló. A gőzhajó által kijelölt oszlop kiértékelődik, majd a hajó egy mezővel előrebb lép.



Példa 3 játékos esetén (2-es kép):

„A” játékos elvesz egy 1-es kockát és végrehajtja az akciót.

„B” játékos rögtön egy 3-as kockát vesz el és végrehajtja az akciót.

„C” játékos szintén egy 3-as kockát vesz el. Ezután „A” játékos elveszi az 1-es kockát.

Mivel „B” játékos már nem tud nagyobb értékű kockát elvenni, ezért „C” játékos választhat egy kockát és elveszi a 2-es kockát.

Mivel már „A” játékos sem tud nagyobb értékű kockát elvenni, ezért „C” játékos elveheti még a 3-as kockát is.

## Az akciók

Miután egy játékos elvett egy kockát, **azonnal** végrehajt pontosan egyet a következő (különböző színekkel jelölt) 4 akció közül:



- **Egy akciókártya hűzése:** A játékos a kiválasztott kocka értékétől függetlenül húzhat pontosan egy akciókártyát. A játékos tetszőleges számú kártyát tarthat a kezében, illetve játszhat ki egyszerre. (Azonban egy játékos csak a saját körében játszhat ki akciókártyákat.)

Amennyiben egy játékos a „Bányaomlás” kártyát húzza fel, akkor azt meg kell mutatnia a többieknek és a hozzá tartozó akciót rögtön végre kell hajtani. Végül kárpótlásul húzhat egy újabb kártyát. Ezután a „Bányaomlás” kártyát a már előzőleg kijátszott kártyákkal együtt vissza kell keverni, ezáltal egy új húzópaklit képezve.



- **Pénz felvétele:** A játékos a kocka értékének megfelelő számú tallért kap. Ha például egy 4-es kockát vett el, akkor 4 Tallért vehet fel.

A különböző címletű Tallérok bármikor átválthatók. Például egy 5 Talléros akármikor átváltható öt 1 Tallérossá. A játékosok titokban tarthatják a pénzüket.



- **Kőfejtés a bányában:** A játékos kihúzhat a zsákból – anélkül, hogy belenézne – a kiválasztott kocka értékével megegyező számú követ (de maximum annyit, amennyi még a zsákban van).

A játékos **a köre alatt bármikor** eladhatja a köveket, vagy gyűjtheti maga előtt (hogy később, a „Piac” akciókártyát felhasználva adja el őket).

Az egyes kövek értéke (akciókártya nélkül):



, (fehér) = 0 Tallér



= 1 Tallér (átlátszó)



= 3 Tallér



= 5 Tallér

Az eladott drágaköveket és a fekete köveket (görgeteg) tegyük félre! A fehér kő kihúzása után minden félretett és az adott körben kihúzott kő (a színes kövek eladása után) visszakerül a zsákba. A játékosok által megtartott kövek továbbra is a tulajdonosuknál maradnak. Azonban a drágakövek gyűjtése azzal a veszéllyel jár, hogy a „Bányaomlás” kártya kihúzásakor a megszerzett drágakövek elértéktelenednek, mivel ebben az esetben vissza kell tenni őket a zsákba. Minden el nem adott drágakő 1 győzelmi pontot ér a játék végén. A görgetegért nem jár győzelmi pont.





- **Sátor felverése:** Győzelmi pontokat főképp sátrak felverésével lehet szerezni. A gőzhajó jelzi, hogy éppen melyik oszlopban lehet felállítani a sátrat (lásd a szürke háttérrel jelzett oszlopot a 3-as képen).

A **telek** helyét a kocka értéke határozza meg. Ha például a játékos egy 1-es kockát vett el, akkor az első sorban lévő mezőre húzhatja fel a sátrát. A sor számát a bal oldalon lévő koronában látható szám jelzi. A telek tehát a gőzhajó pozíciója és a kocka értéke által kijelölt mező (lásd a 4-es képen).



4-es kép

Egy sátor felverésének **expedíciós költsége** van. Ennek mértéke az expedíció előre haladtával fokozatosan növekszik. Az aktuális értéke a hajó által elfoglalható mezők mellett, a partvonal mentén van jelezve. A 4-es képen ábrázolt esetben a játékosnak 2 Tallért kell fizetnie a sátor felállításáért. A következő fordulóban, ugyanebben a sorban már 3 Tallérba kerülne a sátor felverése.



3-as kép

Amennyiben egy játékos egy olyan mezőn szeretné felállítani a sátrát, ahol már más sátrak is állnak, akkor minden érintett játékosnak további 1 Tallért kell fizetnie. Egy játékos egy forduló alatt több sátrat is felverhet ugyanabban az oszlopban (ha több kockát is el tud venni).



### Adományozás a királynő javára

A játékos a saját köre alatt bármikor betehet a kicsesládájába tetszőleges számú Tallért anélkül, hogy elveszítene egy akciót. Ezt közölnie kell a többi játékoskal is, viszont azt nem köteles megmondani, hogy pontosan mennyit adományoz. Az adományozásra elköltött pénzt már nem szabad visszavenni; az a játék végéig aládában marad.

**FIGYELEM:** Aki a játék végéig a legkevesebbet adományozza, kiesik a játékból, így nem nyerhet!



### Értékelés

Minden forduló végén (mikor már nem maradt több kocka, vagy pedig már senki sem tud újabb kockát elvenni) egy értékelésre kerül sor. Az az oszlop kerül kiértékelésre, amelyikben a gőzhajó áll. Minden játékos annyi pontot kap minden egyes, az adott oszlopban lévő sátráért, amennyi az adott sátor sorának **bal oldalán** látható. Ha több sátor is áll ugyanazon a telken, akkor minden érintett játékos megkapja a teljes pontszámot. A pontokat a pontozósávon kell lelépni.

A kiértékelés után a gőzhajó  egy mezővel előrébb lép, majd elkezdődik a következő forduló. Az óramutató járásának megfelelő irányban következő játékos **ismét az összes kockával dob**, kiválaszt egyet közülük, stb.

### A játék vége



Amikor a gőzhajó az értékelés után már nem mozgatható tovább, véget ér a játék. Ekkor mind a 6 sor kiértékelődik. Ilyenkor csak az a játékos kap pontot, aki az adott sorban a legtöbb sátorral rendelkezik. Egyenlőség esetén a játékosok egyenlő mértékben osztoznak a pontokon (lefelé kerekítve). Az adott sorért járó pontszám a sor **jobb oldalán** lévő szürke sátor szimbólumon látható (lásd a lenti képen).



#### Példa (5-ös kép):

A 2-es sorba a **piros** játékos 3 sátrat tett le, a **kék** és a **sárga** játékos pedig 2-2-t.

Így a **piros** játékos 10 győzelmi pontot kap.

Ha a **piros** játékos eggyel kevesebb sátrat tett volna ebbe a sorba, akkor mind a hárman 3 – 3 pontot szereztek volna.



Minden, a játékos tulajdonában lévő **drágakőért 1 pont** jár a játék végén.

Ezen kívül még kijátszhatók azok az **akciókártyák**, amelyek **pontot adnak**.



Végül a játékosok kiöntik és megszámolják a **kincseshládáikban** lévő pénzt. Akinek a ládjában a legkevesebb pénz gyűlt össze – ez vonatkozhat akár több játékosra is – kiesik a játékból.

Akinek a végén a legtöbb pontja van (és nem esett ki), megnyeri a játékot. Egyenlőség esetén a legtöbb adományt gyűjtő játékos a győztes. Ha ebben is egyenlőség van, akkor többen is győztesek.

## Variáció 2 játékos számára

2 játékos esetén 4 kockával kell dobni. Amennyiben egy játékos már felhasználta az összes sátrát, akkor a játék hátralévő részében már csak a lerakott sátrait helyezheti át. A sátor felállításáért a fent leírtaknak megfelelően kell fizetni. A sátor eredeti helyen való felépítésénél kapott pontokat megtartja a játékos. Ezen kívül a játék menete megegyezik az előzőekben ismertetettekkel.

Miután **a játék végén** a sorokban elért többségeért járó pontok kiosztásra kerültek, meg kell nézni az adományokat. Ehhez dobni kell mind a 4 kockával és össze kell adni az értéküket. Az a játékos, aki kevesebb Tallért adományozott, mint a kockák összértéke, kiesik a játékból. Így könnyen előfordulhat, hogy a végén mindkét játékos elveszíti a játékot.

## A kártyák áttekintése



A játékosnak **nem kell kifizetnie egy sátor felverésének költségét**. A sátor felállításához azonban így is szükség van egy kockára.



A játékos a kocka kiválasztásánál **két kockát vehet el egymás után** (a második kocka értékének magasabbnak kell lennie az elsőénél), majd egymás után végrehajthatja a két akciót.



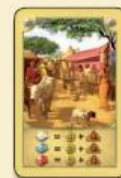
A játékos **egy sátor felverésénél figyelmen kívül hagyhatja a kocka értékét** és a hajó által kijelölt oszlop tetszőleges mezőjére leteheti a sátrát. A sátor felállításához azonban így is szükség van egy kockára.



A játékos leléphet 4 pontot egy **oroszlánért**, 3 pontot egy **orrszarvúért** és 2 pontot egy **antilopért** a pontozósávon.



A játékos **ingyen** letehet egy **sátrát** egy olyan, már **kiértékelt** mezőre, amelyiken már egy **saját sátra** áll (tehát abba az oszlopba **nem**, amelyiken a hajó áll). Ehhez nincs szükség kockára.



A játékos eladhat bármilyen drágaköveket a **piacon**, amiért a következőket kapja:  
**Átlátszó** = 1 Tallér + 1 győzelmi pont  
**Kék** = 2 Tallér + 2 győzelmi pont  
**Piros** = 3 Tallér + 3 győzelmi pont



A **gőzhajó** egy oszloppal **hátrébb** lép. Innentől, ebben a fordulóban, csak ebben az oszlopban lehet sátrát felverni. A forduló végén az az oszlop kerül kiértékelésre, amelyikben a hajó áll. A következő fordulónál a hajó ismét eggyel előrébb lép (ahonnan most éppen visszalépett).



A játékos kifejthet **3 követ a bányában** (3 követ húzhat a zsákból).



A játékos elvehet **4 Tallért** a készletből.



Bányaomlás! **Minden** játékosnak **AZONNAL** vissza kell adnia az összes követ. A kövek visszakerülnek a zsákba. Végül a játékos húzhat egy újabb kártyát, majd az összes kijátszott kártyát össze kell keverni a húzópakliban lévőekkel, így egy új húzópaklit képezve.



Az a játékos, aki ezt a két kártyát egyszerre játsza ki, **ingyen** letehet egy sátrát egy **tetszőleges** mezőre a hajó által jelzett oszlopban. Ilyenkor a játékosnak **csak egy kockát kell felhasználnia**.



A doboz apró alkatrészeket tartalmaz, amelyek veszélyt jelentenek a 3 évesnél kisebbeknek (lenyelhetik azokat). Tartsa távol tőlük!  
 Forgalmazó: Gamer Café Kft.  
 2030 Érd Béke tér 4/d  
 e-mail: info@compaya.hu

A szerző és a kiadó köszönetet mond a számtalan játéktesztelőnek a sok tesztelésért, ösztönzésért és javaslatért, többek között a következőknek: Eike Bernard, Sven-Philipp Brandt, Anja und Ronald Brodowski, Sven Dallmann, Martina Hellmich, Richard Högner, Hartmut Kommerell, Susanne und Friedhelm Most, Beate Neubert, Kati und Björn Röske, Robert Rudel, Josefine Schwer, Carsten Wesel, Gregor Wiedemann.

© Schmidt Spiele GmbH · Postfach 470437 · D-12313 Berlin · www.schmidtspiele.de · Made in Germany

Szerző: Benjamin Liersch · Design + Illusztráció: Michael Menzel, Christof Tisch · Szerkesztés: Thorsten Gimmler

Magyar fordítás: BZ

