

Rüdiger Dorn
játéka

WAKAWAKA

2–4 játékos számára
10 éves kortól

J Á T É K S Z A B Á L Y

A JÁTÉK CÉLJA

A „Waka Waka” szuahéli nyelven azt jelenti: „Csináljuk!” A játékosok afrikai kereskedők bőrébe bújva vásárolnak árukat a falujuk számára: távolról érkezett gyümölcsöt, szőrmét, sót, teát, szövetet és csecsebecsét. A falu sámánja különböző feladatok elé állítja a játékosokat: az egyes feladatok teljesítéséhez a megadott árukat kell eladni. Ezen feladatok teljesítésével növekszik a játékosok hírneve a falubeliek körében.

A legnagyobb hírnevet elérő játékos a legsikeresebb és egyben a játék nyertese.

A JÁTÉK KELLÉKEI

4 Állapotjelölő bábu



2 Állapottábla (kétoldalas)



66 Kártya



84 Árulapka (6 típusból 14-14 darab)



Gyümölcs

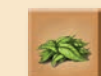


Szőrme



Só

1 Tűzlapka (kétoldalas)



Tea



Szövet



Csecsebecse

ELŐKÉSZÜLETEK

- ▶ A első játék előtt nyomogassátok ki a jelölőket a keretből.
- ▶ A két **állapottáblára** az első néhány játékban nem lesz szükség, ezeket tegyék vissza a dobozba.
- ▶ A **játekotáblát** helyezték az asztal közepére, és minden játékos üljön valamelyik oldalára.
- ▶ A játéktábla szélén minden oldalon megtalálható az alábbi két terület:
Bal oldalon van az **áruk helye**, ahol **legfeljebb 6 áru** helyezhető el.
Jobb oldalra a **kijátszott kártyákat** lehet lerakni (maximum 3-at körönként).
Minden játékos a Játéktábla felé eső oldalának területeit használja.
- ▶ Az **áruapokát** keverjék meg, és képpel lefelé képezzetek belőlük egy kupacot a tábla jobb felső sarkában (ahol a folyó folyik).
- ▶ A **4 csónak** minden mezőjére helyeztetek 1-1 **véletlenszerűen kiválasztott** Áruapokát. Azokra a mezőkre, amelyeken **szem ikon** látható, az árukat **képpel felfelé** rakjátok, a **többi mezőre képpel lefelé**. Ezek lesznek az eladásra felkínált áruk.



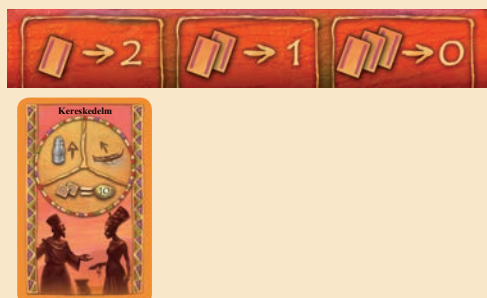
- ▶ Válasszatok ki **6 áruapokát véletlenszerűen**, és rakjátok **képpel felfelé** a faluba.
- ▶ Az **aranyakból** képezzetek egy **bankot** a játéktábla felső részének közepén (a szavannán).
- ▶ A **tűzlapok**at azzal az oldalával felfelé, amelyiken lobog a tűz, tegyék a játéktábla megfelelő részére (a sámánhegyre).
- ▶ Minden játékos kap 1 **állapotjelölő bábút** az általa választott színben, amit maga elé rak.
- ▶ Minden játékos kap **8 aranyat** a bankból általa választott címletekben.
Megjegyzés: Az aranyat bármikor át lehet váltani más címletre.
- ▶ Keverjék meg a lapokat, és osszátok minden játékosnak **6 lapot képpel lefelé**, amit vegyetek a kezetekbe. A megmaradt kártyákból képezzetek egy húzópaklit képpel lefelé a játéktábla bal felső sarkában (a fák felett).
- ▶ Ha valamelyik játékos lapjai között szerepel Sámántűz (ne keverjék össze a Sámán lappal), akkor az(oka)t adja vissza, és helyette kapjon új lapot. A visszaadott Sámántűz lap(oka)t keverjék bele a húzópakliba.
- ▶ Az a játékos a **kezdőjátékos**, akinek oldalán a játéktábla jobb sarkában láthatók az elefántok.

A JÁTÉK MENETE

A játékosok az óramutató járásának megfelelő irányban jönnek egymás után. Egy játékos a saját körében kijátszhat 1, 2 vagy 3 lapot, vagy választhatja azt is, hogy egyetlen lapot sem játszik ki. a kör végén új lapokat és/vagy aranyat kaphat utánpótlásként. Annál több utánpótlást kap, minél kevesebb lapot játszott ki. Ezután a következő játékos köre következik.

1 1-3 lap kijátszása és az akciók végrehajtása

- ▶ **Fontos:** A játékos választhatja, hogy egyetlen lapot sem játszik ki, hogy így több utánpótlást kapjon.
 - ▶ Kijátszik egy lapot a kezéből, és lerakja maga elé az asztalra.
 - ▶ Az első lapot a kijátszott kártyák helyei közül a bal oldalihoz helyezi.
 - ▶ A lap lehelyezése után a játékos végrehajtja az akciót mielőtt újabb lapot kijátszana. Az akció leírása a lapon található.
- Javaslat:** A lapot kijátszó játékos hangosan olvassa fel a kártyán található szöveget. Így az új játékosok könnyebben megtanulják az egyes kártyák hatásait.
- Megjegyzés:** A kártyák részletes leírása megtalálható a szabálykönyv végén, amely segítségével a játék során felmerülő kérdések könnyedén megválaszolhatók.
- ▶ A játékos dönthet úgy, hogy kijátszik egy második lapot is, amit az első lap mellé helyez. Miután végrehajtotta ennek a lapnak az akcióját, egy harmadik lapot is kijátszhat. A harmadik kártyát az előző kettő mellé helyezi, és végrehajtja az ezen a kártyán található utasításokat is.
 - ▶ Ha a játékos nem akar vagy nem tud további lapokat kijátszani, akkor a kártya és arany utánpótlása következik.



2 Kártya és/vagy arany utánpótlása

- ▶ Ha a játékos nem kíván több lapot kijátszani vagy ebben a körben egyáltalán nem játszott ki lapot, elveszi az utánpótlását.
 - ▶ Eldöntheti, hogy lapot húz a húzópakliból és/vagy aranyat vesz el a bankból.
 - ▶ A játékos választhat, hogy vagy lapot húz, vagy aranyat vesz el, vagy mindkettőt.
 - ▶ A legutolsó kijátszott kártyája feletti ábra megmutatja, hogy összesen mennyi lapot és/vagy aranyat vehet el.
- Példa: A játékos a körében 1 lapot játszott ki. Emiatt összesen 2 utánpótlást kap: vagy 2 lapot, vagy 2 aranyat, vagy 1 lapot és 1 aranyat.*
- ▶ Ha a játékos **3 lapot** játszott ki, **nem kap utánpótlást**.
 - ▶ Ha a játékos **egyetlen lapot sem** játszott ki, összesen **3 utánpótlást** kap: vagy 3 lapot, vagy 3 aranyat, vagy 2 lapot és 1 aranyat, vagy 1 lapot és 2 aranyat.
 - ▶ **Fontos: A saját köre végén a játékosnak legfeljebb 6 lap lehet a kezében.** Ha az utánpótlás során lapot húzott, és ennek következtében 6-nál több lapja van, akkor az általa választott lapjait el kell dobnia a dobópakliba, hogy 6 lap maradjon a kezében. A körében kijátszott kártyák akcióinak hatására is 6 fölé növekedhet a lapjai száma.
 - ▶ Ha a húzópakli elfogy, a dobott lapokat megkeverve új húzópaklit kell képezni.

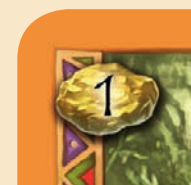


3 Kártyák eldobása és csónakok újratöltése

- ▶ A játékos a köre végén rakja a kijátszott lapjait a játéktábla mellől a dobópakliba.
- ▶ Ha ebben a körben vásárolt árut, a csónakokat tölts fel áruval. Azokra a mezőkre, amelyeken szem ikon látható, az árukat képpel felfelé rakjátok, a többi mezőre képpel lefelé.
- ▶ Ezután az óramutató járásával megyegyező irányban ülő játékos köre következik.

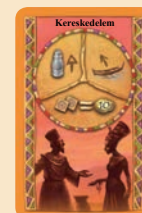
KÁRTYÁK ARANY SZIMBÓLUMMAL

- ▶ Néhány kártyán egy arany szimbólum látható a bal felső sarokban.
- ▶ Amikor egy játékos egy ilyen lapot játszik ki, azt a többi játékos is használhatja egymás után, az óramutató járásával megyegyező irányban.
- ▶ Ehhez a kártyát használó játékosnak 1 aranyat kell adnia a lapot kijátszó játékosnak.
- ▶ A játékos nem akadályozhatja meg, hogy a többiek használják a kijátszott lapját.



KERESKEDELEM (20x)

A legfontosabb és a leggyakrabban használt kártya a Kereskedelem lap. Ezen 3 szimbólum található, ami 3 különböző akció végrehajtására ad lehetőséget. A játékos, aki kijátsza, ezen 3 akció egyikét hajthatja végre: áruvásárlás, árueladás vagy feljebb lépés az állapotjelzőn.



Áruvásárlás

- ▶ A játékos elveszi a négy hajó egyikén levő összes (képpel lefelé és felfelé levő) árut.
- ▶ Ehhez annyi aranyat kell befizetnie a bankba, amennyi a hajó alatt látható (2, 3, 4 vagy 5 arany).
- ▶ A játékos a vásárolt árukat képpel felfelé a hozzá tartozó üres áruhelyekre teszi.
- ▶ Egy játékosnak legfeljebb 6 áruja lehet. Ha ennél több áruja lesz, a felesleget képpel felfelé a faluba kell raknia. A játékos választhat, mely árukat dobja el. Akár most vásárolt árut is eldobhat.
- ▶ Az üres csónakot a játékos csak **a köre végén** tölti fel új áruval.
- ▶ Kereskedelem lap használata nélkül áruvásárlás nem lehetséges!



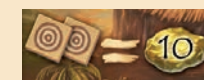
Megjegyzés: Ha a képpel lefelé tárolt áruk készlete kimerül, akkor a faluból az árukat képpel lefelé kell fordítani, és összekeverve a szavannára tenni. Mint a játék elején, tegyetek 6 véletlenszerűen kiválasztott árut a faluba.

Árueladás

- ▶ A játékos **két árut** az áruhelyeiről képpel felfelé a faluba helyez.
- ▶ A játékos választja ki az eladni kívánt árukat.
- ▶ A két árunak **egyformának kell lennie**. Pl. 2x Tea.
- ▶ Cserébe a játékos elvesz 10 aranyat a bankból.
- ▶ Kereskedelem lap használata nélkül árueladás nem lehetséges!



Megjegyzés: Az eladás lehetősége fel van tüntetve a játéktáblán emlékeztetőül.



Feljebb lépés az állapotjelzőn

- ▶ Ez a legfontosabb akció a játékban, mert az a játékos nyer, aki leghamarabb éri el a legmagasabb szintet az állapotjelzőn.
- ▶ Az állapotjelzőn 1 szinttel való feljebb lépéshez a játékosnak egy árueledást kell végrehajtania. Ehhez a megfelelő árukat kell beadnia.
- ▶ Hogy milyen árukat kell eladnia, **az állapotjelző következő szintjén látható**, ahová a játékos előre akar lépni.
- ▶ A játékos a szükséges árukat az áruhelyeiről képpel felfelé a faluba rakja, és az állapotjelző bábuját 1 szinttel feljebb mozgatja.
- ▶ A játék kezdetén a játékosok állapotjelző bábui maguk előtt vannak. A játékos akkor rakja fel a bábuját a legelső (azaz az első) szintre, miután először lép egy szinttel feljebb az állapotjelzőn.



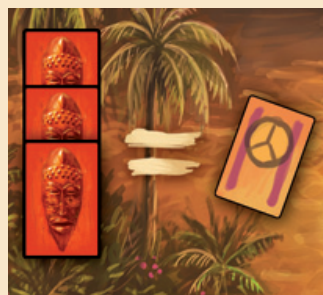
Megjegyzés: Az első néhány alkalommal a játéktáblán található állapotjelzőt használjátok.

Ennek az első szintjéhez 2 egyforma áru eladása szükséges.

- ▶ Kereskedelem lap használata nélkül nem lehetséges az állapotjelzőn feljebb lépni!

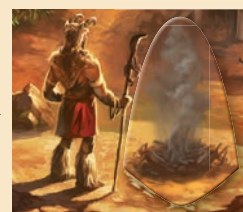
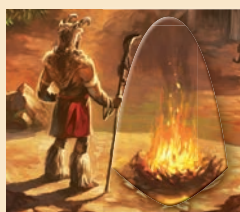
Kereskedés Kereskedelem lap nélkül

- ▶ Ha a játékos valamilyen kereskedés akciót szeretne végrehajtani, de a kezében nincs Kereskedelem lap, használhat helyette **3 bármilyen lapot**.
- ▶ Ehhez letesz 3 általa választott lapot a kezéből képpel lefelé a következő szabad kártyahelyére.
- ▶ Ezt a 3 lapot a kártyahelyek feltöltése szempontjából úgy kell kezelni, mintha 1 lapot játszott volna ki.
- ▶ A játékos ilyen Kereskedelem lap helyettesítő kártyákat legfeljebb háromszor játszhat ki a körében (feltéve, hogy ehhez elegendő lap áll rendelkezésére).



SÁMÁNTŰZ (3 x)

- ▶ A Sámán kártya lehetővé teszi, hogy a játékos feljebb lépjen az állapotjelzőn úgy, hogy a megfelelő áruk helyett 12 aranyat ad be. Ezt a lapot csak akkor lehet kijátszani, ha a sámántűz éppen ég.
- ▶ A kártyák között van 3 Sámántűz lap. Ha egy játékos egy ilyen lapot felhúz, akkor azt **nem veszi a kezébe**, hanem **azonnal kijátssza** azt. Az első ilyen lap hatására a sámántűz lapkája átfordul a nem égő oldalára, azaz a tűz kialszik. A Sámán lapot **nem lehet** használni addig, amíg valaki még egy Sámántűz lapot húz, aminek hatására a tűzlapkát ismét át kell fordítani az égő oldalára.
- ▶ A játékos a Sámántűz lapot a dobópakliba dobja, és húz helyette egy másik lapot. Ritkán ugyan, de előfordulhat, hogy ez egy újabb Sámántűz lap lesz. Ebben az esetben a tűzlapka ismét átfordul korábbi állapotába.
- ▶ Amikor a dobott lapokat megkeverve új húzópaklit kell képezni, a 3 Sámántűz lapot is bele kell ezek közé keverni.



A JÁTÉK VÉGE

- ▶ A játék akkor ér véget, ha egy játékos eléri az állapotjelzőn a legfelső szintet. Ekkor az aktuális fordulót még végig kell játszani. Miután a kezdőjátékos (a játéktábla elefántos oldalánál ülő játékos) jobbra ülő játékos befejezte körét, határozátok meg, ki nyerte a játékot.
- ▶ Ha csak egy játékos érte el az állapotjelzőn a legfelső szintet, ő a győztes.
- ▶ Ha több játékos is elérte az állapotjelzőn a legfelső szintet, közülük az a játékos nyer, akinek több aranya van.
- ▶ Ha így is döntetlen alakul ki, az a játékos nyer, aki utoljára érte el a legfelső szintet az állapotjelzőn.



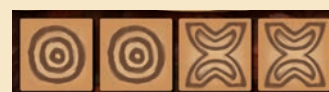
ÚJ FELADATOK: JÁTÉK A TOVÁBBI ÁLLAPOTTÁBLÁKKAL



- ▶ Néhány játék után a mellékelt állapotáblákat is lehet használni. Ezek még izgalmasabbá teszik a játékot. Tábláról táblára egyre nehezebb kihívást jelentek, és a játékidő is egyre hosszabb lesz ennek megfelelően.
- ▶ A játék előtt a játékosok közösen válasszák ki, hogy melyik állapotáblát és annak melyik oldalát használják. A másik állapotáblát rakják vissza a dobozba.
- ▶ **Javaslat:** Érdekes az állapotáblákat egyre nehezedő sorrendben használni. Az állapotáblák bal felső sarkában levő vonások száma (1 -4) mutatja, mennyire nehéz az adott tábla: minél több a vonások száma, annél nehezebb.
- ▶ A kiválasztott állapotáblát a játéktábla bal alsó sarkába kell helyezni úgy, hogy elfedje a játéktáblán levő állapotszinteket.
- ▶ **Fontos:** Az állapotáblák egyes szintjein áruk helyett szimbólumok találhatók. Ezek bármelyik árunak megfeleltethetők, de egy adott állapotszinten a különböző szimbólumokhoz különböző árukat kell hozzárendelni.



= 3 különböző áru



= 2 különböző árupár

KÁRTYÁK RÉSZLETES LEÍRÁSA



Törzsi öreg (4 x)

- ▶ Használata után a kiválasztott játékos minden lapját visszakapja. A lapot kijátszó játékosnak sem kell további lapot eldobnia.
- ▶ A kiválasztott játékos eldobhatja egy általa választott lapját a dobópakliba, és helyette húzhat egy új lapot. Ezt akkor is megteheti, ha a lapot kijátszó játékos egyik lapjának akcióját sem használta.
- ▶ Ha a lapot kijátszó játékos egy olyan lap akcióját használja, amelyen arany szimbólum van, akkor a többi játékos nem használhatja a lap akcióját. Ez csak akkor lehetséges, ha egy játékos eleve arany szimbólumos lapot játszik ki.



Fáklyazsonglőr (4 x)

- ▶ Ezt a lapot a játékos csak második vagy harmadik lapként játszhatja ki.
- ▶ Ha második és harmadik lapként is egy-egy Fáklyazsonglőrt játszik ki, akkor az elsőként kijátszott lap akcióját háromszor használja.
- ▶ Ha a játékos egy arany szimbólumos lap akcióját használja, a többi játékos nem ezt nem használhatja, mert a Fáklyazsonglőr lapon nincs arany szimbólum.
- ▶ Ha a játékos Kereskedelem lapot használ újra, akkor a 3 akció bármelyikét választhatja, nem csak azt, amit az eredeti lap kijátszásakor választott.



Esőcsináló (4 x)

Ez a lap annál értékesebb, minél előrébb áll a játékos az állapotjelzőn. Ha a játékos bábuja az első szinten áll, 1 aranyat kap, míg ha a legfelső szinten, akkor 4 aranyat.



Sámán (7 x)

Ezen lap segítségével a játékos feljebb léphet 1 szintet az állapotjelzőn Kereskedelem lap nélkül. Érdeemes használni, amikor csak lehetséges, mert nem lehet tudni, hogy mikor jön fel a következő Sámántűz lap.



Csimpánz (8 x)

Ezen lap segítségével a játékos elkerülheti, hogy zsákbamacskát vegyen. A játékos által megnézett árukat képpel lefelé kell hagyni a csónakokon.



Gyűjtögető (4 x)

A játékos akkor is elvehet egy árut a faluból, ha már 6 áruja van. Ebben az esetben viszont el kell dobnia egy áruját a faluba, hogy helyet csináljon az új árunak.



Teherhordó (4 x)

Az árut, amit a játékos cserébe kap, a faluban képpel felfelé levő áruk közül keresheti ki.



Dobos (4 x)

A többi játékos, aki aranyért használja a lap akcióját, különböző számú lapot is cserélhet, mint a lapot kijátszó játékos.



Látó (4 x)

A játékosnak akkor is fel kell húznia 2 lapot, ha így a lapjainak száma 6 fölé nő. Ebben az esetben a saját köre végén el kell dobnia annyi lapot, hogy legfeljebb 6 lap maradjon a kezében.

A szerző: Rüdiger Dorn 1969-ben született, és Dél-Németországban él feleségével és három gyermekével. A diplomás tanár már számos gyermek-, családi és felnőttjátékot fejlesztett. Már kétfős játékaival, a Jamboval belemerült az afrikai kereskedők világába. Ezen játék egyes elemei ismerősek lehetnek mostani játékában, a Waka Wakában.



Szerkesztő: TM-Spiele

Rajzoló: Michael Menzel

Grafikai tervező: Pohl & Rick

A szerző és a kiadó köszönetet mond a tesztjátékosoknak és a játékszabályt ellenőrzőknek.

© 2012 KOSMOS Verlag

Pfizerstraße 5–7

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Art.-Nr: 691394

Minden jog fenntartva.

Németországban készült.

Magyar fordítás:

Farkas Tivadar © 2013

(szabalyforditas@gmail.com)

Lektor: Artax

