



GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játékportálja

**Játék-webáruház...
...és minden ami gém!**

<http://www.gemklub.hu/>

Maharadzsa

Tervezte: Wolfgang Kramer és Michael Kiesling

Phalanx Games B. V.

2-5 játékos részére, 12 éves kortól

játékidő 90 perc

Fordította: Thaur

1.0 Bevezetés

A játék a 16. századi Indiában játszódik. A játékosok indiai rádzsák, akik városaik fejlesztésével igyekeznek kedvét keresni uruknak, a maharadszának. Építészeik egyik városból a másikba utaznak, hogy házakat és gyönyörű palotákat építsenek uraiknak. Útjuk során számos befolyásos személy segíti őket különleges képességeivel és tehetségével. A palotaépítés természetesen drága mulatság, így rendkívül fontos, hogy a rádzsáknak elég nagy legyen a bevételük. A játékot az a játékos nyeri meg, aki elsőként felépíti mind a hét palotáját.

2.0 Tartozékok

játéktábla

5 építész (minden színben 1)

maharadzsa (nagy fekete bábu)

5 cselekedetkorong (minden színben 1), mindegyik két nyíllal

35 színes üvegkavics (minden színben 7)

100 faházikó (minden színben 20)

7 kormányzójelző

7 karakterkártya

60 érme (35 1-es, 15 5-ös és 10 10-es)

7 kék cselekedetérme

5 áttekintőlap

szabályfüzet

Ha ezek közül bármelyik hiányzik, vagy sérült, elnézést kérünk, és postafordultával elküldjük a pótlást.

Phalanx Games B.V.

Customer service

P.O. Box 32

NL 1380 AA Weesp

The Netherlands

customerservice@phalanxgames.nl



GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játéportálja

**Játék-webáruház...
...és minden ami gém!**

<http://www.gemklub.hu/>

3.0 A játék előtt

3.1 A játéktábla

A játéktáblán látható az építészek indulási helye, valamint 7 város palotakerttel, és 30 falu. Ezeket úthálózat köti össze. A játéktábla jobb szélén található a kormányzósáv.

[kép] város falu indulási hely

[kép] kormányzósáv

3.2 Előkészületek

A játéktáblát az asztal közepére kell tenni.

Minden játékos választ magának egy szint, és elveszi az ahhoz tartozó cselekedetkorongot, valamint egy elvesz egy áttekintőlapot. Megjegyzés: Az első játék előtt össze kell állítani a cselekedetkorongokat. Minden korong öt darabból áll, magából a korongból, két nyílból, és két műanyag összetartó elemből.

A játékosok építészeteiket az indulási helyre rakják.

Minden játékos megkapja 7 palotáját, valamint még kap 4 házat. A többi ház a játéktábla mellé, a bankba kerül. Megjegyzés: A fekete játékos palotái sötétlila színűek.

Minden játékos kap 15 aranyat: egy 10-est és egy 5-öst. Megjegyzés: A játék folyamán a játékosok titokban tartják egymás elől, mennyi pénzüik van.

A maharadzsa az indulási helyre kell tenni.

A karakterkártyákat (1-től 6-ig) a játéktábla mellé kell tenni. A 7-es kártyára (a jógira) csak a haladó játékban van szükség.

Az egyik játékosnak el kell vállalnia a bankár szerepét: ő kezeli a játék folyamán a pénzt, a karakterkártyákat, a házakat.

A hét kormányzójelzőt meg kell keverni, majd véletlen sorrendben felrakni a kormányzósávra, a nyíl fölötti mezőkre. [kép] A játék kezdetén az 1-10-es mezőkön még nincs kormányzójelző; ezek a mezők egyébként azt mutatják, hogy a játék éppen hányadik fordulójára zajlik.

A cselekedettermékre és a jogi karakterkártyájára (7-es) nincs szükség, csak a haladó játékban, így azok a dobozban maradnak.

3.2 Kiértékelési táblázat

Minden áttekintőlapon megtalálható az alábbi kiértékelési táblázat.

[kép]

a játékosok száma

ennyi aranyat ad a játékosoknak a kiértékelés után a maharadzsa



GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játéportálja

**Játék-webáruház...
...és minden ami gém!**

<http://www.gemklub.hu/>

4.0 A játék menete – összefoglalás

Minden városban van egy palotakert, minden kertben hét palotának van helye: egy belsőnek (3 pontot ér), és hat külsőnek (1-1 pontot érnek). Ezekre a palotahelyekre lehet palotákat építeni, amennyiben üresek.

[kép] palotakert minden palotahelyen csak egy palota épülhet

A játék folyamán a játékosok építései az úthálózat segítségével jutnak el egyik városból a másikba. Az utak mentén 30 falu van. Egy faluban csak 2 ház lehet (2 játékos esetén csak 1). A városokban bármennyi ház épülhet. Építész csak olyan falun tud áthaladni, ahol van legalább egy ház. Ha egy építész olyan falun halad keresztül, ahol csak más játékosnak van háza, az építésznek az áthaladásért fizetnie kell (lásd 7.1).

5.0 A kezdőpozíció

A játékot legfeljebb 5 játékos játszhatja. Ötnél kevesebb játékos esetén bizonyos szabályok megváltoznak (11.2.4). A játék előtt létre kell hozni a kezdőpozíciót:

* Minden játékos választ magának egy karakterkártyát (lásd 5.1), és

* Minden játékos felrak 4 házat a falvakba.

5.1 A karakterkártyák

A legfiatalabb játékos elvesz egyet a játéktábla mellé kirakott karakterkártyák közül. Utána bal oldali szomszédja választ, majd sorban a többiek. Azok a karakterkártyák, amelyeket nem választott senki, a bankban maradnak – ezek majd csak később kerülnek játékba.

A karakterkártyák sorszáma határozza meg a játéksorrendet. Továbbá az egyenlőségeket is a karakterkártyák sorszáma dönti el: mindig a kisebb szám győz.

Minden karakter rendelkezik valamilyen különleges képességgel, amely valamilyen módon segítségére lehet a játékosnak.

1. kártya (mogul): A kártya tulajdonosa kezdi a fordulót, ezenfelül egyenlőségnél mindig ő lesz a győztes.
2. kártya (kereskedő): A kártya tulajdonosa köre elején 1 aranyat kap.
3. kártya (szádhú): A kártya tulajdonosa számára a kiértékelés során a külső paloták nem 1, hanem 2 pontot érnek.
4. kártya (vándorszerzetes): A kártya tulajdonosa számára a bank fizeti az utazás költségét, vagyis építésze „ingyen” utazik.
5. kártya (kőműves): A kártya tulajdonosa ingyen épít vagy áthelyez 1 házat (cselekedetein túl). Ez egy plusz cselekedet, tehát a játékosnak nem kell házépítő cselekedet választania. A házat ekkor is tartalékából veszi el a játékos, nem pedig a bankból. A játékos megjelölt cselekedetei előtt vagy közben is használhatja a kőműves képességét, annak nem kell feltétlen a 3. cselekedetnek lennie. A kőműves különleges képességével nem kötelező élni (ahogy a többi karakter képességével sem).
6. kártya (művész): A kártya tulajdonosa, ha palotát épít, 12 arany helyett csak 9-et fizet.



GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játéportálja

**Játék-webáruház...
...és minden ami gém!**

<http://www.gemklub.hu/>

5.2 A házak lerakása a falvakba

A játékosok lerakják a náluk lévő 4 házat a falvakba. A legalacsonyabb sorszámú karakterkártyával rendelkező játékos kezd, ő rakja le egyik házat bármely falura. Utána a második legalacsonyabb sorszámú karakterkártyával rendelkező játékos rakja le egy házat egy falura, és így tovább. Miután már mindenki lerakta egy házat, ugyanilyen módszerrel lerakják második, majd harmadik és negyedik házukat is.

Megjegyzés: Egy faluban legfeljebb 2 ház lehet; 2 játékos esetén pedig legfeljebb 1.

Megjegyzés: A játékosoknak ügyelniük kell arra, hogy lehetőleg összeköttetést teremtsenek azokkal a városokkal, amelyek leghamarabb lesznek kiértékelve. Ezek azok a városok, amelyek a kormányzóság alján vannak, a nyílhoz közel. Az összeköttetés azt jelenti, hogy a várost és az indulási helyet, vagy a két várost összekötő út minden falujában van legalább egy ház.

[kép]

Példa: A város összeköttetésben áll az indulási hellyel, mivel minden útba eső faluban van legalább egy ház. B város azonban nincs összeköttetésben az indulási hellyel, mivel útközben van egy üres falu.

Miután minden játékos lerakta 4 házat, mindegyikük kap 6 házat a bankból. Ezek a házak alkotják a játékosok tartalékait. A játékosok, amikor házat építenek, azt csak a tartalékból vehetik el, nem a bankból.

Kezdődhet végre a játék!

6.0 A fordulók fázisai

Minden forduló ugyanolyan fázisokból áll. Minden fázis úgy kezdődik, hogy a maharadzsa arra a városra kerül, amelynek színe azonos a kormányzóság legalul lévő jelző színével, és úgy végződik, hogy a maharadzsa kiértékeli az adott várost.

Minden forduló az alábbi fázisokból áll:

- * A maharadzsa mozog.
- * A kormányzójelző mozog a kormányzóságon.
- * A játékosok titokban megtervezik cselekedeteiket a cselekedetkorongok segítségével.
- * A játékosok felfedik cselekedeteiket, és azokat játéksorrendben végrehajtják.
- * A maharadzsa kiértékeli a várost, amelyben tartózkodik.

6.1 A maharadzsa és a kormányzójelző áthelyezése

A játék elején a maharadzsa is az indulási helyen van. Innét az első forduló legelején át kell helyezni abba a városba, amelynek kormányzója (a színek számítanak) a kormányzóság legalján van. A maharadzsa mozgatásánál nem számít, hogy a város összeköttetésben van-e más városokkal. Miután a maharadzsa az adott városra került, az aktuális kormányzójelzőt a legfelső kormányzójelző fölötti mezőre kell tenni. A mostani legalsó kormányzójelző előre jelzi, hogy a következő körben melyik városba megy majd a maharadzsa – bár természetesen ez még megváltoztatható.

[kép] A kormányzóság az első kormányzójelző mozgatása után.

Minden forduló végén ki kell értékelnit az adott várost, ahol a maharadzsa van. A következő forduló elején a maharadzsa át kell helyezni abba a városba, amelynek kormányzója legalul van a kormányzóságon. A kormányzójelzők sorrendje a megfelelő cselekedettel megváltoztatható (lásd 7.5).



6.2 A cselekedetek kiválasztása

A játékosok eldöntik, hogy ebben a fordulóban milyen cselekedeteket fognak végrehajtani. Minden cselekedetkorongon két nyíl van, mindegyik egy cselekedet kijelölésére szolgál. A játékosnak az általa kijelölt két cselekedetet kell majd végrehajtania; ő dönti el, hogy a kettőt milyen sorrendben hajtja végre.

A játékos kiválaszthatja kétszer ugyanazt a cselekedetet, ekkor mindkét nyilat erre a cselekedetre kell állítania. A játékosok úgy tervezik meg cselekedeteiket, hogy azt a többiek ne lássák.

A cselekedetkorongon látható szimbólumok feloldása:

[kép] Arany: A játékos kap 2 aranyat a bankból.

Ház: A játékos lerak egy házat egy faluba vagy egy városba, 1 aranyért. A játékos csak akkor építhet városban házat, ha ott van az építésze. [kép]

[kép] 2 ház: A játékos két házat épít. Az egyiket egy városban, a másikat vagy egy városban, vagy egy faluban. Mindegyik ház költsége 1 arany. A játékos csak olyan városban építhet házat, amelyben ott van az építésze.

Ház áthelyezése: A játékos egy házát áthelyezi egy faluból egy másik faluba vagy egy városba, illetőleg egy városból egy faluba vagy egy másik városba. Az áthelyezés nem kerül pénzbe. A játékos csak olyan városba helyezheti át házát, amelyben ott van az építésze. [kép]

[kép] Kőbánya: A játékos elveszi a bankból 2 házát, és azokat tartalékába rakja, hogy utóbb majd felépíthesse ezeket.

[kép] Palota: A játékos felépít egy palotát, 12 aranyért. A játékos csak abban a városban építhet palotát, amelyben ott van az építésze.

Palota/ház: A játékos épít egy palotát 12 aranyért egy városban, és egy házat 1 aranyért egy városban vagy egy faluban. Mind a palota, mind a ház csak olyan városban építhető fel, amelyben ott van a játékos építésze. [kép]

A kormányzósáv sorrendje: A játékos megváltoztathatja a kormányzósávon lévő kormányzójelzők sorrendjét (lásd 7.5). [kép]

Karakterkártyák: A játékos kicseréli karakterkártyáját egy másikra; ez a másik lehet a bankban, de lehet egy másik játékosnál. Ez utóbbi játékos nem akadályozhatja meg a cserét. [kép]

6.3 A játékos cselekedeteinek végrehajtása

Miután titkosan mindenki kijelölte, mely cselekedeteket fogja végrehajtani, a legalacsonyabb sorszámú karakterkártyával rendelkező játékos felfedi korongját, és végrehajtja az azon megjelölt cselekedeteket. Miután mindkét cselekedetét végrehajtotta, a második legalacsonyabb sorszámú karakterkártyával rendelkező játékos fedi fel korongját és hajtja végre cselekedeteit, és így tovább, amíg minden játékos végre nem hajtotta cselekedeteit.

Megjegyzés: A játékos, akin épp sor van, végrehajtja cselekedeteit, miközben kihasználja karakterkártyája előnyeit. Emellett mozoghat építésével (miközben alkalmasint fizet útközben), hogy több városban is építhessen házakat és palotákat.

A játékos szabadon eldöntheti, hogy a megjelölt két cselekedetet milyen sorrendben hajtja végre. Akár azt is megteheti, hogy egy cselekedetének a Palota/házat és a karakterkártya cseréjét választja, majd először



GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játéportálja

**Játék-webáruház...
...és minden ami gém!**

<http://www.gemklub.hu/>

épít egy házat, azután karaktert cserél, végül felépíti a palotát. Azonban vigyáznia kell, hogy minden „cselekedetrészletet” végrehajtsa, mert ha nem, az összes többi játékos kap 2 aranyat (lásd 7.7).

7.0 A cselekedetek

7.1. Utazás

Az utazás szabad cselekedet, nem szerepel a cselekedetkorongon. A játékos, amikor soron van, bármikor mozgathatja építészét. Így megteheti, hogy elutazik építészével egy városba, ott építkeznek, majd elmegy egy másik városba, és ott is építkeznek, stb. Az építész mozgására az alábbi korlátozások vonatkoznak:

- * Az építész nem mozoghat keresztül olyan falun, ahol egy játékosnak sincs háza.
- * Az építésznek alkalmasint fizetnie kell az áthaladásért.

Az utazás költsége: Városon és az indulási helyen áthaladva nem kell fizetni. Szintúgy nem fizet a játékos, ha építész olyan falun megy keresztül, ahol van legalább egy saját háza. Ha viszont a játékosnak a faluban nincs háza, akkor 1 aranyat kell fizetnie minden, a faluban lévő házért a ház tulajdonosának.

Példa: Egy faluban kék és vörös ház van. Ha a zöld építész keresztülmegy a falun, akkor a játékosnak 1 aranyat kell adnia a kék, és 1-et a vörös játékosnak.

Példa: Egy faluban két kék ház van. Ha a zöld építész keresztülmegy a falun, akkor a játékosnak 2 aranyat kell adnia a kék játékosnak.

Az építész utazását mindig egy városban fejezi be.

7.2 Építkezés (palota, ház)

[kép]

Ahhoz, hogy egy faluban házat építsen, nem szükséges a játékos építészének a faluban lennie. Csupán arra a korlátozásra kell figyelni, hogy egy faluban legfeljebb 2 ház lehet (2 játékos esetén csak 1). Városban viszont csak akkor építhet házat vagy palotát egy játékos, ha építész ott van a városban. A játékos persze megteheti, hogy köre folyamán egyik városból a másikba megy, és így több városban is építhet, az alábbi korlátozásokkal:

- * Az építész nem mozoghat keresztül olyan falun, ahol nincs legalább 1 ház.
- * Egy városban legfeljebb 7 palota épülhet.

Ha egy városban már mind a hét palotahelyen épült palota, akkor ott nem épület további palota. Nincs korlátozva, hogy hány ház épülhet egy városban. A házak nem a palotahelyekre kerülnek, így nem foglalják el azokat.

Ház építési költsége: 1 arany.

(Minden ház építési költsége, épüljön bár városban vagy faluban, 1 arany.)

Palota építési költsége: 12 arany.

(Minden palota építési költsége, legyen bár belső vagy külső palota, 12 arany.)

Ha egy játékos a 2 ház cselekedetet választotta, akkor az egyik házát mindenképpen egy városban kell megépítenie; a másikat építheti faluban is, de városban is. Nem építheti mindkét házát faluban. A ház mögött a városkapu jelzi, hogy az egyik háznak mindenképp városban kell épülnie. A játékos megteheti, hogy mindkét házát városban, de különböző városokban építi fel, ám ehhez építészét át kell mozgatnia egyik városból a másikba.



GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játéportálja

**Játék-webáruház...
...és minden ami gém!**

<http://www.gemklub.hu/>

7.3 Házak áthelyezése

[kép]

A játékos csak saját házát helyezheti át, de akár városból, akár faluból. Ha egy faluban csak 1 ház van, és azt máshová helyezik, akkor az az útvonal mindaddig járhatatlan, amíg egy másik ház nem kerül a faluba. Az áthelyezendő ház bármelyik faluba lerakható (leszámítva azt az esetet, amikor a faluban már van két ház), de csak olyan városba, amelyben ott tartózkodik a játékos építész. Az áthelyezés nem kerül aranyba.

7.4 Kőbánya

[kép]

A játékos elvesz 2 házat a bankból, és azokat tartalékába rakja; ez nem kerül aranyba. Az így szerzett házakat tudja majd utóbb felépíteni.

7.5 A kormányzójelzők sorrendjének megváltoztatása

A játékos a kormányzósávról bármelyik jelzőt elveheti, és azt két hellyel lejjebb helyezheti. Azok a kormányzójelzők, amelyeket az áthelyezett jelző mintegy "megelőzött", egy hellyel feljebb kerülnek.

1. példa: A játék első fordulójában az egyik játékos a D jelzőt két hellyel lejjebb helyezi, a B és C jelzőket pedig ezért egy hellyel feljebb kell tolni. Amennyiben a többiek nem változtatják meg a kormányzójelzők sorrendjét, akkor a következő fordulóban a maharadzsa D városba fog utazni (és azt fogja kiértékelni).

[kép] 1. példa 2. példa

A kormányzójelzők sorrendjének megváltoztatásakor előfordulhat, hogy a jelzők között üres helyek lesznek.

2. példa: Az egyik játékos az F jelzőt két hellyel lejjebb mozgatja. Az E jelző egy hellyel feljebb kerül. Az üres helynek nincs jelentősége: amikor a maharadzsa F városba kerül, az F jelző a C fölé, az 5-ös mezőre kerül, és amennyiben senki sem változtatja meg a játéksorrendet, akkor a rákövetkező fordulóban a maharadzsa E városba utazik majd.

7.6 Karakterkártyák cseréje

[kép]

A karakterek a közélet fontos szereplői, akik alkalmasint segítik a játékosokat a maharadzsa jóindulatának elnyerésében. Nem feltétlen végig egy játékost segítenek, átpártolhatnak egy másik játékoshoz. Az ezt a cselekedetet végrehajtó játékos bármelyik játékostól elveheti annak karakterkártyáját, vagy elvehet egyet a bankban lévőek közül. A cserét a kiszemelt karakterkártya birtokosa nem akadályozhatja meg. A cserét eszközöző játékos pedig az eddig nála lévő karakterkártyát visszateszi a bankba.

Ha a játékos elvette egy játékostársától annak karakterkártyáját, akkor a karakterkártya nélkül maradt játékos ezt követően választ egyet a bankban lévő karakterkártyák közül. Persze amennyiben ő is megjelölte ezt a cselekedetet, akkor e fordulóban akár vissza is veheti korábbi karakterkártyáját!

A karakterkártyát cserélő játékos megteheti, hogy mindkét karakter különleges képességét kihasználja – az egyikét a csere előtt, a másikat a csere után.

Példa: A játékosnál van a kereskedő, ezért a játékos kap 1 aranyat. Ezután a játékos a kereskedőt kicseréli a vándorszerzetesre, és ingyen utazik.



GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játéportálja

**Játék-webáruház...
...és minden ami gém!**

<http://www.gemklub.hu/>

Példa: A játékosnál van a kőműves, ezért ingyen épít egy házat. Ezután a karakterkártyát kicseréli a művészre, és (minthogy másik cselekedetének a palotaépítést választotta) 12 helyett 9 aranyért felépít egy palotát.

A karakterkártyák cseréje megváltoztathatja a forduló elején felállított játéksorrendet. E szempontból fontos, hogy:

* Ha egy játékosra rákerült a sor, akkor ő teljesen be is fejezi cselekedeteit.

* Ha egy játékosra egy fordulóban már rákerült egyszer a sor, akkor nem kerül rá a sor még egyszer ebben a fordulóban.

* Azon játékosok közül, akikre eddig nem került a sor a fordulóban, mindig az a játékos következik, akinél közülük a legalacsonyabb sorszámú karakterkártya van.

Példa: Péternél van az építész (5.), Krisztinánál a szádhú (3.), Jenőnél pedig a vándorszerzetes (4.). Krisztina kezdi a fordulót. Egyik cselekedetének a karaktercserét választotta, így elveszi Pétertől az építészt. Péter választ egy karaktert a bankból, és az oda éppen visszarakott szádhút választja. Miután Krisztina mindkét cselekedetét befejezte, Péterre kerül a sor, mivel még nem cselekedett a fordulóban, és a szádhú előbb jön, mint a vándorszerzetes. Miután befejezte cselekedeteit, Jenő következik. Krisztinánál van a következő karakter, az építész, de nem kerül újra sorra, mivel már végrehajtotta cselekedeteit ebben a fordulóban.

7.7 A cselekedetek végrehajtása

A játékos megteheti, hogy az általa megjelölt cselekedeteket vagy azok egyikét, illetve egy cselekedet egy részét nem hajtja végre. Ez általában akkor fordul elő, amikor a játékos nem tudja kifizetni a cselekedet költségét. Azonban ezzel a lehetőséggel óvatosan kell bánni, mert ilyenkor az összes többi játékos kap 2-2 aranyat a bankból.

Példa: Az egyik játékos egyik cselekedetének a Palota/házat jelölte meg. Azonban csak a házat építi meg, mert rájött, hogy nem tudja megfizetni a palotaépítés költségét. Az összes többi játékos kap 2-2 aranyat a bankból.

8.0 Kiértékelés

Miután minden játékos végrehajtotta cselekedeteit, ki kell értékelni azt a várost, amelyben a maharadzsa tartózkodik. Minden játékos, aki valamilyen módon jelen van az adott városban, pénzt kap a bankból.

Nem szükséges az, hogy a játékos építész az adott városban legyen, enélkül is lehet pénzt kapni.

Az, hogy ki mennyi pénzt kap, annak függvénye, hogy ki mennyire „van jelen” abban a városban, ahol a maharadzsa tartózkodik, vagyis hogy kinek van ott épülete és kinek mennyi épülete van ott:

építész	1 pont
ház	1 pont
külső palota	1 pont
belső palota	3 pont

Példa:

Jenőnek nincs épülete a városban, csak az építésze van ott. 1 pontja van.



GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játéportálja

**Játék-webáruház...
...és minden ami gém!**

<http://www.gemklub.hu/>

Anitának egy háza van a városban, így neki is 1 pontja van.

Krisztinának 2 háza, egy belső és egy külső palotája van a városban, valamint ott van még építész is. Összesen 7 pontja van.

Az áttekintőlapokon található táblázaton látható, ki mennyi aranyat kap a bankból. A legtöbb ponttal rendelkező játékos a bal szélső összeget kapja, a második legtöbb ponttal rendelkező a második legtöbb aranyat, és így tovább. Egyenlőség esetén az a játékos kapja a nagyobb arany mennyiséget, akinél alacsonyabb sorszámú karakterkártya van.

[kép]

Monopólium: Ha az éppen kiértékelendő városban csak egy játékos van jelen (a többieknek nincs ott sem épületük, sem építészük), a játékos a feltüntetett összeg mellett még 5 aranyat kap a bankból.

0 pont: Egyetlen aranyat sem kap az a játékos, akinek nincs egyetlen pontja sem, vagyis se épülete, se építész nincs a kiértékelendő városban.

élda: A kiértékelés A városban történik.

* Krisztinánál van a mogul. Cselekedeteiként a Palota/házat és az Aranyat jelölte meg. Befizet a bankba 11 aranyat (13-2), épít egy faluban egy házat, építészével A városba utazik és ott megépíti a belső palotát. 4 pontja van (építész és belső palota).

* Péternél van a szádhu. Ő cselekedeteiként a Palota/házat és a Ház áthelyezését jelölte meg. Befizet 13 aranyat, A városba utazik építészével, felépít ott egy külső palotát és egy házat, és áthelyezi ide házai egyikét. 5 pontja van (építész, külső palota (2 pont a szádhu miatt), 2 ház).

* Jenőnél van a kőműves. Cselekedetként kétszer is a 2 házat választotta. Fizet 4 aranyat, építészével A városba utazik, és épít ott 4 házat. Mivel nála van a kőműves, ingyen felépít még egy házat. 6 pontja van (építész és 5 ház).

* Anitánál van a művész. Cselekedeteiként a Palota/házat és a kormányzóság sorrendjét jelölte meg. Építészével D városba utazik, felépíti ott a belső palotát és egy házat, 10 aranyért (csak ennyi a művész miatt). Megváltoztatja a kormányzóságon a jelzők sorrendjét, és a D jelzőt két hellyel lejjebb rakja. Most a D jelző van a kormányzóság legalján – a következő fordulóban ezt a várost értékeli majd ki a maharadzsa. Végül építészével A városba utazik, hogy legalább 1 pontja legyen ott.

* Kiértékelés: Jenő 12 aranyat kap, Péter 9-et, Krisztina 6-ot és Anita 3-at. A következő forduló elején a maharadzsa D városba utazik, és a D kormányzójelző felülre, a 2-es mezőre kerül (minthogy ez lesz a 2. forduló).

9.0 Új forduló

A kiértékelés befejeztével új forduló kezdődik:

* A maharadzsa abba a városba utazik, amelynek jelzője legalul van a kormányzóságon (nem számít, hogy a városok összeköttetésben állnak-e vagy sem). Ez a kormányzójelző a kormányzóságon a legfelül lévő kormányzójelző fölötti mezőre kerül.

* A játékosok egymás elöl titkolózva beállítják cselekedetkorongjaikat.

* A játékosok (a karakterkártyák megszabta játéksorrendben) végrehajtják cselekedeteiket.

* Kiértékelik a várost.



GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játékportálja

**Játék-webáruház...
...és minden ami gém!**

<http://www.gemklub.hu/>

10.0 Győzelem

A játék kétféleképpen érhet véget. A játék annak a fordulónak a befejeztével – tehát a kiértékelés után – ér véget, amelyben:

- * egy vagy több játékos felépítette hetedik palotáját,
- vagy
- * a kormányzójelzők egyike a 10-es mezőre került.

Az a játékos a győztes, aki a legtöbb palotáját felépítette. Egyenlőség esetén közülük az a győztes, akinek a legtöbb aranya van. Ugyanígy dől el a további helyezések sorsa: a paloták száma, egyenlőségnél az arany mennyisége dönt. Ha az arany mennyiség is azonos, a karakterkártyák sorrendje dönt.

11.0 Variánsok

11.1 Rövidebb játékidő

A játékosok csak 6 palotát kapnak, és a játék a 8. forduló végén mindenképp véget ér.

11.2 Haladó játék, 1. változat

A haladó játékban az összes fentebb írt szabály érvényes, ám ezekhez még további szabályok járulnak.

11.2.1 Tartozékok

A haladó játékban még egy karakterkártyára szükség van, a jógira, nemkülönben a cselekedettermékre. A jógit a többi karakterkártyához kell tenni, a cselekedetterméket pedig a bankba.

11.2.2 A jögi

[kép]

Amikor sorra kerül a játékos, akinél a jögi van, kap egy cselekedettermét. Ezt azonnal fel is használhatja, de felhasználhatja később is, bármelyik fordulóban, amikor éppen soron van – akkor is, ha már nem nála van a jögi. Minden cselekedetérme egy plusz cselekedetet engedélyez.

11.2.3 A cselekedettermék használata

A cselekedetérme lehetővé teszi, hogy a játékos, akin sor van, egy harmadik cselekedet is végrehajtsa. A játékos választ egyet a cselekedetkorongján látható cselekedetek közül, és végrehajtja azt. Ezt a cselekedetet nem kellett előre kijelölnie, elég most bejelentenie. Azonban ilyen plusz cselekedetként nem választható a Karakterkártyák cseréje. Egy fordulóban egy játékos legfeljebb egy plusz cselekedetet hajthat végre. Használat után a cselekedetérme visszakerül a bankba. [kép]

Példa: A soron lévő játékosnál van egy cselekedetérme; cselekedeteiként a 2 házat és a Kőbányát jelölte meg. Először a Kőbányát hajtja végre, és a bankból 2 házat a tartalékába rak. Ezután visszarakja a bankba cselekedetterméjét, és végrehajt egy Palota/ház cselekedetet. Végül végrehajtja második cselekedetét, és felépít két házat.



11.2.4 Ötnél kevesebb játékos

Ha a játékosok száma kevesebb, mint 5, akkor az előkészületek során minden palotakertben el kell helyezni egy-egy külső palotát mindazon színekből, amelyeket a játékosok nem használnak.

11.2.5 Licitálás a karakterkártyákra

A játék megkezdése előtt a karakterkártyákat aukcióra kell bocsátani. A licitet a legfiatalabb játékos kezdi, ő ajánl 0, 1 vagy több aranyat a jogért, hogy elsőként választhasson karakterkártyát. A licit az óramutató járása szerint halad, a játékosok vagy licitálnak, vagy passzolnak. Aki passzol, az már nem licitálhat. A licit győztese befizeti licitjét a bankba, és választ magának egy karakterkártyát. Utána új licit kezdődik, amelyben már csak azok vesznek részt, akiknek még nincs karakterkártyájuk. Ha már csak egy játékosnak nincs karakterkártyája, akkor ő ingyen választ magának egyet a megmaradt karakterkártyák közül. Ha valaki 0-s licittel kezd, és mindenki más passzol, akkor ő is ingyen választ karakterkártyát.

12.6 Otthon

Minden karakternek abban a városban van az otthona, amely mellett az ő képmása látható. Egy város kiértékelésénél a megfelelő karakterkártya birtokosa 1 pontot kap – még akkor is, ha más módon (épület, építész) nincs is jelen a városban.

11.3 Haladó játék, 2. változat

E változatban egy játékosnál egynél több karakterkártya is lehet. Ez különösen 2 játékos esetén teszi érdekessé a játékot.

Ha egy játékosnál több karakterkártya is van, akkor mindegyiknek különleges képességével élhet!

Speciális szabályok:

* A játék elején minden játékos kap egy karakterkártyát – akár a 11.2.5 szerinti licitálással.

* Ha egy játékos a Karakterkártyák cseréje cselekedetet választja, akkor választ egyet a bankban lévő karakterkártyák közül, és azt elveszi. Nem rak vissza a bankba karakterkártyát.

* Ha a bankban már nincs karakter, akkor a Karakterkártyák cseréjét végrehajtó játékosnak két lehetősége van: vagy karakterkártyát cserél egy másik játékosra, vagy magához csábít egy karaktert.

* Csere: A cselekedetet végrehajtó játékos megnevez egy karakterkártyát, amelyet a karakterkártya tulajdonosa átnyújt neki. A cselekedetet végrehajtó játékos dönti el, melyik karakterkártyáját adja a megszerzett karakterkártyáért cserébe.

* Csábítás: A játékos csak akkor csábíthat el karaktert, ha nála kevesebb karakterkártya van, mint a célpontjával kijelölt játékosnál. Ez utóbbi választ egyet a nála lévő karakterkártyák közül, és azt odaadja a cselekedetet végrehajtó játékosnak. Ez nem csere, így ő nem kap karakterkártyát. A cselekedetet végrehajtó játékos jelöli ki, hogy kitől kap karakterkártyát, de azt már nem ő mondja meg, hogy melyiket kapja meg.

* Játéksorrend: A játéksorrendet az egyes játékosoknál lévő legalacsonyabb sorszámú karakterkártyák határozzák meg. A fordulót az a játékos kezdi, akinél a legalacsonyabb sorszámú karakterkártya van, az a játékos lesz a második, akinél a megmaradt játékosok közül a legalacsonyabb sorszámú karakterkártya van, és így tovább. Megjegyzés: Egy fordulóban egy játékosra csak egyszer kerülhet sor!

* Kiértékelés: Egyenlőségnél az kap több aranyat, akinél az érintettek közül a legalacsonyabb sorszámú karakterkártya van.