

# Medina

## Bevezető

1822. Az évekig tartó pusztulás után megszületett a döntés az Atlasz hegység lábainál található Medina újjáépítéséről. A játékosok közösen építik újjá a sérült városfalat és a hatalmas és szépséges palotákat. Az élet visszatér az ősi városba. A sikátorok megtelnek járókelőkkel, és lassan kibontakoznak az új város körvonalai.

## Játékelemek



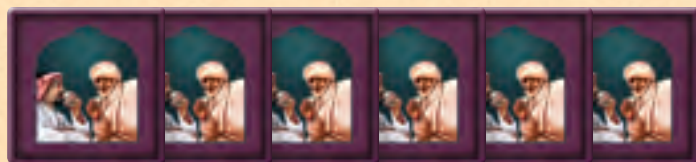
1 játéktábla - kétoldalu (2 játékos /3-4 játékos)



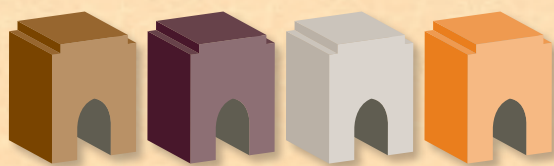
4 toronylapka



4 palotalapka



6 tealapka



80 épület – 20-20 mind a 4 színben



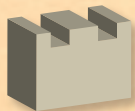
16 tető – 4-4 minden játékos színéből



12 istálló



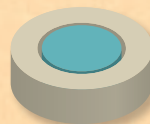
31 kereskedő



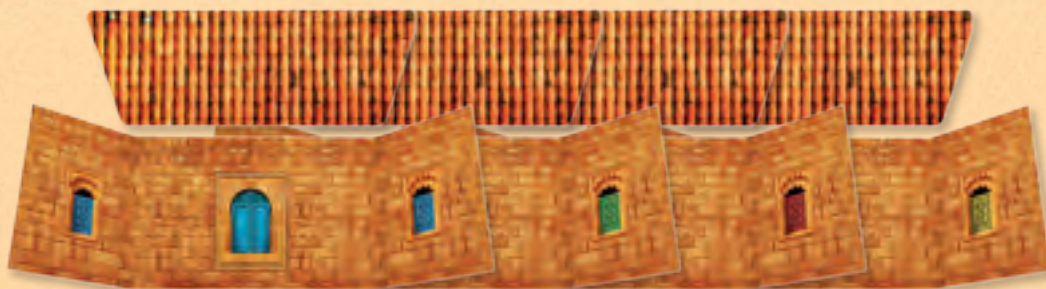
36 fal



4 torony



1 kút



4 játékos paraván – 1 minden játékos színben



1 pontozófüzet



# Előkészületek

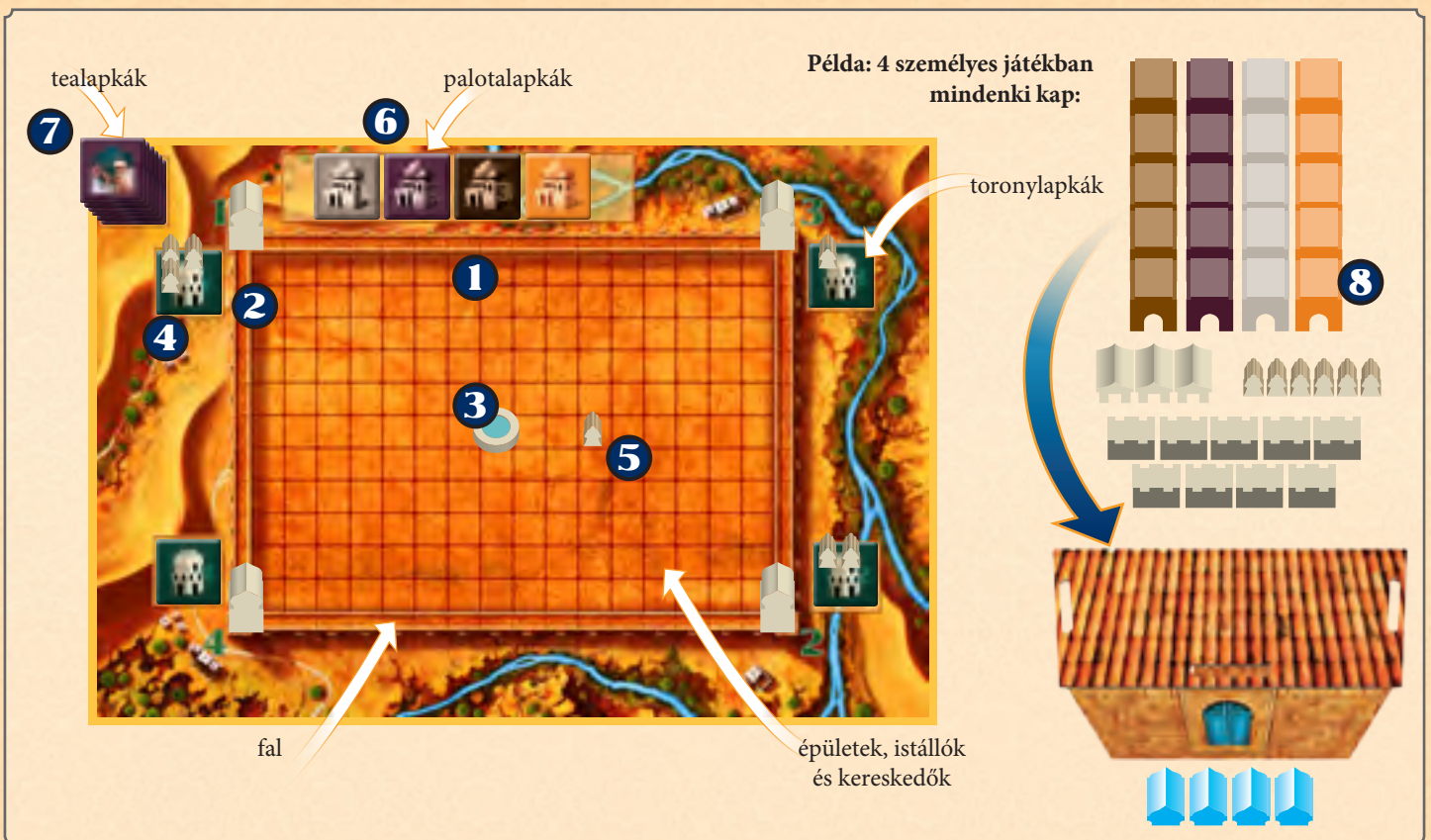
- 1 Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére. Három vagy négy játékos esetén a nagyobb játékterületű (11x16 négyzet) oldalát használjátok, két játékos esetén a kisebb területű oldalát (10x14 négyzet).
- 2 A négy fehér tornyot tegyétek a városfal négy sarkába. Tegyétek a négy toronylapkát a megfelelő tornyok mellé.
- 3 Tegyétek a kutat egy véletlenszerűen választott mezőre a város belsejében, legalább egy mező távolságra a faltól.
- 4 Tegyetek három kereskedőt az 1-es számú toronylapkára, két kereskedőt a 2-es számú toronylapkára és egy kereskedőt a 3-as számúra.
- 5 Tegyetek a kereskedőt egy véletlenszerűen választott mezőre a város belsejében, legalább egy mező távolságra a faltól.
- 6 Tegyétek a négy palotalapkát a játéktábla tetején látható mezőre egy sorba,
- 7 Tegyétek a 6 tealapkát képpel lefelé egy pakliba a játéktábla bal felső sarkában lévő mezőre.

- 8 Minden játékos kap egy játékosparavánt és a következő faelemeket:  
**2 JÁTÉKOS:** 8 épületet minden színből (32 összesen), 4 tetőt a játékos színében, 4 istállót, 12 kereskedőt és 15 falat. Mindkét játékos kap 2-2 tetőt egy harmadik színből. Így minden játékosnak 6 tetője lesz. *Példa: "A" játékosnak (pirosnak) van 4 piros és 2 sárga tetője; B játékosnak (kéknek) van négy kék tetője és 2 sárga tetője.*
- 3 **JÁTÉKOS:** 6 épületet minden színből (24 összesen), 4 tetőt a játékos színében, 4 istállót, 8 kereskedőt és 12 falat. Mindegyik játékos kap még 1 plusz tetőt a megmaradt színből.
- 4 **JÁTÉKOS:** 5 épületet minden színből (20 összesen), 4 tetőt a játékos színében, 3 istállót, 6 kereskedőt és 9 falat.

Minden játékos a játékelemeit a saját paravánja mögé rejtve tartja, a tetők kivételével, amit a paravánja elé kell tennie.

A nem használt játékelemeket tegyétek vissza a játék dobozába.

- 9 Válasszatok egy kezdőjátékost.



## A játék célja

A játék során minden játékos négy palotát vesz a birtokába, egyet minden színből. Mindegyik palota egy vagy több épületből áll. A nagyobb palota több pontot ér a játék végén. A játékosok további pontokat kapnak, ha a palotájuk határa a városfal, vannak istállói és szomszédos a piac utcájával vagy a kúttal.

Az a játékos lesz a győztes, akinek a legtöbb pontja lesz a játék végén.

## A játék menete

A kezdőjátékos kezdi a játékot. Amikor befejezte a körét, akkor az óramutató járása szerint következő játékos kezdi meg a körét.

Az aktív játékosnak le kell tennie két faelemét (épületet, tetőt, kereskedőt vagy falat) a játéktábla két tetszőleges üres mezőjére. Ezután a következő játékos jön.

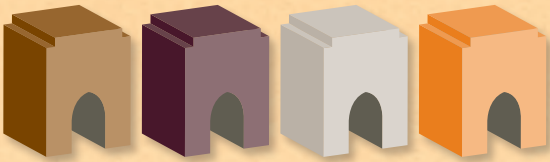
A két letett játékelem bármilyen típus lehet (ugyanolyan vagy különböző) és bármilyen színű is (ugyanolyan vagy különböző).

**2 JÁTÉKOS ESETÉN:** A kezdőjátékos csak egy faelemet tehet le az első körében.

**3 VAGY 4 JÁTÉKOS ESETÉN:** Az első két játékos csak egy faelemet tehet le az első körében.



## A játékelemek áttekintése



### Épületek

Az épületeket a paloták építéshez használjuk. Egy palota azonos színű épületekből (és istállókból) áll. A játékosok a különböző palotákat együtt építik. A palota egyik játékoshoz sem tartozik, amíg nem kerül rá tető.

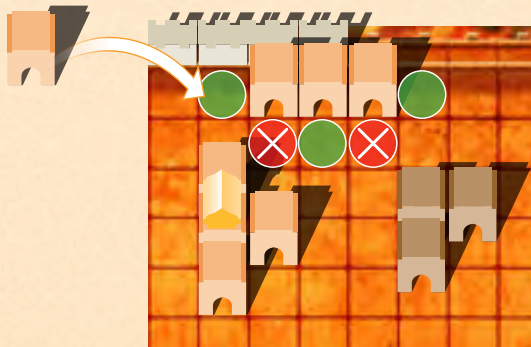
Egy palota első épületét a játéktábla bármelyik üres mezőjére le lehet tenni. A játékos csak akkor kezdhet új palotát építeni, ha abból a színű palotából még nincs elkezdve a játéktáblán, ha az olyan színű minden palotán van már egy tető vagy ha az olyan színű palotákat már nem lehet tovább bővíteni.

Ha egy adott színű palotán nincs tető, akkor bármelyik játékos, aki ilyen színű épületet tesz le, köteles ezzel a palotával szomszédosan helyezni azt. Ez azt jelenti, hogy lapszomszédos mezőre kell letenni. Egy palota bármilyen nagyra nőhet, ha sok azonos színű épület kerül egymás mellé.

A palotáknak egymástól elkülönülten kell állniuk. A minimum távolság két palota közt egy üres mező (mind átlósan, mind lapszomszédosan). Ez azt jelenti, hogy két palota között el kell férnie egy sikátornak.

Ha egy épületet már nem lehet egy meglévő épülethez szomszédosan megépíteni mezőhiány miatt, akkor a játékos ezzel az épülettel új palota építésébe kezdhet ugyanabból a színből. Ez az épület a játéktábla falán belül bármelyik üres mezőre le kerülhet.

Ha egy játékos tulajdonába vette a palotát (lásd tetők), akkor nem lehet további épületeket építeni ehhez a palotához. Ha egy játékos ilyen színű épületet tesz le, akkor új palota építésébe kell fognia.



**Példa:** A játékos úgy dönt, hogy letesz egy narancs épületet. Az épületét a három zölddel jelölt mező egyikére tudja letenni. A pirossal jelölt mezőkre nem teheti, mert akkor túl közel lenne a másik palotához. Valamint a falmezőkre sem teheti az épületet. És végül a másik narancs épület mellé sem teheti, mert azt már a sárga játékos megszerezte, hiszen tető van rajta.

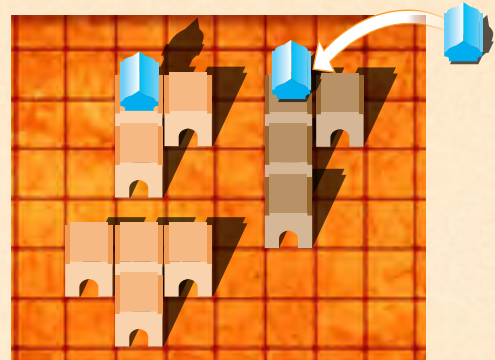


### Tetők

A tetők arra valók, hogy egy palotát birtokba vegyen a játékos. Ha egy palota tetejére tető kerül, akkor a palota elérte a végleges méretét, és nem tehető hozzá több épület.

Minden játékosnak 4 tetője van a saját színében, és így a játék során négy palotát szerezhet meg, mind a négy színből egyet.

A palota méretét a palotaelemek és a csatolt istállók száma határozza meg. Minden épület és istálló 1 pontot ér. Így ha egy palota négy épületből és egy istállóból áll, akkor 5 pontot ér. A palota értékét növeli, ha közvetlenül érintkezik a városfallal, egy piac utca határolja vagy a kút közelében épült.



**Példa:** A kék játékos úgy dönt, hogy megszerez egy palotát. A barna palotát kell választania, mivel egy narancs palotán van már tetője. Most, hogy a barna palotát megszerezték, új barna palotát lehet elkezdeni, ha egy játékos úgy dönt, hogy egy barna épületet tesz le.

Ha valamelyik színből minden játékos szerzett egy palotát, akkor ebben a színben nem lehet többé építeni. Minden játékosnak vissza kell tennie ebből a színből megmaradt épületeit a paravánja mögül a dobozba. Azaz ha például minden játékos szerzett egy barna palotát, akkor az összes megmaradt barna épületet vissza kell tenni a dobozba.

**2 VAGY 3 JÁTÉKOS ESETÉN:** Minden játékosnak van egy vagy két tetője a semleges színből. Ha egy semleges tető kerül egy palotára, akkor az egyik játékosé sem lesz, és pontot sem kap érte senki.

**Fontos:** Semleges színű tetőt bármilyen palotára rá lehet tenni. Így például, akkor is rátehető egy sötét színű palotára egy semleges színű tető, ha egy másik sötét színű palotán már van semleges színű tető.

**Fontos:** Ha minden játékos szerzett a saját színű tetőjével egy adott palota színű palotát, akkor a játékosok paravánja mögül az adott színű épületeket el kell távolítani, akkor is, ha abból a színből nincs még semleges tetőjű palota.





## Istállók

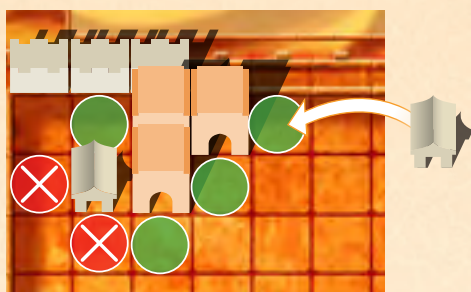
Az istállókkal a palotákat lehet bővíteni, és bármelyik palotához hozzátehető.

Az istállót csak közvetlenül egy épület mellé lehet építeni. Az istálló tető és tető nélküli palota mellé is lehet. Az istálló építésekor figyelni kell arra, hogy legalább egy üres mezőt kell hagyni az istálló és bármelyik szomszédos palota között.

Az istálló bármelyik palotához lehet, akkor is, ha az másik játékoshoz tartozik.

**Fontos:** Ily módon az a játékos, aki az istállóit nem építi meg időben, rákényszerülhet, hogy az istállóját másik játékos palotájához tegye le, ha nem marad más mező.

Minden istálló az adott palota értékét egy ponttal növeli. Az istálló a palota része. Így ha az istálló határos a városfallal, egy piac utcával vagy a kút mellett van, akkor a palota értéke a megfelelő módon növekedni fog.



**Példa:** A játékos úgy dönt, hogy letesz egy istállót. Négy mezőt választhat az istálló lerakására. Két mező csak a másik istállós szomszédos, így ide nem teheti le az istállót. Valamint az istálló nem kerülhet a városfalra sem.



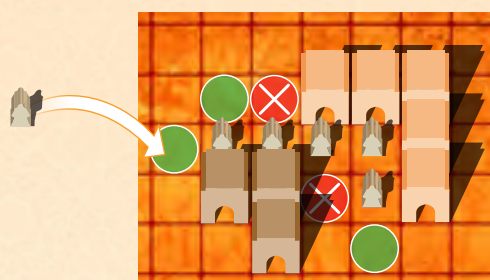
## Kereskedők

A kereskedők a város piacait szimbolizálják. A játék kezdetén egy kereskedő a játéktábla egy tetszőleges mezőjére kerül. A játék során egy hosszú, és rendkívül forgalmas piac utca kerül kialakításra a paloták közti síkatorokban.

A kereskedőket lapszomszédosan kell letenni egy, a már a játéktáblán található kereskedő mellé. Az újonnan letett kereskedőnek mindig szomszédosnak kell lennie egy másik kereskedővel a piac utca elejéről vagy a végéről ÉS sosem lehet szomszédos két kereskedővel.

Ha a piac utca egyik vége zsákutcává válik, akkor kereskedőt csak a másik oldalához lehet letenni. Ha egyik végére sem lehet kereskedőt letenni, akkor az aktív játékos a játéktábla bármelyik szabad mezőjére letehet új kereskedőt, és ezzel egy új piac utcát hoz létre.

Mindenyik, egy palotával szomszédos kereskedő az adott palota értékét egy ponttal megnöveli.



**Példa:** A játékos úgy dönt, hogy letesz egy kereskedőt. A kereskedőt a piac utca elejére vagy a végére kell tennie. Három lehetősége van erre. A kereskedőt nem teheti le két kereskedővel szomszédosan.

**Fontos:** A játékosok alapesetben a saját palotájukhoz építik az istállót, hogy növeljék annak értékét. Azonban néha jó választás egy másik játékos palotája mellé építeni, például ezzel korlátozva a szabad mezők számát.



## Falak

A falak a város védelmére épülnek. A fal minden oldalán kell legyen egy szabad mező, hogy be lehessen jutni a városba.

Falakat a város körüli falmezőkre lehet építeni. Minden falnak szomszédosnak kell lennie egy toronnyal. Ha a játékos egy falat épít, akkor vagy a négy torony egyike mellé kell építenie azt, vagy egy már megépült fal folytatásaképpen.

Két különböző toronyból induló falat mindig el kell különíteni egymástól legalább egy szabad mezővel (amit kapunk hívunk). Ez azt jelenti, hogy két fal közti utolsó mező mindig üresen marad.

A játékos falat bármilyen palota mellé építhet, feltéve, hogy a fal csatlakozik egy toronyhoz. Nem számít, hogy van-e a palotán tető vagy sem.

Mindenyik, egy palotával szomszédos fal, az adott palota értékét egy ponttal megnöveli.





## Egyéb szabályok



### Tealapkák

Ha a játékos egy lila palotát szerez meg, akkor tealapkát kap. Ezeket a lapkákat arra lehet használni, hogy egy kör során egy játékelem lerakását elkerülje a játékos (teaszünet).

Az első játékos, aki egy lila palotát szerez meg, az 3 tealapkát kap. A második játékos, aki lila palotát szerez, az két tealapkát kap és a harmadik játékos csak 1 tealapkához jut. A negyedik játékos nem kap tealapkát.

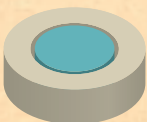
**2 VAGY 3 JÁTÉKOS ESETÉN:** Ha egy semleges tető kerül egy lila színű palotára, akkor ez is olyan akciónak számít, mint ha egy játékos szerezne meg a palotát, de a megnyert tealapkákat ki kell tenni a játékból.

*Példa:* Három játékos játszik, az "A" játékos elsőként szerez meg egy lila palotát és megkapja a három tealapkát. A második lila palota tetejére semleges tető kerül. Két tealapka kikerül a játékból. B játékos szerzi meg a harmadik lila palotát, és kap érte egy tealapkát.

Gyakran előfordul, hogy a játékos nem akar két fa játékelemet lerakni, mert ezzel másik játékosra juttatna előnyhöz. Ilyen esetben a játékos teaszünetet tarthat, feltéve ha van tealapka a birtokában.

Két fa játékelem lerakása helyett a játékos csak egy fa játékelemet tesz le és visszatesz egy tealapkát a dobozba. Két tealapkát nem játszhat ki a játékos egy körben. A játékosnak minimum egy fa játékelemet minden körben le kell raknia.

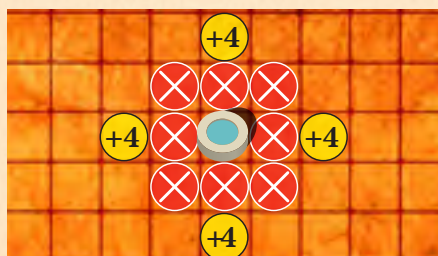
A tealapkák nem érnek pontot a játék végén.



### A kút

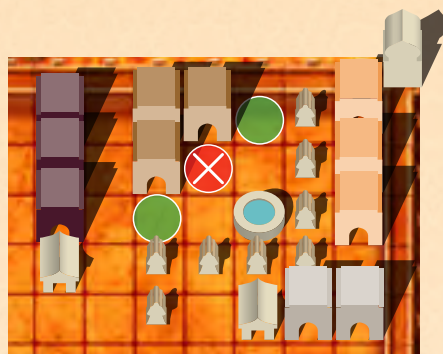
A kút az élet forrása a városban. A játék kezdetén a kút a játéktábla valamelyik mezőjére kerül.

A kútra is vonatkozik az épületek távolság szabálya. Sem épületet, sem istállót nem lehet építeni a kút körüli nyolc mezőre. A kút körüli mezőkre csak kereskedőket lehet letenni.



*Példa:* A kút körüli piros mezőkre nem kerülhet istálló vagy épület, csak kereskedőket lehet tenni ezekre a mezőkre. A sárga mezőkön lévő épület vagy istálló plusz pontokat ér majd a játék végén.

Azok a paloták, amiket oldalszomszédosan csak egy mező választ el a kúttól, 4 plusz pontot kapnak a játék végén.



*Példa:* A barna palota növeléséhez a játékos épületet vagy istállót csak a zölddel jelzett mezőkre tehet. Nem lehet épületet vagy istállót tenni a kút melletti, pirossal jelölt mezőre.



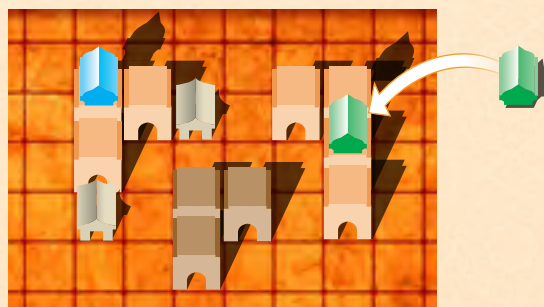
### Palotalapkák

Az első játékos aki birtokba veszi egy adott színből az első palotát, az megkapja az adott szín palotalapkáját, és képpel felfelé a paravánja elé teszi.

Ez a lapka addig marad nála, amíg egy másik játékos vagy megszerez egy nagyobb palotát ugyanebben a színben vagy istálló(k) hozzáadásával nagyobbra bővít egy ugyanolyan színű palotát. Ezután ő kapja meg a palotalapkát. A palota méretét a palota elemek és a csatolt istállók adják.

Az a játékos, akinek a játék végén palotalapka van a birtokában, megkapja a lapkán jelzett pontokat.

**2 VAGY 3 JÁTÉKOS ESETÉN:** A palotalapka megszerezhető semleges palota befejezésével is. Ez esetben a lapka a játéktábla mellé kerül vagy visszakerül a játéktábla mellé, ha előtte valamelyik játékos birtokában volt.



*Példa:* Kék játékos már megszerezte a narancs palotáját, és megkapta hozzá a palotalapkát. A palotájának a mérete 5 (három épület és két istálló). Zöld játékos letesz egy tetőt egy új narancs palotára. Az új palota mérete 4. Mivel az új palota nem nagyobb, a zöld játékos nem kapja meg a palotalapkát a kéktől. De ha megnövelné a palotáját két istállóval, akkor megkapná a narancs palotalapkát a kék játékostól.



### Toronylapkák

Ha a játékos birtokba vesz egy olyan palotát, ami a városfallal szomszédos és így egy toronyhoz kapcsolódik, akkor az adott torony őréné válik, és megkapja a megfelelő számú toronylapkát.

Ha vannak kereskedők a toronylapkán, akkor azokat a játékos a paravánja mögé teszi. A toronylapka képpel felfelé az ő játékos paravánja elé kerül.



Ha később egy másik játékos olyan palota birtokosa lesz (függetlenül annak méretétől), ami szintén szomszédos egy ebből a toronyból kiinduló városfallal, akkor ez a játékos lesz az új őr, és megkapja a megfelelő toronylapkát (de a kereskedőket, akik ezen a lapkán voltak már nem).

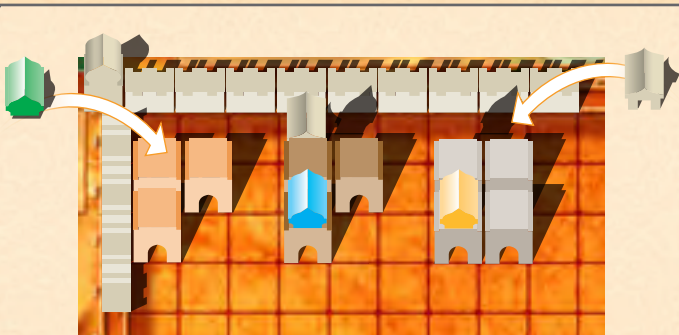
Ha a játékosnak olyan palotája van, ami olyan városfalmezőkkel határos, amin van falrész, és valamelyik játékos később úgy építi tovább ezt a falat, hogy a letett faldarab határos ezzel a palotával, akkor a palota tulajdonosa megkapja a megfelelő toronylapkát. (Azaz egy palotát többször lehet ugyanahhoz a toronyhoz csatlakoztatni.)

Ha a játékosnak olyan palotája van, amit egy mező választ el a városfaltól, akkor ez a játékos is megkapja a megfelelő toronylapkát, ha ezt a palotát istállóval bővítve közvetlen szomszédos lesz egy falrészsel.

Így a toronylapkát mindig az szerzi meg, aki utolsóként vagy megszerzi egy a fallal szomszédos palotát, vagy egy a falhoz szomszédosan bővített palota tulajdonosa. A toronylapkák gyakran többször is tulajdonost cserélnek a játék során.

**2 VAGY 3 JÁTÉKOS ESETÉN:** A toronylapka elnyerhető semleges palotával is. Ez esetben a lapka marad a játéktábla mellett, vagy visszakerül ide, ha egy másik játékos tulajdonában volt. Ha a semleges játékos olyan toronylapkát nyer, amin kereskedők is vannak, akkor ezek a kereskedők kikerülnek a játékból.

Az a játékos, akinek a játék végén toronylapka van a birtokában, megkapja a lapkán jelzett pontokat.



**Példa:** A kék játékos megszerezte az 1-es toronyból induló fallal közvetlen szomszédos barna palotát, és így ő volt az első, aki azzal a fallal szomszédosan épített. A megfelelő toronylapka most az ő birtokában van. A zöld játékos a narancs palota tulajdonosa lesz, ezért megkapja a kék játékostól a toronylapkát. Azonban ha a sárga játékos letesz egy istállót a szürke palota és a fal közé, akkor ő fogja megkapni az 1-es torony toronylapkáját.

**Fontos:** Ha a játékos megszerzi egy palotát, és ez az első palota, amit abból a színből megszerzi egy játékos, és még szomszédos is egy falrészsel, akkor a játékos nem csak a megfelelő toronylapkát, de a megfelelő palotalapkát is megkapja. Azonban ezeket a lapkákat még elvesztheti a többi játékos miatt a játék további részében.

## A játék vége

Ha egy játékosnak nem maradt több játékeleme, akkor félreteszi a párvánját és nem vesz részt a további körökben. A többi játékos addig folytatja, amíg mindenkinek elfogynak a játékelemei.

Ha egy játékosnak már csak egy játékeleme maradt, akkor természetesen csak ezt az egyet építheti meg (a kettő helyett).

A játék véget ér, ha mindenki felhasználta az összes játékelemét.

**STRATÉGIAI TANÁCS:** Az utolsóként játékban maradó játékosnak nagy előnyt jelenthet, ha tud építeni még néhány kereskedőt vagy falrészletet. Ahhoz, hogy minél tovább maradj a játékban, le kell tenned annyi épületet, amennyit csak lehetséges, gyűjtened kell tea-lapkákat és meg kell szerezned a plusz kereskedőket a toronylapkákról.

## Értékelés

Minden játékos leírja a játékban általa szerzett pontokat a pontozófüzetbe:

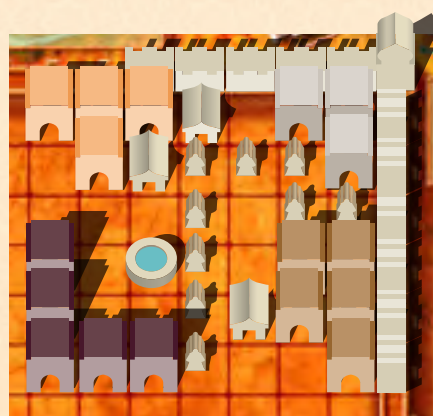
1. Minden palotáért, amit a játék során szerzett a játékos:

- a palotában lévő minden épületért jár: **1 pont**
- a palotához kapcsolódó minden istállóért jár: **1 pont**
- minden falért, ami közvetlen határos a palota egy épületével vagy istállójával, jár: **1 pont**
- minden kereskedőért, ami közvetlen szomszédos a palota egy épületével vagy istállójával, jár: **1 pont**

2. Az egyes torony- és palotalapkákért jár: **1-4 pont**

3. Minden épületért vagy istállóért, amit egy mező választ el oldalszomszédosan a kúttól, jár: **4 pont**

Aki összesen a legtöbb pontot szerzi, az nyeri a játékot.



**Példa:**

**Palota:** A narancs palota értéke 9 pont (4 épület + 2 istálló + 2 falrész + 1 kereskedő). A szürke palota értéke 9 pont (3 épület + 4 falrész + 2 kereskedő). A lila palota értéke 6 pont (5 épület + 1 kereskedő). A barna palota értéke 12 pont (5 épület + 1 istálló + 3 kereskedő + 3 falrész).

**Kút:** A narancs palota tulajdonosa plusz 4 pontot kap azért, mert az istállót csak egy mező választja el a kúttól. A lila palota tulajdonosa 8 pontot kap, mert 2 épületet is egy mező választ el a kúttól.

## Köszönetnyilvánítás

A szerző és a kiadó a következőknek szeretne köszönetet mondani a sok tesztfordulóért: Bernd Argesheimer, Emiliana Kusmiyati, Frank Lippmann, Dirk Rösch, Silke Bansemer, Rita and Johanna Dorra, Luca és Laurin Dorra, Martin Dorra (t), Marcus Apitius, Helma Feierabend és Guido Ronge.

## Stáblista

Tervező: Stefan Dorra ([www.dorra-spiele.de](http://www.dorra-spiele.de))

Illusztrátor: Eduardo Bera

Grafikai tervezés: Hans-Georg Schneider

Szabályfüzet fejlesztés: Jeroen Hollander

Magyar fordítás: Dunda

Projektmenedzser: Jonny de Vries

© 2014 White Goblin Games · [www.whitegoblingames.com](http://www.whitegoblingames.com)

