

SÖBÉK

Bruno Cathala



2-4 személyes játék
13 éves kortól
Játékidő kb. 40 perc



GAME
WORKS

BEVEZETÉS ÉS A JÁTÉK CÉLJA

Teljes erővel építik a templomot, melyet Sobeknek szentelnek. Már szinte egy egész gazdaság épült ki az építkezés környékén: van egy új piac, ide folyamatosan különféle árukat szállítanak hajókkal, melyek fel és le közlekednek a Niluson.

A kereskedők közötti verseny alapvetően feszült, néhányan már képek korrupttá is válni a várható hírvnév és gazdagság reményében.

Első sorban a gazdagságért...

Te is a helyi kereskedők szervezetének egyik tagja vagy és mindenre felkészültél, hogy legyőzd ellenfeleidet...

Van **3 köröd**, amikor is több pénzt kell szerezned a riválisoknál, de közben próbálj meg nem túlságosan korrupttá válni!

TARTOZÉKOK

1 játéktábla



4 pontjelző



12 esemény korong



Hátoldala



4 vesztegetés lapka



54 árukártya

6x Elefántcsont



7x Ébenfa



7x Márvány



9x Marha



10x Hal



10x Búza



5x Amulett



Hátoldala



9 árukártyának különböző a hátoldala. Ezek alkotják majd a kezdőlapokat minden körben.

9 karakterkártya



Hátoldala



A KÁRTYÁK RÉSZLETESEN

Egy árukártya részletesen:



A kártya kereskedelmi értéke

Árujelző

Emlékeztető a kereskedelmi értékhez

Két különféle típusú kártya van minden áruhoz: kereskedelmi értékkel rajta, és anélkül.

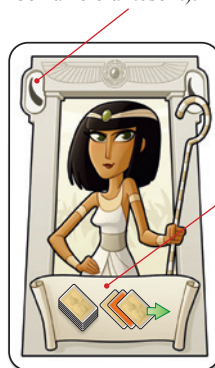
A lenti elefántcsont kártyának nincs valódi értéke. A **3 jel** a felső szélén egy emlékeztető, hogy a hasonló lapok kereskedelmi értéke 3 szkarabesz.



Az amuletteket jókerként használjuk, mivel minden áru jelzője megtalálható rajtuk.

Egy karakterkártya részletesen:

Minden karakterkártya valamely áruajtához tartozik. A kártya keretének a színén kívül a megfelelő ikon is jelzi ezt (jelen esetben az elefántcsont).



Minden karakterkártyának különleges képessége van, melyeket a játékszabály végén részletezzük.

Ez a képesség látható a kártya alján lévő papiruszon.

A kör folyamán egy karakterkártyát kijátszhatunk árukártyaként, vagy karakterként, felhasználva a különleges képességét, de a kettőt együtt soha.

A karakterkártyákon nincs kereskedelmi érték.

ELŐKÉSZÜLETEK

1 Helyezzük a játéktáblát az asztal közepére.

2 A játékosok választanak egy-egy szint és a hozzá tartozó jelzőt a pontozósáv 0-val jelölt mezőjére helyezik...



3 ...ezután a megfelelő színű pecsétell ellátott vesztegetés lapkát is elveszik a játékosok és maguk elé teszik.



játéktábla



Dobópakli

7 Képpel lefelé keverjük meg a 12 esemény korongot. Ezek közül véletlenszerűen válasszunk ki 5-öt, amelyekből képezzünk egy halmazt a játéktábla mellett.. A megmaradt korongokat már nem használjuk ebben a fordulóban, így visszatehetjük azokat a dobozba.

Véletlenszerűen válasszunk ki a kezdőjátékost.
Ezután már kezdődhet a játék.

4 Keverjük meg a zöld hátlapú kártyákat és osszunk minden játékosnak 2 lapot. Ezek lesznek a kezdőlapok. A többi kártyát már nem használjuk ebben a fordulóban, így visszatehetjük azokat a dobozba.



5 Keverjük meg az árukártyákat és a karakterkártyákat együtt képpel lefelé, majd tegyük le őket pakliként a pontozósáv mellé.
Megjegyzés.: **2 játékos esetén** vegyük ki a pakli legfelső 9 lapját. Ezt a 9 lapot már nem használjuk ebben a fordulóban, így visszatehetjük azokat a dobozba.

6 Töltsük fel a 9 helyet a Nílus mentén (a rakpartot), mindig figyelve a következő 3 szabályra:

1. a templomhoz legközelebbi hellyel kezdjük;
2. az árukártyákat (BÉZS hátlap) képpel felfelé helyezzük le;
3. a karakterkártyákat (NARANCS hátlap) mindig képpel lefelé helyezzük le.

EGY KÖR

Amikor egy játékos következik, választania kell egyet (és csakis egyet) a jobb oldalon látható 3 akció közül.
Ezután a játékos körének vége és a tőle balra ülő játékosnak kell választania a 3 akció közül és így tovább...

A 3 különböző akció a következő:

EGY LAP ELVÉTELE

VAGY

EGY KARAKTER
KIJÁTSZÁSA

EGY KÉSZLET
KIJÁTSZÁSA

EGY LAP ELVÉTELE

Amikor elveszel egy lapot, választanod kell a 4 rendelkezésre álló lap közül egyet, majd a kezvedben lévőkhöz teszed azt.

A rendelkezésre álló lapok alatt azt értjük, hogy az egyiket azon 4 lap közül, melyek a legközelebb vannak a "0" mezőhöz. Például:



Megj.: a választás korlátozott is lehet, ha 4 lapnál kevesebb áll rendelkezésünkre.

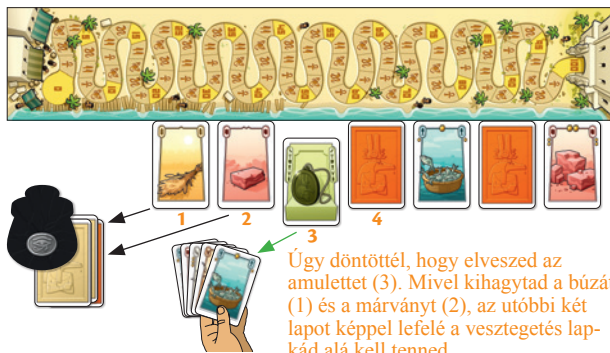
Ebben a helyzetben csak 2 lap áll rendelkezésünkre.



VESZTEGETÉS

Az első rendelkezésre álló kártya elvételének nincs következménye, mivel a hajók érkezésének sorrendjét tiszteletben tartjuk, azonban ha a többi kártya közül veszünk el egyet, annak ára van... vesztegetés!

A vesztegetés szabálya egyszerű: minden lapot, amit kihagy a játékos, a vesztegetés lapkája alá kell tennie.



A vesztegetés szabálya minden típusú elvett kártyára érvényes (árúrkártya és karakterkártya).

EGY KARAKTER KIJÁTSZÁSA

Játszsz ki egy (és csakis egy) karaktert. Ehhez helyezd képpel felfelé a dobópaklira a lapot (a húzópakli mellett) és használd fel a képességét, amely a lapon lévő papíruszon található.

A karakterek képességeiről bővebben a szabály utolsó oldalán olvashatsz.

EGY KÉSZLET KIJÁTSZÁSA

A készlet az azonos típusú árúrkártyák csoportját jelenti.

Egy készlet kijátszásához legalább 3 árúrkártyát kell képpel felfelé magad elé tenned. (Természetesen több is lehet).

Néhány megjegyzés:

Egy készletben egy, vagy több amulett (jóker) is lehet

Minden karakter, mivel hogy kapcsolódnak valamely árufajtához, beszámítható egy vele azonos árufajta készletébe.

Figyelnél kell arra, hogy ha egy karaktert egy készlet részeként játszunk ki, a képessége **elvész!**

Lehetőség van arra, hogy a lapokat egy, már korábban kijátszott készlethez tegyük, (hogy több pontot szerezzünk pontozáskor), de a szabály itt is érvényes: legalább 3 új lapot kell hozzátenni.



ESEMÉNY KORONGOK

Amíg legalább 1 korong van az 5-ből, amely még nem lett kijátszva, addig egy készlet kijátszása **azonnal** előidéz egy eseményt.

Egy készlet kijátszása után nézd meg korongokat, válassz közülük egyet, ennek a hatását azonnal alkalmazni kell. Ezután eldobjuk a korongot.

Annak megakadályozása érdekében, hogy más játékos használja a korong előnyeit, választhatatsz olyat, aminek a hatása nem alkalmazható, vagy nincs is rád hatással. Ebben az esetben egyszerűen dobd el.

A korongokról bővebben a szabály utolsó oldalán olvashatsz.

ÁRUSZÁLLÍTÁS

Amikor egy játékos elveszi a Nílus mentén lévő utolsó lapot, elő kell készítenie egy új készletet a következő játékos részére: 9 lapot húz a pakliból, majd lehelyezi azokat az előkészületekben leírt szabályok szerint.

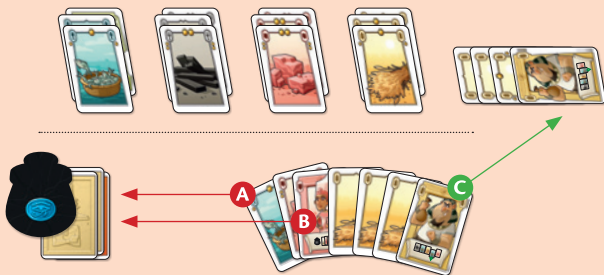
Egy körön belül 6 áru- és karakterkártya szállítás lesz. (5, ha 2 játékos játszik).

EGY KÖR VÉGE

Amint egy játékos elveszi az utolsó szállítás utolsó lapját, egy kör **azonnal** véget ér.

Az a játékos, akinek a kezében vannak 3, vagy több lapból álló készletek, még kijátszhatja azokat, de vízszintesen kell letenni a lapokat (ezek kevesebb pontot érnek). Megj.: Ezen fázis alatt nem lehet lapokat hozzá tenni a már meglévő készlethez.

Figyelem, minden lapot, ami még mindig a kezében van és már kijátszani sem lehet, a vesztegetés paklihoz kell tenni.



A körnek vége és még 7 lap van a kezében:

A A hal kártyát a vesztegetés paklihoz tesszük, mert csak 1 van belőle.

B A márvány lapokat szintén, mivel 2 lap nem elég egy készlethez. A karakter lapot nem játszhatjuk ki, mivel a körnek már vége.

C A 3 búza kártyát és a búza karakterkártyát nem tehetjük hozzá a már meglévő búza készlethez. Ennek ellenére, mivel legalább 3 lapból áll, új készletként lehelyezhetjük, **vízszintesen** (azért így, hogy megkülönböztethetőek legyenek a kör alatt kijátszott készletektől).

Most a kör pontozása következik.

PONTOZÁS

Minden készletet külön kell pontozni. A következők szerint pontozunk:

Szakarabeuszok száma x kártyák száma

A vízszintes lapoknál a Szakarabeuszokat összeadjuk szorzás helyett.

A pontok összege az eredményed ebben a körben, amelyet le kell lépni a pontozó sávon.



Ebben a példában 23 pontot szereztél.

VESZTEGETÉS BÜNTETÉS

Itt az idő rendezni az adósságot: minden játékos megszámlolja a vesztegetés lapkája alatt lévő lapjait.

Az a játékos, akinek a legtöbb lapja van, veszít néhány pontot:

- Minden 10 pont után, amit ebben a körben szerzett, vissza kell lépnie a pontozó sávon egészen a legközelebbi ugyanolyan szimbólumig, ahol állt, miután megkapta a pontjait.

A késsel játszol. 38 pontod volt az aktuális kör pontozása előtt, és Neked volt a legtöbb vesztegetés lapod.

A készleteid alapján 23 pontot szereztél, így pontjaid száma most 61.

Mivel 2x10 pontnyit léptél előre (a maradék nem számít), vissza kell lépned 2 Ankh szimbólumnyi távolságot és 52 pontot szereztél eddig.



ÚJ KÖR

■Az új körben ismét minden kártyát (beleértve a vesztegetés lapokat is) és minden korongot használunk.

■Az előkészületek ugyanazok, mint a játék elején.

■Amint befejeztük az előkészületeket, a legkevesebb ponttal rendelkező játékos kiválasztja az új kezdőjátékost. Akár saját magát is választhatja.

A JÁTÉK VÉGE

■A játék a 3. kör pontozása után véget ér. A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer.

■Döntetlen esetén az érintett játékosok mind győztesek.

■A játék hamarabb ér véget, ha bármelyik játékos a 2. kör végére több, mint 100 pontot szerez (miután figyelembe vettük a vesztegetés miatti büntetést is).

MEGJEGYZÉSEK ÉS EMLÉKEZTETŐK

■Ha döntetlen van a vesztegetést illetően, számoljátok meg a kártyákon lévő szkarabeuszokat. Akinél a legtöbb van, az a legkorruptabb. Ha még ezután is döntetlen, akkor mindannyian korruptak.

■Bármikor megengedett az olyan karakter kijátszása, aminek a képessége éppen akkor semmire nincs hatással, így pl: eggyel kevesebb lap legyen hátra a kör végéig, vagy kihagyni egy lehetőséget kártyahúzás nélkül, mivel éppen semmi jó lap nem érhető el.

■Ne feledd, hogy egy karakter esetén használhatjuk a képességét, vagy használhatjuk egy készlet részeként is, de a kettőt együtt soha.

■Amikor egy játékos elveszi az utolsó szállítás utolsó lapját, a kör **azonnal** véget ér. Ez sokszor kiváló lehetőség arra, hogy bosszantsuk ellenfelünket, ha sok lap van a kezében, mivel így a kör végén mindet a vesztegetés lapka alá kell tennie.

■Ha egy játékos több, mint 100 pontot szerez, használjátok a 0 mezőt 100-asként és így tovább (1=101, 2=102...)

KARAKTEREK



Sobek Neferou Királynő: húzz 3 lapot.

Ha Sobek Királynőjét játsszuk ki egy körben, akkor az utolsó áruszállítás csak 6 lapot fog tartalmazni.



Főpap/Főpapnő: dobod el egy árutípus összes lapját a **saját** vesztegetés lapkád alól

Az árutípussal megegyező típusú karaktereket el lehet dobni, de az amuletet nem.



Tolvaj: ellophatsz bármelyik játékos kezéből egy lapot. Egy véletlenszerűen kiválasztott lapot húzhatsz, a lapoknak csak a hátoldalát és így a színét láthatod.



Írnok: az ellenfeleidnek 6-ra kell csökkenteniük a kezükben lévő lapok számát

A többi lapot a vesztegetés lapkához kell tenniük.



Vezír: hozzátehetsz egy lapot a kezeden lévőkhöz valamelyik ellenfeled vesztegetés lapkájától.

A jó döntés érdekében átnézheted az összes lapot.



Örömlány: tegyél 1 vagy 2 lapot a kezedből valamelyik, már korábban kijátszott készletedhez. A kiválasztott kártyáknak azonos fajtájúaknak kell lenniük a készlettel.



Kereskedő: a kezembe veheted bármelyik lapot azokból, ami maradt anélkül, hogy elvinnél a vesztegetés lapokból, vagy eldobnád a megnézett, de nem kiválasztott lapokat.

ESEMÉNY KORONGOK



4x

Szövetség: mozgasd a pontjelződet a következő ugyanolyan szimbólumú mezőre ÉS mozgasd vissza ugyanígy egy ellenfeled pontjelzőjét.



2x

Áradás: azonnal lejátszható még egy kör



2x

Átok: az egyik ellenfélnek "ajánlható". Amikor a vesztegetés lapok számolása zajlik a kör végén, ez 2 plusz lapnak számít. A korongot kijátszása után nem dobjuk el, hanem az ellenfeled a vesztegetés lapkája mellett tartja a kör végéig.



2x

Jólét: tedd egy, **már kijátszott** búza, hal, vagy marha készlethez. A készlet értéke 2 szkarabeusszal növekszik.



1x

Balzsamozás: vedd a kezembe a vesztegetés lapkád alatt lévő **összes** lapot.



1x

Csalás: fedd fel a vesztegetés lapjaid számát, majd lépj annyi pontot a pontjelzőn. Azután a lapokat vissza kell tenni a vesztegetés lapka alá.



SÖBEK

Szerző:

Bruno Cathala

Illusztráció:

Mathieu Beaulieu (www.mathieu-beaulieu.blogspot.com)

Rajz és elrendezés:

Samuel Rouge

GameWorks Sàrl
Rue du Collège 14
1800 Vevey - Suisse



Játékaink megtekinthetők:

www.gameworks.ch