



Mottainai

Rulebook



A játékban mindenki egy budhista templom növendékét alakítja, akik kiállítandó tárgyakat készítenek és adnak el az arra járó turistáknak. Ezen munkadarabok különböző értékű anyagokból készülnek. Ezt befolyásolja elkészítésük nehézsége és számodra jelentett értékük. Az elkészült munkák bekerülhetnek a Galériába, hogy segítőd is el tudják készíteni, vagy az Ajándékboltba, ahonnan értékesíthetők lesznek. A játék végén az győz, aki a legértékesebb munkadarabokkal, eladott árukkal és függő rendelésekkel rendelkezik. Ehhez feladatokat kell véghezvinni, segítőtket alkalmazni, vagy akár imádkozni is.

TARTALOMJEGYZÉK

- 5. o.: Kártyaleírás
- 6-7. oldal: Előkészületek
- 8. o.: Templomtábla
- 9-10. o.: A kör leírása
- 11-12. o.: Feladat végrehajtása
- 13. o.: Munkadarabok
- 14-15. o.: Támogatás
- 16-17. o.: Játék vége/Pontozás
- 18. o.: Egyéb szabályok

TIPP

Üdv! A nevem Mote!

A Mottainai egy olyan játék, amit több játék során lehet kiismerni. Egy kicsit bonyolult, ezért ne kedvetlenítsen el, ha valami nem a terveid szerint alakul az első pár játék során!



A DOBOZ TARTALMA

A Mottainai tartozékai:

1db 54 lapos
kártyacsomag (mini)
vagy 2db 54 lapos
kártyacsomag (deluxe)

Segédletek

1 játékszabály

Felhőtlen szórakozás

A Mottainai egy összetett játék. Ezen szabálykönyvben igyekszünk mindent a legjobb módon ismertetni, de nincsen tökéletes módszer a szabályok ismertetésére. Mielőtt másoknak is megtanítanád ezt a játékot, olvasd el legalább egyszer teljesen a szabályokat! Ez nagyon hasznos lehet számodra.

Egyszerre több minden történik a Mottainai-ban, de ha már egyszer megtanultad ezeket, onnantól minden könnyedén megy. Ha már korábban játszottál a Dicsőség Rómának! játékkal, akkor onnan pár dolog ismerős is lehet számodra.

Ha további segítségre van szükséged, akkor látogasd meg a YouTube csatornánkat:

<https://www.asmadigames.com/youtube/>

vagy látogasd meg BoardGameGeek Mottainai fórumait, ahol sok kérdésre kaphatsz választ!

Mindegyik kártya egy munkadarabot testesít meg. Egyedi képességet is ad elkészülte után, mikor a templomodba kerül.

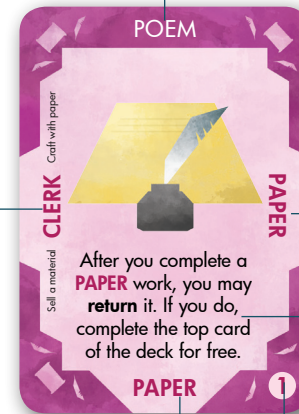
Hivatás

Mindegyik kártya bal szélén található meg az 5 hivatás egyike.

Használhatod a köröd feladatához, vagy ez a lap lehet a templomod egyik segédje is.

Érték

Egy kártya értéke (1, 2, vagy 3) összefügg az anyag típusával. Ez mutatja mennyit ér egy munka és hogy hány lap kell az elkészítéséhez.



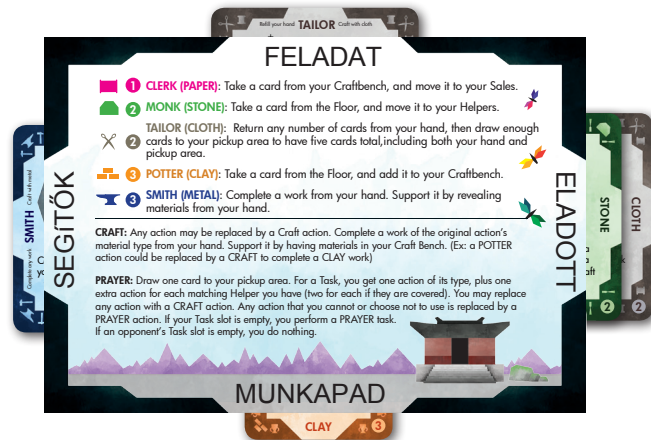
Anyag

Mindegyik lap az 5 anyagtípus egyikébe tartozik (mint a feladattípusok). Egy munka elkészítéséhez további lapok is kellenek ezen típusból a munkapadodnál.

ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos kap egy templomtáblát. Keverd össze a kártyapaklit és ossz 5 lapot mindenkinek. 1 lapot csúsztass lefordítva a játékosok templomi Feladata alá.

A kezdőjátékos kiválasztásához mindenki húzzon egy lapot a pakli tetejéről és tegye a játéktér közepére, a Padlóra. Az ábécé szerint előrébb lévő lap tulajdonosa kezd.



MI MICSODA?

Ez az otthonom, a templom! Ez egyfajta segédletként szolgál, valamint ez alá tudod dugni a Feladatokat, Segítőket, Anyagokat és Eladott termékeket.



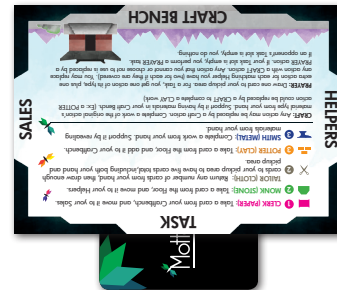
Kártyapakli

A Mottainai pakliban 54, egyedi lap található. A kártyák visszakerülnek a pakli aljára. 2-3 személynél 1, 4-5 személye esetén 2 összekevert pakli szükséges.



3. JÁTÉKOS

1. JÁTÉKOS



ELŐKÉSZÜLETEK

Padló

A padlón szereplő lapok képükkel felfelé vannak. Ide kerülnek a korábbi feladatok eldobott lapjai, és azok, amik anyagként vagy segítőként funkcionáltak.



2. JÁTÉKOS

SEGÍTŐK: egy további akciót adnak, ha egyező feladatot végzel. Ha támogatva vannak, akkor egyenként 2 plusz akciót biztosítanak.

A **FELADAT** kártyád határozza meg milyen akciót hajthatsz végre. A többi játékos is végrehajtja az akciót a saját körében.

Az **ELADOTT** rész jelzi azokat a kész munkadarabokat, amiket értékesítettél a látogatóknak. Ezek támogatással pontot érnek (15.o.), és segítenek a játék végi pontozásnál (függő rendelések, 16. o).



A **MUNKAPADODNÁL** lévő anyagokkal tudsz dolgozni a Létrehozás akció során. Miután elkészültél egy munkadarabbal az anyag nem vész el, hanem megmarad!

Az **ELKÉSZÜLT MUNKADARABOKAT** helyezd a templomod egyik oldalára. A Galériába kerültek támogatják a Segítőket, az Ajándékboltba kerültek pedig az Eladott árukat. (támogatás, 14-15. o.)

A köröd a nap három napszakából áll: **Reggel**, **Dél** és **Éjszaka**. Hajtsd végre a köröd, majd a játék a téled balra ülővel folytatódik.



(1) Először ellenőrizd, hogy 5 lapnál több van-e a kezvedben. Ha igen, akkor annyit tegyél vissza a húzópakli aljára, hogy 5 maradjon a kezvedben.

(2) Aztán hajtsd végre az összes "reggel esedékes" hatást az elkészült munkadarabjaidon. Ha ilyenből egynél több van, akkor ezeket bármilyen sorrendben végrehajthatod.

(3) Dobd el a templomi FELADAT rész alatt lévő kártyádat a padlóra (játéktér közepére). Az első körödben itt egy fejjel lefelé fordított lap lesz, ami az előkészületek során került oda.

(4) Végül, egy új feladatot helyezhetsz a kezedből a templomi FELADAT részhez. Ha nem teszel, akkor az üres marad és egy feladat helyet ima akciót fogsz végrehajtani.

A KÖR LEÍRÁSA



DÉL

(1) Óramutató járása szerint hajtsd végre a többi játékos feladatát. Ha valamelyiknek nincsen feladata, akkor hagyd ki.

(2) Hajtsd végre a saját feladatod. Ha nincsen, akkor hajts végre egy Ima akciót.



ÉJSZAKA

(1) Hajts végre minden "éjszaka esedékes" akciót minden elkészült munkadarabodon.

(2) Húzd a várakozó területen lévő lapokat a kezedbe.

FELADAT VÉGREHAJTÁSA

SEGÍTSÉG

Egy feladat végrehajtása előtt számold meg hány akciód van. Bármit teszel a feladat végrehajtása közben az nincs hatással akciódra.



Minden általad végrehajtott feladat (saját vagy egy más játékosé) 1 vagy több akciót jelent. Feladatonként mindig kapsz 1 akciót, plusz további egyet minden egyes ugyanolyan segítőért. A támogatott (14. oldal) segítők egyenként 2 extra akciót adnak. Minden egyes akcióval a következő 3 dolgot lehet tenni: A feladatnak megfelelő akciót (pl. Fazekas), Létrehozás vagy Ima akciót. Minden akciót fel kell használni. Ha nem tudsz akciót végrehajtani, akkor az Ima akciót kell használnod.








CLAY

+2 Fazekas Segítő

3 akció

1. akció Fazekas/Létrehozás/Ima
2. akció Fazekas/Létrehozás/Ima
3. akció Fazekas/Létrehozás/Ima

Ha egy Fazekas feladatot hajtasz végre és van 2 Fazekas segítő, akkor 3 akciód lehet. Végrehajthatod őket Fazekas - Létrehozás - Fazekas, Fazekas - Fazekas - Ima, vagy bármilyen más kombinációban is.

-  **HIVATALNOK:** Vegyél el egy kártyát a Munkapadodról és tedd az Eladott részbe.
-  **SZERZETES:** Vegyél el egy kártyát a Padlóról és tedd a Segítőidhez.
-  **SZABÓ:** Rakj a pakli aljára a kezedből annyi lapot, amennyit akarsz és húzz annyi lapot a várakozó területre, hogy az a kezekben lévővel együtt összesen 5 legyen.
-  **FAZEKAS:** Vegyél el egy lapot a Padlóról és tedd a Munkapadodhoz.
-  **KOVÁCS:** Fejezz be egy munkát a kezedből, a kezekben lévő lapokat megfelelő anyagként használva.

Bármelyik akció helyettesíthető Létrehozás vagy Ima akcióval.

LÉTREHOZÁS: Fejezz be egy munkát a kezedből, a munkapadodnál lévő anyagok felhasználásával. A munkadarabnak a helyettesített akcióval megegyező típusúnak kell lennie (pl. Fazekast helyettesítő Létrehozással egy agyagtárgyat lehet készíteni).

IMA: Húzz egy lapot (a várakozó területre).

MI MICSODA?

Mikor lapot húzol, akkor az mindig lefordítva a "várakozó területre" kerül. Az éjszaka fázis előtt nem nézheted meg és nem veheted a kezedbe.



A Létrehozás és Kovács akciókkal véglegesíthetsz/létrehozatsz egy munkadarabot a kezedből, és templomod valamelyik oldalára helyezheted. Ennek értéke (agyagnál 3, papírnál 1, stb.) megmutatja, hogy hány darab ugyanilyen típusú kártya szükséges az elkészítéséhez. Ebbe beletartozik a munkadarab, amit készítesz, valamint néhány többi, ugyanilyen típusú kártya támogatásként.

Egy Kovács akcióhoz a támogató lapokat kézből kell felfedni, míg egy Létrehozáshoz a Munkapadon lévő lapok számítanak. Mindkét esetben megtartod a támogató lapokat. Az alul lévő tábla mutatja, hogy mennyi támogató lapra van szükséged az egyes munkadarabok véglegesítéséhez.

Érték	Anyag típusa	Kovács támogatása	Létrehozás támogatása
1	Papír	Nem szükséges	Nem szükséges
2	Kő	1 kő a kézben	1 kő a Munkapadon
2	Szövet	1 szövet a kézben	1 szövet a Munkapadon
3	Agyag	2 agyag a kézben	2 agyag a Munkapadon
3	Fém	2 fém a kézben	2 fém a Munkapadon

SEGÍTŐK ÉS TÁMOGATÁS

A Szerzetes akcióval Segítőket alkalmazhatsz. Minden segítő egy további akciót biztosít minden feladathoz (sajáthoz vagy ellenfelekéhez) az adott típuson belül. A Galériában lévő munkadarabok tovább erősítik segítőidet a Támogatás segítségével. Minden egyes támogatott segítő 2 extra akcióra képes 1 helyett.

Egy elkészült munkadarab az értékének megfelelő segítőt tud támogatni. 1 papír munkadarab 1 hivatalnokot, 1 kő 2 szerzetest és így tovább. Ha nincs elég munkadarabod az összes azonos típusú segítődhöz, akkor egyik sem számít támogatottnak.

1 papír munkadarab Támogat 1 papíros segítőt.



ELADÁS ÉS TÁMOGATÁS

A Hivatalnok akciókkal átmozgathatod az anyagokat a Munkapadodról az Ajándékoltba, eladott árunak. Pontot fognak érni, habár ehhez támogatni is kell őket. Az eladott áruknál is hasonlóan működik a támogatás, mint a segítők esetében. Minden elkészült munkadarab annyi eladott terméket támogat a saját típusából, mint a rajta szereplő érték. Minden támogatott eladott áru után a játék végén annyi győzelmi pontot kapunk, mint amennyi rajta szerepel. A nem támogatott áruk után nem jár pont, habár többség esetén még szerezhető a függő rendelések után is. (lásd 16. oldal)

1 szövetsdarab Támogat 2 eladott szövetet.



A játék a következő két esetben ér véget. Az egyik játékos vagy létrehozza az 5. munkadarabját a temploma egyik oldalán, vagy valaki elhúzza az utolsó kártyát is a húzópakliból.

A játék ekkor azonnal véget ér! Az aktuális játékos köre nem fejeződik be, és további események már nem következnek be. A várakozó területen heverő kártyák nem kerülnek már a játékos kezébe.

A végső pontszámba beleszámít:

- ◆ Az elkészült munkadarabok értéke, legyenek azok az Ajándékboltba vagy a Galériában.
- ◆ Minden egyes támogatott eladott áru értéke.
- ◆ Független rendelések: Minden egyes eladott árutípus többségéért (legyenek azok támogatva vagy sem). Megnézzük, hogy az ilyen fajta lapokból mennyi van a kezünkben. Ezeket tekintjük a független rendeléseinknek. Ha adott típusból bármilyen lapegyenlőség van, akkor senki nem kap pontot.
- ◆ Az elkészült munkadarab kártyákon szereplő plusz pontok után (pl. Tekercs, Teáskanna)

A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer! Döntetlen esetén ezek közül a játékot befejező játékoshoz sorrendben legközelebb álló játékos nyer.

Ebben a példában a játékos 6 munkadarabot készített el, ezek után összesen **12 pontot** kap. Van egy támogatott eladása, egy agyagtermék, ami további **3 pontot** ér. Végül neki van a legtöbb eladott fémáruja (még ha ezek nincsenek is támogatva), amik után a kézben szereplő két lap után kap további **2*3=6 pontot**. Így lesz összesen 18 pontja. Néhány kártyának olyan hatása van, ami a játék végén pontot eredményez. A várakozó területen lévő lapok nem számítanak bele a pontozásba.



Kibővített játék

Ha hosszabban szeretnél a Mottainai-val játszani, akkor a játék végi, egy oldalon lévő 5 munkadarab helyett 6 váltsa ki a játék végét. További szabálmódosítások nem szükségesek.

Négy / Öt játékos variáció

Négy vagy öt játékos esetén két paklival összekeverésével játszunk. Erősen javasolt a fent említett bővített szabályt alkalmazni. Két pakli esetén két példány van minden egyes lapból. A játékosok ugyanazt a munkadarabot kétszer is előállíthatják, és hatásuk is így kétszer érvényesülhet. Két kártya (Lámpabúra és Ágytakaró) hatással van a játék végén az eladott áruk beszámítására. Ha mindkét játékosnál van ugyanolyan lap és ugyanannyi eladott árujuk van, akkor egyik sem kapja meg a függő rendelések utáni pontot.



MI MICSODA?

Kezdő játékosok esetén erősen nem javasoljuk a négy- és ötszemélyes játékot. Ilyenkor inkább játszunk 2 két vagy három személyes tanulójátékot. Ezen okból a Mottainai két pakli kártyát és 6 templomtáblát tartalmaz!

GYIK és játékpélda lesz a végső kézikönyvhöz hozzáillesztve, amik a Kickstarter kampány alatti kérdésekre lesznek visszajelzések. Szeretnénk megköszönni a közösség minden jellegű hozzájárulását, a nyomtatható verzió játéktesztelésével együtt. Reméljük, hogy te is megosztod velünk gondolataidat. Ez a kézikönyv még egy munkapéldány, ami vélhetően csak kis mértékben fog eltérni a végleges változattól.

STÁBLISTA

Kitalálta: Carl Chudyk

Fejlesztette: Chris Cieslik

Rajzolta: Alanna Cervenak

Fordította: RaveAir

Tesztelte: Te!



©Asmadi Games, 2015