

EUPHRAT & TIGRIS

REINER KNIZIA JÁTÉKA - 2-4 JÁTÉKOS SZÁMÁRA

Ur, Ninive, Babilon - a Biblia szerint ezek voltak az emberek legősibb városai. A tudomány is egyetért ezzel: a termékeny Mezopotámiában, a Tigris és az Eufrátesz közén ringott a civilizáció bölcsője.

Időszámításunk előtt 3000 évvel jelentek meg az első nagyobb települések a folyók mentén. A földművesek hamarosan öntözéssel kezdték művelni a szárazabb földdarabokat. Sikerüknek azonban ára volt, megnöttek a távolságok. Az ügyes mesterek ekkor élére forgatták a fazekasok korongjait, megalkotva az első kordékat. Az élelmiszer így már az utakon el tudott jutni a piacokra, a felesleg eljuthatott a szűkölködőkhöz. A kereskedelem felvirágzott, mindenütt piacok születtek. A tranzakciók nyilvántartására a kereskedők jeleket róttak az edényekre, s így még az egyiptomiak előtt feltalálták az írást. Ahogy nőtt a népsűrűség, ahogy mind inkább koncentrált a gazdagság, úgy kezdett tagozódni a társadalom. A mindennapi életet ritmusát papok és hivatalnokok szabták meg és ellenőrizték. Ők a számtalan istent és - természetesen - a királyokat szolgálták.

Egy évezreddel később Ur ősi és gazdag királysága megsemmisült, a hatalom Babilónia királyának, Hammurabinak a kezébe került. Majd új királyságok születtek, északról behatoltak a hettiták, a folyóközben pedig Assur népe, az asszírok szerezték meg a hatalmat. Birodalmuk hatalmas volt; ám idővel elbuktak a médek előtt, akiket a perzsák hódítottak meg, s őket pedig Nagy Sándor.

A századok során tehát egyik dinasztia követte a másikat. Csak egy dolog maradt állandó: a civilizáció folyvást fejlődött, amíg a királyok és a népek a hatalomért küzdöttek. Izgalmas idők voltak... még ha nem is mindenki számára sikeresek.

A játékban ezen nagyszerű időszakot élheted újra. A városi civilizáció hajnalán jársz, s lábaid előtt terül a folyóköz, Mezopotámia. Ideje, hogy népeddel létrehozod a leghatalmasabb, legkiegyenlítettebb kultúrát, s uralmad alá hajtsd a Tigris és az Eufrátesz termékeny vidékét!

TARTOZÉKOK

Játéktábla (kétoldalú - klasszikus/alternatív)
153 Civilizáció lapka (30 Település, 57 Templom,
36 Gazdaság, 30 Piac)

8 katasztrófa lapka



1 Egyesülés
lapka



6 Emlékmű



4 civilizációs épület az extra
szabályokhoz



Palota



Piac



Magtár



Könyvtár

16 vezér (fakorongok)
Minden dinasztiából 4db



Király



Kereskedő



Földműves



Pap

140 győzelmi pont kocka (20 kicsi és 15 nagy
fakocka 4 színben (1 nagy fakocka 5 győzelmi
pontot ér)



14 kincs (semleges
színű fakockák)



4 paraván (a 4 dinasztiának)

1 áttekintő szabályfüzet

1 zsák a civilizációs lapkáknak

1 játékszabály

ELŐKÉSZÜLETEK

Az első játék előtt össze kell állítani a hat emlékművet. **Minden emlékmű** két eltérő színű részből áll (lásd a fentebbi képen).

Válasszátok ki a játéktábla egyik oldalát. Ha ez lesz a legelső játék, válasszátok a kék, klasszikus oldalt.

A szárnyas bikával megjelölt 10 mezőre **egy-egy templomot** kell tenni, és mindegyik templomra **egy kincset**. A többi civilizáció lapkát a zsákba kell tenni.

A katasztrófa lapkákat és az egyesülés lapkákat külön választva a játéktábla mellé tesszük az emlékművek és a győzelmi pont jelzők (fakockák) mellé.

Minden játékos választ **egy dinasztiát** és elveszi a hozzá tartozó vezéreket és a paravánt az adott szimbólummal. Emelett minden játékos húz **2 katasztrófa lapkát** és **6 civilizáció lapkát** a zsák-ból, melyeket **rejtve** tart a paravánja mögött.

Figyelem

A játékosok nem valamelyik színnel, hanem valamelyik "szimbólummal" vannak. Mindenki azokat használja, amelyeken rajta van az általa választott szimbólum.



paraván



A felesleges vezéreket, paravánokat, katasztrófa lapkákat vissza kell tenni a dobozba. Amennyiben nem az extra szabályok szerint játszunk, szintén tegyük vissza a dobozba a 4 épületet, amelyeket csak az extra szabályok esetén használunk.

A JÁTÉK CÉLJA

Minden játékosnak az a célja, hogy a civilizáció négy kulcsfontosságú területén (települések, templomok, gazdaságok, piacok) minél nagyobb befolyással rendelkezzen. Ehhez jól kell vezéreiket elhelyezniük, királyságokat kell létrehozniuk, terjeszkedniük kell, emlékműket kell építeniük, és meg kell oldaniuk a konfliktusokat. Az a játékos győz, aki a legjobban, de egyben a legkiegyensúlyozottabban fejlesztette civilizációját.

Mi az a királyság? Mi az a régió?

A játék során vezéreket és lapkákat helyezünk le a játéktábla mezőire. Ha a vezérek és a civilizáció lapkák egy oldalukkal kapcsolódnak egymáshoz, akkor **régiót** alkotnak.

Minden olyan régió, ahol van legalább egy vezér, királyságnak számít.

Egy királyságban több vezér is lehet, és egyáltalán nem számít, hogy vajon e vezérek egy vagy több játékoshoz tartoznak. A királyságok növekednek, ha a játékosok vezéreket és lapkákat tesznek hozzájuk.

A királyságok egyesülhetnek és szétválhatnak. Amíg egy királyságban nincs két azonos színű vezér, minden békés és nyugodt. Konfliktus akkor keletkezik, amikor két azonos színű vezér van egy királyságban.



A JÁTÉK MENETE

Az a játékos kezd, aki utoljára volt vakáción.

A játékosok az óramutató járása szerint követik egymást. Az éppen soron lévő játékos az aktív játékos, aki legfeljebb két cselekedetet hajthat végre az alábbiak közül, tetszőleges sorrendben. A játékos végrehajthat két különböző cselekedetet, de végrehajthat két ugyanolyan cselekedetet is.

Választható akciók:

1. Vezér mozgatása - felrakás, áthelyezés, eltávolítás (lásd 4. oldal)
2. Civilizáció lapka felrakása és győzelmi pont begyűjtése (lásd 4. oldal)
3. Katasztrófalapka felrakása (lásd 4. oldal)
4. Maximum 6 lapka cseréje (lásd 5. oldal)



A két akció után, amiket már minden játékos végrehajtott, megvizsgáljuk, hogy jár-e extra győzelmi pont a emlékműkért. Ezután az óramutató járása szerinti következő játékos új kört kezd.

Az akciókról részletesen

1. Vezér mozgatása - felrakás, áthelyezés, eltávolítás

Minden játékos egy dinasztiát **irányít**, amelyben **négy vezér** van: a király (fekete), a pap (piros), a földműves (kék) és a kereskedő (zöld). **A játékos csak saját vezéréit mozgathatja.**

Egy vezér felrakásánál vagy áthelyezésénél a vezér mindig egy üres mezőre kerül. Egy vezért a játéktáblán kívülről is feltehetünk, vagy át is helyezhetünk egyet a táblán. Ezenfelül a játékos le is veheti vezéréit a játéktábláról.

Vezér csak akkor rakható le, ha közvetlenül **szomszédos legalább egy templommal** (van egy közös oldaluk). **Folyóra nem** rakható le vezér.

Nem rakható le vezér úgy, hogy ezáltal két királyság egyesüljön. Úgy azonban lerakható vezér, hogy ezáltal két vezér nélküli régió, vagy egy királyság és egy vezér nélküli régió egyesüljön.

FIGYELM

Előfordulhat, hogy a játéktábláról lekerülnek, vagy képpel lefelé fordulnak lapkák. Ha egy vezér mellől eltűnik (lekerül, képpel lefelé fordul) az utolsó vele szomszédos templom is, a vezér lekerül a tábláról, vissza tulajdonosához.

A vezérek elhelyezéséért nem jár győzelmi pont - mindazonáltal vezérek elhelyezése nélkül lehetetlen győzelmi pontokat szerezni.

2. Civilizáció lapka felrakása és győzelmi pont begyűjtése

A játékosnak fordulója legelején mindig 6 lapkája van paravánja mögött. E lapkával növelheti meg a civilizációkat.

A lapka elhelyezése úgy történik, hogy a játékos választ egyet a paravánja mögött lévő lapkák közül, és lerakja azt a játéktábla egy üres mezőjére.

A **kék** lapkák (gazdaságok) csak **folyóra** rakhatóak el.

A nem kék lapkák **nem** rakhatóak le folyóra.

A már lerakott lapka nem helyezhető át.

A győzelmi pont kiadása

A játékos akkor szerez győzelmi pontot lapka lerakásáért, ha:
A civilizáció lapka egy királyságba kerül.

- Ebben a királyságban van a lapka színével egyező színű **vezér**, mely esetben a győzelmi pontot e vezér tulajdonosa kapja

- Ebben a királyságban nincs egyező színű vezér, van viszont **király** (fekete vezér), mely esetben a győzelmi pontot a király tulajdonosa kapja meg

Nem jár győzelmi pont

- Ha a játékos a lapkát nem királysághoz teszi (nincs elérhető vezető)

- Ha a lerakott lapkával két királyság egyesül

A lapka felrakása után - amennyiben jár - azonnal ki kell adni a győzelmi pontot, tehát a készletből 1 kis fakockát veszünk el. A kis kockák egy, a nagyok öt győzelmi pontot érnek. Azok a játékosok, akiknek valamely színből öt kis kockájuk van, azokat lehetőleg cserélik be egy nagyra, így mindig meglesz a szükséges számú kocka a készletben. A lehelyezett lapkák később már nem mozgathatóak.





3. Katasztrófalapka felrakása

A játék úgy kezdődik, hogy minden játékosnak **két** katasztrófalapka van.

A katasztrófalapka lerakható **üres mezőre**, valamint **civilizáció lapkára**. Ez utóbbi esetben a lapka kikerül a játékból.

Katasztrófalapka nem rakható olyan lapkára, amelyen kincs vagy emlékmű van.

Katasztrófalapka **nem** rakható vezérrre. A katasztrófalapka megszakíthatja a vezérek és lapkák közötti kapcsolatokat, így például használatával egy királyság két vagy több részre szakítható. Ha egy vezér szomszédságában csak egy templom van, és erre katasztrófalapka kerül, a vezér is lekerül a játéktáblához, vissza kell adni tulajdonosának.

A lerakott katasztrófalapka **a játék végéig** a játéktáblán marad, az a mező ebben a játékban már nem használható.



4. Maximum 6 lapka cseréje

A játékos paravánja mögül bármennyi lapkát kirakhat, képpel lefelé. Ezek a lapkák kikerülnek a játékból. Ezután a játékos annyi lapkát húz a zsákból, amennyit eldobott. Az új lapkák azonnal játékba kerülnek (az játékos dönthet úgy is, hogy első cselekedetként hajtja végre ezt, utána használhatja is az új lapkát).

Konfliktusok

Minden egyes cselekedet után megvizsgáljuk, van-e konfliktus. Ezt a cselekedet befejezése után azonnal meg kell vizsgálni.

1. Belső konfliktus (lásd 5. oldal)
2. Külső konfliktus (lásd 6. oldal)
3. Emlékmű építése (lásd 8. oldal)
4. Kincs megszerzése (lásd 9. oldal)

1. Belső konfliktus

Akkor támad belső konfliktus, amikor egy játékos lerakja egy vezérét egy olyan királysághoz, amelyben már van ugyanilyen színű vezér.

Belső konfliktusban mindig az aktív játékos (aki lerakja vezérét) a támadó, és a királyságban már a cselekedet megkezdése előtt ott lévő egyező színű vezér tulajdonosa a védekező. A vezér nem mozoghat azért, hogy ne legyen konfliktus.

Mindkét fél a **templomokra támaszkodik**.

Mind a támadó, mind a védekező játékos megszámlálja, mennyi templommal szomszédos a konfliktusban érintett vezére. Könnyen lehetséges, hogy egyes templomok mindkét vezérnél számítanak.

Először a támadó, majd az azután a védő templomokat adhat be a paravánja mögötti lapkák közül, ezeket a lapkákat a játékos képpel felfelé kirakja a játéktábla mellé. Erre mindkét játékosnak csak egyszer nyílik lehetősége: először a támadó dönti el, ad-e be, és ha igen, mennyit, majd ennek megtörténte után a védekező (a tét már nem növelhető).

Az győz, akinek több temploma van.

Egyenlőség esetén a védekező győz.

Példa:

A támadó vezére mellett két, a védekezőé mellett csak egy templom van. A támadó paravánja mögül két templomot ad be, a védekező hármat. Mindkettőjüknek négy temploma van. Minthogy ez egyenlőség, a védekező győzött.

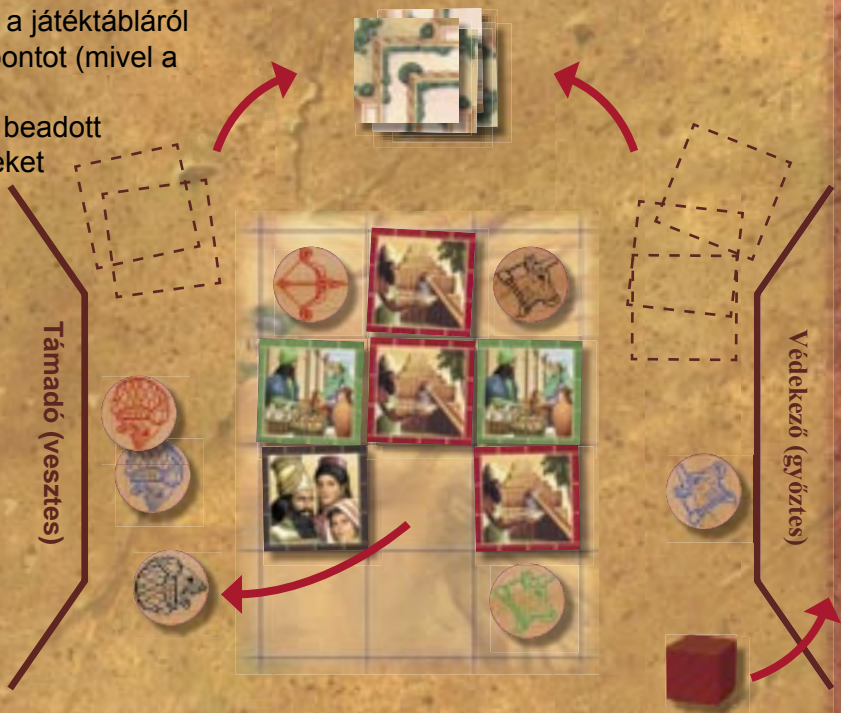


A belső konfliktus következménye

- A vesztesnek le kell vennie vezérét a játéktábláról
- A győztes kap egy piros győzelmi pontot (mivel a harc templomokkal folyt)
- A játékosok által paravánjuk mögül beadott templomok kikerülnek a játékból, ezeket vissza kell rakni a dobozba.

Példa (folytatás):

A győztes kap egy piros győzelmi pontot. A vesztes visszarakja vezérét paravánja elé. A két játékos által beadott, összesen 5 templom kikerül a játékból.



2. Külső konfliktusok (egy lapka felrakása cselekvéskor jön létre)

Akkor támad külső konfliktus, amikor két királyság egyesül, és az új, nagy királyságban vannak **ugyanolyan színű** vezérek.

Csak két királyság egyesíthető egy civilizáció lapka lerakásával, **három vagy több nem**.

A két királyságot összekötő, most lerakott lapkáért **nem jár győzelmi pont**.

A lapkára, amely egyesítette a 2 királyságot, rá kell rakni egy egyesülés lapkát, amíg a konfliktus kitárgyalásra kerül.

Ha az új, nagy királyságban nincs két egyező színű vezér, az egyesülés lapkát le kell venni, és a cselekedet úgy ért véget, hogy nem jött létre konfliktus, hanem egy új, nagyobb királyság jött létre. Ha azonban az új, egyesült királyságban vannak azonos színű vezérek, külső konfliktusok támadnak. A külső konfliktus mindig két azonos színű vezér között támad, s ha több ilyen konfliktus van, azokat külön-külön kell elrendezni. Az aktív játékos határozza meg a külső konfliktusok elrendezésének sorrendjét. Vezér nem hagyja el a királyságot a konfliktus elkerülése érdekében.

Külső konfliktus befejezése

Az aktív játékos eldönti, melyik külső konfliktust hajtják végre. Ha olyan külső konfliktust jelöl meg elrendezendőnek, amelyben van vezére, ő lesz a támadó. Ha nincs érintve vezére, a játék-sorrendben (tehát az aktív játékostól bal felé haladva) első érintett játékos lesz a támadó. A másik érintett játékos a védekező. Mind a támadó, mind a védekező mozgósítja követőit. Ez úgy történik, hogy megnézi, **mennyi vezérével azonos színű lapka van vezére "eredeti" királyságában. Nem szükséges, hogy a lapkák szomszédosak legyenek a vezérral**, csupán annyi, hogy a királyságnak a "saját", az egyesítőlapkán "innen" oldalán legyenek. Előbb a támadó, majd a védekező növelheti meg támogatását azzal, hogy paravánja mögül megfelelő színű lapkákat ad be. Ezeket a lapkákat képpel felfelé

játéktábla mellé rakják. Erre mindkét játékosnak csak egyszer nyílik lehetősége: először a támadó dönti el, ad-e be, és ha igen, mennyit, majd ezután a védekező. Az győz, akinek több támogatója van. **Egyenlőségénél a védekező győz.**

Példa:

Két külső konfliktus van, egy a kereskedők és egy a királyok között. A két királyságot egyesítő játékos határozza meg a konfliktusok sorrendjét. A zöld konfliktust rendezik le előbb, és az oroszán számít a támadónak. Az ő kereskedőjének egy támogatója van királyságában, de ehhez még paravánja mögül kirak négy lapkát. A védekezőnek két támogatója van, és paravánja mögül még bead egy lapkát. (Persze, tudja, hogy ez kevés, csak kihasználja az alkalmat, hogy megszabaduljon ettől a számára szükségtelen lapkától.) A támadónak összesen 5, a védekezőnek 3 támogatója van, így a támadó győzött.



A külső konfliktus következményei:

- A vesztesnek le kell vennie vezérét, valamint eredeti királyságából az összes támogatóját.
- A győztes annyi (megfelelő színű) győzelmi pontot kap, amennyi lapka lekerült a játéktábláról, és egyet a vezér miatt. A vesztes által paravánja mögül beadott lapkákért nem jár győzelmi pont.
- A vesztes játéktábláról levett vezérét paravánja elé rakja. A vesztes játéktábláról levett, valamint paravánja mögül beadott támogatóit visszarakja a dobozba; ezek a lapkák kikerülnek a játékból. Ugyanezt teszi a győztes is azokkal a támogatókkal, amelyeket ő adott be paravánja mögül.
- Ha a konfliktus két pap között zajlott, azokat a támogató templomokat, amelyek más vezérral szomszédosak, vagy amelyekben kincs van, nem szabad levenni. Ezekért azonban nem jár győzelmi pont sem, mivel győzelmi pont csak a játéktábláról ténylegesen levett lapkákért és vezérekért jár.

Előfordulhat, hogy a játéktábláról levett lapka okán a királyság két vagy több részre szakad; és így akár az is, hogy két másik vezér, akik eleddig külső konfliktusban voltak egymással, hirtelen külön királyságokban találják magukat. Természetesen ezzel az ő konfliktusuk meg is oldódott. Ha azonban még van olyan királyság, amelyben van két azonos színű vezér, azt el kell még rendezni; s ha több ilyen is van még, az aktív játékos határozza meg, melyik kerül sorra.

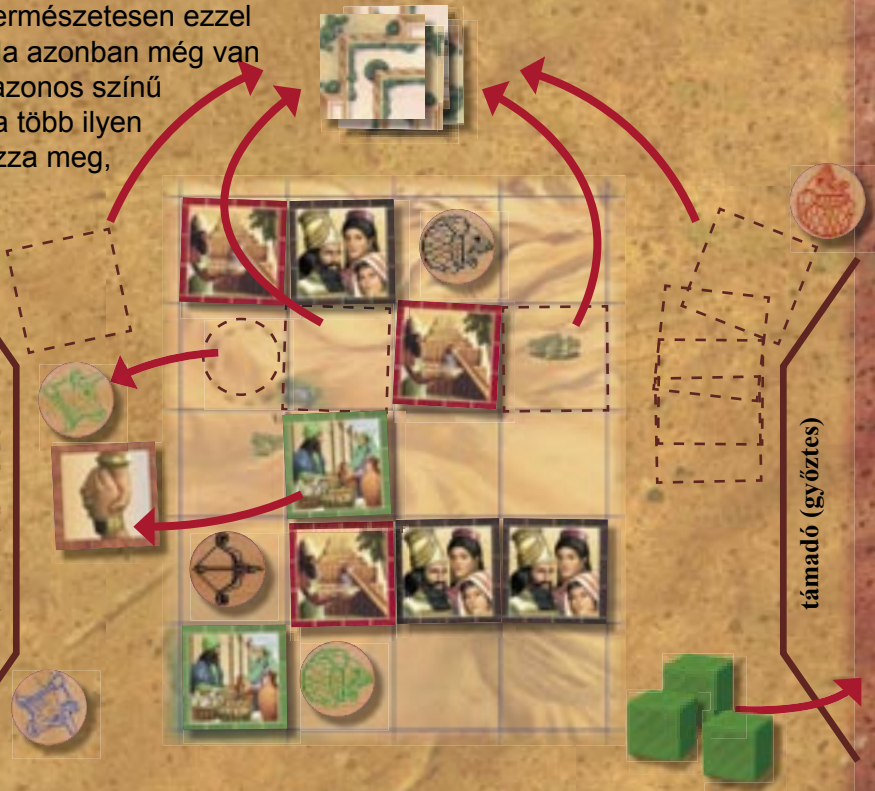
Példa, folytatás:

A vesztes visszaveszi zöld vezérét, és leveszi mindkét támogatóját a játéktábláról. A győztes oroszlán 3 zöld győzelmi pontot kap. A harchoz a paravánok mögül beadott 5 lapkát, valamint a levett 2 lapkát vissza kell tenni a dobozba.

A konfliktus elrendezése után a királyság két részre hullott, és a királyok közötti külső konfliktus magától elrendeződött. Az egyesítőlapkát le kell venni a játéktábláról, és ezzel a cselekedet is véget ér. Fordulója végén az aktív játékos annyi lapkát húz a zsákból, hogy 6 lapka legyen paravánja mögött.

védkező (vesztes)

támadó (győztes)



3. Emlékművek építése (lapka lerakását követően)

Ha az aktív játékos úgy rak le egy lapkát, hogy így **négy azonos színű lapkából álló négyzetet alkot**, megteheti, hogy e négy lapkát képpel lefelé fordítja, és a tetejükre rárak egy emlékművet. Ha a játékos, aki befejezi a négyzetet, nem építi meg még e cselekedete során az emlékművet, a lapkák nem fordulnak képpel lefelé, és e négyzeten már nem építhető emlékmű.

Ha az aktív játékos úgy dönt, emlékművet épít, akkor **képpel lefelé** kell fordítania ezt a **4, azonos színű lapkát**. Ezekre helyezi rá az emlékművet a közös készletből. Az emlékmű egyik színének azonosnak kell lennie e lapkák színével. Ha már nincs ilyen színű emlékmű, a játékos nem tudja megépíteni, tehát nem is fordíthatja képpel lefelé a lapkákat.

Ha a lapka lerakásával külső konfliktus támad, előbb azt kell elrendezni; ha a konfliktus vagy konfliktusok elrendezése után még mindig megvan a négyzet, az aktív játékos felépítheti az emlékművet.

A képpel lefelé fordított lapkák továbbra is egy **régióhoz vagy királysághoz tartoznak**, összekötik a vezéreket és a lapkákat. Másra azonban már nem alkalmasak (például nem adnak támogatást a külső konfliktusokban).

A már megépült emlékmű nem pusztítható el.

Ha a négy lefordított lapka templom, a következőket alkalmazzuk:

- az egyiken kincs volt, az a képpel lefelé forgatott lapkán marad
- ha valamelyik lapka szomszédságában olyan vezér volt, amely szomszédságában nincs másik templom, ez a vezér lekerül a játéktábláról és visszakerül tulajdonosához.



Példa (lásd az ábrát a 8. és a 9. oldalon)

A lapka lefelé fordításával a bika vezér (gazda) elveszíti az utolsó szomszédos templomot. A vezér visszakerül tulajdonosához.

Az emlékművek folyamatosan győzelmi pontokat termelnek

Az **aktív játékos** fordulója legvégén mindig sorban végignézi az emlékműveket. Mindegyikért, amely olyan királyságban van, ahol van neki egy, az emlékmű egyik színével azonos színű vezére, kap egy ilyen színű győzelmi pontot.

Példa (folytatás):

Fordulója végén a bika-játékos kap 1 zöld győzelmi pontot. Utóbb, az ő fordulója végén az új-játékos 1 piros győzelmi pontot kap.



4. Kincsek kiosztása (vezér mozgásakor, vagy lapka lerakásakor)

Ez akkor történik, amikor a játék során egy cselekedet befejeztével egy királyságban több kincs van. Ez gyakori, ha két királyság egyesül.

Ha a játék során egy cselekedet befejeztével egy királyságban több kincs van, akkor a királyságban lévő kereskedő tulajdonosa egy kivételével megkapja e kincseket. Nem szükséges ehhez, hogy kereskedő legyen az aktív játékos.

A kereskedő **eldöntheti, mely kincseket** veszi el, figyelembe véve a következőket:

- a játéktábla klasszikus oldalán (rajta 10 kincssel), a 4 sarokban lévő kincseket előnyben kell részesíteniük, azokat kell levenniük
- a játéktábla alternatív oldalán (rajta 14 kincsszel), a 2 folyó közötti régió kívüli kincseket előnyben kell részesíteniük, azokat kell levenniük



Ha a királyságban nincs kereskedő, a kincsek a templomokat maradnak egész addig, amíg egy kereskedő nem kerül e királyságba. Amikor egy kereskedő belép a királyságba, a játékos elveheti a kincseket.

Példa:

Az oroszlán-játékos lerakja a kék lapkát. Először is ezért a bika-játékos kap 1 kék győzelmi pontot. Ezután az oroszlán-játékos elveszi a felső templomról a kincset, hiszen a királyságban neki van kereskedője. Azért a felső kincset kell választania, mert az az egyik sarokban van.



FIGYÉLEM

Minden kincs "dzsóker", bármilyen színű győzelmi pont lehet. A játékos a játék végén minden kincséről eldönti, hogy milyen színű győzelmi pontnak tekinti.

A játékos körének vége

Ha az aktív játékos végrehajtotta a két cselekedetét, befejezi a körét. Abban a királyságban, ahol emlékmű van, a játékos még győzelmi pontokat szerez, ha 3 vezére van az adott színben (lásd az emlékműveknél is).

Végül a játékos kiegészíti a lapkái számát 6-ra. Konfliktus esetén a másik érintett játékos is kiegészíti 6-ra a lapkáit.

Ezután az óramutató járása szerinti következő játékos lesz az aktív játékos.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a következő helyzetekben ér véget:

- az aktív játékos fordulójának befejeztével, ha a játéktáblán **már csak 1 vagy 2 kincs** van
- a játékos **nem tudja** a lapkái számát **6-ra kiegészíteni**, mert elfogytak. Nem számít, hogy a játékos körének végén, vagy cselekedet alkalmával történi. Utóbbi esetben a játékos még befejezi a körét és utána ér véget a játék.

Ekkor mindenki félrerakja paravánját és mindenki színek szerint csoportosítja győzelmi kockáit. A kincseit ki-ki szabadon szétoszthatja színei között.

Az a játékos győz, akinek a **"leggyengébb" színe** (amelyikből a legkevesebb győzelmi kockája van) a "legerősebb" a többiekéhez képest - vagyis mindenki megszámolja, hány kocka van az ő "leggyengébb" színében, és akinél ez a legnagyobb, az a győztes.

Egyenlőségnél az érintettek második leggyengébb színe dönt, és így tovább.

Példa:

Az edény-dinasztia győzött! Az edény-játékosnak sikerült úgy szétraknia kincseit, hogy a leggyengébb színében 11 győzelmi pontja legyen. A második az oroszlán-játékos. Mindhárom kincsét a kék színhez kellett tennie, hogy a leggyengébb színe 10-es legyen. Ugyanennyi a bika-játékos leggyengébb színe is. Mivel mindkettőjüknél a leggyengébb és a második leggyengébb szín 10-es (kék és piros, illetve fekete és piros), a harmadik leggyengébb szín dönt: márpedig ez az oroszlánál 12 fekete, míg a bikánál csak 11 kék.

1.					
		11	11	14	11
2.					
		12	10	10	13
3.					
		10	10	11	18
4.					
		22	9	17	11

JÁTÉKVARIÁNS - CIVILIZÁCIÓS ÉPÜLETEK

Ez a játékvariáció csak tapasztalt játékosoknak ajánlott. A játékmenet izgalmasabb és dinamikusabb lesz, mivel több győzelmi pontot szerezhethünk, de több elemzést és tervezést is igényel.

Civilizációs épületek építése

Civilizációs épület akkor építhető, ha a soron lévő játékos elhelyez egy lapkát a táblán úgy, hogy három azonos színű lapka kerüljön egymás mellé vízszintesen vagy függőlegesen. Civilizációs épületek: palota (fekete), vásárcsarnok (zöld), magtár (kék), könyvtár (piros).

Ekkor a játékos építhet egy, a lapka színével megegyező civilizációs épületet. A játékos egyszerűen ráhelyezi a megfelelő civilizációs épületet a vízszintesen vagy függőlegesen egymáshoz kapcsolódó lapkák bármelyikére. Ez a lapka továbbra is számít a külső konfliktusok során, azonban egy vesztes konfliktus után nem távolítható el.

Ha a civilizációs épület megépítették, akkor az aktív játékos később áthelyezheti azt egy másik azonos színű lapkákból álló sorra, vagy oszlopra, de csak akkor, ha az újonnan létrehozott „lánc” hosszabb, mint a régi. Ha az új lánc rövidebb, vagy ugyanolyan hosszú, akkor a civilizációs épület nem mozdítható el.

Ha az újonnan lehelyezett lapka egyszerre okoz konfliktust, s teszi lehetővé egy civilizációs épület megépítését, akkor először a konfliktust kell megoldani. Ha a konfliktus megoldása után is megtalálható a három egymáshoz kapcsolódó lapka, akkor az aktív játékos megépítheti a civilizációs épületet.

Példa:

A bika játékos lerak egy gazdaság lapkát. Így ráhelyezheti a magtárat az újonnan elkészült sorra, hiszen hosszabb láncot alkotott a lapkákból, mint az oroszlán játékos. Elveheti a magtárat a korábbi pozíciójából.

Ha a civilizációs épületet megépítették az a helyén marad, még akkor is, ha a játék során a láncban a lapkák száma három alá csökken. Katasztrófalapka nem rakható le közvetlenül a civilizációs épületekre. Az egyetlen mód, hogy eltávolítsuk a civilizációs épületet, hogy létrehozunk egy hosszabb láncot.



Példa:

Az új játékos első cselekedetként lerak egy katasztrófalapkát közvetlenül a vásárcsarnok mellé, lerombolva ezzel a piac lapkák láncát. Azonban a vásárcsarnok a helyén marad. Második cselekedetként az új játékos lerak egy piac lapkát úgy, hogy 3 lapka egymás mellé kerüljön. Most elveheti a vásárcsarnokot a régi helyéről, s átrakhatja a piac lapkák újonnan létrehozott láncára. Ha nem rak le lapkát, azonban már korábbról volt egy három lapkából álló sora, akkor nem helyezheti át a vásárcsarnokot.



A civilizációs épületek győzelmi pontot eredményeznek

Ha egy játékos lerak egy lapkát, normális esetben 1 győzelmi pontot kap érte. Azonban ha van a lerakott lapka színével megegyező civilizációs épület a királyságban, akkor két győzelmi pontot kap. Természetesen a megfelelő színű vezérnek vagy a királynak a királyságban kell lennie, hogy a játékos megkaphassa a győzelmi pontokat.

JÁTÉKVARIÁNS - ZIKURRAT

Zikkurat - lépcsős templom

A Zikkurat egy új játékvariáns Reiner Knizia Tigris és Eufrátesz című játékához. A Zikkurat egy speciális emlékmű, amely kereszt alakban 5 mezőt foglal el a játéktáblán.

A Zikkurat abban az esetben építhető meg, ha a soron lévő játékos úgy rak le civilizációs lapkát, hogy öt, egyforma színű civilizációs lapkával rendelkezik kereszt alakban a játéktáblán. A lapkákat vegyük ki a játékból és helyükre tegyük be a Zikkurat lapkákat. Helyezzük a Zikkurat-tornyot a középső lapkára. (Megjegyzés: a torony nem része a kiegészítőnek. Bármely más játék bábuját használhatjuk erre a célra.)

A Zikkurat lapkákat nem lehet megsemmisíteni. A Tigris és Eufrátesz játék Emlékművekre vonatkozó minden szabálya érvényes a Zikkurat-ra is.

Zikkurat pontozása

Ha egy játékos királyságban van egy Zikkurat emlékmű és a Királya is, akkor a játékos kap egy általa választott győzelempont-jelzőt a köre végén.



IMPRESSZUM:

Szerző:

Reiner Knizia

Illusztráció:

illuvision.com - Tom and Ricarda Thiel

Nyelvezet és elrendezés:

Christian Hanisch

Dobozterv:

Christine Conrad

Magyar fordítás (alapjáték / kiegészítő): Thaur / Superpityu / GubiRobi

Eredeti fájlba szerkesztette:

Pityka (2012),

Nargoth (2015)

© 2007 by Pegasus Spiele, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg
Minden jog fenntartva.



Keress minket az Interneten: www.pegasus.de/euphrat-tigris ; www.knizia.de

Pegasus Spiele külön köszöni Birgitt Anton, Roland Berberich, Alexander Dotor, Heiko Hezel, Oliver Hinz, Birger Krämer, Oliver Kuhn, Nicole Lehmann, Marcus Ludwig, Heiko Weber, Nicole Weidner és az 1997-es kiadás tesztjátékosainak segítségét és javaslatait.