

Wolfgang Panning játéka 2, 3 vagy 4 játékosnak

Az Indus vad völgyében izgalmas titkok vannak elrejtve, melyeket felfedezhetsz, mint az ősi Harappa kultúra kincseinek kiásója. Minden játék más, hisz a tablát



többféleképp is összerakhatod. A játékosok felfedező csapatai készek megvizsgálni a legjobb helyeket. Minden romból értékes dolgokat lehet szerezni.

Tartozékok

- **64 Játékkő** 4 különböző felfedező csapat és 16 csoportonként: *Piros, Zöld, Sárga, Kék* és minden színben: *Szolga* (Kicsi), *Asszisztens* (Közepes), *Professzor*. (Nagy korong), Ráragasztva a képek, illetve csillagokkal is meg van jelölve.)

Szolga, Asszisztens, Professzor

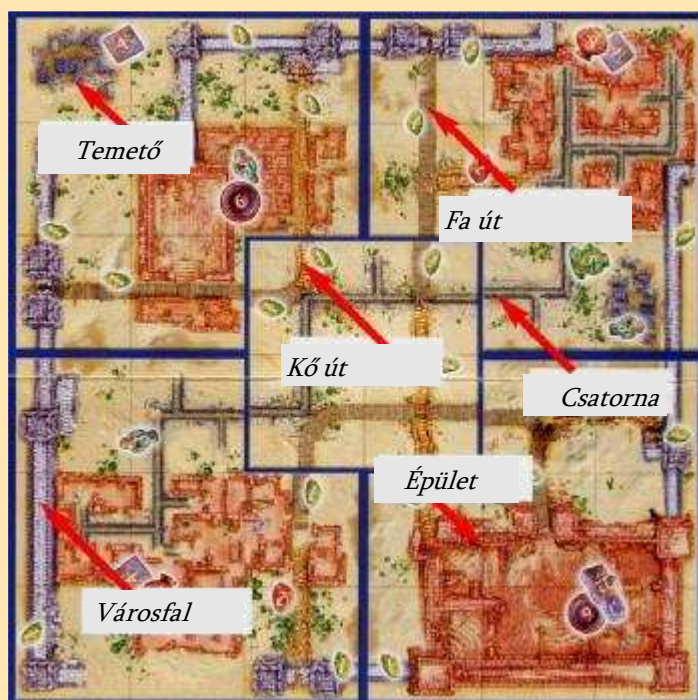


Az első játék előtt a matricákat a megfelelő színű korongokra kell ragasztani. A vékony korong a szolga, 1 csillaggal, a közepes méretű korong az asszisztens, 2 csillaggal, és a nagy korong a professzor 3 csillaggal. Minden korongra csak 1 matricát tegyünk, a másik oldala üresen marad.



- 1 dobókocka
- 1 játékleírás

- **7 nagy és 7 kicsi játéktábla rész.** Mindegyiken 6 különböző rom: Épület, Temető, Csatorna, Faút, Kőút, Városfal. Egy rom ugyanolyan típusú elemek összekötéséből áll, akár több játék mezőn áthúzódóan is.



Minden játéktábla rész vagy 8 (a nagyobbakon) vagy 4 (a kisebbben) játék mezőből áll. Ezek halványan jelölve vannak az elemeken.

- **8 keret elem** – Itt található a 24 start hely, és ez tartja a játéktáblát egyben.
- **83 Kincsek** – együtt 83-at érő Kincsek, ezek képei láthatóak a táblán. A szám rajtuk megmutatja, hogy mennyit ér a felfedezésük.



Játék célja

A játék során a játékosok megpróbálnak a különböző romok mindegyikéből pontot szerezni, azzal hogy több felfedezőjük tartózkodik az adott romokon. Azon mezők, amiken több rom is van különösen érdekesek, hisz ezen helyekért több pontot lehet kapni Minden felfedezővel egyszer lehet mozogni a játék során, a felfedezendő elemeke megszerzéséért. Minden romon látható a Kincs, amit az kap meg, akinek több felfedezője áll azon a romon.

A legtöbb pontot gyűjtő a nyertes.



Ezen a területen

1 rom van

- *temető*

Ezen a területen

2 rom van:

- *Fa út*
- *Kő út*

Ezen a területen

3 rom van:

- *Városfal*
- *Csatorna*
- *Épület*

Előkészületek

Minden játékos választ egy színt, és a színnek megfelelő bábuiból a játékosok száma alapján kap x darabot:

- **4 játékos esetén:**

2 professzor, 4 asszisztens, 6 szolga;

- **3 játékos esetén:**

3 professzor, 5 asszisztens, 8 szolga

- **2 játékos esetén:**

2 professzor, 4 Asszisztens, 6 Szolga 2

csapatnyi /azaz 2 színből kap mindkét játékos, összesen 24 követ/

A kapott bábuikat a játékosok maguk elé teszik, a megmaradtak visszakerülnek a dobozba.

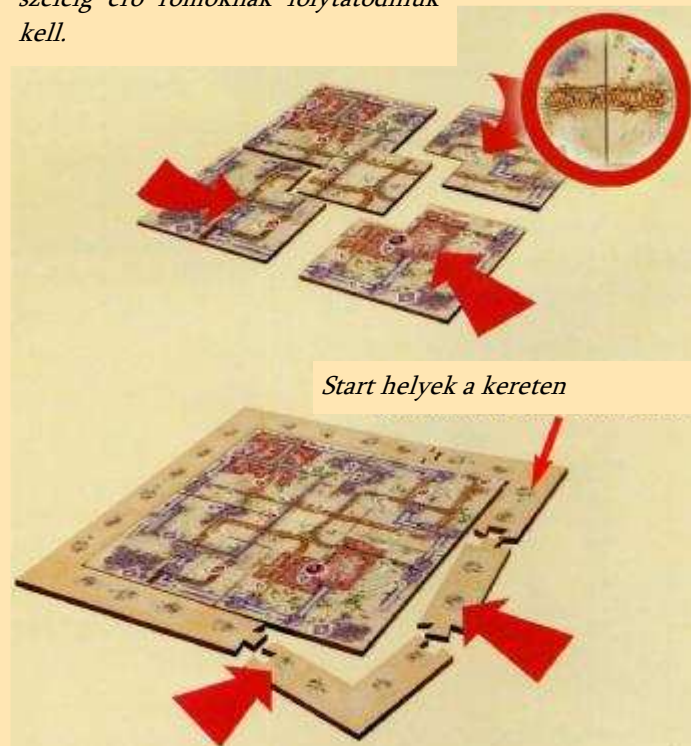
A felfedezendő tárgyakat a tábla mellé tegyük, érték szerint szétválogatva, a kockával együtt.

A játéktábla összerakása a következő lépés. Több kombinációban is összeilleszthetőek, csak arra kell figyelni, hogy az elemek szélein a városfal, az utak, kanális folytatódjanak, azaz ha a széléig ért valamelyik lapon, akkor a másikon folytatódnia kell. Ez a középső tábla elemre is érvényes.

Van 2 alap elrendezés kezdőknek, ez a leírás következő oldalán található.

Ugyanitt található a kezdő bábu felrakása is 2-3-4 személyre.

Az egymás melletti elemeken a lap széléig érő romoknak folytatódniuk kell.



A játéktábla előkészítése

Az első játéktábla felépítés 2 vagy 4 játékos számára:

- Válassza ki a jobb oldalon látható játéktábla részeket és helyezzük le az ábrának megfelelően.
- Ezután a Start mezőkre tegyük le a megfelelő korongokat.

► **2 játékos részére:**

Mindenki 2 választott **színnel** játszik.
1 asszisztenst és 1 szolgát színenként az ábrán látható módon kell elhelyezni a keret start mezőin.

► **4 játékos részére:**

Minden játékos **1 színt** választ,
és 1 asszisztenst és 1 szolgát tesz fel a látható módon.



3 játékos esetén az első partikra a jobb oldali ábrának megfelelő elrendezés a javasolt:

azaz mindenki választ egy színt, és **1 asszisztenst és 2 szolgát** az ábrán látható módon helyezi el a táblán.

Megjegyzés a javasolt kezdő játék beállításhoz:
19 rom van a táblán, ezek:

- 2 épület (egy 3 mező nagyságú és egy 4)
- 4 temető (kettő 1 mezőnyi, és egy 2 mezőnyi és egy 3)
- 1 kanális (11 mező nagyságú)
- 4 Fa út
- 4 Kő út
- 4 város fal



Játék menete

Az óra járásának megfelelően jönnek sorra a játékosok.

Egy körben a következő 3 akciót kell végrehajtani, az alábbi sorrendben:

1. Egy felfedező elhelyezése a szabad start helyek valamelyikére
2. Dobás
3. A dobás lelépése valamelyik felfedezővel, esetleg újra 2. pont.

1. A bábu elhelyezése

A kereten kell valamelyik még szabad helyre lerakni valamelyik felfedezőt (szolga, asszisztens, professzor)

Amikor az összes felkerült, ezt akció kimarad a sorból

Tanács: érdemes úgy elosztani a bábúinkat, hogy a felhasználható kockadobások száma maximális legyen.

A felhasználható 3 felfedezőjéből a játékos a professzort választja



2. A dobás

Amennyit dobunk, annyit lehet valamelyik a starthelyeken álló bábu valamelyikével előre lépni. Ha nem tetszik a dobott érték, akkor az aktív játékos választhatja, hogy újradoz, de ezt maximum háromszor teheti meg.

A kockadobások számától függően változik, hogy melyik felfedezőjével léphet:

A Szolga csak az első dobást lépheti le.

Az Asszisztens az első vagy második dobás után léphet.

A Professzor az első, második vagy a harmadik dobást lépheti meg.



Szolga:
1 csillag



Asszisztens:
2 csillag



Professzor:
3 csillag

Ezt a csillagok száma is mutatja a korongon.

Példa: Ha a játékos 3-szor dobott, akkor a Professzorral kell lépnie.

Az új dobás után már nem lehet az előző dobást választani.

3. A dobás lelépése

A játékosnak a dobásnak megfelelő számú mezőt kell lépnie a választott bábujaival.

A felfedezők csak vízszintesen vagy függőlegesen egy vonalban mozoghatnak. Amelyik bábunkkal léptünk,

azzal többet nem léphetünk a játék végéig, ott marad a táblán ahova léptünk vele, kivéve, ha az ellenfél leveszi. /lásd alább/



Léphetünk olyan mezőre is, ami már foglalt. Ilyenkor a már ott levő korong tetejére tesszük a később jövőt, oszlopot építünk. Az oszlop azé, akinek legfelül van a korongja.

Ha egy Játékosnak 2 db bábuja kerül 1 mezőre, akkor a többi Játékos azon mezőn található

korongját kiveszi az oszlopból és ez(ek) kikerülnek a játékból. A levett bábuk után pontokat kap a mező tulajdonosa. Erre a mezőre már másnak nem érdemes lépnie, mert akkor az oda kerülő bábut szintén fogságba esik, és ponttal gazdagítja a mező tulajdonosát. A különböző felfedezőknél különböző az értéke: Szolgaért 1 pont, Asszisztensért 2 pont, Professzorért 3 pont jár.

Megjegyzés: Az hogy nem érdemes oda lépni, az nem jelenti azt, hogy nem lehet. Ha csak olyan felfedezővel tud lépni a játékos, amelyikkel rá kell lépnie egy már valakinek a tulajdonában levő mezőre, akkor oda KELL lépnie.



Példa: János 2-t dobott és most lépnie kell a játékban levő emberei valamelyikével 2 mezőnyit. Ha a Professzorral lép, akkor foglyul ejtheti a piros felfedezőt, így kapna 1 pontot, és a játék végéig ez a mező az övé lenne.



A foglyul ejtett bábuk értéke

Értékelés

A játéknak akkor van vége, ha már minden felfedező belépett a táblára. Ekkor kell kiértékelni a pályát és a pontokat kiosztani.

Segítség az értékelésnél, hogy minden romnál van egy vagy több Kincs, a rom értéke a Kincsek összértéke. A pontozásnál nem számít a korongok értéke, csak a darab szám. A különböző rom típusokat egymás után kell értékelni. Először az Épületeket, majd a Temetőt, Csatornát, Fa utat, Kő utat, és városfalat.

A pontozás végéig a felfedezőket a táblán kell hagyni, amíg a mezőn látható összes rom ki nem lett értékelve.

A pontok meghatározása:

Épületek: Az épület mezőin található **összes korongot** meg kell számolni, beleértve a toronyban levőket is, nem csak a tetején láthatót. Akinek a legtöbb felfedezője van, az kapja a nagyobb értékű kincset, a második helyezett kapja a kisebb értékűt. Ha az első helyen van döntetlen, akkor a kettő összegét egyenlően elosztva kapják, lefele kerekítve. Ha a második helyet, akkor csak azt osztják szét egyenlően, lefele kerekítve. Ha csak egy játékosnak vannak

1. Épület



2. Temető



3. Csatorna



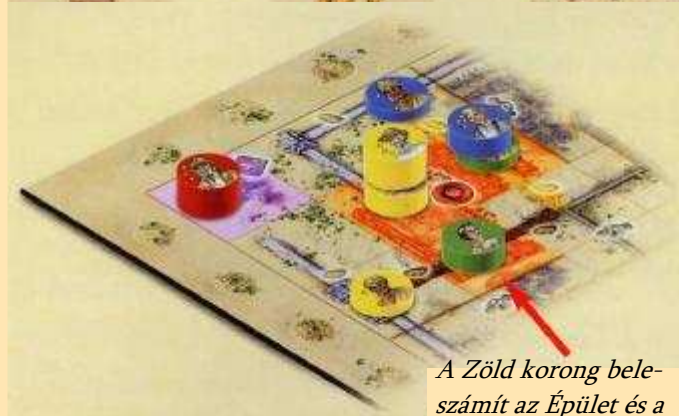
4. Fa út



5. Kő út



6. Városfal



Példa a pontozásra:

A Zöld korong bele-számít az Épület és a Fa út értékelésébe is

Épület (pirossal kiemelve): a sárgának és a zöldnek van a legtöbb felfedezője(2-2), így megosztottnak a kincsek összegén (6+3), azaz mindkét játékos 4 pont értékű kincset kap. Temető (lilával kiemelve): a piros kap 4 pontot. Kő út (sárgával kiemelve): kék kap 2 pontot, a zöld felfedező nem számít, mert takarva van. Fa út (barnával kiemelve): sárga és zöld is kap 1-1 pontot. (a kapható 2 elosztva)

emberei egy épületben, akkor az összes ott található kincset Ő kapja meg.

Temető, csatorna, fa út, kő út és városfal
értékelése: csak a romhoz tartozó mezők **tetején** látható felfedező **számítanak** és csak az kap pontot, akinek a legtöbb felfedezője van a romon. Ha döntetlen a helyzet, akkor egyenlően elosztva, lefele kerekítve kapják a pontot.

Végül a játékosok összeadják a kincseik értékét. Akinek a legmagasabb összeg jön ki, az nyert.

Megjegyzés: a romokban fellelhető kincsek értéke a következő sémát követi:

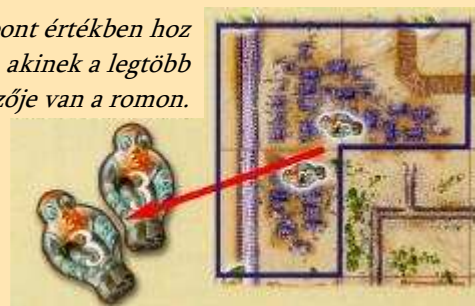
Épületek: a mező számának kétszerese az elsőnek, a mezők száma a másodiknak.

Temetők: 3,4 vagy 6 pont

Csatorna: a mezők száma.

Kő út, Fa út és Városfal: mindig 2 pont

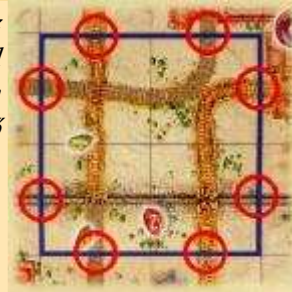
Ez a temető 6 pont értékben hoz kincset, annak, akinek a legtöbb felfedezője van a romon.



Játék előkészítés variációk

- Azért, hogy sok variációt nyújtsunk, a játéktáblát minden játékban máshogy lehet összerakni. Az a fontos, hogy mindig a középső elemmel kezdjük az összerakást, és ehhez keressünk megfelelő sarok elemeket, úgy hogy a fa utak, kő utak és csatornák összepasszoljanak.
- Mielőtt az első kör megkezdődne, a Kezdő játékos feltesz egy felfedezőt valamelyik szabad helyre, majd sorban a többiek is. Miután mindenki lerakott 2 korongot (3-t 3 játékosnál, 2-t színenként 2 játékosnál), kezdődik a játék

A középső elemhez pontosan kell illeszkedjenek a szomszédok fa és kő útjai, csatornái.



Tanács: Variált játék előkészítésnél minden játék más. Főképp ha a kezdő pozíció is szabadon választható. Ilyenkor érdemes figyelmesen megsejtelni a játéktáblát, mert sok kis rom lehet rajta, ami csak egy mezőt fed le, és automatikusan azé a pont, aki letakarja a mezőt!

Egyediségek 2 játékos esetén

A játékosok 2 színt választanak. Mindegyikük 2 felfedező csapatot fog vezetni. Mindegyik csapat önállóan dolgozik.

Játék előkészítési variáció: a játékosok sorban teszik fel a felfedezőik, amíg minden színből 2 nem lesz fent. Bármilyen sorrendben tehetik fel a saját korongjaikat a játékosok.

Játék menet: minden körben az aktuális játékos választhat, hogy melyik színből tesz fel felfedezőt és aztán azzal a színből való koronggal kell lépnie a tábla mezőjére.

Fogoly ejtés: A játékos a saját másik színét is fogságba ejtheti. Ha ilyen történik, akkor a játékos pontokat szerezhet, mint általában vagy vissza kapja a foglyot a saját talonjába

Egymást követő körök: Előfordulhat, a fogoly ejtés miatt, hogy már csak egy játékosnak maradnak korongjai. Ekkor ő addig folytatja, amíg minden felfedezője a táblára nem kerül.

Pontozás: Minden szín külön kapja a pontokat. Az a játékos nyer, akinek a 2 csapata együtt több pontot szerzett.

Példa: János a piros és a sárga színeket választotta. A talonjában már csak a sárgából maradt. Azonban maradt még 2 piros korongja a start mezőkön. Ha a pirosat mozgatná, akkor ki kell hagynia az első akciót (hisz nem maradt pirosa már a talonban), de kell mozognia a pirossal a játék mezőkre.

