

Celtica

Az amulettek nyomában



Az új Taktikai játék
Wolfgang Kramer & Michael Kiesling párostól

Ravensburger

TARTALOM

1 játéktábla
5 druida



60 druidakártya – színenként 12 db

Hátlap

előlap



20 tapasztalatkártya – a druidák színének megfelelően

Hátlap

előlap



10 amulett



Egy régi ír legenda szerint egyszer egy kelta uralkodó Chu Chulainn tíz hűséges harcost toborzott, hogy országának ellenségeit legyőzze. A sikeres hazatérés után minden harcostársát mágikus amulettel jutalmazta meg.

Minden amulett 9 darabból állt, és egymástól csak a középső részükben különböztek. Az amulettek a hordozójukat és azok követeit nagy tekintéllyel és gazdagsággal ruházták fel. A vikingek rajtaütései során azonban az amulettek darabokra törtek, és azóta nyomuk veszett.

Írország a 11. század elején. Bátor kalandor bőrébe bújunk, akinek a feladata az összetört amuletteket újra megtalálni.

A keresésben 5 druida segítségét vehetjük igénybe. A kelták új királya az lesz, aki a legtöbb amulettet megtalálja és összerakja.

2-5 játékos részére

10 éves kortól

Szerző: Wolfgang Kramer és Michael Kiesling

Kiadó: Ravensburger





A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok a druidákat azonos színű kártyák kijátszásával mozgatják.

A cél a lehető legtöbb kolostor és vár meglátogatása, hogy azokban amulett darabokat találjunk. A várromokban a vikingekkel szemben amulett darabokat veszítünk el, viszont ezért ott értékes tapasztalatkártyákat kaphatunk cserébe, amelyeknek a legtöbb amulett megszerzéséért folytatott küzdelem során döntő szerepük lehet.

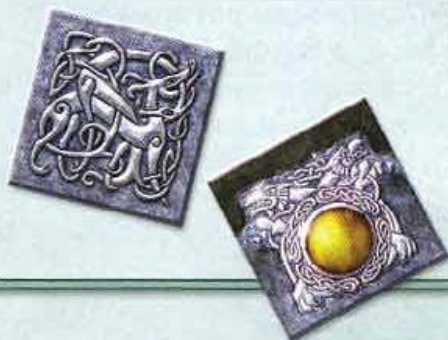
Az a játékos nyer, akinél a játék végén a legtöbb teljesen kész amulett van.

ELŐKÉSZÜLETEK

A játéktáblát az asztal közepére helyezjük. A táblán 19 hely található, amelyeket egymással utak kötnek össze. A start mezőn kívül 3 különböző típusú hely van:

- **Kultikus helyek:** ahol a játékos egy további druidakártyát kap.
- **Lelőhelyek** (várak, kolostorok, falvak, cél mező): ahol a játékos egy amulett részt kap.
- **Romok:** ahol a játékosnak amulett részeket kell eldobnia, amiért azonban egy tapasztalatkártyát kap.

A játékosok számától függetlenül mind az 5 druidát a start mezőre kell állítani. A játékosoknak **nincsen saját színük**, illetve saját figurájuk sem, minden játékos minden figurát mozgathat.



A **druidakártyákat** jól össze kell keverni. Minden játékos 5 druidakártyát kap, amit a kezébe vesz, hogy a többi játékos ne láthassa. A maradék druidakártyákat lefordítva húzópakliként a játéktábla mellé tesszük.

A **tapasztalatkártyákat** szintén jól megkeverjük, és szintén lefordítva húzópakliként a játéktábla mellé tesszük.

Az **amulettek** darabjait lefordítva összekeverjük, és több kupacba rendezve tartalékként a játéktábla mellé tesszük. Ezek közül 9 amulett darabkát felfordítunk, és felfordítva a játéktáblán jelölt mezőkre tesszük.

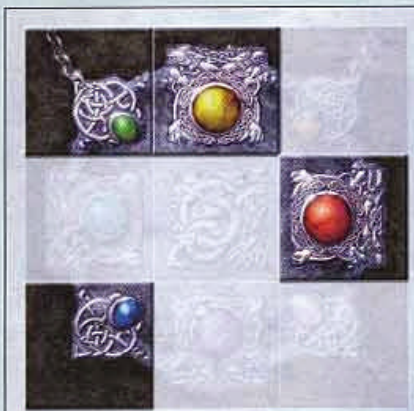
Ezenkívül minden játékos kap 2-2 amulett darabkát a lefordított kupacból, amit felfordítva maga elé tesz.



A játék során a játékosok további amulett darabkákat kapnak, amelyeket úgy tesznek maguk elé (lásd a lenti példákat), hogy látszódjon, mely részek hiányoznak még.



Kész amulett 9 különböző részből



Nem teljesen kész amulett 4 különböző részből



Rosszul összerakott amulett

A JÁTÉK MENETE

A játék több fordulóból áll. A legfiatalabb játékos kezd, ezután a játékosok az óramutató járásának megfelelően következnek.

Egy fordulón belül több kör van, ami a következőkből áll: A soron következő játékos a kártyái segítségével a megfelelő druidát egy mezőre mozgatja, és véghez viszi a megfelelő akciót. Ezután a következő játékos jön stb.

A fordulónak akkor van vége, ha minden játékos minden druidakártyáját kijátszotta. A következő forduló elején a játékosok ismét 5-5 kártyát kapnak.

Druidák mozgatása

A soron következő játékosnak a kezéből **azonos színű** druida kártyákat **kell** kijátszania.

A kijátszott kártyák száma határozza meg, hogy az adott színű druida hány mezőt lép előre. Minden mezőn tetszőleges számú druida állhat.

A kijátszott druidakártyák felfordítva a játéktábla melletti dobópaklira kerülnek. Attól függően, hogy milyen helyre lépett a druida (az átlépett mezők nem számítanak) a megfelelő akciót végre kell hajtani:



A. A druida lelőhelyre (kolostorra, várra, faluba vagy a cél mezőre) kerül



A játékos annyi felfordított amulett darabkát vesz el amennyi a hely mellett látható. Ezeket saját amulettjeinek megfelelő részeire helyezi. Ha olyat vesz fel, amely már szerepel nála, a többi mellé teszi és ezzel egy újabb amulettet kezd el.

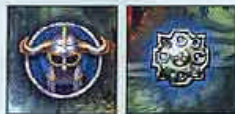
Miután a játékos felvette az amulett darabkákat, a felfordított amuletteket ki kell egészíteni 9-re.



PÉLDA:

A játékos 2 fehér druidakártyát játszik ki, és a fehér druidát 2 mezővel a falura mozgatja. Felvesz egy amulett darabkát, amit a saját amulettjéhez illeszt.

B. A druida romra kerül



A romoknál lesben állnak a vikingek. A játékosnak annyi amulett darabkát kell eldobnia, ahányat a rom mutat.

Választhat, hogy mely amulett darabkákat adja le. Az is előfordulhat, hogy ezáltal egy már elkészült amulettet kell megbontania. Akinek egyáltalán nincs amulettje, természetesen nem tud mit eldobni.

A már eldobott amulett részeket a többitől külön, lefordítva a játéktábla mellett egy új kupacba gyűjtjük. Ha az amulett készlet elfogyott, akkor az eldobottakat kell összekeverni, és új készletként a játéktábla mellé helyezni.

Bár romra lépéskor a játékos amulett részeket veszít (a vikingekkel szemben), ezáltal tapasztalatot is szerez, és jutalomként egy tapasztalatkártyát kap a lefordított pakliból, amit kezébe vesz. A játékos akkor is megkapja a tapasztalatkártyát, ha nem tudott eldobni amulettet.



PÉLDA:

A játékos egy piros druidakártyát játszik ki, és a piros druidát egy mezővel a romra tovább mozgatja. Ott két amulett darabkát kell eldobnia, és egy tapasztalatkártyát kap cserébe.

Tapasztalatkártyák



Aki druidát romra léptet, egy tapasztalatkártyát kap, amit a következő körtől kezdve játszhat ki. Egy vagy több azonos színű tapasztalatkártyát önállóan vagy tetszőleges számú azonos színű druidakártyával lehet kijátszani.

Például ha a játékos 2 piros druidakártyát és 2 piros tapasztalatkártyát játszik ki, a piros druidát 4 mezővel tovább mozgathatja.

A kijátszott tapasztalatkártyák felfordítva a dobópaklira kerülnek a játéktábla mellé.

A tapasztalatkártyákat azonban csak akkor lehet kijátszani, ha a játékosnak **legalább 1 – mindegy milyen színű – druidakártya van** a kezében.

Ha a játékosnak már csak tapasztalatkártyák vannak a kezében, egyetlen druidát sem mozgathat tovább. A fordulója ekkor befejeződik. A tapasztalatkártyákat megtarthatja, és bármelyik következő fordulóban a korábban leírtak alapján játszhatja.

Ha a játékosnak a játék végén (lásd később) tapasztalatkártyája marad:

- 1 tapasztalatkártyáért egy saját amulett darabkát a felfordított amulettek közül egy másikra cserélheti,
- 2 tapasztalatkártyáért pedig felvehet egy felfordított amulett darabkát.

Ha a tapasztalatkártyákat felhasználtuk, az eldobott kártyákat össze kell keverni, lefordítani, és a továbbiakban ebből húzni.

C. A druida kultikus helyre kerül



A játékos **húzhat** –tehát nem kötelező!– egy druidakártyát a pakliból. Ezt a kártyát az egyik következő **körében** játszhatja ki. De kötelező még az adott fordulóban kijátszania, hisz az addig tart, amíg druida kártya van a kézben.

Tipp: Druidakártyát húzni gyakran előnyt jelenthet, mivel ezáltal a lépésnél jobb választási lehetőségünk lehet. Azonban hátrányt is okozhat, mint ahogy azt a következő példa is mutatja. Ebben az esetben jobban jár a játékos, ha passzol, és nem húz druidakártyát.

A kijátszott druida- és tapasztalatkártyák külön-külön dobópakliba kerülnek. Végül a következő játékos kerül sorra.



PÉLDA A játékos az utolsó druidakártyájával a piros druidát olyan kultikus helyre mozgatja, amely után 2 olyan rommező következik, amelyre lépve 2 illetve 3 amulett darabkát kell eldobni. A játékos húzhat ugyan druidakártyát, mivel a többi játékos azonban már kijátszotta minden druidakártyáját, még egyszer ő következne, a druidák elhelyezkedése miatt ezért úgy dönt, hogy nem húz több druidakártyát. Ha húzott volna egy kártyát – mindegy milyen színűt – egy druidát a várombra kellett volna mozgatnia és 2 vagy 3 amulett darabkát eldobnia.





A FORDULÓ VÉGE

Ha a játékos minden druidakártyáját kijátszotta, számára a forduló véget ért. A többi játékos addig folytatja, amíg az ő kezükből is elfogy minden druidakártya. Ezzel a forduló befejeződik.

Utasítás: Ha csak egy játékosnak van druidakártyája, a szabályoknak megfelelően minden egyes druidakártyáját ki kell játszania. Ezáltal előfordulhat, hogy egymás után többször sorra kerül még.

Ha a forduló végén egyetlen druida sem ért még célba, újabb forduló kezdődik. Minden játékos ismét 5 új druidakártyát vesz a kezébe.

Ha elfogytak a húzópakli kártyái, az új húzópaklihoz össze kell keverni az eldobott kártyákat.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, ha az egyik druida elérte a célt. A forduló még befejeződik, azaz addig folytatódik a játék, amíg minden játékos kijátssza a kezében lévő összes druidakártyát. A játékosok a többi druidát még mozgathatják, hogy a segítségükkel újabb amulett darabkákat kapjanak.

Ha egy játékos a körében a célban álló druidával megegyező színű druida- vagy tapasztalatkártyát játszik ki, a kártyának nem lesz már hatása, a játékos ebben az esetben a kártyákat egyszerűen eldobja. Ezután a következő játékos kerül sorra. Ha mindenki kijátszotta a druidakártyáit, vége a játéknak.

A játéknak azonnal vége van, ha mind az 5 druida célba ér vagy nincs már több megszerezhető amulett darabka. Mindkét esetben a megmaradt druidakártyákat azonnal eldobjuk.

Miután a játék véget ért, minden játékos kijátszhatja a megmaradt tapasztalatkártyáit. A játékot befejező játékos balkéz felőli szomszédja kezdi a kört:

- **1 tapasztalatkártyáért** egy saját amulett darabkát a felfordított amulettek közül egy másikra cserélhet,
- **2 tapasztalatkártyáért** pedig felvehet egy felfordított amulett darabkát.

Többször is élhetünk ezekkel a lehetőségekkel. Így például egy játékos összesen 4 tapasztalatkártyáért 1 amulett darabkát felvehet és 2-őt kicserélhet.

Miután a játékos befejezte a körét és az összes tapasztalatkártyáját kijátszotta, a felfordított amulettek számát – amennyiben lehetséges – újra 9-re egészítjük ki. Ezután a soron következő játékos kijátszhatja a saját megmaradt tapasztalatkártyáit.

Az nyer, akinek a játék végén a legtöbb kész amulettje van. Döntetlen esetén az nyer, akinek a legnagyobb nem teljesen kész amulettje van. Ha ezek is megegyeznek, akkor a második legnagyobb nem teljesen kész amulett számát stb.

Példa :

A játékosnak van

2 db kész,
1 db 7 darabos és
1 db 4 darabos
amulettje



B játékosnak van

2 db kész és
1 db 8 darabos
amulettje



C játékosnak van

3 kész amulettje



Ebben az esetben C) játékos nyer, B) játékos



Magyar fordítás: Detti

Szerkesztette, kiegészítette: Dunda

Variációk

1. Tapasztalkártya csere:

A játék végén a tapasztalkártyák becserélésekor: 1 saját amulett darabot nem a felfordított amulett darabok közül választva cseréli ki, hanem egy játéktársa nem teljes amulettjének valamely elemére cseréli át. Csak az 1-1 cserére vonatkozik, nem a 2-1 váltásra.

2. Kezdőjátékos csere:

Az új forduló kezdetekor a kezdőjátékos az előző kezdőtől balra ülő játékos lesz.

© 2006 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Ravensburger