

Kairo

Kairóban már korán reggel nyüzsgő vásár fogad. Szőnyegek, értékes olajok és kitűnő fűszerek várják gazdáikat. De csak a legnagyobb piaci bódék fogják felkelteni az érdeklődést.

A 2-4 játékos kereskedőként bővíti saját piaci pavilonjait, hogy oda tudja csábítani a tehetős vásárlókat. Néha a piaci kikiáltó segítségével is elkél, mivel a konkurensnek sem tétlenkednek és a vásárlók sem szeretnek messzire sétálni.

Tartozékok

- 1 Játéktábla

- 6 Fa vásárló – mind a hat színben 1db



- 33 Pavilon kártya és 7 piaci kikiáltó kártya



27 Normál pavilon kártya



6 Jókér pavilon kártya



7 Piaci kikiáltó kártya

- 24 Főpavilon – minden játékosnak 6db a saját ikonjával



- 36 Bővítés – minden színben 6db



- 1 Játékszabály

- 12 Medál - minden színben 2db, 1x arany és 1x ezüst



- 90 Érme – 5db 2-es értékű minden színben; 10db 1-es értékű minden színben



- 6 Pénztartó tál – minden színben 1db



- 4 Paraván – 1db minden játékos ikonjával, 3 részből összeállítva
- 4 Fa pontjelző – matricákkal



Kérjük, az első játék előtt ragasszátok fel a címkéket a pontjelzőkre.

Általános áttekintés és a játék célja

A játék elején minden játékosnak 3 kis piaci pavilonja van a játéktáblán elhelyezve. 6 különböző színben van pavilon, amely felkelti az azonos színű vásárlók figyelmét. Ha egy játékos a saját pavilonjaihoz mozgat egy vásárlót, akkor azok pénzt hoznak – minél nagyobbak a pavilonok, annál többet. A játékosok a megszerzett pénzüket pavilonjaik bővítésére használják.

A pavilonok bővítései győzelmi pontokat biztosítanak – a legsikeresebb játékosok versengenek a legnagyobb pavilon megépítéséért, amellyel rengeteg extra győzelmi pontot lehet szerezni.

A hely korlátozott a piactéren – figyeld a legjobb helyeket, nehogy más elfoglalja előtted. A játék végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos lesz a győztes.



Előkészületek

1. Helyezzük a játéktáblát a játéktér közepére.
Ez lesz a kairói vásár.

2. Helyezzük a 6 pénztartó tálat a játéktábla mellé.



Rendezzük az érméket szín szerint és tegyük őket az ennek megfelelő tálba.



3. Keverjük meg a pavilon kártyákat és helyezzük le őket pakliként képpel lefelé a játéktáblán erre kijelölt helyre. Fordítsunk fel 4 lapot, ezek alkotják a szabad kínálatot.



Helyezzük a piaci kikiáltó kártyákat számukra kijelölt helyre.



4. Rendezzük a bővítéseket és a medálokat szín szerint és tegyük őket pakliként a játéktáblán kijelölt helyre, ahogy a lenti ábrán is látható.



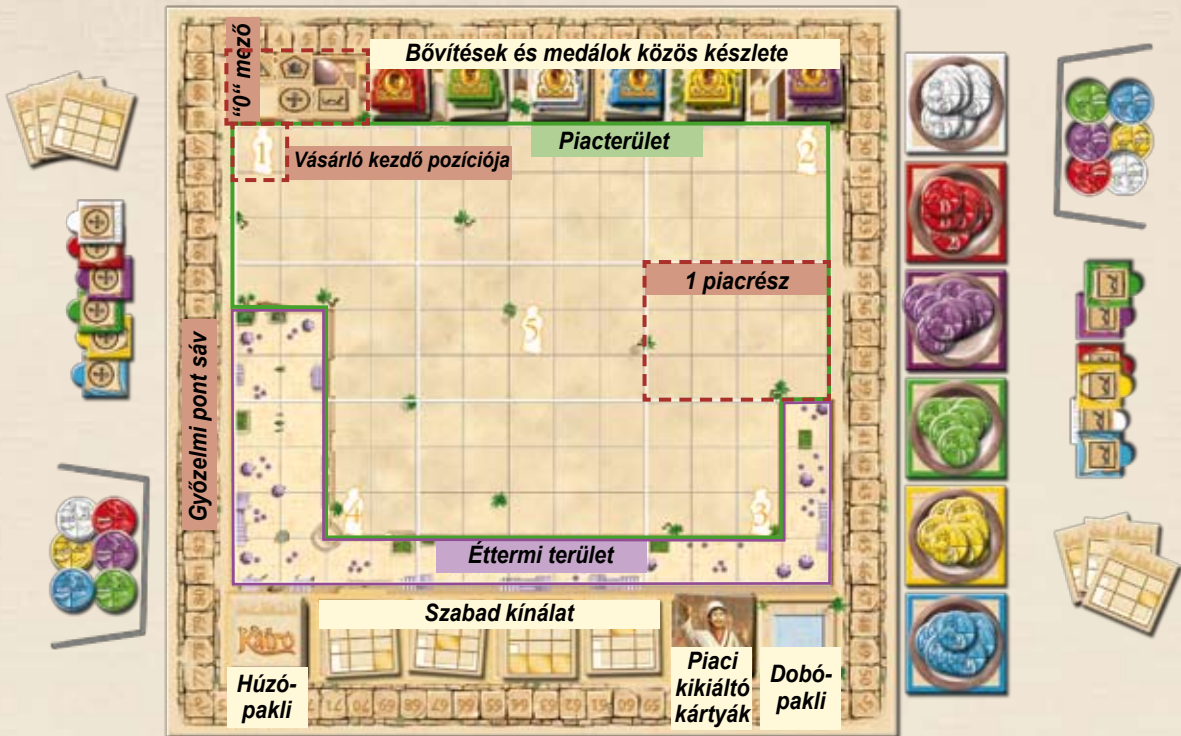
5. Tegyük a 6 vásárlót a zsákba és jól rázzuk meg.



Ezután húzzunk ki 5 vásárlót, majd egyiket a másik után helyezzük le a vásárra, a vásárló kezdő pozíciójára.

Tegyük a hatodik vásárlót az azonos színű pénztartó tál mellé, a játéktáblán kívülre.

Példa:



Minden játékos választ egy saját ikont és megkapja a következő játékelemeket:



• 1 pontjelző – ezt a győzelmi pont sáv „0” mezőjére kell tenni.



• 1 paraván - 3 részből összeállítva.



• 6 Főpavilon – ezeket maguk elé teszik a játékosok;



a későbbiekben csak „pavilonok”-ként utalunk rájuk.

Ezenkívül minden játékos elvesz:



• 1 pénzt minden színben - ezeket a paraván mögött rejtve tartjuk

• 3 pavilon kártyát a húzópakliból, ezeket kézbe veszik – a játékosoknak aszerint kellene forgatniuk ezeket, hogy a játéktáblát milyen szögben látják.



2 vagy 3 játékos esetén minden egyéb játékelemet tegyünk vissza a dobozba.

Változó kezdőpozíciók

Miután az előkészületeket elvégeztük és a vásárlók is elfoglalták kezdőpozíciójukat, a játékosok kiválasztják a kezdőjátékost. Ezt követően minden játékos 3 pavilont helyez le sajátjaiból a játéktáblára.

A kezdőjátékos kezd, lehelyez egy saját pavilont, a többi játékos pedig az óramutató járásával megegyezően követi. Ily' módon folytatódik a pavilonok lehelyezése egészen addig, amíg minden játékos le nem helyezte a 3 saját pavilonját.

Ezen pavilonok lehelyezésére az a szabály vonatkozik, ami az „**a) Új pavilon lehelyezése**” rész alatt olvasható (4. oldal).

Van azonban 2 speciális szabály, melyek csak a kezdeti lehelyezésre vonatkoznak:

- Nincs pavilon kártya kijátszva
- Kettőnél több pavilon nem lehet lehelyezve egy piacrészsre

Javasolt kezdőpozíciók 3-4 játékos esetén:

Javasoljuk, hogy az első néhány játékban ezeket a kezdőpozíciókat használjátok – ezek segíteni fognak átláthatóvá tenni a játékot.



Kezdőpozíciók 2 játékos esetén:

Javasolt kezdőpozíciók:

További 3 pavilonja van a játékosoknak, így 6 semleges pavilon (N) van, amely nem tartozik egyik játékoshoz sem.

Változó kezdőpozíciók:

Mindkét játékos lehelyezni a 3 pavilont a játéktáblára. Ezután tegyék a 6 semleges pavilont a zsákba és jól rázzuk meg.

Felváltva mindkét játékos húz egy pavilont a zsákból és lehelyezi a játéktáblára, a változó kezdőpozíciók szabályai szerint (lásd az illusztráción).



A játék menete

Mostanra készen állunk a játék megkezdésére.

Az aktív játékosnak végre kell hajtania pontosan **1 akciót az alábbi 3 közül:**

Ezután az óramutató járása szerinti következő játékos hajtja végre az akcióját.

■ Építs pavilont

Játssz ki egy pavilon kártyát és

- a) helyezz le egy új pavilont, vagy
- b) adj hozzá egy bővítést, vagy
- c) mozgass egy pavilont

■ Csábíts egy vásárlót a pavilonhoz

■ Húzz 2 lapot



■ Építs pavilont

Az aktív játékosnak először 1 pavilon kártyát kell kijátszania, mielőtt a közös készletből egy saját pavilont, vagy egy bővítést tenne le a piactér azon **szabad területére**, amely a **pavilon kártyán látható**.

Egy terület akkor tekinthető szabadnak, ha nincs rajta pavilon, bejárat, vagy vásárló.



Játssz ki egy pavilon kártyát

Három módja van egy pavilon lehelyezésének a kívánt helyre. A játékos kijátszik...

... 1 Normál pavilon kártyát



A játékos megépítheti pavilonját a kiemelt piacrész bármelyik szabad területén.

... 1 Jóker pavilon kártyát



A játékosnak 1 pénzt kell fizetnie egy ilyen kártya kijátszásakor, ezután építhet pavilont a 3 kiemelt piacrész valamelyikének szabad területén.

... bármely 3 pavilon kártyát



Ha nincs a játékosnál a szükséges pavilon kártya, kijátszhat másik 3 pavilon kártyát választása szerint és megépítheti a pavilonját a vásár bármelyik szabad részén. Ebben az esetben nem kell fizetnie a Jóker kártyá(k)ért.

A játékos mindegyik előtt megmutatja a lapo(ka)t.

● a) Helyezz le egy új pavilont

Az aktív játékos elvesz egy pavilont a készletből és lehelyezi azt a kívánt szabad területre.

A következő szabályokat alkalmazzuk egy pavilon lehelyezésekor:

Egy pavilonhoz mindig 2 szomszédos, szabad helyre van szükség – egy magának a pavilonnak és egy a bejáratának. A kijátszott pavilon kártyák (lásd fejjebb) határozzák meg, hová lehet pavilont építeni.

2 hely:



Lila pavilonokat csak éttermi területre építhetünk, minden más pavilon csak a piactéren kaphat helyet.

Éttermi terület



A pavilonok bejáratainak a piactéren kell lenniük.



Mind a kilenc piacrész csak 1 pavilont tartalmazhat minden színből.



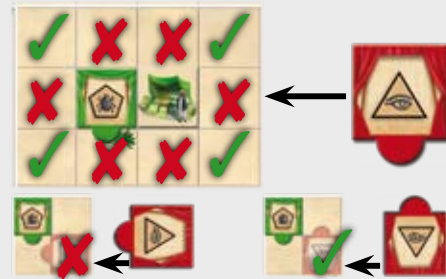
Nem lehet több piros pavilont építeni ezen a piacrészen.

Bármennyi bővítés vagy bejárat lehet egy adott piacrészen belül.



A pavilont nem lehet megépíteni úgy, hogy merőleges (akár vízszintes, akár függőleges irányban) egy szomszédos pavilonnal, vagy bővítéssel.

Minden részen csak 1 bejárat engedélyezett.



A játékos a pavilon építése után eldob egy pavilon kártyát a dobópaklira. Ezután a következő játékos hajtja végre a körét.

● b) Adj hozzá egy bővítést

Az aktív játékos elvesz egy bővítést a közös készletből, lehelyezi azt a kívánt szabad helyre, fizet érte és begyűjti a győzelmi pontokat.

A következő szabályok lépnek érvénybe, amikor bővítést adunk hozzá:

Egy bővítést mindig 1 szabad helyre tehetünk le.

A lila bővítéseket csak az **éttermi területre** helyezhetjük le, minden más bővítés pedig csak a **piactérre** kerülhet.



A bővítést úgy kell lehelyezni, hogy **merőlegesen** kapcsolódjon (akár vízszintes, akár függőleges irányban) a játékos **saját, azonos színű pavilonjával**.

Egy bővítés kapcsolódhat magához a pavilonhoz, vagy az adott pavilonhoz már korábban hozzáadott bővítéshez.



A **különböző színű** pavilonok kapcsolódhatnak bővítéseik révén.

Az **azonos színű** pavilonok **nem** kapcsolódhatnak merőlegesen a bővítéseik révén.

Megjegyzés: Természetesen az is lehetséges, hogy minden bővítést egy bizonyos pavilonhoz adjunk hozzá.

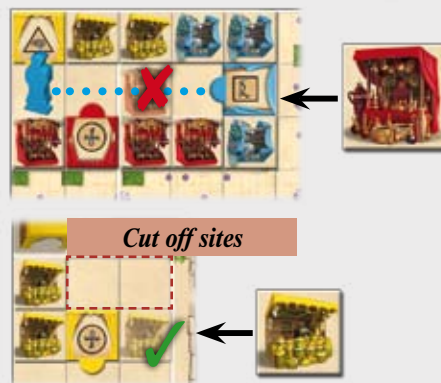


Minden bővítést oly' módon kell lehelyezni, hogy minden bejárat szabad maradjon minden vásárló részére.

Mindig lennie kell legalább egy szabályos útnak, amely a bejáratához vezet, viszont az nem lényeges, milyen hosszú is az.

(Lásd a "Vásárlók mozgása" részt a 7. oldalon.)

A fentiekkel ellentétben azok a piacrészek viszont el lehetnek zárva, melyeken nincs vásárló, vagy bejárat.

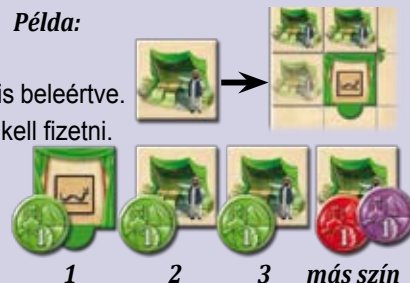


A két elzárt helyet használni tudja a játékos a sárga bővítéshez.

A bővítés ára

A bővítésért fizetendő összeg a paviloncsoport **teljes méretétől** függ, a jelenlegi bővítést is beleértve. Az adott **paviloncsoport színében** minden egyes, az **ahoz tartozó lapka** után 1 pénzt kell fizetni.

Ha a játékosnak nincs elég pénze a szükséges színben, akkor elég, ha **az adott színből legalább 1 pénzt ad**, a többit adhatja más színben is, **2:1 arányban**.



Győzelmi pontok a bővítésekért

A játékosok győzelmi pontokat szereznek paviloncsoportjaik mérete alapján, valamint a medálok után, ha az lehetséges.

Egy paviloncsoport teljes mérete:

1 győzelmi pont jár a paviloncsoport minden egyes lapkája után.

A játékosok ezek alapján mozgatják előre győzelmi pont jelzőjüket.



Medálok:

Ha csak egy játékosé a legnagyobb paviloncsoport:

Ha egy bővítés hozzáadása után csak 1 játékos birtokolja a legnagyobb paviloncsoportot az adott színben, mindkét hozzá tartozó – arany és ezüst – medált megkapja.

Ha ez az első bővítés az adott színben, akkor a játékos elveszi a medálokat a közös készletből.



Ha az egyik, vagy mindkét medál más játékos(ok)nál van, akkor nekik át kell adni azokat a legnagyobb paviloncsoporttal rendelkező játékosnak.



Több játékos birtokolja a legnagyobb paviloncsoportot:

Ha egy bővítés hozzáadása után a játékos paviloncsoportja azonos méretű a legnagyobb paviloncsoporttal az adott színben, megkapja az ezüst medált a másik játékostól.



Ugyanígy, ha bármely játékos paviloncsoportja a legnagyobbval azonos méretű, megkapja az ezüst medált a másik játékostól.



A játékos mindenképpen győzelmi pontokat szerez (annyit, amennyi rá van írva), de csak az aktuális körben szerzett medál(ok)ért és a győzelmi pont jelölőjét ennek megfelelően lépteti tovább.

A korábbi körökben megszerzett medálok nem érnek győzelmi pontokat.

Fontos: Az a játékos, aki a paviloncsoportjának bővítése előtt már mindkét medált birtokolta, **csak** a paviloncsoport méretéért kap győzelmi pontot.

A játékosok a medál(oka)t a jobb láthatóság érdekében paravánjuk előtt tartják.

Egy pavilon bővítése után a játékos eldobja a pavilon kártyá(ka)t a dobópaklira. Ezután a következő játékos hajtja végre a körét.

● Pavilon mozgatása

Ha az aktív játékos azt látja, hogy a pavilonja teljesen körbe van zárva és nem tudja bővíteni, mozgathatja azt. Egy pavilont csak akkor lehet mozgatni, ha még **nem adtunk hozzá egy bővítést sem.**

A játékos felveszi a pavilonját a játéktábláról és egy másik helyre kell tennie azonnal. Minden szabályt az "● a) Helyezz le egy új pavilont" szerint alkalmazunk (lásd 4. oldal).



A játékos felépíti a negyedik pavilonját, így a játékostól elveszi a lehetőséget, hogy bővítsen a sajátját. Most a játékos elmozgathatja a pavilonját a saját körében.

A játékos a pavilon mozgatása után eldobja a pavilon kártyá(ka)t a dobópaklira. Ezután a következő játékos hajtja végre a körét.

■ Csábítsunk egy vásárlót a pavilonhoz

Az aktív játékos elmozgat egy vásárlót a vásárló színével azonos színű bejárathoz, mindegy, hogy az a pavilon a sajátja, vagy más játékosé. (Lásd lejjebb: A vásárló általános mozgatója.) Ezután a játékos kicseréli a vásárlót egy játéktáblán kívüli másik vásárlóra. Végül a játékos pénzt kap.



• Egy vásárló mozgatója

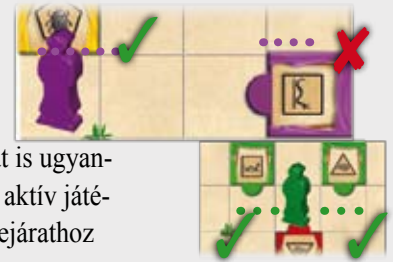
A következő feltételeknek kell teljesülniük:

A bejáratnak **szabadnak** kell lennie, tehát nem állhat más vásárló a célállomásnál.

A vásárlót a **lehető legközelebbi megfelelő bejárathoz** kell mozgatni.



Ha két, vagy több bejárat is ugyanannyi távolságra van, az aktív játékos választhat, melyik bejárathoz menjen a vásárló.



Ha a játékosnál vannak piaci kikiáltó kártyák, most kijátszhatja azokat, hogy elcsábítsa a vásárlókat egy távolabbi bejárathoz. A játékos minden egyes piaci kikiáltó kártya esetén figyelmen kívül hagyhatja a legközelebbi bejáratot az adott vásárlót tekintve. Tegyük vissza a kijátszott piaci kikiáltó kártyát a játéktáblán jelzett helyére.



Mozgassuk a vásárlót a bejárathoz.

• Cseréljük ki a vásárlókat

Vegyük le a vásárlót a játéktábláról és tegyük az azonos színű pénztartó tálcá mellé. Helyette a már korábban a játéktábláról levett vásárlót tesszük fel a játéktáblára.

• Szerezzünk pénzt

A játékos saját pavilonja:

Ha az aktív játékos már elmozgatta a vásárlót a saját pavilonjához, 1 pénzt kap a pavilon színében a pavilon minden egyes lapkája után.

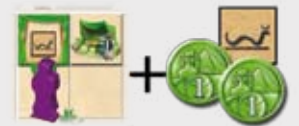
Más játékos pavilonja:

Ha az aktív játékos már elmozgatta a vásárlót más játékos pavilonjához, 1 pénzt kap a pavilon színében. A pavilon tulajdonosa pedig a pavilon minden egyes lapkája után 1 pénzt kap az adott színben.

A zöld vásárlót a zöld pénztartó tálcá mellé helyezzük. A lila vásárló elfoglalja a zöld vásárló helyét.



A játékos átmozgatta a vásárlót a saját pavilonjához, így 2 zöld pénzt szerzett.



A játékos átmozgatta a vásárlót a játékos pavilonjához, így ő két zöld pénzt, míg a játékos 1 zöld pénzt kap.



Ezután a következő játékos hajtja végre a körét.

A vásárlók általános mozgatója



A játékos a körében a piacon lévő 5 vásárló közül csak egyet mozgathat. A vásárlók merőlegesen mozoghatnak egyik helyről a másikra.



A vásárlók átmehetnek az üres négyzeteken és az olyan négyzeteken, amelyen egy másik vásárló, vagy egy bejárat található.



A vásárló nem mehet át az éttermi területen.

Húzz két lapot

Az aktív játékos **két lapot** húz.

Minden egyes húzásnál a következőkből választhat a játékos:

- Egy pavilon kártya a szabad kínálatból



- A képpel lefelé lehelyezett húzópakli legfelső lapja



- Piaci kikiáltó kártya



A játékosok a kezükben tartják a pavilon kártyáikat. Ha az aktív játékosnak több, mint 4 lapja van, el kell döntenie, melyik 4 lapot tartja meg, a többit pedig el kell dobnia a dobópaklira.

Ha a játékos már húzott fel lapo(ka)t a szabad kínálatból, a kínálatot a húzópakliból felhúzott lapokkal **fel kell tölteni**, de csak **azután, hogy** a játékos **befejezte a körét**.

Megjegyzés: Amikor a húzópakli lapjai elfogytak, keverjük meg a dobópakli lapjait és tegyük le képpel lefelé új húzópakliként.

A játékosok a piaci kikiáltó kártyákat jól látható helyen, paravánjuk mellett tartják. A játékosok bármennyi piaci kikiáltó kártyát birtokolhatnak.

A következő játékos hajtja végre a körét.

Az utolsó fázis és a játék vége

Ha egy pavilon bővítése után az adott színből az utolsó bővítést is felhasználtuk már, vagy ha bármely 2 színből csak 1-1 bővítés maradt, az **utolsó fázis azonnal** elkezdődik:

A játékosoknak csak egy akció maradt, melyet végrehajthatnak: **Építs pavilont**

Az a játékos, aki nem akar, vagy nem tud pavilont építeni, befejezi a játékot.

A többi játékos addig folytatja a játékot, amíg egyik játékos sem akar, vagy nem tud pavilont építeni. **A játék az „Építs pavilont” utolsó akcióval fejeződik be.**

Megjegyzés: Az a játékos, aki nem hajtja végre az „Építs pavilont” akciót, később már nem léphet vissza a játékba. Megtörténhet, hogy az utolsó játékos egymás után többször is végrehajtja saját körét.

Végső pontozás

A játékosok győzelmi pontokat (GYP) szereznek medáljaik után a játék végén.

Minden játékos, aki medál(oka)t birtokol, most ezek alapján léptetheti előre a győzelmi pont jelzőjét.

Végül minden játékos győzelmi pontra váltja pénzét.

Minden 3 értékű érmekészlet után 1 győzelmi pont jár.

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos lesz a játék győztese, döntetlen esetén az éritett játékosok mind győztesek lesznek.

Példa:



Különleges szabályok 2 játékos esetén

A semleges pavilonokat nem lehet sem mozgatni, sem bővíteni.

Az a játékos, aki a vásárlót semleges pavilon bejáratához mozgatja, 1 pénzt kap a pavilon színében.