

# Shangri-La hídjai

Leo Colovini játéka

Az 1964-es születésű Leo Colovini Velencében él, és őt tartják Olaszország legtehetségesebb és legkreatívabb tervezőjének. A korábbi banki alkalmazottat már kétszer jelölték a „Spiel des Jahres” (Az év játéka) díjra. Velencében már számos projekten dolgozott a modern társasjátékok műfajának mesterével, Alex Randolph-val. A „Shangri-La hídjai” Leo Colovini első játéka az Überplay minőségi játékaik sorában.

**Réges régen, Shangri-La falvait a világ legbölcsebb lakói lakták. Egy napon azonban ezek a bölcs emberek titokzatos módon mind eltűntek, a Láthatatlan Hidrobbantó kivételével. Amint elterjedt az eltűnésük híre, a környező, magasan fekvő völgyekben élő hegyi emberek a legokosabb mestereiket és a legértelmesebb tanítványaikat elküldték egy hosszú zarándokútra a falvakba. Nekik kellett biztosítaniuk, hogy a jövőben a saját kultúrájuk győzedelmeskedjen Shangri-La-ban.**

## A játék célja

Kezdként minden játékos hét különböző Mestert helyez el a saját színéből Shangri-La falvaiba. A játék során új mestereket helyeztek majd el, akik Tanítványokat fogadnak. A megfelelő időpontban a Tanítványok átkelnek majd egy hídon egy szomszédos faluba, elhagyva mesterüket. Amennyiben a falu, melyből a Tanítvány érkezett, erősebb, mint az új falu, akkor a Tanítvány egy új mester felügyelete alá kerülhet, vagy saját maga is Mesterré válhat, amennyiben nincs jelen Mester az ő tudományágából. Minden alkalommal, amikor a Tanítványok ilyen utat tesznek meg, tönkremegy a híd, melyen átkeltek. A játék végén az győz, aki a legtöbb Mestert helyezte el Shangri-La falvaiban!

## Tartalom

1 játéktábla

23 híd

168 Mester lapka (4 szín 6x7 Mester szimbólummal)

11 Bölcsök köve + 1 tartalék kő

2 Kezdő pozíció kártya rövid szabály-leírással.

## Előkészületek

**Játéktábla** - A játéktáblát az asztal közepére kell elhelyezni. Ez egy 13 faluval rendelkező hegyvidéki területet ábrázol. A falvakat útvonalak kötik össze. Ezen útvonalak mindegyike 2 falut köt össze és egy törés található a közepükön. Továbbá, mindegyik falu 7 Mester szimbólummal rendelkezik.

A játéktábla jobb oldalán egy piros fallal körülvett falu terül el. **3-játékos mód esetén** nem használjuk ezt a falut. A játék elején jelöljétek meg ezt egy „Bölcsök Kövével”.

**Fahidak** - Minden tönkrement útvonalra helyeztetek 1-1 db-ot a 23 db fahídból. **3-játékos mód esetén** csupán 20 fahidat használjatok, mivel a piros falu nincs játékban.

**Mester lapkák** - Minden játékos elveszi az egyik színhez tartozó összes szimbólumot. Minden színből 6-6 db lapka van a 7 különböző szimbólumból (tehát 6 x 7 lapka), a 7 Mester típust jelölve. A játékosoknak tanácsos a lapkáikat szimbólumonként csoportosítva elkülöníteniük, hogy könnyen lehessen számolni azokat a játék során.

**Bölcsök Köve** - 11 színes üveget kell elhelyezni a játéktábla közelébe (A 12. kő tartalék). **3-játékos esetén** helyeztetek ezek közül egyet a használaton kívüli, piros falura!

Minden játékos egy klánt fog képviselni a Shangri-La hegyvidékről.

A Mestereket, akiket a hegylakó népek a Shangri-La-ért történő küzdelem érdekében küldtek, 7 tudományágban képeztek ki: Esőcsináló, Pap, Yeti-suttogó, Asztrológus, Sárkány-tenyésztő, Gyógyító és Tűz őrzője.

Minden játékosnak 6 Mester áll rendelkezésére mind a 7 különböző tudományágból.

### **Mesterek elhelyezése**

A játék elkezdéséhez a játékosok 7 Mester lapkát helyeznek el a saját színükből a választásuk szerinti falvakba, 1-1 db-ot a 7 különböző típus mindegyikéből. Egy játékos lehelyez egy lapkát, majd a tőle balra ülő játékos következik, amíg mindegyik lapka elhelyezésre nem kerül a táblán.

Mester lapkákat csak azonos szimbólumú falu-mezőkre szabad elhelyezni. Továbbá, a következő korlátozások érvényesek (csupán ebben a legelső fázisban):

- Egyik faluban sem lehet 2-nél több azonos színű lapka.
- Egyik faluban sem lehet 3-nál több lapka.

**3-játékos esetén** egyik faluban sem lehet 1-nél több azonos színű lapka, és nem lehet 2-nél több lapka. Ez a megkötés csupán az elhelyezési fázisban érvényes. Azt is vegyétek figyelembe, hogy a 7 különböző mester mindegyikének különböző tudományágakhoz kell tartoznia az elhelyezési fázisban. Miután a fázis befejeződött, mindegyik játékos készletében 5-5 lapkának kellett maradnia mindegyik típusú Mesterből.

### **Előkészületek az első játékhoz**

Az első Mester elhelyezésének stratégiája nem biztos, hogy világos lesz az első játékos alkalmával. Ezért javasoljuk, hogy használjátok a kezdő pozíciókat, melyeket a Szabály-összefoglaló kártyák hátoldalán ábrázoltunk (A 4-essel jelölt kártya a 4 játékos esetében használandó, míg a 3-assal jelölt kártya 3 játékos esetén.) A második játékos alkalmával ehelyett hagyatkozhatok egy jó stratégiára, és megtervezheted az elhelyezési fázist, és a saját belátásod szerint helyezheted el a Mestereidet.

### **Játékmenet**

Az lesz a *kezdő játékos*, aki legutóbb mászta meg a Mount Everest csúcsát, és nem használt semmi mást, csak mamutfenyőből faragott, kék-fehér kockás gólyalábakat. Döntetlen esetén a csapat legbölcsebb tagja kezdi a játékot.

Az a játékos, akinek a köre éppen tart, mindig kiválaszt **egy** a következő három akcióból:

#### **1) Egy Mester elhelyezése**

-vagy-

#### **2) Tanítványok felfogadása**

-vagy-

#### **3) Tanítványok utazása**

Amint befejezi az egyik játékos a fenti három akció egyikét, a játék az óra járásának megfelelő irányban folytatódik a következő játékosal.

### 1) Egy Mester elhelyezése

Ha egy játékos ezt az akciót választja, bármelyik Mester lapkát elveheti a készletéből és ráhelyezheti bármelyik ugyanolyan szimbólumú szabad mezőre, egy olyan faluban, ahol már van Mestere.

### 2) Tanítványok felfogadása

Ezen akció végrehajtásával a játékosok további lapkákat tudnak táblára helyezni. Az aktív játékos a készletéből kivett bármelyik 2 lapkát elhelyezheti 2 már lerakott, azonos szimbólumú Mesterére, bármelyik faluban. Ezeket az elhelyezett lapkákat „Tanítványoknak” hívják. **Egy Mesternek soha nem lehet egynél több Tanítványa.** A két Tanítványt el lehet helyezni ugyanabba a faluba, vagy két különböző faluba. Ha egy játékos csak egy Mesterrel rendelkezik, aki fogadni tudna Tanítványt, akkor ő ebben az esetben is választhatja ezt az akciót, és ilyenkor csak egy tanítványt helyez el a táblán.

### 3) Tanítványok utazása

*A „Tanítványok utazása” a Shangri-La játék versenyének döntő elemét képezi.*

Fontos: Csak a „Tanítványok utazásán” keresztül tudják a játékosok kiterjeszteni a klánjukat azon falvakba, ahol még nincs Mesterük.

**Merre történhet utazás?** Az „Utazás” csak **egy** ép úton keresztül történhet, mely két szomszédos falu között helyezkedik el.

**Ki kezdhet Utazni?** Az Utazást csak olyan játékos kezdhetheti, akinek legalább egy Tanítványa van abban a faluban, ahol az Utazás majd elkezdődik.

**Ki tart a Tanítvánnyal az Utazás során?** Amikor egy játékos utazásra küldi a Tanítványokat egy faluból, akkor a faluban lévő összes Tanítványt egyszerre küldi el utazásra, beleértve az ellenfelei Tanítványait is. A Tanítványok Mesterei a helyükön maradnak. Az aktív játékos dönti el, hogy a Tanítványok melyik utat fogják választani.

**Mikor megy tönkre a híd?** Amint megtörténik a „Tanítványok Utazása”, a híd, amelyen keresztül utaztak, tönkremegy. A hidat le kell venni a tábláról, és kikerül a játékból. Ezután a játék hátralévő részében már nem történhet Utazás ezen az úton.

**Mikor kell elhelyezni „Bölcsek követ”?** Akkor kell elhelyezni Követ egy falura, ha a belőle vezető összes út tönkrement. Semmilyen akció nem hajtható végre olyan faluban, melyre követ helyeztek el.

## **Amikor Tanítványok kelnek útra egy faluból, a következő két helyzet egyike fordulhat elő:**

**(1)-es szituáció:** az a falu, melyből útra kelnek, erősebb, mint amelyikbe érkeznek.

*Megjegyzés: egy falu „ereje” egyenlő a rajta lévő összes lapka számával. A játékosok a „Tanítványok utazása” akciót alapesetben egy erősebb faluból egy gyengébbe fogják végrehajtani. Csak ebben az esetben képesek elmozdítani a Tanítványok egy vetélytárs Mestereit a célfaluban.*

a) Amennyiben egy Tanítvány utazás után belép egy, az **ő tudományágát mutató üres szimbólum mezővel rendelkező** faluba, akkor egyszerűen helyezd el a Tanítványt az üres mezőre, így a Tanítvány Mesterré válik.

b) Amennyiben egy Tanítvány utazás után belép egy olyan faluba, amelyben **már ott van a saját Mestere**, akkor a Tanítványt a Mester lapkára kell helyezni, és a Tanítvány Tanítvány marad.

c) Ha a Tanítvány egy olyan faluba lép be, ahol **már a saját Mestere és egy vele azonos tanítvány is van**, akkor az utazó Tanítvány lekerül a tábláról, és visszakerül a tulajdonos készletébe.

d) Amennyiben egy Tanítvány utazás után belép egy olyan faluba, **ahol az azonos szimbólumú mezőt egy másik játékos lapkája vagy lapkái foglalják el**, akkor a másik játékos lapkája/lapkái lekerül(nek) a tábláról és visszakerül(nek) a tulajdonos készletébe. Az így eltávolított lapkák nem vesznek el örökre, későbbi körök során a szokásos módon újra a táblára kerülhetnek.

**(2)-es szituáció:** a falu, melyből az utazás indul, gyengébb, mint a falu, melybe az utazás tart.

a) Amennyiben utazás után egy Tanítvány olyan faluba lép be, amely **egy a saját tudományágával megegyező, üres szimbólum mezővel rendelkezik**, akkor egyszerűen helyezd el a Tanítványt a mezőre, így Mesterré válik, ugyanúgy, ahogy az (1)-es szituációban.

b) Amennyiben utazás után egy Tanítvány olyan faluba lép, amelyben **az ő helyén már van (saját vagy ellenséges) lapka**, akkor a Tanítvány lekerül a tábláról és visszakerül a tulajdonos készletébe.

*Megjegyzés: elég ritka, hogy egy játékos azt választja, hogy egy gyengébb faluból utazik egy erősebbe. Azok a játékosok, akik ezt az utat választják, általában egy jól megtervezett taktikai részeként teszik ezt.*

*Megjegyzés: Azonos erejű falvak esetén a nagyobb számú Mester lapkával rendelkező falu számít erősebbnek. További egyenlőség esetén a célfalú számít erősebbnek.*

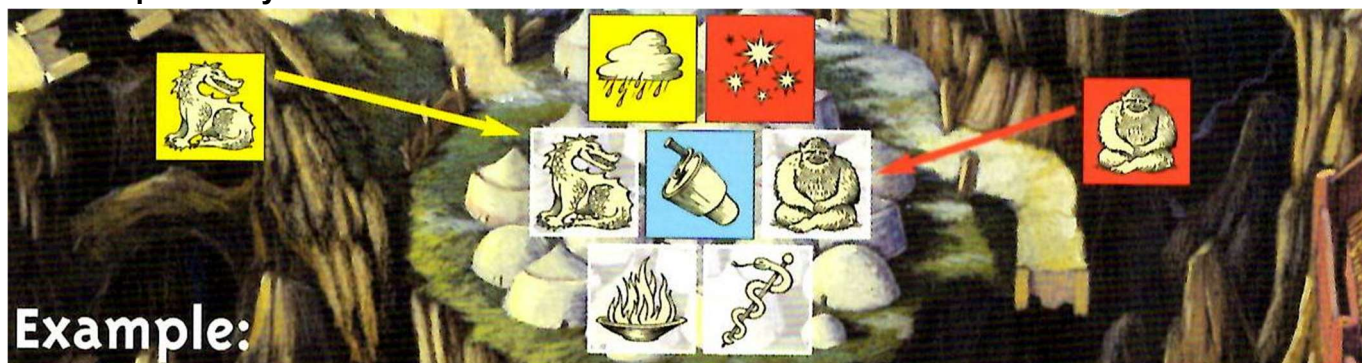
## **Játék Vége**

A játék akkor ér véget, amikor az utolsó Bölcsök Köve is elhelyezésre kerül a táblán (két játékban lévő falu kő nélkül marad). Ekkor a játékosok megszámlálják, hogy hány Mesterük van a táblán. Az győz, akinek a legtöbb van.

*Megjegyzés: csak a Mesterek számítanak bele, a Tanítványok nem. Döntetlen esetén a több faluban jelen lévő játékos nyer.*

## Példák

### Mester lapka lehelyezése



### Example:

■ A Sárga játékos köre van. Ő egy Sárkány-tenyésztőt helyez el az üres „Sárkány-tenyésztő” mezőre.

■ Most a Piros játékos köre következik. Szeretné elhelyezni valamelyik Esőcsinálóját ebbe a faluba.

**Nem tudja**, mivel a mezőt már elfoglalja egy sárga Esőcsináló. Piros úgy dönt, hogy helyette egy Yeti-suttogót helyez el az **üres**, azonos szimbólumú mezőre a faluban.

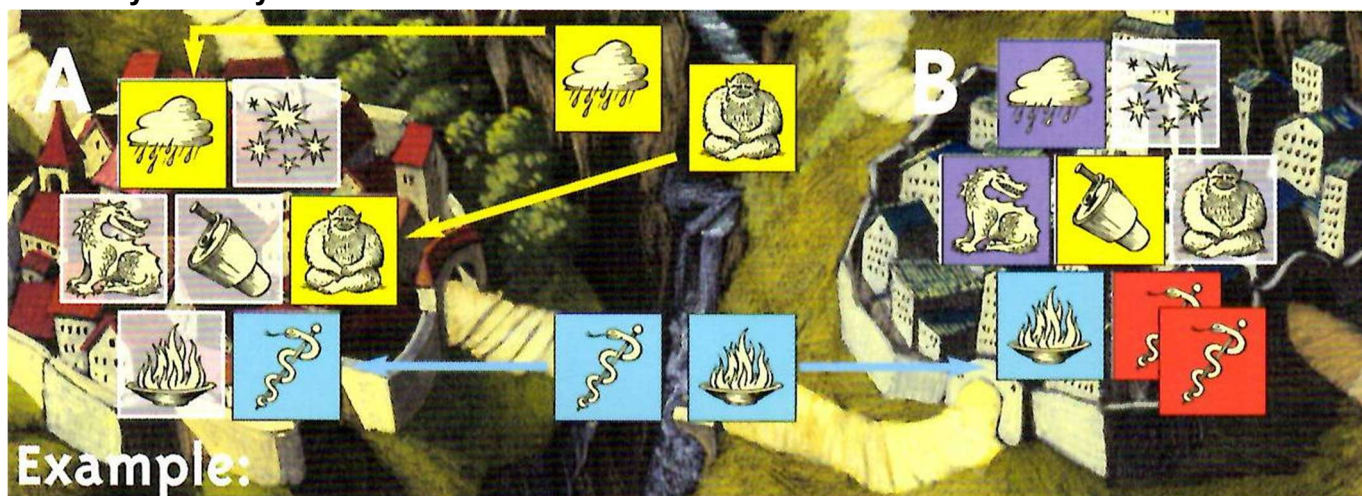
Piros továbbá szeretné elhelyezni az egyik Gyógyítóját is az üres Gyógyító mezőre a faluban... **Állj!**

**Nem teheti!** Minden körödben csupán *egyetlen* új Mester lapkát helyezhetsz a táblára. A Piros játékos eléggé elszégyenli magát, és visszateszi a Gyógyítóját a készletébe.

■ A Kék játékos köre következik, bár ő a másik 2 rendelkezésére álló akció egyikét választja a körében.

■ Az Ibolya színű játékos szeretne elhelyezni egy Mestert ebbe a faluba, de nem tud, mivel még nincs jelen egyetlen Mestere sem.

### Tanítványok lehelyezése



### Example:

A Shangri-La fontos részét képezi ezeknek a „Tanítványoknak” a felfogadása. Fontos döntést jelent annak meghatározása, hogy mikor alkalmas az idő és a hely a Tanítványok játékba hozatalára.

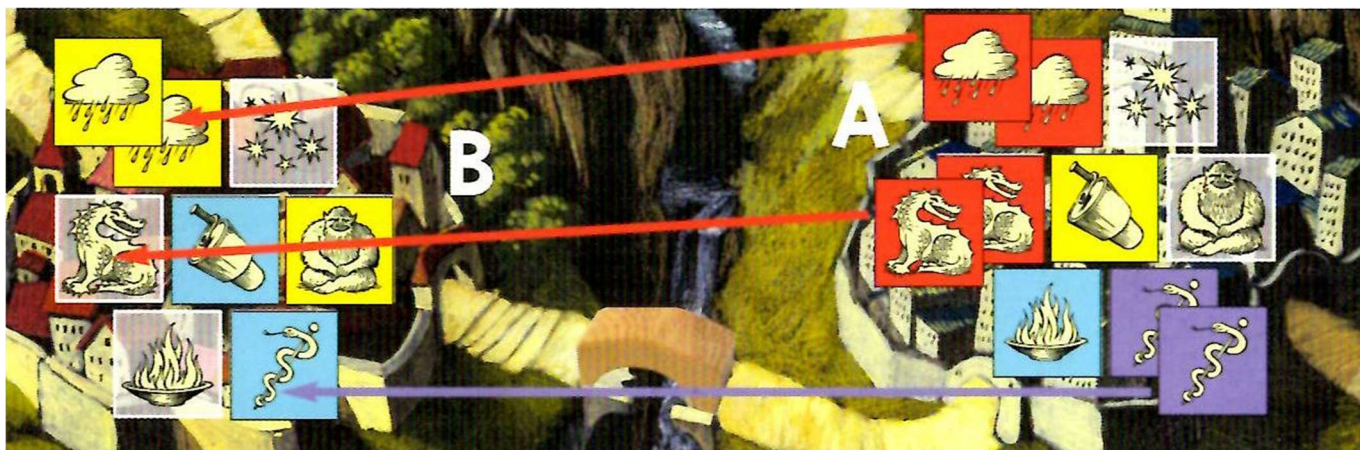
■ A Sárga játékos 2 Tanítványt helyez el az A faluban. Egy Esőcsináló lapkát helyez a már lehelyezett sárga Esőcsináló lapkájára, és egy Yeti-Suttogót a Yeti-Suttogó Mesterére. Ezzel lezárul a Sárga játékos köre.

■ A Kék játékos köre következik, aki szintén a „Tanítványok felfogadása” akciót választotta. A Kék játékos egy Gyógyítót helyez el Tanítványként az A faluba, a Gyógyító Mesterére, és egy Tűzörzőt a Tűzörző Mesterére, a B faluba.

■ ■ A Piros és az Ibolya játékos más akciók mellett döntöttek ebben a példában.

### Példa a „Tanítványok utazására”

(1)-es szituáció: a falu, melyből az utazás indul **erősebb**, mint a falu, melybe az utazás tart.



A B faluban összesen 5 Mester és Tanítvány lapka kombinációja található. Az A faluban összesen 8 van. Ezért tehát a kettő közül az A falu az erősebb. A Piros játékos, akinek 2 Mestere és 2 Tanítványa van az A faluban, a „Tanítványok utazása” akciót választja. A B falut határozta meg a legjobb célállomásnak az A falu Tanítványai számára.

■ A piros játékos kezd: Az A faluban eltávolítja a Tanítvány lapkát a piros Mester Sárkány-tenyésztőről, és a B falu szabadon álló Sárkány-tenyésztő mezőjére helyezi. Most nézzük az Esőcsinálókat. Sajnos a Piros Esőcsináló Tanítvány az A faluból elmozdítja a sárga Mestert és Tanítványt is a B faluban. Mivel az A falu erősebb, így ezek az ellenséges Esőcsináló lapkák visszakerülnek a készletbe, és a megüresedő mezőt elfoglalja a Piros Esőcsináló, aki így Mesterré válik.

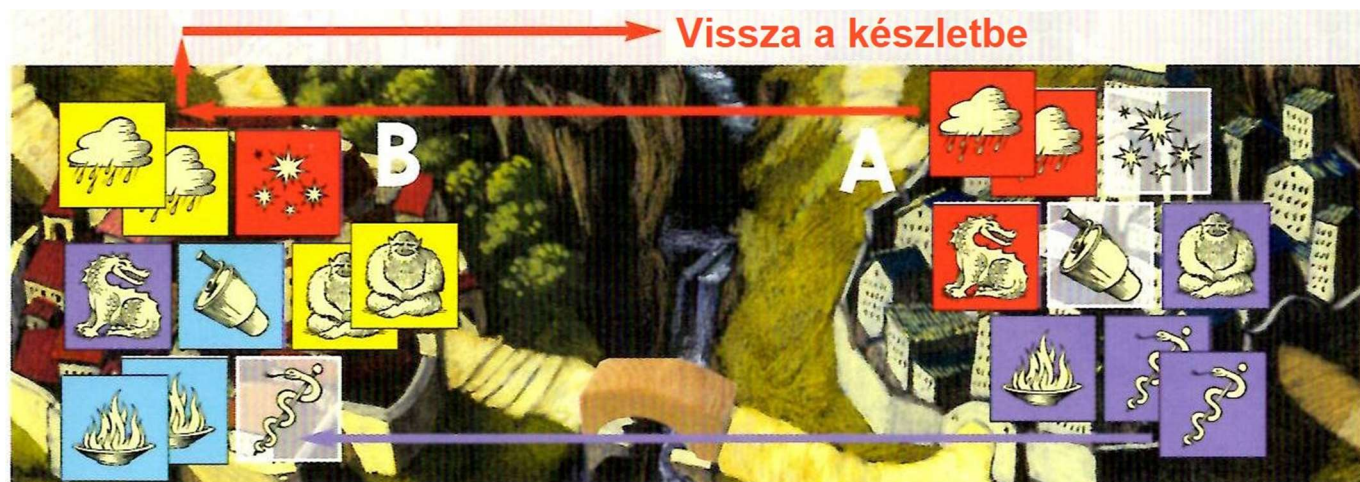
■ Az ibolya színű játékos Tanítványa utazik. Az ibolya színű játékosnak az A faluban van egy Gyógyító Tanítványa, és a kék játékosnak a B faluban van egy Gyógyító Mestere. Mivel az A falu bizonyult erősebbnek, így a kék játékos Gyógyítóját leveszik a tábláról és az ibolya színű Tanítvány kerül a helyére, aki így Mesterré válik.

■ ■ A kék és sárga színű játékosok egyetlen lapkát sem helyeznek át a B faluba, mivel csak Mesterral rendelkeznek az A faluban, de Tanítvánnyal nem. Megjegyzés: csak Tanítványok utazhatnak, mesterek soha.

Az utazás lezárásához: mielőtt a Tanítványok átutaztak A faluból B faluba, az azokat összekötő híd azonnal összeomlik és kikerül a játékból.

**(2)-es szituáció:** a falu, melyből az utazás indul **gyengébb**, mint a falu, melybe az utazás tart.

Összesen 9 Mester és Tanítvány lapka kombinációja található a B faluban. Az A faluban összesen 7 van.



Bár a kettő közül az A falu a gyengébb, az ibolyaszínű játékos a „Tanítványok utazása” akciót választja A faluból a B-be - ez egy elég bölcs manőver! Az ibolyaszínű játékos ezt gondolhatja: „Itt ülhetek és

várhatok, amíg a *B* faluból utaznak az *A* faluba és kiütik a 2 Mesteremet, vagy én cselekszem elsőként, és megelezöm ezt.” És ezzel már kész is van, az Ibolyaszínű játékos veszi az egyetlen Tanítványát az *A* faluból, a Gyógyítót, és a *B* faluban lévő szabadon álló Gyógyító mezőre helyezi, ahol az Mesterré válik. Ez azonban nem jó hír a Piros Esőcsináló Tanítvány számára, mivel szembe kell néznie egy elfoglalt Esőcsináló mezővel, és így ő lekerül a tábláról.

### **Játék vége**

Példa:

A Piros és a Kék játékos is 17 Mester lapkával rendelkezik a táblán. A Piros játékos Mesterei azonban 7 különböző faluban vannak jelen, míg a Kék játékos csupán 6 falut foglal el.

Ebben az esetben a Piros játékos nyer.

-

Készítette:

**GÉMKAPOCS** társasjátékklub, Keszthely