

JÁTÉKSZABÁLY

BUMÚNTÚ



KÖSZÖNTÜNK BUMÚNTÚBAN

Bumúntú egy könnyed stratégiai játék, amely a Bakongo törzsek kultúráján és folklórján alapul. A Bakongo emberek a Kongói Királyság leszármazottjai, a közép-afrikai törzsek legnagyobb csoportját alkotják.

Az afrikai folklór közös gondolkodása, hogy az állatok bölcs lények és az embereket jó és bölcs dolgokra tanítják. Törzsi vezetőként az állatok bölcs irányítását követed, miközben átutazod a dzsungelt, hogy megnyerd a támogatásukat. A játék győztese az a törzsi vezető lesz, aki a játék végére a legtöbb támogatást szerzi meg.

„Bumúntú” a Bakongo törzsek közös nyelvén, kikongói nyelven „civilizációt” jelent.



JÁTÉKTARTOZÉKOK

- | | |
|---------------------------|----------------------------|
| A. 1 dzsungeltábla | E. 10 állattámogatás-jelző |
| B. 80 állatlapka | F. 32 élelemjelölő |
| C. 5 törzsvezető-bábu | G. 5 paraván |
| D. 1 állattámogatás-tábla | |

ELŐKÉSZÍTÉS

1. Válogasd szét az állatlapkákat fajtájuk szerint (az összes zsiráf, elefánt, stb.). Tíz halomnak kell lennie mindegyikben 8-8 lapkával.

2. Döntsétek el, hogy melyik lesz az a nyolc állatfajta, amivel játszani fogtok. Ne feledjétek, hogy egyes állatok több mozgást engednek meg a dzsungelben, míg mások támadást, vagy védekezést tesznek lehetővé.



Az első játékhoz ebben a sorrendben ajánljuk az állatlapkákat: zsiráf, zebra, csimpánz, tarantula, oroszlán, krokodil, fekete mamba, elefánt.

3. Tedd vissza a játék dobozába a nem használt állatlapkákat, ezek most nem fognak játékba kerülni. A játékhoz gyűjtsd össze és keverd meg a 64 állatlapkát, amiket véletlenszerű elosztásban tegyél a dzsungeltáblára, minden négyzetre egyet.

4. Keresd ki a megfelelő állattámogatás-jelzőket mind a 8 állatfaj számára, a maradék kettőt pedig tedd vissza a játék dobozába. Ezeket a játék során nem fogjátok használni. Keverd össze a jelzőket és véletlenszerű sorrendben, a támogatástábla minden mezőjére tegyél egyet.

5. Mindenki válasszon magának egy színt, és vegye magához ebben a színben a törzsvezető-bábuját és a paravánját. Az élelemjelölőket halmozzátok a játéktábla mellé, hogy minden játékos elérhesse. A kezdőjátékost jelöljétek ki véletlenszerűen.

Ez a játékos „belép a dzsungelbe” azzal, hogy lehelyezi a dzsungel külső gyűrűjén lévő valamelyik állatlapkára a bábuját.

A többi játékos az óramutató járásának irányát követve, szintén elvégzi a fordulóját.



Néhány megjegyzés a mozgásról:

- Az összes mozgás „mindenirányú”, azaz felfelé, lefelé, balra, jobbra és átlósan is lehet mozogni. Az egyetlen állat, amely ezeket korlátozza, az a zebra és a csimpánz.
- Nem mozoghatsz egy olyan mezőn keresztül, vagy mezőbe, amit az ellenfeled foglal el, kivéve, ha a krokodil képességét használod.
- A dzsungeltábla üres mezői (amelyeken nincs állatlapka), még mindig játékban maradnak. Leléphetsz rá, vagy áthelyezheted ide egy ellenfeled bábuját. Ha egy játékos a fordulóját egy üres mezőről kezdi, akkor csak egy mezőt léphet, hacsak nem enyhíti egy élelemjelölő használatával (lásd az „Egy élelemjelölő kijátszása” részt).
- Amikor egy állat képességét használod, el kell végezned a teljes mozgást azért, hogy begyűjthesd azt az állatlapkát. Ha nem tudsz úgy haladni, ahogy az állat vezet, akkor nem veheted el azt az állatlapkát.
- Előfordulhat, de ritkán, hogy nem tudsz a fordulód alatt mozogni. Ez esetben a fordulód elveszik.

JÁTÉKMENET

A törzsvezető-bábuddal kétféle módon mozoghatsz:

1. Bármelyik irányba egy mezőt léphetsz (felfelé, lefelé, balra, jobbra, vagy átlósan). Amint ezt elvégezted, a fordulód befejeződik. Vagy...
2. Ha egy állatlapkán állsz, akkor az adott állat mozgási képessége szerint mozoghatsz. Amint elvégezted az állat képessége szerinti mozgást, gyűjtsd be az állatlapkát, és ha van bónuszakció, végezd el azt is.



JÁTÉKMENET (folytatás)

A játékosok sorrendje a következőképpen alakul:



1. Egy élelemjelölő kijátszása (választható):

A parvánod mögött összegyűjtött élelemlapkákat eldobhatod, hogy a dzsungelben bármennyit mozoghass a bábuddal bármilyen irányba. Minden mozgás felfelé, lefelé, balra, jobbra, vagy átlósan történhet.



2a. Mozogj egy mezőt bármilyen irányba:

A törzsvezető-bábuddal bármilyen irányba egy mezőt haladhatsz (felfelé, lefelé, balra, jobbra, vagy átlósan). Miután ezt elvégezted, a következő játékos fordulója következik.

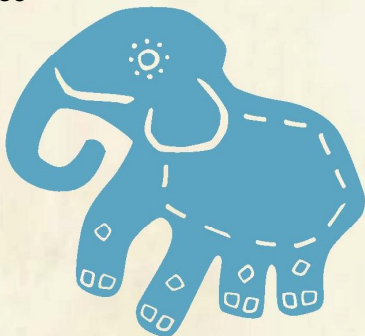
-VAGY-

2b. Mozogj az állat képessége szerint:

Ha egy állatlapkán állsz, akkor az állat képessége szerint mozoghatsz (lásd „Az állatok mozgása” részt a 6. és 7. oldalon). A lépés előtt gondold végig, hogy el tudod-e végezni az állat képessége szerinti mozgást (figyelembe véve a többi játékos vagy lapka mozgását).

Gyűjtsd be az állatot:

Ha sikeresen elvégezted az állat képessége szerinti mozgást, gyűjtsd be azt az állatlapkát, amelyről indultál, és tedd a parvánod mögé.



Bónuszakció végrehajtása

Minden állatlapkán van egy bónuszszimbólum. Ha a játék során összegyűjtöttél egy haladáslapkát, amely sötét hátterű, vagy egy olyat, amelyen élelem-szimbólum található, akkor elvégezheted a bónuszakciót, miután a parvánod mögé tetted a lapkát. A következő bónuszakciók lehetségesek:

HALADÁSLAPKÁK

A játékban 16 haladáslapka van (minden állat esetében 2). Amikor egy ilyen haladáslapkát veszel le a dzsungelről, akkor az állattámogatás-táblán felcserélheted bármelyik, egymással szomszédos két állattámogatás-jelzőt. Gondold végig, hogy hogyan döntesz, mert a játék végén a játékosok pontjai a támogatástábla alapján lesznek kiszámolva, és ez a lehetőséged, hogy eldöntsd, mennyire előnyösek neked az állatlapkák.



Megjegyzés: a legfelső és a legalsó mezőben lévő támogatásjelzők egymással nem szomszédosak.

A játék befejeződik, miután az összes haladáslapkát felvették a játékosok.

ÉLELEMLAPKÁK

A játékban 32 élelemjelölő van (minden állat esetében 4). Amikor egy ilyen szimbólummal ellátott állatlapkát gyűjtesz be, vedd el egy élelemjelölőt a készletből, és tedd a parvánod mögé. Ezeket a jelölőket, a következő fordulók első szakaszaiban már felhasználhatod.



3. A következő játékos fordulója:

Amikor a fordulód véget ér, a bal oldaladon ülő játékos fordulója következik. A játékosok, az óramutató járásával egyező irányába haladva, egymást felváltva végzik el a fordulóikat, amíg a 16 haladáslapkát fel nem veszik.

A dzsungeltáblán még két másik típusú állatlapkát fogsz találni:

Nkisi  és Yowa .

Ezek a bónuszlapkák nem adnak bónuszakciót, hanem a játékvégi pontozásnál fogjátok felhasználni (lásd a „Pontozás” részt).



A JÁTÉK VÉGE

A játék befejeződik, miután egy játékos a tizenhatodik haladéslapkát is felvette. A játékos, aki az utolsó ilyen lapkát felvette, még utoljára módosíthatja a jelzőket az állattámogatás-táblán. Majd mindenki tegye a törzsivezető-bábuját a támogatástáblán lévő pontozósáv „0” mezőjére, és ezzel kezdetét veszi a pontozás. A győztes az a játékos, aki az állatoktól a legtöbb támogatásban részesül.



PONTOZÁS

Állattámogatás-tábla

A legtöbb játékos a támogatástábla alapján szerzi meg a pontok többségét.

Egy játékos, az állatok legnagyobb támogatását a „2 per” és „1 per” mezőkről tudja megszerezni, minden olyan lapkáért cserébe, amit összegyűjtött.

A jobb oldali példában, a játékosok 2, illetve 1 támogatásban részesülnek minden összegyűjtött csimpánz, illetve orrszarvú állatlapka esetében.

A többi mező esetében, a támogatást az(ok) a játékos(ok) szerzi(k) meg, aki(k)nek az adott állatlapkából a legtöbb van.

Egy adott állat esetében, a legtöbb lapkával rendelkező játékos szerzi az arany háttérű, legmagasabb értékű pontszámot. A második legtöbb lapkával rendelkező játékos az ezüst háttérű, kisebb értékű pontszámot kapja. A többi játékos nem szerez pontot.

A fenti példában a legtöbb oroszlán állatlapkával rendelkező játékos 7 támogatást fog szerezni. A második legtöbb oroszlánnal rendelkező, pedig 3 támogatást kap.



Döntetlen esetén, kövesd az alábbiakat:

- **Döntetlen az elsők között:** Minden játékos, akinek a legtöbb, egyező számú állatlapkája van, az ezüst háttérű pontszámot szerzi meg. További támogatás nincs.
- **Döntetlen a másodikban:** Az első játékos megszerzi az arany háttérű pontszámot. Az összes játékos, aki másodikként döntetlen számú állatlapkával rendelkezik, 1-1 pontot kap. További támogatás nincs.

A játékosoknak legalább egy lapkával rendelkezniük kell az adott állatlapkából, hogy az állat támogatását megszerezhessék.

Bónusztámogatás: Nkisi

A játékban 8 Nkisi-lapka van (minden állatnál 1). Amikor egy ilyen állatlapkát gyűjtesz be, tartsd a paravánod mögött egészen a játék végéig, amikor azok pontozásra kerülnek. A támogatáspontokat az összegyűjtött számuk alapján szerzed meg. Ennek az összesítését az alábbi táblázatban és a paravánok belső oldalán is megtalálod:

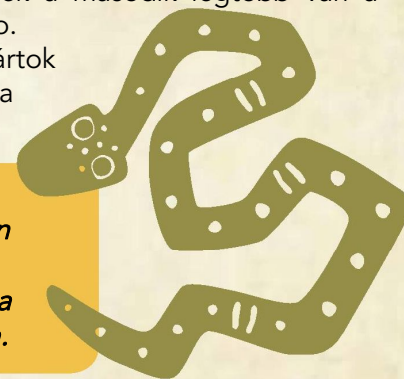
Összegyűjtött:	1	2	3	4	5	6	7	8
Támogatás:	1	2	4	6	9	12	16	20

A Nkisi egy kicsi, spirituális szobor, amit a bakongo törzsek emberei a házukban tartanak. Hitük szerint jó szerencsét és áldást hoz rájuk.

Bónusztámogatás: Yowa

A játékban 8 Yowa-lapka van (minden állatnál 1). Amikor egy ilyen állatlapkát gyűjtesz be, tartsd a paravánod mögött egészen a játék végéig, amikor azok pontozásra kerülnek. Az a játékos, akinek a legtöbb Yowa-lapkája van a játék végén, 6 pontot szerez, akinek a második legtöbb van a gyűjteményében, 3 pontot kap. Döntetlen esetén, ugyanúgy jártok el, mint az állattámogatás-tábla esetében.

A Yowa egy vallási szimbólum, ami jellemzően imahelyeken bukkan fel. A szimbólum négy pontja a Nap négy fázisát ábrázolja.



AZ ÁLLATOK MOZGÁSAI/KÉPESSÉGEI

Ezek az állatok segítenek, vagy elbánnak veled a dzsungeltáblán.



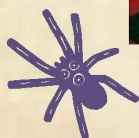
ZSIRÁF

- Egy, kettő, vagy három mezőt mozoghatsz.
- A mozgásod során, nem kell azonos irányba haladnod.
- Használhatod a zsiráf képességét úgy is, ha csak egy mezőt lépsz. Ez esetben is begyűjtöd a zsiráf-lapkát.



ZEBRA

- Vízszintesen vagy függőlegesen bármennyi mezőt léphetsz.
- A mozgásod során azonos irányba kell haladnod.
- Használhatod a zebra képességét úgy is, ha csak egy mezőt mozogsz. Ez esetben is begyűjtöd a zebra-lapkát.



TARANTULA

- Mozogj egy vagy két mezőt, majd ráléphetsz bármelyik nem foglalt állatlapkára és onnan egy üres dzsungelmezőre.
- Ha két mezőt mozogsz, nem kell feltétlenül ugyanabba az irányba haladnod.
- Léphetsz bármelyik nem foglalt állatlapkára a dzsungeltáblán és onnan bármelyik üres mezőre. Úgy is dönthetsz, hogy nem lépsz lapkára.



CSIMPÁNZ

- Átlósan bármennyi mezőt mozoghatsz.
- A mozgásod során azonos irányba kell haladnod.
- Használhatod a csimpánz képességét úgy is, ha csak egy mezőt mozogsz. Ez esetben is begyűjtöd a csimpánzlapkát.



FLAMINGÓ

- Repülj fel a levegőbe és szállj le valamelyik üres flamingóra (akár arra, amin éppen álltál), majd lépj egyet bármelyik irányba.
- Amikor flamingót gyűjtesz, győződj meg arról, hogy a kezdőlapkát veszed-e le, NEM pedig azt, amire repülsz.
- A flamingó képes önmagára is repülni, majd egy helyet mozogni. Néha ez lehet az egyetlen lehetőség (azaz, ha az összes többi flamingó foglalt, vagy ha az utolsón állsz).



AZ ÁLLATOK MOZGÁSAI/KÉPESSÉGEI

Ezek az állatokkal támadhatsz, vagy védekezhetsz más játékosok támadásaival szemben.



OROSZLÁN

- Pontosan 3 mezőt mozogsz egy irányba, majd mozgasd egy ellenfeled bábuját ugyanabba az irányba egy mezővel.
- Ahhoz, hogy felhasználj az oroszlán képességét, képesnek kell lenned az összes mozgás elvégzésére és egy ellenfeled bábujának a mozgatására, ugyanabba az irányba. Ha ezt a két akciót nem tudod elvégezni, akkor nem szerzed meg az oroszlán képességét.
- Ne felejtse el, hogy nem mozoghat keresztül az ellenfél bábuján.



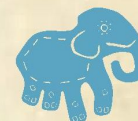
KROKODÍL

- Mozogj egy vagy két mezőt. Ha egy ellenfeled áll itt, akkor helyezd át a bábuját bármilyen irányba egy mezővel.
- A krokodil az egyetlen állat, amely lehetővé teszi, hogy olyan mezőre érkezz, ahol egy másik játékos áll.
- Ha két mezőt lépsz, nem kell ugyanabba az irányba haladnod.
- Te választod ki azt a mezőt, ahova a másik játékos lép.



FEKETE MAMBA

- Mozogj egy vagy két mezőt, majd ha lehetséges, mozgasd el magadtól az összes szomszédos ellenfeled bábuját egy mezővel.
- Ha két mezőt lépsz, nem kell feltétlenül ugyanabba az irányba haladnod.
- A szomszédos ellenfelek azok, akik körülveszik a bábudat abban a nyolc mezőben, ahol befejezted a mozgásod a forduló végén. Amikor végeztél a lépéssel, minden ellenfél ezeken a mezőkön az ellentétes irányba lép egy mezővel.
- Előfordulhat, hogy az ellenfelek nem tudnak lépni egy másik bábu, vagy a dzsungel széle miatt. Ilyenkor nem mozognak.
- A fekete mamba lapkáját még akkor is összegyűjtheted, ha nincs a szomszédban ellenfél, vagy nem tud mozogni az ellenfeled.



ELEFÁNT

- Törj előre egy irányba, amennyire csak lehet, told meg az ellenfeleket, akikkel találkozol.
- Egy orrszarvú mindig akadálytalanul mozoghat a dzsungel széléig, ezért ne feledd, hogy az üres mezők is játékban vannak.
- Ha egy ellenféllel találkozol mozgás közben, told ki annak a bábuját a dzsungeltábla szélére, az utolsó mezőre. Az orrszarvú az előtte lévő mezőt fogja elfoglalni.
- Egyszerre több ellenfelet is eltolhatsz egészen addig, amíg az egyik el nem éri a tábla szélét. Az orrszarvúnak meg kell állnia, ha egy elefántlapkán álló ellenféllel találkozik.

- Pontosan két mezőt mozoghat az elefánt. Ha az elefánton állsz, a többi játékos nem tud elmozdítani.
- Az elefánt az egyetlen állat, amely passzív képességgel rendelkezik. Egy játékos az elefánton nem mozgatható (még ha szeretné is) az oroszlán, a fekete mamba, vagy az orrszarvú által.
- Azért, hogy begyűjtsd ezt az állatlapkát, pontosan két mezőt kell lépned bármelyik irányba. Ha nem tudsz két mezőt akadálytalanul mozogni, akkor nem használható az elefánt mozgásképeségét, de a passzív képessége még mindig játékban marad.



ORRSZARVÚ



KÉSZÍTŐK

Játéktervező: Tim Blank

Művészet és grafika: Michael Parla

Illusztráció: octographics.net

© 2018 WizKids/NECA LLC. WizKids and related marks and logos are trademarks of WizKids. All rights reserved.

www.wizkids.com

WIZKIDS™

