

# OASIS

Alan R. Moon és Aaron Weissblum játéka

3-5 játékos részére  
10 éves kortól  
45-60 perc



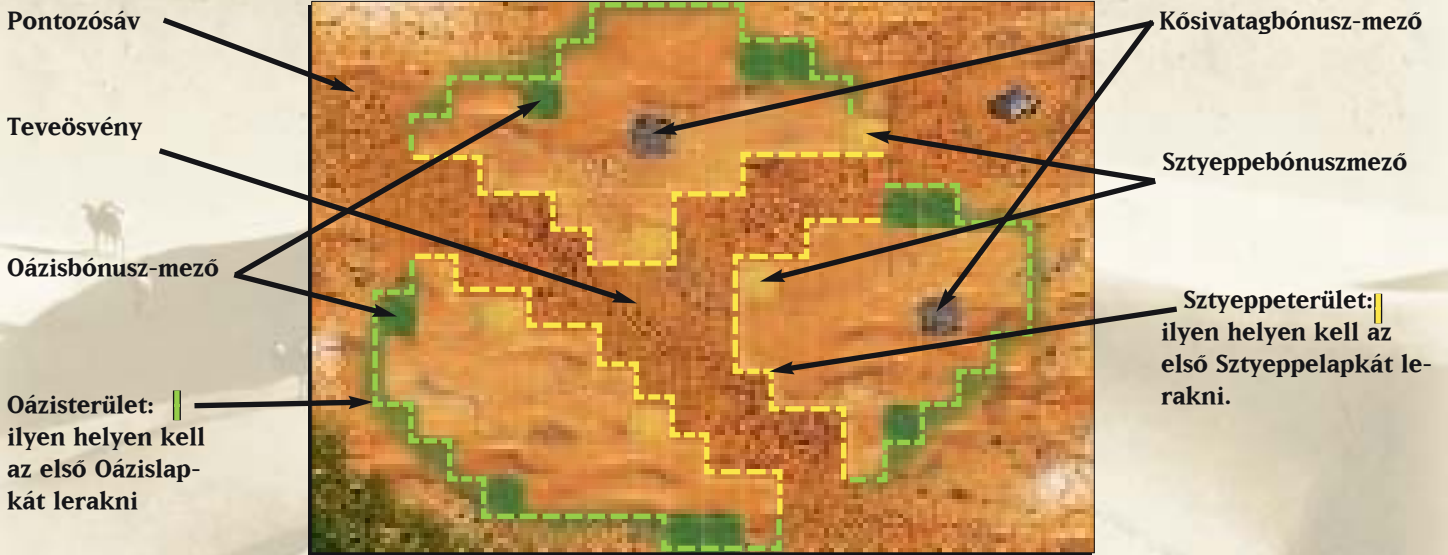
A Góbi sivatag Mongólia hatalmas területének közel harmadát foglalja el. Sokan úgy képzelik el, hogy olyan hely, ahol elviselhetetlen a meleg, és teli élettelen homokdűnékkel, ami hasonlít a barátságtalan és lakhatatlan Szaharához. A valóságban a Góbi sivatag épp az ellenkezője ennek. Az éghajlat mérsékelt, nem úgy, mint a Szaharában, és nincsenek homokviharok, hogy az emberek élete még nehezebb legyen. Viszont vannak magas hegyek, sok fa, végtelen Sztyeppe, és gazdag állatvilág, főképp teve és vadló. Nagyon nehéz vizet találni a sivatagban, és ezért az emberek ősidők óta gyönyörű Oázisokat létesítettek, ahol a növényzet és környezet megengedte. Az Oázisokban már az ősidők óta laknak Nemesek, Arisztokraták, Kereskedők, Szerzetesek és Pásztorok, akik mindannyian megpróbálják a megtalálni a helyüket ezen hatalmas vidék társadalmi struktúrájában.

A játékosok egy-egy mongol törzs vezetői, akik megpróbálják a legnagyobb befolyást kivívni az országban. Ehhez az erőforrásokat bölcsen kell felhasználni: meg kell próbálni átvenni az irányítást a termékeny Sztyeppén, hozzá lovakat szerezni, ami nagy presztízst és megbecsülést ad; szent kövekből Ovoo<sup>1</sup>-kat kell építeni, ami szerencsét hoz az életetekbe; el kell látni a Tevekaravánjaitok áruval, és be kell járni velük más földeket, ami elképzelhetetlen gazdagságot hozhat; meg kell szerezni a gyönyörű oázisok irányítását, az életet adó kutak növelik a te és a családod életminőségét. A Játék végén a játékosok megkapják a pontjaikat a megszerzett és felépített Táj- és Értéklapok után. A jó ajánlattétel, és annak elfogadása az építéshez a titka az Oázisban való győzelemnek. A végén akié a legtöbb pont, az nyer.

**überplay**<sup>TM</sup>

<sup>1</sup> Az „Ovoo” egy szent kőhalom, ami sok úton található Mongóliában. Az utazók mindig tesznek még egy követ hozzá és a halmot 3x körbe járják, mielőtt az útjuk folytatnák.

# A JÁTÉKELEMEK



## Játéktábla

88 Tájlapka

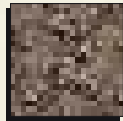
100 fa teve



34 Oázislapka



34 Sztjeppelapka



20 Kősvataglapka



20 darab minden színből

## 54 kártya



4 db



4 db



8 db



8 db



8 db



1 db



4 db



5 db



4 db



1 db



4 db



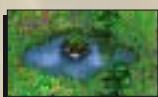
3 db

## 62 Értékjelző

20 fa játékbábu



14 Commodities



12 Kút



16 ló



20 Ovoo



Minden színből 4-4 db

## 5 Ranglap

1 szabályfüzet



#1 = Nemes



#2 = Arisztokrata



#3 = Kereskedő



#4 = szerzetes



#5 = Pásztor

# ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyétek játéktáblát az asztal közepére.

Minden játékos kapja meg a 4 játékbábút és a 20 Tevét a választott színből.

Válogassátok szét, és 7 külön oszlopba tornyozzatok fel a játéktábla mellé az egyes lapkatípusokat:

A Tájlapkákat (négyzet): Oázis, Sztzepp, Kősvatag és

Az Értéklapkákat (téglalap): Áru, Kút, Ló, Ovoo

A Ranglapokból a játékosok számának megfelelően vegyétek ki: 3 játékosnál az 1-3 számú lapokat, 4 játékosnál az 1-4 számú lapokat, 5 Játékosnál mindet. A megmaradt Ranglapok nem játszanak a játékban. Keverjétek össze képpel lefelé a Ranglapokat, és minden játékosnak osszatok egyet. A játékosok képpel felfelé tegyék maguk elé a Ranglapot.

Keverjétek meg a kártyákat, és osszatok 5 lapot minden játékosnak. **A Játékosok NEM nézhetik meg a kártyáikat**, hanem megnézésük nélkül, képpel lefelé maguk elé teszik, a saját **ajánlatpaklijuknak**. A megmaradt kártyákat tegyétek képpel lefelé a játéktábla mellé egy húzópakliba.

## A JÁTÉK MENETE

A játék fordulókból áll. A forduló elején minden játékos felajánlja egy vagy több kártyáját. Ez után a játékosok a ranglapjuk szerinti sorrendben megkeresik a nekik legjobb ajánlatot. Aki az ajánlatfázisban a legjobb ajánlatot teszi, az a következő fordulóban Nemes lehet, és így elsőként választhat az ajánlatok közül. A kapott tájlapkákat fel kell használni a játéktáblán. Az értéklapkákat gyűjteni kell, mert a játék végén, az értékeléskor szorzóként szerepelnek. Minden forduló az alábbiak szerint zajlik:

**I.** Azzal a játékosal kezdve, akinél a Nemes /1-es ranglap/ van, majd a számsorrend szerint (1-es (nemes) az első, 2-es (arisztokrata) a második, 3-as (kereskedő) ... ) haladva egymás után minden játékosnak egy ajánlatot **kell** tennie. Minden ajánlatnak 1-3 kártyából kell állnia.

**a.** Az ajánlatot tevő játékos a saját paklija **legfelső** kártyáját megfordítja, és képpel felfelé maga elé teszi az asztalra. Ha úgy dönt, hogy ez az egyetlen kártya az ajánlata, akkor azt mondja, hogy kész és húz **2 kártyát** a húzópakliból. A húzott kártyákat (anélkül, hogy megnézné) a **saját ajánlatpaklija aljára teszi**.

Ajánlat:



= 2 lapot húz

**b.** Ha a játékos növelni szeretné az ajánlatát, akkor felfordítja az ajánlatpaklija következő lapját és az első kártya mellé teszi. Ha úgy dönt, hogy ez az két kártya az ajánlata, akkor azt mondja, hogy kész és húz **1 kártyát** a húzópakliból. A húzott kártyát (anélkül, hogy megnézné) a **saját ajánlatpaklija aljára teszi**.



= 1 lapot húz

**c.** Ha a játékos még szeretné növelni az ajánlatát, akkor felfordít még 1 lapot az ajánlatpaklija tetejéről, és az első két kártya mellé teszi. Most **véger ér a köre**, mivel 3 a maximálisan ajánlható kártyaszám. Nem húz egyetlen lapot sem a húzópakliból.



= 0 lapot húz

**Fontos: A játékosok az ajánlat paklijuk tetejére nem tehetnek lapot!**

**Megjegyzés:** A játékos soha nem kerülhet olyan helyzetbe, hogy nem marad lapja a köre végén. Ha a játékosnak pontosan három lapja van, akkor az ajánlata csak 1 vagy 2 lapos lehet. Nem ajánlhatja fel a harmadik lapját, mert akkor a következő fordulóra nem maradna lapja.

**Megjegyzés:** Ha a húzópakli kifogy, keverjétek meg a dobópaklit, és az lesz az új húzópakli.

**2.** Amikor mindenki ajánlata az asztalon fekszik, akkor először a Nemes (1-es ranglap) választ az ajánlatokból, hogy melyiket szeretné elfogadni. **A saját ajánlatát nem választhatja.** Amint eldöntötte, hogy melyiket választja, a Nemes odaadja a ranglapját annak a játékosársának, akinek az ajánlatát elfogadta. Ezt az adott játékosárs **képpel lefelé** maga elé teszi. Ez után a Nemes elveszi a kiválasztott ajánlat kártyáit, és végrehajtja a kártyá(ko)n jelzett akciókat. (Lapok lerakási szabálya a következő oldalakon található). A kártyák akciói:

**Teve:** A játékos 2 vagy 3 tevéjét (amennyi a kártyán van) állítja a teveösvényre.



**Kút:** A játékos elvesz 1 Kút-lapját, és képpel lefelé maga elé teszi.



**Oázis:** A játékos elvesz 2 Oázislapját, és a játéktáblára teszi.



**Ló:**—A játékos elvesz 1 vagy 2 lólapját (amennyi a kártyán van), és képpel lefelé maga elé teszi.



**Sztyeppe:** A játékos elvesz 2 Sztyeppelapját, és a játéktáblára teszi.



**Kősvatag:** A játékos elvesz 1 Kősvataglapját, és a játéktáblára teszi.



**Ovoo:** A játékos elvesz 2 Ovoolapját, és képpel lefelé maga elé teszi.



**Áru:**— A játékos elvesz 1 vagy 2 (amennyi a kártyán van) áru-lapját, és képpel lefelé maga elé teszi.



**3 kártya:** A játékos húz 3 kártyát a húzópakliból, és anélkül hogy megnézné őket, a saját ajánlatpaklija **alá** teszi őket.



**Megjegyzés:** A téglalap alakú Értéklapkákat (Áru, Kút, Ló, Ovoo) minden játékos képpel lefelé tartva őrzi. Azokat a tulajdonosa bármikor megnézheti, úgy hogy a játékosársak ne lássák. Az ellenfelek értékjelzőit tilos megnézni.

A játékos szabadon eldöntheti, hogy milyen sorrendben váltja be az elfogadott ajánlat kártyáit. Miután minden kártya (egy, kettő vagy három) akcióját végrehajtotta, a kártyákat a dobópaklira teszi.

**3.** Az Arisztokrata (2-es ranglap) választ magának egyet a megmaradt ajánlatokból, (kivéve a sajátját!). A ranglapját (2-es) annak a játékosársának adja, akinek az ajánlatát elfogadta, amit a játékosárs képpel lefelé maga elé tesz. Cserébe elveszi a kiválasztott ajánlatot, és véghezviszi a kártyák akcióit.

**4.** A Kereskedő (3-as ranglap) ugyanúgy jár el, mint a Nemes és az Arisztokrata. Ha már csak a saját ajánlata van az asztalon, (ami a 3 személyes játéknál fordulhat elő), akkor azt veszi el. Ekkor megtartja a saját ranglapját, és a következő fordulóban is ő lesz a Kereskedő. 3 személyes játéknál a 7. lépéssel folytatódik a játék.

5. Most a Szerzetesnek kell (4-es ranglap) választania egyet a megmaradt ajánlatokból. Ő sem választhatja a sajátját, kivéve, ha az az utolsó megmaradt ajánlat (4 személyes játék). Odaadja a ranglapját (4-es) annak, akinek az ajánlatát elfogadta, amit az a játékos képpel lefelé maga elé tesz. Ez után elveszi a választott ajánlatot, beváltja a kártyákat, azaz végrehajtja az akciókat. 4 játékos esetén a 7. lépés jön.

6. A Pásztornak (5-ös ranglap) az utolsó megmaradt ajánlatot kell elfogadnia (ez lehet a sajátja is). Odaadja a ranglapját az ajánlat tulajdonosának, aki azt képpel lefelé maga elé teszi. Ez után elveszi a kiválasztott ajánlatot, és végrehajtja a kártyák akcióit.

7. Minden játékos képpel felfelé fordítja a saját ranglapját úgy, hogy a következő forduló sorrendje látható legyen. **A Nemes (1-es ranglap) bónuszként kap egy szabad akciót.** Ez azt jelenti, hogy letehet vagy **egy Tájlapkát, (Oázis-, Sztyeppe- vagy Kősvataglapkát)** vagy **egy Tevét** a játéktáblára.

8. Ezután egy új forduló kezdődik, az új Nemes kezd, tesz egy ajánlatot, és mindne ugyanúgy zajlik, mint az 1-7 pontban.

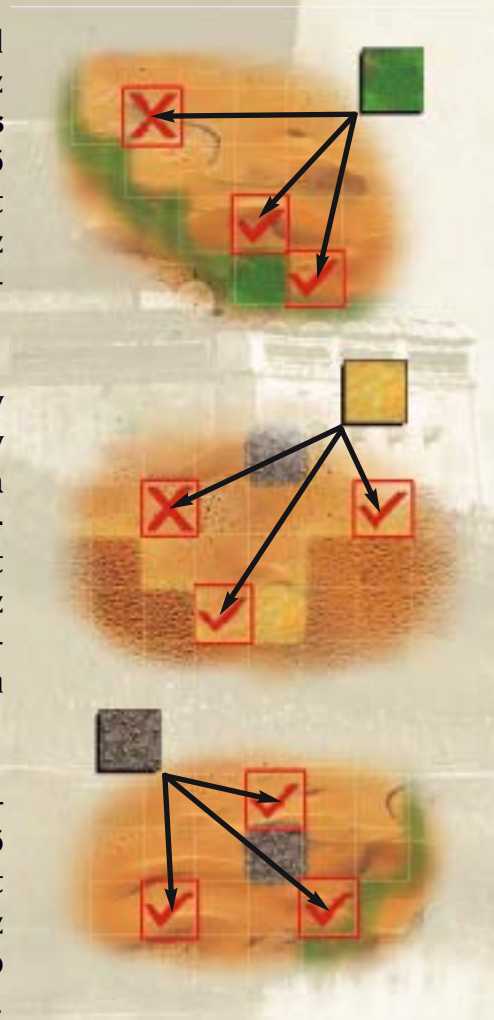
## A TÁJLAPKÁK (OÁZIS, SZTYEPPE ÉS KŐSIVATAG) LERAKÁSI SZABÁLYAI

Az Oázis-, Sztyeppe- és Kősvataglapkák lerakásánál az alább következő szabályokat kell figyelembe venni. A lapkákat a játéktábla minden szabad mezőjére le lehet rakni, a következő korlátozásokkal:

Az első Oázislapkát a játékosnak az Oázisterület egy szabad mezőjére kell tennie, úgy hogy vagy a játémező külső széléhez illeszkedjen vagy egy Oázisbónusz-mezőhöz. **Csak a játékos első oázislapkájára vonatkozik ez a korlátozás.** Az első lehelyezett lapka után a játékos a saját bábuját az épp letett lapkára állítja. Ezzel jelezve, hogy ez a terület az ő birtoka. Ez az oázisterülete növelhető úgy, hogy a tulajdonosa újabb oázislapkákat vízszintesen vagy függőlegesen hozzá illeszt.

Az első Sztyeppelapkát a játékosnak a Sztyeppeterület egy szabad mezőjére kell tennie, úgy hogy az határos legyen vagy a Teveösvénnyel, vagy egy Sztyeppebónusz-mezővel. **Csak a játékos első sztyeppelapkájára vonatkozik ez a korlátozás.** Az első lehelyezett lapka után a játékos a saját bábuját az épp letett lapkára állítja. Ezzel jelezve, hogy ez a terület az ő birtoka. Ez a sztyeppeterülete növelhető úgy, hogy a tulajdonosa újabb sztyeppelapkákat vízszintesen vagy függőlegesen hozzá illeszt.

Ha a játékos egy Kősvataglapkát akar letenni, azt bármelyik szabad mezőre leteheti, egy kősvatagbónusz-mező mellé is. Az első lehelyezett lapka után a játékos a saját bábuját az épp letett lapkára állítja. Ezzel jelezve, hogy ez a terület az ő birtoka. Ez a kősvatagterülete növelhető úgy, hogy a tulajdonosa újabb kősvataglapkákat vízszintesen vagy függőlegesen hozzá illeszt.



**Megjegyzés:** A lapkákat az azonos típusú, már a táblán lévő lapkákhöz vízszintesen vagy függőlegesen kell illeszteni. Az átlósan szomszédos lapkák nem számítanak összekötöttnek.



1 összekötött terület



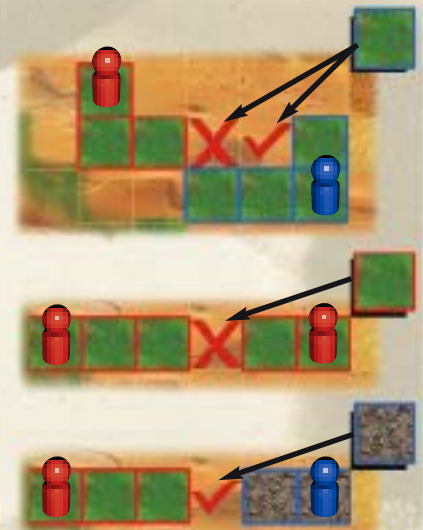
2 különálló terület

A játékosnak **nem szabad** úgy letenni a lapját, hogy egy másik játékos területének ugyanolyan Tájlapkájával közvetlenül szomszédos legyen. Ugyanígy **nem lehet** a játékosnak két saját, ugyanolyan típusú tájterületét egy nagyra összekapcsolni

**Példa:** 1) A kék játékos **nem tehet** egy Oázislapkát vízszintesen vagy függőlegesen határosan a piros játékos oázis területéhez. De átlósan tehetne.

2) A piros játékosnak 2 Oázis területe van. Ha kap egy további Oázislapkát, akkor azt **nem teheti úgy le, hogy azzal a 2 területét összekösse.**

A játékos bármely lapkáját közvetlenül határosan **leheti** egy másik játékos vagy saját területe mellé, ha **az a másféle Tájlapkából áll.**



Amíg van elérhető lapka, addig a játékosnak, ha elfogad egy ajánlatot, akkor az ajánlat kártyáin látható minden tájlapkát le kell tennie a táblára.

Amikor a játékos új területet kezd el, és van olyan bábuja ami még nincs a játéktáblán, akkor ezen bábuk egyikét le **kell** tennie az új terület első lapkájára.

A játékos a területek minden kombinációját elkezdheti, és a 4 játéktábláját azokon kell szétosztania. Ha megnyit egy ötödik területet, akkor egy saját bábuját egy másik saját területről elveheti, (ezzel azt szabadon hagyva), és az ötödikre állíthatja. Azonban soha nem veheti le egy területről a bábuját csak úgy.

**Megjegyzés:** A játékos minden új lapkával nyithat új területet.

A játéktáblára bónusz tájmezők vannak nyomtatva (Oázis, Sztyepp, Kősivatag). Ezekre nem kell Tájlapkákat tenni. Ezek ahhoz a játékoshoz fognak tartozni, aki majd a tulajdonába veszi.

Az olyan terület, amire nincs játékbábu állítva, egyik játékoshoz sem tartozik. Ezt egy tetszőleges játékos elfoglalhatja, legalább egy ugyanolyan típusú lapka lehelyezésével. (És a lapra egy saját játéktábláját kell tennie.) Ez érvényes a bónuszmezőkre is. Nem elegendő csak egy játéktáblát tenni arra a lapkára ill. területre. A játékosnak minden esetben egy **ugyanolyan típusú lapkát kell ehhez** a lapkához ill. területéhez illesztenie, ahhoz hogy megszerezze azt



Kék lehelyez egy Kősivataglapkát a gazdátlan Kősivatagterület mellé, és a Sztyepp területét feladva, a bábuját is áthelyezi ide.

Zöld megszerzi a terület tulajdonjogát azzal, hogy egy Sztyeppelapkát a Sztyepp terület mellé tesz, és bábuját rárakja.

## A TEVÉK LERAKÁSI SZABÁLYAI

Ha tevekártyás ajánlatot választ a játékos, akkor az adott számú tevéjét a teveösvényre kell tennie. A játékos tetszőlegesen állíthatja a megfelelő számú saját tevéjét a teveösvény szabad helyeire. A tevéket nem kell a már lent lévőkkel szomszédosan állítani. A játékos bármennyi teveterületet létrehozhat a játék során.

A játék végén a tevék adhatnak majd pontokat, de csak a legnagyobb összefüggő (ami vízszintesen vagy függőlegesen kapcsolódik) saját teveterületen levők.

A játékos a tevéjét minden korlátozás nélkül közvetlenül egy másik játékos tevéje mellé teheti.

A teveösvény melletti mezőkre nem kerülhet teve.

Ha a játékosnak minden tevéje már a játéktáblán van, és kap egy újabb tevekártyát, akkor a megfelelő számú Tevét át kell helyeznie. *(Az angol szabály szerint átteheti egy tevéjét, vagy figyelmen kívül is hagyhatja ez a lapot.)*

**Megjegyzés:** Csak tevék kerülhetnek a teveösvényre, tájlapkákat tilos ide tenni.



Nincs korlátozás a tevék lerakásában.

## A JÁTÉK VÉGE

A játék annak a fordulónak a **végén** ér véget, amelyikben a következő esetek közül **valame-lyik** bekövetkezik:

1. A három féle tájlapka (kősvatag, oázis, sztyeppe) valamelyikéből az utolsó is lekerült a játéktáblára.
2. A teveösvény utolsó szabad mezőjére is teve került. *(Az angol szabály szerint: ha az elfogadott ajánlatban legalább egy lap nem teljesíthető.)*

Most minden játékos leteszi egy tevéjét vagy egy bábuját a pontozósáv "o"-s mezőjére. Ahogy a játékos értékeli az egyes területeit, annak megfelelően mozgatja a pontozósávra tett bábuját vagy tevéjét.

Minden játékos a következők szerint kell értékelje a területeit:

**1) Teveértékelés:** Minden játékos megszámolja a tevéit a saját **legnagyobb** összefüggő teveterületén (a csak átlósan érintkező teve nem kapcsolódik hozzá). Majd az összegyűjtött áruclapjai számával megszorozza azt. Ha a játékosnak nincs áruclapja, akkor 0 pontot kap, mindegy hogy mennyi tevéje volt a legnagyobb területén. **Minden játékos legfeljebb egy teveterületét értékelheti a teveösvényről.**

**2) Oázisértékelés:** Minden játékos számolja össze az általa elfoglalt **összes** oázisterület oázislapkáit (azaz ha oázis-területből több is van egy játékosnak, akkor azok lapkaszáma összeadódik), majd szorozza meg az kútértéklapjai darabszámával. Ha a játékosnak nincs kútértéklapja, akkor 0 pontot kap.



Kék játékosnak 2 teveterülete van, a nagyobbikon 6 teve található. Van 3 db áruclapja is, amivel megszorozva a tevék számát összesen 18 pontot kap a pontozósávon.

**3) Sztyeppéértékelés:** Minden játékos számolja össze az általa elfoglalt **összes** sztyeppeterület sztyeppelapkait, majd szorozza meg a lóértéklapkái darabszámával. Ha a játékosnak nincs lóértéklapkája, akkor 0 pontot kap.

**4) Kősvatagértékelés:** Minden játékos számolja össze az általa elfoglalt **összes** kősvatagterület kősvataglapkait, majd szorozza meg az ovoóértéklapkái darabszámával. Ha a játékosnak nincs ovoóértéklapkája, akkor 0 pontot kap.

**Pontozási példa:**

Játékos		Tájlapka	Értéklapka	Pont
	9 Oázis	X	5 Kút	= 45
	8 Kősvatag	X	4 Ovoó	= 32
	7 Sztyeppe	X	7 Ló	= 49

	5 db		4 db		7 db
--	------	--	------	--	------

Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja van. Holtverseny esetén az nyer közülük, akinek a játék végén a ranglapja kisebb számú volt.

## STÁBLISTA

A játék tervezői: Alan R. Moon és Aaron Weissblum

Illusztráció: Franz Vohwinkel

Az angol szabály fejlesztői: Alan R. Moon, Aaron Weissblum, Alvin Madden, Matt Molen, Guido Teuber, Jürgen Valentiner-Branth és Jeremy Young

Fordította: D-ÉGE

[www.uberplay.com](http://www.uberplay.com) • [info@uberplay.com](mailto:info@uberplay.com)

**uberplay™**

©2004 Uberplay Entertainment LLC

Referral Number: OA637-D