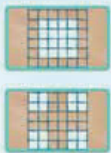
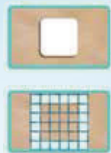


Példák



Az ebből a két kártyából álló próba azt jelenti, hogy a játékos tábla külső, a kártyán késsel kiemelt mezőin pontosan ugyanannyi varázkőnek kell világos mezőre kerülnie, mint amennyinek sötétre.

Az ebből a két kártyából álló próba azt jelenti, hogy pontosan ugyanannyi varázkőnek kell kerülnie az egyik kártya által késsel kiemelt mezőkre, mint amennyinek a másik kártya által késsel kiemelt mezőkre.





PROFI KÁRTYÁK



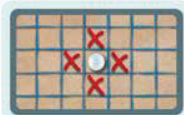
A profi kártyák hátoldalán ez a madár látható.

A profi kártyákat a közepes nehézségű kártyák helyett használhatjuk. Amikor először játszunk profi nehézségű kártyákkal, akkor a próbák másik felét (a játéktábla kétféle madárral megjelölt mezőin) 1 és 2 varázkövet ábrázoló kártyák alkossák.

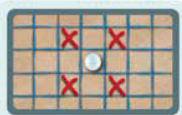
A további játékok során már véletlenül is kirakhatjuk ezeket ( ) a kártyákat, ám készüljünk fel, hogy ezzel sokkal nehezebb lesz a játék!



Szomszédos kő nélkül



Vízszintesen vagy függőlegesen szomszédos kő nélkül



Átlósan szomszédos kő nélkül



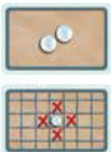
Nincsenek további kövek abban a sorban/oszlopban



Nincsenek további kövek azon az átlón

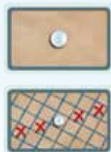
Az utolsó két kártya azt jelenti, hogy a próbák csak egy irányba teljesíthetők. Az már a játékos döntésén múlik, hogy melyik irányt választja. A másik irányba tett varázköveknek nincs jelentőségük.

Példák:



Pontosan két varázkőnek kell vízszintesen vagy függőlegesen szomszédos kő nélkül állnia. Minden más varázkőnek kell hogy legyen legalább egy szomszédja függőlegesen vagy vízszintesen.

Pontosan egy varázkő lehet, amelynek egy adott irányú átlóján nem szerepel több varázkő. Minden más varázkőnek az ez irányú átlóján legalább egy másik varázkő kell hogy álljon.



Példa:

Juli teljesítette a négy varázköves pozíciókártyából álló próbát (késsel jelölt varázkövek). Ezen kívül teljesítette a profi próbákat is. Pontosan két varázkőve van, amelynek nincs se vízszintesen, se függőlegesen szomszédja, ezeket pirossal jelöltük. Minden más kőnek van legalább egy ilyen szomszédja. Ezen kívül pontosan egy olyan varázkő van, amelynek egy adott irányban nincs az átlóján (piros szaggatott vonal) más varázkő. Minden más varázkőnek ebben az irányban van legalább még egy varázkő az átlóján. A másik irányú átlónak nincs jelentősége.



Xalapa

A törzsek sámainjai összegyűlnek szokásos éves gyűlésükre, ám ezúttal valami különleges történik. Az első éjszakán mindenkinek látomása támad: mindenkinek megjelenik egy orákulum, aki hosszú aszályt jósol. Minden törzs veszélybe került! Csak a legjobb sámán képes megakadályozni az aszályt. Ahhoz hogy kiderüljön, ki a legjobb sámán, az orákulum próbák alá veti a jelentkezőket: meg kell találniuk a varázköveket, és az orákulum szabályai szerint varázkövekkel kell lefedniük őket. Aki a hétnapos próbatétel alatt a legjobban teljesít, az lesz a legjobb sámán, és annak lesz esélye megakadályozni a törzseket fenyegető aszályt!







A JÁTÉK TARTALMA



- 1 kétoldalas játéktábla, ami az orákulum próbáit ábrázolja

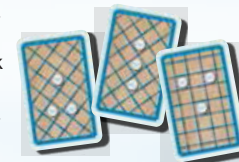


- 6 játékos tábla, rajtuk az varázkövekkel lefedni kívánt szimbólumok

- 27 orákulumkártya, ezek közül
- 13 kezdő  
- 7 haladó  
- 7 profi  

Ezek a kártyák jelképezik az orákulum próbatételeit. Részletes leírásuk a példalapon található.

- 9 pozíció-kártya, amelyek a varázkövek szükséges elhelyezkedését mutatják. Részletes leírásuk a példalapon található.



- 48 varázkő, amelyekkel a játékosok megjelölhetik a táblájukon a mezőket

- 30 kegyvesztett lapka (minden színből 5), ezek jelzik a játékosok hibáit.



- 6 számkő a pontszámok jelölésére

- 1 fordulólapka a forduló jelölésére



- 30 számlapka a játéktábla hátoldalán található játékváltozathoz

- 1 homokóra



Importálja:
Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u 30 www.gemklub.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.
Fulladásveszély!

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok sámánokat alakítanak, és igyekeznek egymás fölé kerekedni az orákulum próbái során. Kinek sikerül a hét nap próbáit a lehető legkevesebb varázskő felhasználásával teljesíteni? Csak annak van esélye a végső győzelemre, aki gyors és aki az istenek kegyében áll.

ELŐKÉSZÜLETEK

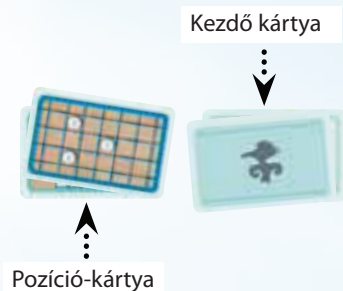
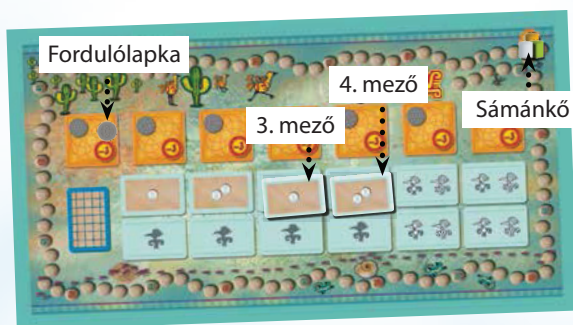
Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére képpel felfelé (a pozíciókártyák helye a bal oldalon legyen) úgy, hogy mindenki könnyedén elérje. A fordulólappát tegyétek a tábla tetején lévő pontozómezők közül a balszélsőre, az ott látható szürke körre. Készítsétek elő a homokórát. Minden játékos vegyen magához:

- 8 varázskövet
- 5 kegyvesztett lapkát a saját színében
- 1 sámánkövet, szintén a saját színében. Ezt a követ tegye mindenki a pontozósáv 0 mezőjére. Miután ez megvan, mindenki válasszon egy játékos táblát.

Tipp: 2-4 játékos esetén mindenki egyenlő feltételekkel indulhat, ha egyforma táblákat kapnak a játékosok (van két tábla, amelyek egymás tükörképei). Természetesen a táblákat kioszthatjátok véletlenszerűen is.



Az orákulumkártyákat válogassátok szét a hátlapjuk alapján (az orákulumkártyákról részletesebb információkat a példalapon találtok). Az alapjáték során csak a szürke madárral ellátott hátlapú kezdő kártyákra lesz szükség. Az egy és két varázskővel ellátott kártyákat válogassátok ki, és tegyétek őket a felső kártyasor 3. és 4. helyére. Ezután a maradék kezdő kártyákat és a pozíciókártyákat keverjétek két külön pakliba össze, és tegyétek őket a tábla mellé.



A JÁTÉK MENETE

1. Orákulumkártyák és pozíciókártya kijátszása a játéktáblára
2. Varázskövek lehelyezése
3. Ellenőrzés és a sámánkövek mozgatása
4. Forduló vége



Gekko

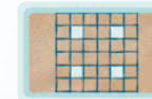
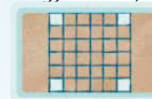
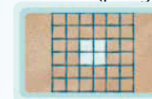
Futómadár

Kaktusz



Több szimbólum

Ez az ábra olyan mezőkre utal, amelyeken több szimbólum is található (pl. egy gekko és egy kaktusz).



A kék mezők mutatják, hogy hova kell varázsköveket tenni. A balszélső kártya például azt mutatja, hogy a középső négy mezőre kell varázskőnek kerülnie.

A KÁRTYÁK ÉRTELMEZÉSE

Minden esetben két egymás alatti orákulumkártya alkot egy próbát, ezt kell a játékos táblán teljesíteni. Ezen próbák jelentése mindig: "pontosan annyi".

Példák:



Próba: Pontosan 2 varázskő és kaktuszos mező, ez azt jelenti, hogy pontosan 2 varázskő kerülhet olyan mezőre, amin kaktusz található, se több, se kevesebb.



Próba: pontosan ugyanannyi varázskövet kell két csíkos mezőre tenned, mint amennyit gekkós mezőre teszel. Ez lehet akár nulla varázskő is.



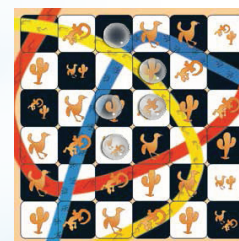
Próba: pontosan ugyanannyi varázskövet kell két csíkos ellátott mezőre tenned, mint amennyit futómadaras mezőre teszel. Ez lehet akár nulla varázskő is.



Próba: pontosan ugyanannyi varázskövet kell piros csíkos mezőre tenned, mint amennyit kékkel kiemelt mezőre teszel. Ez lehet akár nulla varázskő is.



A fent bemutatott és az itt balra látható kártyák alkotják a próbákat. Lujzinak 5 varázskőre volt szüksége a próbák teljesítéséhez. Az első próbát teljesítette: 3 varázskővel abban az alakzatban szerepel a tábláján, ahogy a pozíciókártyán látható. Teljesítette a második próbát is, mivel pontosan 2 varázskővel került kaktuszos mezőre. A harmadik próbát is teljesítette, hiszen pontosan ugyanannyi varázskővel van két csíkos, mint gekkós mezőn. A negyedik próbát is sikerült teljesítenie, egy varázskővel sem került sem piros csíkos, sem sarokban lévő mezőre. Teljesítette az ötödik próbát is, mivel 1 varázskövet tett két csíkos mezőre, és egyet futómadaras mezőre is.



KÖZEPES NEHÉZSÉGŰ KÁRTYÁK

A közepes nehézségű kártyák hátoldalán ez a madár látható. Ezek a kártyák a tábla jobb oldalára, az ilyen madárral ellátott mezőkre kerülnek. Ezek a lapok is teljesítendő próbákat jelölnek.



Háttér

Világos háttér



Sötét háttér

Pozíció

A kártyákon kékkel kiemelt mezők a játékos tábla kiemelt területeit jelentik.



Kezdődhet a játék!

A táblák ellenőrzése és a pontszámok szerzése

Az első próbával kezdve ellenőrizték, hogy melyik próbát kinek sikerült teljesítenie.

Mindenkinek csak annyi próbát kell teljesítenie, amennyit a forduló elején bevállalt (és amennyit a számlapkája mutat). A számlapkától jobbra lévő próbáknak nincs jelentősége számodra. Ha mégis megcsinálnád őket, nem kapsz értük pontot.

Ha hibát vétettél, két lehetőség van:

1. Felteszed az egyik kegyvesztett lapkádát a megfelelő pontozómezőre, VAGY
2. Kapsz annyi MÍNUSZpontot, amennyi a számlapkádon pirossal szerepel, és leveszed a számlapkádat. Amint ez megtörtént, nem szerezhetsz több pontot a fordulóban.

Amint az összes próbát ellenőrizték, ha még fent van a számlapkád, két lehetőség van:

1. Kapsz annyi PLUSZpontot, amennyi a számlapkádon zölddel szerepel. Az ebben a fordulóban felhasznált kegyvesztett lapkáidat tudd vissza a dobozba, nem kapod vissza őket.
2. Kapsz annyi MÍNUSZpontot, amennyi a számlapkádon pirossal szerepel, és visszakapod az összes ebben a fordulóban felhasznált kegyvesztett lapkádat.

Amint minden játékos megkapta a pontjait, mindenki visszakapja a számlapkáját. A próbákhoz használt kártyákat tegyék félre. Mindenki szedje össze a táblájáról a varázsköveit, a fordulójelzővel pedig lépjenek egyet előre. A fent leírtak szerint folytassátok a játékot.

A játék vége

A játék a hetedik nap (vagyis a hetedik forduló) után ér véget. Aki leginkább Atlacoja, az aszály istennője kegyében áll (azaz a legtöbb pontot sikerült összegyűjtenie), az nyeri a játékot. Döntetlen esetén a döntetlenben álló játékosok közül az nyer, akinek több kegyvesztett lapkája maradt.

A PRÓBAKÁRTYÁK

A pozíciókártyák

A pozíciókártyáknak van egy könnyebb (3 varázsköves) és egy nehezebb (4 varázsköves) oldala. A kártyán látható varázskő alakzatot kell kialakítani valahol a játékos táblán. A táblán lehet több varázskő, mint amennyi a pozíciókártyán látható, akár az alakzaton belül is. Az alakzat iránya nem számít.

Az orákulumkártyák

Pontosan 1 varázskő



Pontosan 2 varázskő



Pontosan 3 varázskő



Kezdő nehézségű kártyák

A kezdő nehézségű kártyák hátoldalán egy sötét színű madár látható.



Sárga csík



Piros csík



Kék csík



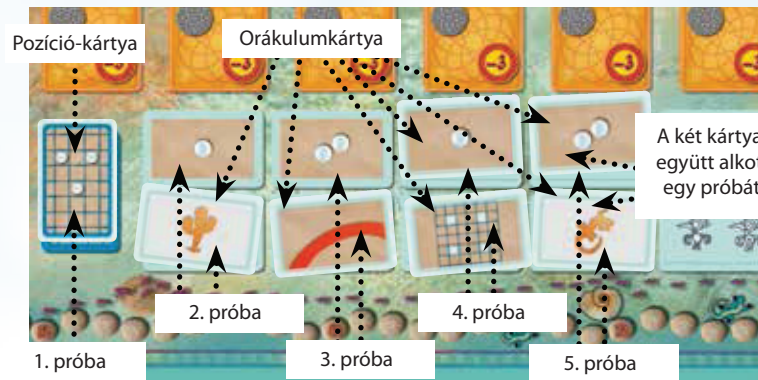
Egy meghatározott színű csíkkal ellátott mező. Nem számít, hogy van-e a mezőn más szimbólum vagy csík.
Egy mező két bármilyen színű csíkkal (nem számít, hogy keresztezik-e egymást).

1. Orákulumkártyák és pozíciókártya kijátszása a játéktáblára

Lépjenek egyet előre a fordulólappal (kivéve a legelső fordulóban). Minden forduló elején fordítsatok fel egy pozíciókártyát, és tegyék a táblán kijelölt helyére úgy, hogy látható legyen rajta a három varázskő. Ez a pozíciókártya lesz az orákulum első próbája: ez mutatja, hogy milyen alakzatban kell varázsköveket elhelyezned a tábládon.

A legfelső négy kezdő kártyát fordítsatok fel, és tegyék az alsó kártyasor első négy, szürke madárral ellátott helyére. Ha nincs már elég kártya a húzópakliban, akkor keverjék össze az összes kezdő kártyát, és alakítsatok belőlük új húzópaklit, majd ebből fordítsatok fel négy lapot a kijelölt helyekre. Az orákulumkártyákról és a pozíciókártyákról részletesebben a példalapon olvashattok. A tábla jobb szélén lévő, világosabb madarakkal ellátott mezők az alapjáték során üresen maradnak, csak a haladó játékváltozatban lesz rájuk szükség.

Példa az orákulum egy próbájára:



2. Varázskövek lehelyezése

Amint a próbák kikerültek, valaki vezényszavára elindul a forduló. Mindegyik játékos megpróbálja megoldani az összes próbát a lehető legkevesebb varázskő felhasználásával.

Amint valaki úgy érzi kész van, jelents be, és fordítsa meg a homokórát. A többi játékosnak annyi ideje van a próbák megoldására, amíg a homok leperog. Csak akkor fordítsd meg a homokórát, ha teljesen biztos vagy magadban, mert a hátralévő időben már nem változtathatsz a tábládon.

Megjegyzés: Ne másold a többiekét! Egy mezőn csak egy varázskő lehet. Ha szeretnéd, akár az összes varázskövedet felhasználhatod, de minél kevesebbet használsz, annál jobb.

Tipp: néha hasznos lehet elforgatni a tábládat.

3. Ellenőrzés és a sámánkövek mozgatása

Az idő letelte után már senki sem tehet le vagy mozgathat át varázskövet.

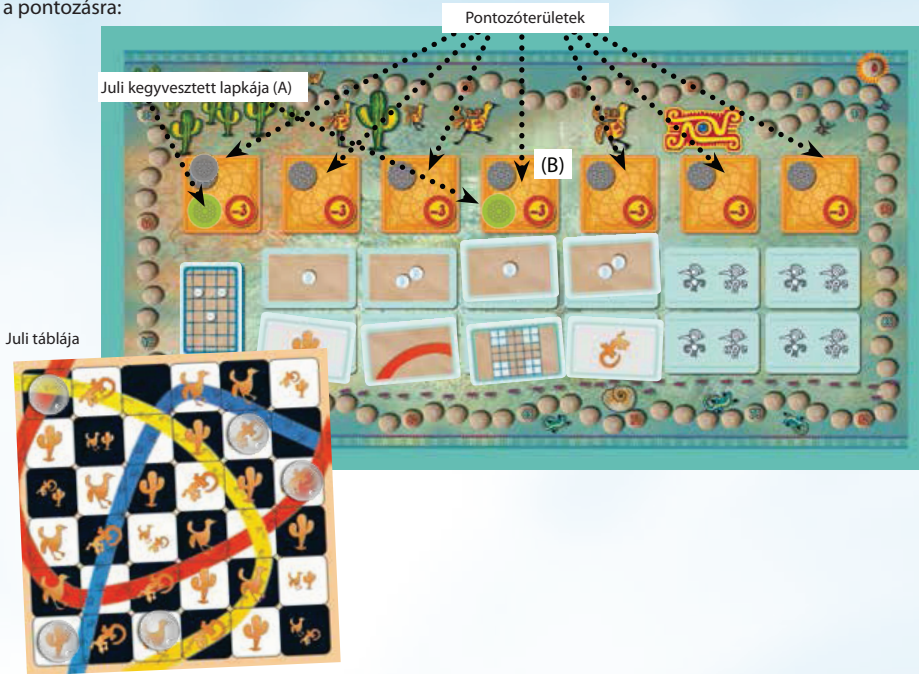
Ezután minden próbát egyesével meg kell nézni, hogy melyik játékosnak sikerült teljesítenie, és ehhez hány varázskövet használt fel.

Kezdjétek az értékelést az első próbával: akinek ezt nem sikerült teljesítenie, az tegye az egyik kegyvesztett jelzőjét a táblán a próba felett lévő narancssárga pontozóterületre. Ugyanígy nézzétek végig az összes próbát balról jobbra.

Amint minden játékos minden próbáját ellenőrizték, számoljátok meg, hogy ki mennyi kegyvesztett jelzőt használt fel a fordulóban. Minden próba, amit nem sikerült teljesíteni, 3 pontot jelent. Ehhez mindenki adja hozzá, hogy mennyi varázskövet használt fel, majd lépjen előre ennyit a pontozósávon a sámánkövével. Ezután mindenki vegye vissza a kegyvesztett jelzőit a tábláról.

Megjegyzés: először mindig számoljátok össze a kegyvesztett lapkákból és a felhasznált kövekből származó pontokat, és csak utána lépjenek a sámánkövel. A pontozósáv az orákulum és az istenek kegyének folyamatos elvesztését jelenti, aki a legkevesebbet halad előre ezen a sávon a játék során, az nyeri a játékot.

Példa a pontozásra:



Juli nem tette olyan alakzatba a varázköveit, ahogy a pozíciókártyán látható, ezért egy kegyvesztett lapkáját a kártya feletti pontozóterületre kell tennie (A). A második és a harmadik próbát sikerült teljesítenie: pontosan egy varázkövet tett kaktuszos mezőre, és pontosan kettő varázkövet piros csíkos mezőre. Ezen próbák pontozóterületére tehát nem kell kegyvesztett lapkát tennie. A negyedik próbát viszont nem sikerült teljesítenie, mivel több, mint 1 varázköve van valamelyik sarokban. Egy kegyvesztett lapkát tehát fel kell tennie erre a pontozóterületre is. Az ötödik próbát sikerült teljesíteni, mivel pontosan kettő varázkő került gekkós mezőre. Juli összeszámolja a pontjait: 6 pont a kegyvesztett jelzőkből, és 5 pont az öt felhasznált varázkő miatt, ez összesen 11 pont, ennyit lép előre a sámkővel a pontozósávon.

4. Forduló vége

Amint mindenki összeszámolta és lelépte a forduló során szerzett pontjait, a forduló véget ér. A pozíciókártyát tegyék vissza a dobozba, és vegyék le a felfordított próbakártyákat a tábláról. Mindenki vegye le a varázköveit a táblájáról. Kezdődhet a következő forduló, amely ugyanígy zajlik majd.

Megjegyzés: az egy és két varázköves orákulumkártyák fent maradnak a táblán a kártyák felső sorában.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a 7. nap (a 7. forduló) után véget ér, mikor a fordulójelző eléri az utolsó pontozóterületet. Aki a legkevesebb pontot gyűjtötte, az nyeri a játékot.

Tipp: kiegyenlíthető a tapasztaltabb játékosok és a kezdők közötti különbség, ha a tábla jobb szélére felteszünk két, csak a haladókra érvényes próbát. A kezdő játékosoknak csak 5 próbát kell kiállniuk, míg a haladóknak mind 7-et.

A NEHÉZSÉGI SZINT NÖVELÉSE

Íme néhány módszer a nehézségi szint növelésére:

1. szint

A játék a fent leírtak szerint zajlik az alábbi változtatásokkal: vegyük ki azokat az orákulumkártyákat, amelyeken 1 vagy 2 varázkő található. Keverjük össze a kezdő kártyákat, és véletlenszerű sorrendben tegyük ki hatot a táblán szürke madárral ellátott helyekre. A felső sor első két, varázkövekkel jelölt helyét hagyjuk üresen. Ez növeli a próbák nehézségét.

2. szint

A játék az alapszabályok és az 1. szint nehezítései szerint zajlik az alábbi változásokkal: itt már a világos színű madárral ellátott, haladó nehézségű kártyák is játékba kerülnek. Keverjük össze a haladó kártyákat, és véletlenszerű sorrendben tegyük ki négyet a táblán a világos színű madárral jelölt helyekre. Megfordíthatjuk a pozíciókártyákat is úgy, hogy négy varázkő látszódjon rajtuk.

Tipp: a Xalapát akár egyedül is játszhatod. Egyszerűen csak minden játék során írd fel, hány pontot szereztél, hogy később össze tud hasonlítani az eredményeidet.

3. szint

A játék az alapszabályok és a 2. szint nehezítései szerint zajlik az alábbi változásokkal: tegyük az 1 vagy 2 varázkövet ábrázoló, profi nehézségű kártyákat a tábla jobb oldalán a felső kártyasorba. Az egész játék során itt maradnak. Az alsó sorban lévő, haladó nehézségű kártyákat cseréljük le profi kártyákra. Hogy még tovább nehezítsük a játékot, az 1 vagy 2 varázkövet ábrázoló kártyákat bekeverhetjük a profi kártyák közé, így akár olyan próbák is felbukkanhatnak, amelyeken nincsenek varázkövek.

4. szint

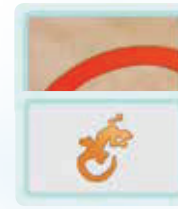
A játék az alapszabályok szerint zajlik az alábbi változtatásokkal: vegyük ki a játékból azokat az orákulumkártyákat, amelyeken vannak varázkövek, és tegyük őket vissza a dobozba. Keverjük össze a kezdő és a profi kártyákat. Ezek közül tegyük ki hatot a táblára véletlenszerű sorrendben (a 2-5 próbák helyére). A táblára nyomtatott 1 és 2 varázkővel ellátott mezőket hagyjátok üresen. Az utolsó két próba helyére a 2. szinthez hasonlóan haladó kártyák kerüljenek. Beszéljétek meg, hogy a pozíciókártyák melyik oldalát szeretnétek használni.

5. szint

A játék az alapszabályok szerint zajlik a következő változtatásokkal: bármely orákulumkártyák párosíthatók a próbák során! Ne tegyék ki a játék elején 1 vagy 2 varázkővel ellátott kártyákat a táblára, hanem keverjétek ezeket a lapokat is a többi orákulumkártya közé, és ebből a húzópakliból húzzátok a próbákat. Az új kártyákkal akár a tábla előre nyomtatott kártyahelyei is lefedhetőek.



Akár kialakulhat egy próba két varázköves orákulumkártyából: A játékosnak legalább három varázkövet fel kell tennie a táblájára.



Kialakulhatnak próbák varázkövek nélkül is: A játékosnak ugyanannyi követ kell feltennie piros csíkos mezőre mint gekkós mezőre (ez lehet nulla varázkő is).

Megjegyzés: egyes próbák nagyon könnyűek is lehetnek, akár kövek nélkül is megoldhatóak. Mások viszont kialakulhatnak nagyon nehéz próbák is, főleg ha összekeveritek a könnyű, a közepes és a nehéz kártyákat.

ATLACOYA (2-6 játékos részére)

Ahhoz, hogy a sámánok Atlacoya, az aszály istennője kedvében járjanak, a próbák előtt fel kell mérniük saját erejüket. Csak akkor szereznek kegyvesztett pontot, ha nem sikerült teljesíteniük, amit vállaltak.

Előkészületek

Ehhez a játékmóddhoz fordítsátok át a táblát a másik oldalára.

Minden játékos vegyen magához:

- 3 kegyvesztett lapkát
- 6 számozott lapkát (2-7)
- 1 sámkövet (ezt a pontozósáv 15-ös mezőjére kell tenni).
- 8 varázkövet

A játék menete

Mindenki becsülje meg, hogy hány próbát fog tudni teljesíteni a hét közül. A próbákat sorban, balról jobbra kell teljesíteni. Mindenki titokban válasszon egyet a számlapkái közül, ez mutatja majd a teljesítendő próbák számát.

Ha úgy gondolod, meg tudod majd csinálni az első négy próbát, a 4-es számlapkát válaszd. Legalább két próbát mindenkinek teljesítenie kell, különben a fejére vonja az orákulum haragját (ezért a legkisebb értékű számlapka a 2-es). Mindenki egyszerre fordítsa fel a választott számlapkáját, és tegye az értékének megfelelő helyre a táblán. Ezután a játék az alapszabályban leírtak szerint zajlik tovább. A világos madarakkal jelölt mezőkre tegyék haladó nehézségű kártyákat, hogy mindig 7 próba legyen a táblán.