



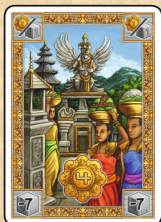
**H** Bali lakosai úgy tekintenek szigetükre, mint az istenek és démonok világára. Ezért minden házban található szentély, és több templom is épült minden faluban. A lakosok a learatott terményeik jelentős részét feláldozzák az istenek és elhunyt elődeik szellemeinek kiengesztelésére. A játékban földművelőket használunk a termények begyűjtésére. Mikor egy szentélyt építünk, a terményeket fel lehet ajánlani áldozatként. Minél több terményt áldozunk fel egy bizonyos fajtából, az annál több pontot ér a játék végén. Papok kijátszásával plusz pontokat szerezhetünk, és elűzhetjük a démonokat is. A játék végén a legtöbb pontot összegyűjtő játékos győz.

## A JÁTÉK ELEMEI

### 58 kártya



9 pap



9 szentély



12 kőműves



8 orákulum\*

### 16 kezdőkártya

4 készlet a játékosok színeiben (piros, kék, sárga, zöld)



### 20 földművelő - 4 típus (5 kártya típusonként)



rizstermelő



mogyorótermelő



banántermelő



paprikatermelő

### 30 győzelmi pont jelölő



### 46 kő jelölő



### 100 áldozatkártya - 4 típusú (25 kártya típusonként)



rizs



mogyoró



banán



paprika

### 1 oltár



### 1 démonfigura\*\*



\* az orákulum játékmódhoz \*\* a démon játékmódhoz

## ELŐKÉSZÜLETEK

- Helyezzétek az **oltárt** az asztal közepére.
- Minden játékos megkapja a **kezdőkészletet** (ez 1 kőművesből és 3 földművelőből áll). Helyezd a kőművest magad elé, képpel felfelé. Vedd a 3 földművelőt a kezvedbe, a játékostársak előtt titokban tartva azokat. Ha kevesebb, mint négyen játszottok, a maradék kezdőlapot tegyétek vissza a dobozba, ezeket nem fogjátok használni.
- Válogassátok szét az **áldozatkártyákat** típusonként (*rizs, mogyoró, banán és paprika*), majd alkossatok 4 paklit belőlük az oltár mellett. Minden játékos vegyen el 1 áldozatkártyát minden típusból, és képpel lefelé helyezze maga elé. A játék során a saját áldozatkártyáitokat bármikor átnézhetitek.
- Keverjétek meg a többi **kártyát** (*földművelő, kőműves, szentély és pap*) és helyezzétek ezeket az oltár mellé húzópaklinak, képpel lefelé. Ezután húzzatok 16 kártyát a pakliból és helyezzétek el őket 4 darab, egyenként 4 kártyából álló oszlopba. Ezt nevezzük **kínálatnak**.

**Megjegyzés:** Az orákulumkártyákat helyezzétek vissza a dobozba. Ezeket csak az orákulum játékmódban használjuk.

- Helyezzétek a **győzelmi pont jelölőket** és a **kő jelölőket** a közös készletbe.
- Válasszátok **kezdőjátékost**. Ez a játékos kap 2 követ. Minden további játékos körsorrendben kap eggyel több követ, mint az öt megelőző játékos. Tehát a 2. játékos 3 követ, a 3. játékos 4 követ, és a 4. játékos 5 követ kap.

### Példa az előkészületekre

#### HÚZÓPAKLI



#### KÍNÁLAT



#### KÖZÖS KÉSZLET



#### OLTÁR



#### 4 PAKLI ÁLDOZATKÁRTYA

## A JÁTÉK MENETE

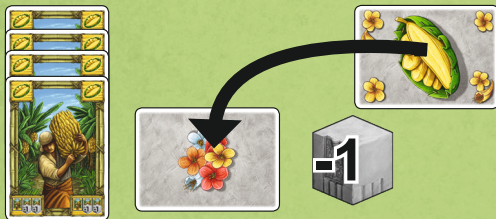
A játék körökből áll. A játékosok az óramutató járásának megfelelően követik egymást. Minden kör 4 fázisból áll:

1. **Áldozatkártya elvétele** (választható)
2. **a. Kártyák kijátszása**                      **b. Áldozat fázis** (csak ha szentélykártya lett kijátszva)
3. **Kártyák húzása**
4. **Pontozás**

### 1. ÁLDOZATKÁRTYA ELVÉTELE (VÁLASZTHATÓ)

Elvehetsz **1 áldozatkártyát** a készlet egy tetszőleges paklijából. Helyezd le a kártyát képpel lefelé a többi áldozatkártyádhoz. A kártya ára **5 kő**, ami az **adott típusú földművelőid** számával csökken. Ha 5 vagy több földművelőd van már előtted az adott típusból, mikor a kártyát elveszed, 0 követ kell fizetned érte.

*Példa: Ádámnak 4 banántermelője van. Elvesz 1 banánkártyát a készletből és 1 követ fizet érte.*



Ha egy adott típusú áldozatkártya már nem elérhető, akkor ezt a típust már nem választhatod.

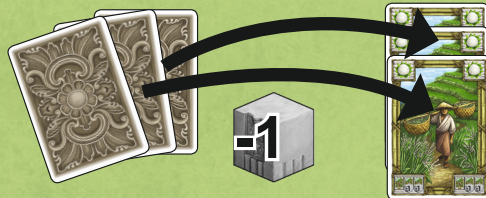
### 2.A. KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

Ki kell játszani 1 (vagy több) kártyát a kezedből és ezt az asztalra helyezni magad elé. Az alábbi lehetőségek közül kell választanod:

- **1 kőműves** (ára: ingyenes)
- **1 pap** (ára: ingyenes)
- **1 szentély** (ára: 7 kő, ezt azonnal az áldozat fázis követi)
- **1/2/3 azonos típusú földművelő** (ára: 0/1/2 kő)

Helyezd a kijátszott kártyákat oszlopokba rendezve magad elé. Így mindenki egyértelműen láthatja, hogy kinek mennyi lapja van egy adott típusból.

*Példa: Botond kijátszik 2 rizstermelőt a kezéből maga elé, ezért 1 követ fizet. A kártyákat elhelyezi a rizstermelők oszlopába, melyeket a korábbi körökben játszott ki.*



**Fontos!** Általában csak 1 kártyát játszhat ki a körödben, kivéve ha földművelőt játszol ki. Ez esetben maximum 3 azonos típusú földművelőkártyát játszhat ki körödben.

**Fontos!** Ha egy játékos kezében 3 szentélykártya van, de nem tud 7 követ kifizetni a kijátszásához, akkor egy kártyát vissza kell tennie a játék dobozába, ahelyett, hogy maga elé helyezné.

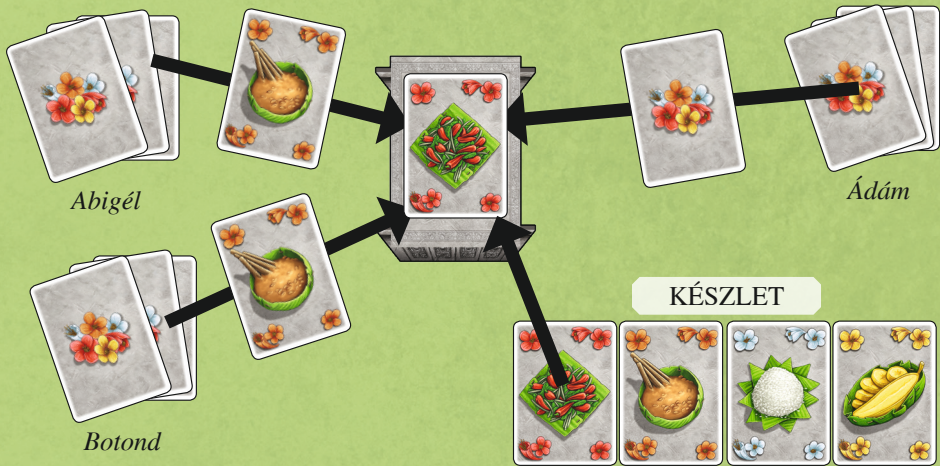
## 2.B. ÁLDOZAT FÁZIS

Ha egy játékos szentélyt játszott ki, az **áldozat fázis** következik. Minden más esetben a játék a **3. KÁRTYÁK HÚZÁSA** fázissal folytatódik.

Az aktív játékostól balra ülő játékostól kezdve, az óra járásával megegyező sorrendben minden játékos kiválaszt **1 áldozatkártyát** maga elől, és **képpel felfelé** az oltár tetejére helyezi.

Az aktív játékos saját kártyáját **képpel lefelé** helyezi az oltárra. Ez után az aktív játékos kiválaszt **1 áldozatkártyát a készletből** és **képpel felfelé** az oltár tetejére helyezi. A kártyákat mindig egymás tetejére helyezük az oltáron, hogy csak a legfelső kártya látszódjon.

*Példa: Ádám a körében egy szentélykártyát játszik ki. Most az áldozat fázis következik. Botond egy mogyorókártyát választ áldozatul, ezt nyíltan az oltár tetejére helyezi. Majd Abigél is feláldoz egy kártyát. Ő is mogyorót választ, melyet nyíltan az oltár tetejére helyez. Ez után Ádám kiválasztja az egyik rizskártyáját, ezt képpel lefelé az oltár tetejére helyezi. Végül elvesz egy paprikakártyát a készletből és nyíltan az oltáron levő pakli tetejére helyezi.*



**Megjegyzés:** Ha egy játékos előtt nem maradt áldozatkártya, akkor nem vesz el helyette kártyát a készletből. Így kevesebb kártya kerül az oltárra.

A játék folytatódik a **3. KÁRTYÁK HÚZÁSA** fázissal.

A játék végén az oltáron lévő kártyák határozzák meg a játékosok előtt lévő áldozatkártyák értékét. A játék során az oltáron lévő kártyákat nem szabad átnézni.

## 3. KÁRTYÁK HÚZÁSA

Kártyákat kell húznod a kínálatból, amíg **3 kártya** nem lesz a kezvedben. Mindig a **legelső (fedetlen) kártyát** kell elvinned az oszlopból. Ha több kártyát is felveszel, ez történhet ugyanabból a oszlopból vagy külön oszlopokból is, de mindig csak az alsókat veheted el. Amikor felhúzzátok az oszlopból az utolsó kártyát, **azonnal** négy új kártyát kell húzni a pakliból. Ezekből alkossatok új oszlopot. Ha további kártyákat kellene húznodok, ezeket az új oszlopból is húzhatjátok.

**Példa:** Botondnak 1 kártya maradt a kezében, így 2 kártyát kell húznia a kínálatból. A szentélyt, majd a banántermelőt választja felhúzásra.



Felveszi mindkét kártyát a kezébe.

#### 4. PONTOZÁS

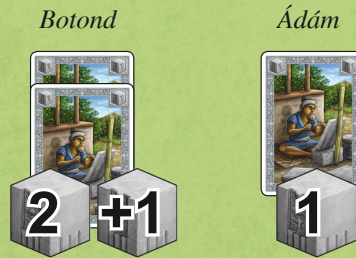
A kör végén következik a **pontozás**. A legutoljára felfedett lapot fogjuk pontozni. Ha az utolsó lap elvételével új oszlopot alkottunk, akkor ennek a legelső lapját pontozzuk.

**Példa:** Botond legutoljára a harmadik oszlopból húzott lapot. A harmadik oszlopban ezáltal felfedésre került lap határozza meg, hogy melyik kártyát pontozzuk. Ebben az esetben a kőműveseket.



**Kőműves:** Minden játékos kap **1 követ minden előtte lévő kőművese után**. Ha egy játékos egyedül birtokolja a legtöbb kőművest maga előtt (és legalább 2-t birtokol), akkor kap még 1 plusz követ.

**Példa:** Botondnak 2 kőművese van. 2 követ kap a készletből. Ádámnak 1 kőművese van, Abigélnek nincs egy sem. Így Ádám 1 követ szerez és Abigél nem kap semmit. Mivel Botondnak van a legtöbb kőművese (legalább kettő!), ezért ő kap még egy követ.



**Pap:** Minden játékos kap **1 győzelmi pontot minden papja után**, ami előtte van. Ha egy játékos egyedül birtokolja a legtöbb papot maga előtt (és legalább 2-t birtokol), akkor kap még 1 plusz győzelmi pontot.

**Példa:** Abigél és Ádám 2 pappal rendelkezik. Botondnak 1 papja van. Abigél és Ádám 2 győzelmi pontot kap fejenként, Botond 1 győzelmi pontot. Mivel egyik játékos sem szerzett egyedül többséget papokból, senki sem kapja meg a plusz 1 pontot.



**Szentély:** Minden játékos kap **1 győzelmi pontot** vagy **1 követ** minden előtte lévő szentély után. Ha egy játékos egyedül birtokolja a legtöbb szentélyt maga előtt (és legalább 2-t birtokol), akkor kap még 1 győzelmi pontot, vagy még 1 követ.

**Fontos!** Az összes szentélyed után ugyanazt a jutalmat kell választanod. Nem lehet vegyesen győzelmi pontokat és követet választani több szentély után sem.

**Példa:** Ádám előtt 3 szentély van. 3 győzelmi pontot, VAGY 3 követ kell választania. Nem választhat vegyesen követet és győzelmi pontokat. Ádám egyedül szerzett többséget szentélyekből (és legalább 2-t birtokol), így ő kap 1 plusz követ vagy győzelmi pontot.



**Földművelő:** Minden játékos kap **1**, a földművelő típusával megegyező áldozatkártyát, ha legalább 1 ilyen földművelő van előtte. Ha egy játékos egyedül birtokolja a legtöbb földművelőt maga előtt (és legalább 2-t birtokol), akkor kap még 1 plusz áldozatkártyát ebből a típusból.

**Fontos!** Eltérően a többi kártyatípustól, a jutalom nem kártyánként jár. Az adott típusú földművelőkártyák száma nem számít, csak 1 kártya jár értük. Viszont az adott típusú földművelőkártyák többletpéldányai kedvezményt adnak az első fázisban az áldozatkártya elvitelénél.

**Megjegyzés:** A soron lévő játékos vesz el először áldozatkártyát, majd a tőle balra ülő, stb. Ha nem maradt az adott típusú áldozatkártyából a készletben, tetszés szerinti áldozatkártya elvehető. Ha egy játékos plusz kártyát is kap a többségért, ezt azután kapja meg, miután a többi játékos már elvette a kártyáját.

**Példa:** Abigélnek 1 rizstermelője van. A többi játékos előtt nincs rizstermelő. Egyedül ő kap 1 rizskártyát. Annak ellenére, hogy ő rendelkezik a legtöbb rizstermelő kártyával, nem kap plusz áldozatkártyát, mivel nincs neki legalább 2 rizstermelője.



## JÁTÉK VÉGE ÉS VÉGSŐ PONTOZÁS

Ha a kártyák elfogynak a húzópakliból, a játék véget ér.

A **4. PONTOZÁS** fázis kimarad.

Elsőként határozzátok meg az áldozatkártyák után kapható győzelmi pontokat. Vegyétek el a kártyákat az oltárról, és válogassátok szét őket típusonként. A legtöbbet feláldozott kártyatípus 3, a második legtöbbet feláldozott típus 2, míg a következő 1 győzelmi pontot ér.

A legkevesebbet feláldozott típus nem ér győzelmi pontot.

Ha egyenlő számú kártyát áldoztatok fel egy típusból, ezek ugyanannyi pontot érnek:

- Ha **2 típusból** áldoztatok ugyanannyit, akkor **3, 2 vagy 1 győzelmi pont** adható.
- Ha **3 típusból** áldoztatok ugyanannyit, akkor csak **3 és 2 győzelmi pont** adható.
- Ha **2 x 2 típusból** áldoztatok ugyanannyit, akkor csak **3 és 2 győzelmi pont** adható.
- Ha mindegyik típusból **ugyanannyit** áldoztatok, akkor minden típusért **3 győzelmi pont** adható.

**Megjegyzés:** Ha egy adott típusból nincs egy sem az oltáron, akkor az nem ad győzelmi pontokat!

**Példa:**

A játék végén az oltár ezeket a kártyákat tartalmazza.

Most minden terméknel meghatározzuk a győzelmi pontokat azzal, hogy megszámloljuk az ilyen kártyákat: a paprika 3, a banán és a mogoró 2, a rizs 1 győzelmi pontot ér.

5 paprika



4 banán



4 mogoró



3 rizs



Ez után következnek a játék végi pontozás. A játékosok győzelmi pontokat kapnak a megmaradt köveikért és az előttük levő kártyáikért:

- győzelmi pont jelölők
- szentélyenként 4 GyP
- 5 kövönként 1 GyP
- áldozatkártyánként 0-3 GyP

**Példa:** A játék végén Botond előtt az alábbi áldozatkártyák, szentélyek és kövek találhatóak:



$2 \times 3 = 6$



$3 \times 2 = 6$



$3 \times 1 = 3$



$1 \times 2 = 2$



$1 \times 4 = 4$



$1 \times 1 = 1$

Ezzel 22 győzelmi pontot szerzett.

A legtöbb győzelmi pontot szerző játékos nyeri a játékot. Döntetlen esetén a legtöbb szentéllyel rendelkező játékos nyer. Ha még ez után is döntetlen lenne, akkor a legtöbb kővel rendelkező játékos győz. Ha még ez után is döntetlen, akkor ezek a játékosok osztoznak a győzelmen.

## JÁTÉKMÓD 1. AZ ORÁKULUM

Az orákulum betekintést ad a jövőbe és növeli a gazdagságot. Használd az orákulum bölcsességét arra, hogy több információt tudj meg az oltáron lévő kártyákról, miközben te magad is több pontot szerezhetsz.

A játék szabályai változatlanok, az alábbi módosításokkal:

### ELŐKÉSZÜLETEK

- Vegyetek 4 áldozatkártyát (típusonként egyet), keverjétek meg ezeket, majd helyezzétek őket képpel lefelé az oltárra.
- Miután a 16 kártyát lehelyeztéték a 4 oszlopba, keverjétek a 8 orákulumkártyát a megmaradt kártyák közé.

## A JÁTÉK MENETE

Ha a **3. KÁRTYÁK HÚZÁSA** fázisban az egyik oszlop tartalmaz egy vagy több orákulumkártyát (*miután új oszlopot képeztetek*), ezeket az orákulumkártyákat azonnal vegyétek ki a oszlopból, majd helyezzétek vissza a dobozba.

Ne húzzatok helyettük kártyákat (*kivéve ha mind a 4 orákulumkártya volt!*)

A soron lévő játékos most megnézheti az oltáron levő 4 legfelső kártyát. Ez a játékos kiválaszt ezekből 1 kártyát, melyet hozzáad az előtte lévő áldozatkártyákhoz. A többi kártyát visszarakja az oltár tetejére, változatlan sorrendben.

*Note: Ha kevesebb, mint 4 kártya van az oltáron, a játékos az összes kártyát megnézi. Ez a játékos ezek közül választ ki magának 1 kártyát. A többi kártyát képpel lefelé, változatlan sorrendben visszahelyezi az oltárra.*

## JÁTÉKMÓD 2. A DÉMON

*Bali lakosai hisznek abban, hogy a démonok gonosz szellemek, melyek éjjel jelennek meg lakásaikban. Ezért megkérik a papokat, hogy űzzék el a gonosz szellemeket.*

A játék szabályai változatlanok, az alábbi módosításokkal:

## ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezzétek a démont az első (*bal oldali*) kártya oszlopra a kínálatban.

## A JÁTÉK MENETE

- Amikor papot játszol ki a **2.A. KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA** fázisban, mozgasd a démont egy oszloppal jobbra a kínálatban. Ha a démon az utolsó oszlopon volt, mozgasd át az első oszlopra.
- A **3. KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA** fázisban nem vehettek el kártyát abból a sorból, ahol a démon éppen található.

*A játékmódokat külön-külön, vagy akár egyszerre is használhatjátok.*

IMPORTÁLJA: AKABÓN KFT. ÉS DELTA VISION KFT.  
KIZÁRÓLAGOS MAGYARORSZÁGI FORGALMAZÓ: DELTA VISION KFT.

JÁTÉKTERVEZŐ: KLAUS-JÜRGEN WREDE

GRAFIKAI TERVEZŐ: DENNIS LOHAUSEN

SZABÁLYKÖNYV: JEROEN HOLLANDER

ANGOL FORDÍTÁS: KENNY VAN DEN BERGH

MAGYAR FORDÍTÁS: KRANTZ DOMI

PROJEKTVEZETŐ: JONNY DE VRIES

©2017 WHITE GOBLIN GAMES

WWW.WHITEGOBLINGAMES.COM

