



# HORUS™

H. Jean Vanaise (Flying Turtle Games)

2-4 játékos részére

10 éves kortól

Játékidő: kb. 60 perc

## A JÁTÉK ÖTLETE ÉS CÉLJA

A Nílus lassan folyik a termékeny mezőkön, az áhítatra buzdító templomok mellett. A Nílust nem érdekli a partjain folyó hatalmas harcok. A völgy hatalmasai fölénybe szeretnének kerülni, amit a befolyásuk nagy és gazdag területekre való kiterjesztésével, ezzel egy időben pedig a vetélytársak akadályozásával próbálják elérni. Hórusz segítségével és egy kis szerencsével az egész Egyiptomi Királyság uralkodója tudsz lenni?

A játék során a szent Kemet Királyság (Ó-Egyiptom) épül fel a játékosok által lerakott lapkákból. A Nílus a kék folyó lapkák segítségével növekszik. A szomszédos területek zöld, piros, fekete és barna lapkákból épülnek fel. Az a játékos felügyeli az adott területet, akinek a legnagyobb ott a befolyása. A terület értékét az ott található lapkák száma adja meg.

Ha kétféle lapkát felhasználtunk, a játéknak vége. A legértékesebb területtel rendelkező játékos a nyertes.

## TARTOZÉKOK

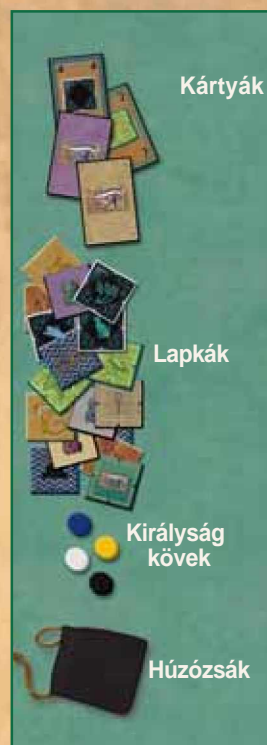
- 120 lapka
- 80 királyság kő
- 50 Hórusz kártya (homokszínű hátoldal)
- 4 Nílus kártya (lila hátoldal)
- 1 húzózsák

## ELŐKÉSZÜLETEK

A *Horus*-nak nincs táblája, a játéktér a lerakott lapkákból fog a játék folyamán fog kialakulni.

Négy különböző fajta lapka van a játékban: sivatag, domb, szántóföld és ingovány.

Három különböző hátlapú lapka van (homok színű, lila és ezüst), ezen felül vannak még folyó, illetve temető lapkák is. A játék elején a lapkákat a hátlapjuk színe szerint szét kell válogatni.





Folyó /  
temető  
lap

A homokszínű hátlapú lapkák a húzózsákba kerülnek, és jól meg kell keverni őket.

A lila hátlapú lapkákat az előlapon szereplő területek (sivatag, domb, szántóföld, ingovány) szerint kell szétválogatni, és képpel felfelé négy paklit képezni belőlük. Az ötödik pakliba a folyó és temető lapkák kerülnek.



Ezután a három szürke háttérű kezdőlapkát az asztal közepére helyezzük. Ez a három lapka alkotja folyó kezdetét. Két lapkán egy-egy hajó látható, a harmadikon pedig egy lépcsős piramis.

Minden játékos elveszi az egy színhez tartozó 20 királyság követ, valamint egy Nílus kártyát. A fennmaradó királyság kövek és Nílus kártyák visszakerülnek a dobozba.



A Hórusz kártyákat megkeverjük. Minden játékos öt kártyát húz. A fennmaradó Hórusz kártyákat húzópakliként az asztal közepére tesszük.

## A JÁTÉK MENETE

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. A többiek öt az óramutató járásával megegyező irányban követik. Egy játékos köre öt akcióból áll, amit az adott sorrendben kell végrehajtani.

1. Akció: A zsákból lapka húzása, és lerakása
2. Akció: Kézből egy Hórusz kártyát kijátszása
3. Akció: A Hórusz kártya alapján lapka lerakása
4. Akció: A Hórusz kártya alapján egy királyság kő lerakása
5. Akció: Hórusz kártya húzása



### 1. Akció: A zsákból lapka húzása és lerakása

A köre elején a játékos húz egy lapkát a zsákból, és egy vagy több lent lévő lapka mellé teszi. A lehelyezés szabályai a 4-6 oldalakon találhatóak.



## 2. Akció: Kézből egy Hórusz kártya kijátszása

Ezen akció során ki kell játszani egy Hórusz kártyát. A kártya közepén lévő ábra egy lapkát mutat, amit a 3. akció során kell lerakni. A sarkokon látható számok mutatják meg, hogy a 4. akció folyamán hova kell királyság követ lerakni.

## 3. Akció: A Hórusz kártya alapján lapka lerakása

A játékos elvesz egy, a kijátszott Hórusz kártyán látható lapkát a készletből, majd ezt egy vagy több, már az asztalon lévő lapka mellé teszi. A fekete kérdőjeles kártya esetén a játékos egy tetszőleges lapkát, vagy egy folyó/temető lapkát rakhat le.



## 4. Akció: A Hórusz kártya alapján királyság kő lerakása

A királyság köveket a Hórusz kártyán lévő számok alapján kell lerakni. A királyságkövet bármelyik olyan területre le lehet rakni, ami legalább annyi lapkából áll, mint a Hórusz kártyán található szám. Ha a kártya sarkában szám helyett kérdőjel látható, a játékos eldöntheti, hogy 1, 2, 3, 4 vagy 5 méretű területre teszi le a királyság követ.

Minden lapkára csak egy királyság kő rakható.

### *Kivétel az első kör*

***Az első körben minden Hórusz kártyán lévő szám csak egyet ér. Ha az első körben királyság követ kell kijátszani, azt csak olyan területre, lehet, ami egy lapkából áll. Ha mindenki túl van az első körén, a kártyán lévő számok érvényesek ismét, a játék a továbbiakban normálisan folytatódik.***

A királyság kövek lerakása **teljesen független** a lapkák lerakásától. A királyság követ vagy arra a területre kell tenni, ahova a lapkát raktuk le, vagy pedig a Hórusz kártyán látható tájra. A játékos olyan területre is lerakhatja a királyság követ, amit épp elkezdett, vagy növelt.

A királyság követ olyan területre lehet lerakni, aminek a mérete a Hórusz kártyán látható szám, és ezen belül csak üres lapkára. Ha egy terület már hat, vagy annál is több lapkából áll, akkor erre a területre több királyság követ már nem lehet lerakni. Ezekre a területekre még kérdőjeles Hórusz kártyával sem lehet királyság követ lerakni.

A hatnál több lapkából álló területeken csak az alábbi esetek egyikénél változhat meg a királyság kövek száma:

(1) Két, azonos lapkából álló területet összekapcsolunk. Például két dombvidéket egy domb lapka segítségével összeolvasztunk egy nagyobb dombvidékké. Ilyenkor az összes, a területen lévő királyságkö számít.



1-es példa

vagy

(2) Egy Nílus kártya segítségével az egyik területről a másikra mozgatható egy királyság kő.

**1-es példa:** Anna feketével van. Egy „5-ös sivatag” kártya mellett dönt (A). Ez annyit jelent, hogy először egy sivatag lapkát kell leraknia (B). Ezzel a lapkával egy 7 lapkából álló sivatagos területet hozott létre, amin neki már két királyság kővel ellenőriz. Ezután lerak egy királyság követ a dombvidékre (C), mivel az pont 5 lapkából áll. Lerakhatott volna királyság követ a szántóföldekre is, mivel az a terület is 5 lapkából áll.

Előfordulhat olyan eset, hogy nem lehet királyság követ lerakni. Ilyenkor ezt az akciót ki kell hagyni.

## 5. Akció: Hórusz kártya húzása

A kézben lévő kártyákat ismét 5-re kell pótolni. Ezzel az akcióval a játékos körének vége, és a következő játékos lesz soron. A Nílus kártya nem számít Hórusz kártyának.

Ha a húzópakli elfogyott, a dobott kártyákat meg kell keverni, és új húzópaklit kell képezni belőlük.

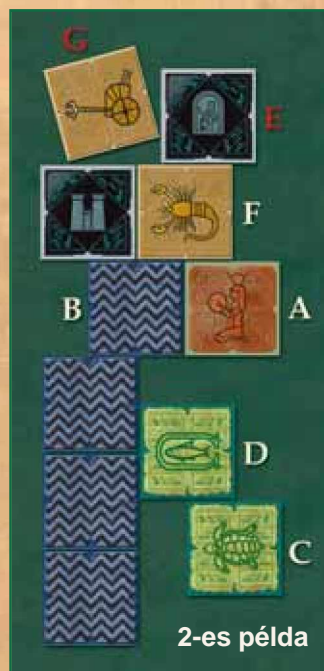
Természetesen a játék e pillanatában már elfogyott lapka paklit jelölő kártyák kivételével (lásd még: A JÁTÉK VÉGE).

## A LAPKÁK LERAKÁSÁRA VONATKOZÓ SZABÁLYOK

Az új lapkát, akár a húzószákból, akár a felfordított pakliból lett húzva, egy, már játékban lévő lapka mellé kell lerakni.

A kártyákat le lehet rakni úgy, hogy a lent lévő lapka teljes élével érintkezik, illetve úgy is, hogy csak a lent lévő lapka élének a felével. Minden lapka minden élének a közepe meg van jelölve, így könnyebb őket lerakni.

**2-es példa:** A domb lapka (A) úgy lett lerakva, hogy a folyó lapka (B) teljes élével érintkezik. Az ingovány lapka (C) pedig úgy, hogy a lent lévő ingovány lapka (D) élének a felével érintkezik. A szántóföld lapka (E) rosszul lett lerakva, mert a lapka sarka nem a sivatag lapka élének a felénél található. A sivatag lapka (G) is rosszul van lerakva, mivel a többi lapkához képest ferdén áll.



2-es példa

Mivel a lapkákat teljesen vagy félig a lent lévő lapkák mellé kell lerakni, üres területek keletkezhetnek. Az a játékos, aki ezeket az üres területeket hasznosítani tudja, előnyt szerezhet a játékostársaival szemben.

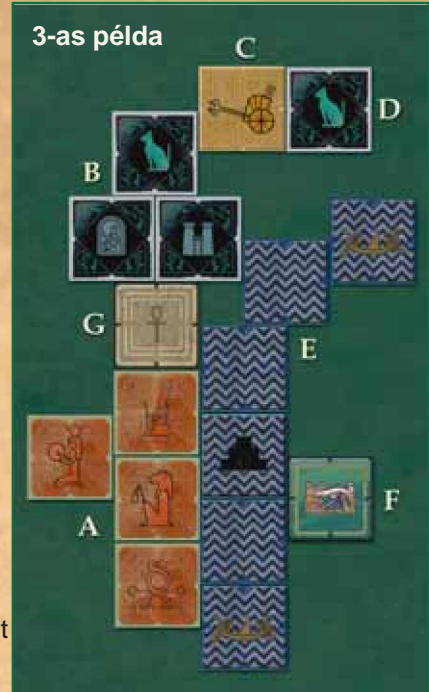
## A területek

Amikor egy lapka lekerül az asztalra, az rögtön egy terület része lesz. A területek egymás mellett lévő, azonos fajtájú lapkák összessége. A lapkákon lévő minták csak díszítések.

A területek méretének nincs felső határa. Elméletileg egy terület állhat a 20 egy típusú lapkából is.

**3-as példa:** A dombvidék (A) négy lapkából áll. A szántóföld (B) csak három lapkából áll, mivel a sivatag lapka (C) elválasztja a másik szántóföld (D) lapkától elválasztja. A Nílus (E) soha nem része egyik területnek sem, mint ahogy Hórusz temploma (F) és a temető (G) sem.

A játék végén a játékosok az ellenőrzött területek után kapnak pontokat. A terület értéke a benne foglalt lapkák száma. A 3-as példában a dombvidék (A) 4 pontot ér, a szántóföld (B) pedig 3 pontot. Az egyedüli lapkák, mint (C) és (D) is egy területet alkotnak, viszont ezek csak egy pontot érnek.



## A folyó

A játék elején csak a lépcsős piramisos, és a két bárkás lapka van csak játékban. A bárkás lapkák a játék folyamán mindig a folyó két végét jelentik. Ahogy lerakunk újabb folyó lapkákat, a Nílus úgy lesz egyre hosszabb és szélesebb.

Ha egy vagy több lapkát teljesen körbe ölel a folyó, akkor ezek a lapkák szigetnek számítanak. Egy szigeten egy vagy több terület is lehet. A szigeten található területek értéke megduplázódik.

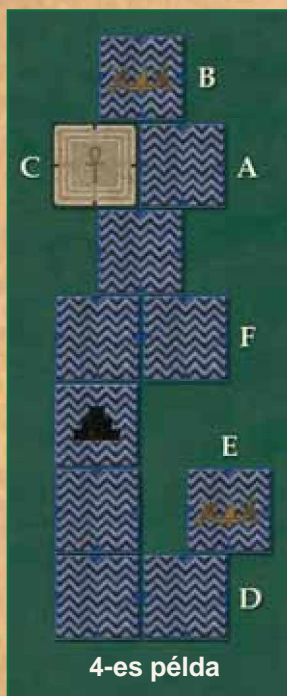
## A folyó meghosszabbítása

A folyót úgy tudjuk meghosszabbítani, ha az 1. akció során a zsákból egy folyó lapkát húzunk. Ilyenkor a kihúzott folyó lapkát a folyó valamelyik végére, a bárkás lapkák helyére kell lerakni. A bárkás lapkát a lapkák lehelyezési szabályai szerint kell a folyó végére tenni. (teljes éllel, vagy az él felével érintkezzen)

Miután a zsákból húzott lapkát leraktuk, és a folyó végét jelentő bárkás lapkát áthelyeztük, a játékosnak **fel kell húznia egy folyó/temető** lapkát a megfelelő pakliból.

Minden alkalommal, amikor egy játékos folyó/temető lapkát húzott, két lehetősége van ezek kijátszására:

- **Folyóként:** a lapkát ebben az esetben a folyóval szomszédos **bármelyik** üres helyre lehet lerakni, vagy a folyó bármelyik végén lévő bárkás lapka helyére. Ha a játékos valamelyik bárkás lapka helyére teszi le a folyó lapkát, akkor a bárkás lapkát kell egy folyó lapkával szomszédos helyre letennie. **Nem lehet úgy lapkát lerakni – még a bárkás lapkát sem – hogy az a folyót akadályozza a folyásában.**
- **Temetőként:** A temető lapkára is ugyanazok a lerakási szabályok vonatkoznak, mint a sima lapkára. Soha nem lesz egy terület része sem, még akkor sem, ha kettő vagy több temető lapka van egymás mellett. A temető lapkára nem szabad királyság követ rakni. A temető lapkákkal a területek növekedését lehet megnehezíteni.



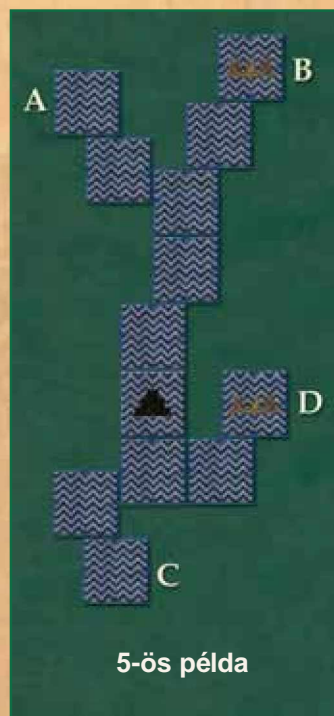
4-es példa

**4-es példa:** Béla folyó lapkát (A) húzott a zsákból, ezzel a felső bárkás lapkát (B) cseréli le, és a jelölt helyre teszi. Ezután elvesz egy folyó/temető lapkát a pakliból, és azt temetőként (C) teszi le. Valamivel később Cecil is folyó lapkát (D) húz a zsákból, és a másik bárkás lapka helyére (E) teszi le. Ezután ő is húz egy folyó/temető lapkát, és azt folyóként (F) teszi le. Lecserélhette volna valamelyik bárkás lapkát is, és azt bárhová letehetette volna, mondjuk az (F) folyó lapka helyére is.

### A folyásirány megváltoztatása

Előfordulhat, hogy egy játékos megváltoztatja a Nílus folyásirányát, vagy esetleg szétosztja a folyót. Ez azt jelenti, hogy a folyót három, vagy több irányba, „ágba” is építjük. A folyónak azonban ilyenkor is csak két vége van, az a kettő, ahol a bárkás lapkák találhatóak.

A folyó többi ágait táj lapkákkal bármikor el lehet zárni.



5-ös példa

**5-ös példa:** A folyónak négy „ága” van, (A), (B), (C) és (D). Kettőnek – (B) és (D) – a végén vannak a bárkás lapkák, a mik a folyó végét jelentik. Ezeket lehet mozgatni, és ezeket nem szabad elzárni. Az (A) és (C) lapkák sima folyólapkák. Erre lehet a folyót folytatni, de ezeket már nem lehet mozgatni. Viszont ezt a két ágat el lehet zárni.

## A Nílus kártyák



A játék elején minden játékos kap egy Nílus kártyát. Ezekon a kártyákon két folyó/temető lapka látható. A kártyákat egy játék alatt csak egyszer lehet kijátszani egy Hórusz kártya helyett.

A Nílus kártya segítségével **két** folyó/temető lapkát lehet kijátszani. Ezután a játékos egy folyóval szomszédos területről áthelyez egy királyság követ egy másik folyóval szomszédos területre. A királyság követ a terület bármely lapkájáról el lehet venni, olyanról is, ami nem szomszédos a folyóval. Hasonlóan, annak a lapkának, ahova áthelyeződik a királyság kő, sem kell a folyó mellett lennie.

A kijátszott Nílus kártya kikerül a játékból.

## Hórusz temploma

Egy különleges zöld-arany lapka Hórusz templomát ábrázolja. Minden játék elején ez a lapka a húzózsákba kerül. Amint a templomot valaki kihúzza a zsákból, a folyó mellé kell raknia úgy, hogy se területtel, se temető lapkával ne legyen szomszédos. Ha a templomot nem lehet lerakni, ki kell venni a játékból.

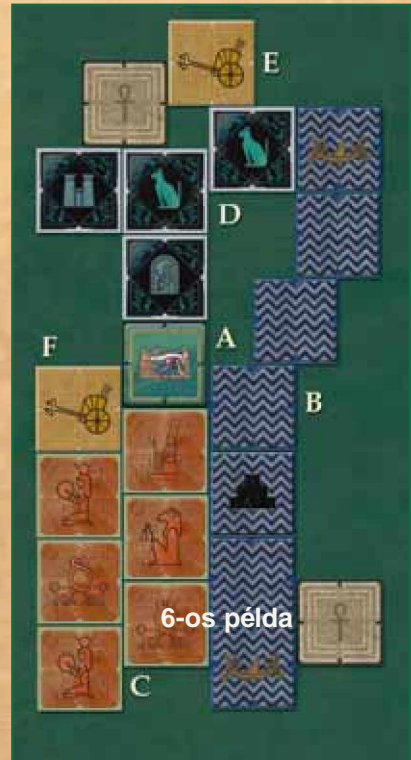
A játék folyamán persze kerülhetnek egyéb lapkák Hórusz temploma mellé. Minden olyan terület értéke megduplázódik, amelyik akár csak egy lapkájával is érintkezik a templommal. Viszont egy terület sem érhet többet tíz pontnál.

Hórusz templomára nem lehet királyság követ rakni. A templom soha nem része egy területnek sem. Csak a vele szomszédos területek értékét növeli.

**6-os példa:** Cecil kihúzta Hórusz templomát (A) a zsákból, és azt egy folyó lapka mellé (B) rakta le. A játék e pillanatában még nincs a templommal szomszédos terület. Később Dénes egy sivatag lapkát (F) tett le a templom mellé. Később mind a szántóöld (D), mind a dombvidék (C) szomszédos lett a templommal. A szántóöld (D) most 8 pontot  $(4 \times 2)$  ér, a dombvidék (C) 10 pontot ér  $(6 \times 2 = 12)$ , de egy terület sem érhet 10 pontnál többet), a templom melletti sivatag (F) 3 pontot ér, míg a másik sivatag (E) csak egyet. F)

## A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha az előre kirakott **5 pakliból kettő** elfogyott. A második pakli utolsó lapkáját elvevő játékos még befejezi a körét, majd a játék véget ér.



**Megjegyzés:** amint az első pakli elfogyott, a játékosok eldobják a Hórusz kártyáikat a kezükből, majd húznak helyettük másik ötöt. A későbbiekben húzott olyan Hórusz kártya helyett, amin a már elfogyott lapka látható, egy másikat kell húzni.

## A PONTOZÁS

Az a játékos felügyel egy adott területet, akinek a legtöbb királyság köve található rajta. Ha több játékosnak is azonos számú királyság köve van a területen, akkor közösen ellenőrzik a területet, és mind megkapják az érte járó pontot. A területen lévő összes lapka után egy pont jár. A terület értékét megduplázzuk, ha szomszédos Hórusz templomával, vagy ha a terület a Nílus egyik szigetén található.

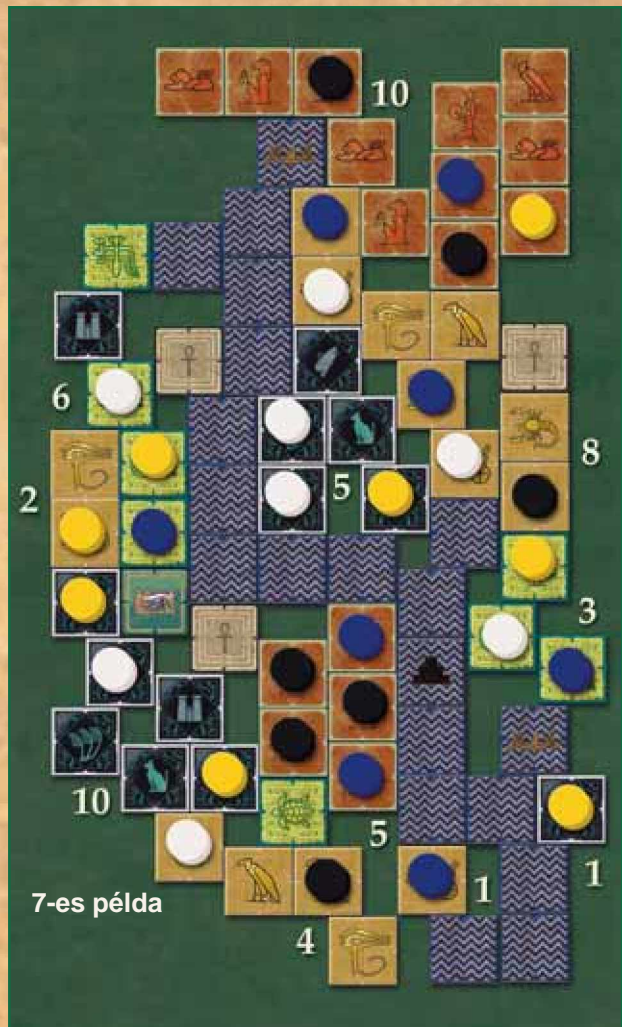
Ha mindkettő teljesül, akkor a terület értéke megnégyesződik.

**Megjegyzés:** Egyik terület sem érhet tíz pontnál többet, sem akkor, ha tíz lapkánál többől áll, sem akkor, ha a terület értékét megduplázzuk, megnégyeszzük.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a győztes. Ha több játékos is ugyanannyi pontot gyűjtött, akkor megosztoznak a győzelmen.

**7-es példa:** Anna fehérrel játszik, és 26 pontot ért el (6+4+3+5+8) Bélának, a sárga játékosnak 22 pontja lett (6+2+10+1+3). Cecil, aki zöld volt, 19 pontot gyűjtött (4+5+10). Végül a kékkel játszó Dávid csak 18 pontot szerzett (6+1+3+8).

Az ábrán látható számok az adott területek értékét jelképezik.



Fordította: CsaBull



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:  
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMVIII

Version 1.0

