

Olivier Rolko

Julien Castanié

Gaïa



Magyar szabály





Játék 2 - 5 játékosnak

Játék idő: 20-40 perc

Az idők kezdetén vagyunk, még semmi sem létezik – de Te már készen állsz a világ megteremtésére. Minden képzeletet felülmúló hatalmaddal hozzájárulsz a végtelen univerzum megalkotásához és benépesítéséhez. Amikor azonban kezded a hegyeket formálj, és életet teremtasz a mezőkön és erdőkben, hirtelen beléd hasít a felismerés: nem Te vagy az egyedüli teremtő! Másoknak is megvan a hatalmuk mindarra, amire neked, és ők is ugyanannak a világnak a formálásán dolgoznak, amilyen te. De kinek az akarata fog megvalósulni – ki lesz végül Gaia Teremtője?

A játék elemei

Legyél te az első, aki lehelyez 5 embert Gaia-ra (6 embert 2 játékos esetén).

Alap szabályok

Összetevők

- ▶ 27 fa játékos bábu (6 kék, 6 sárga, 5 zöld, 5 piros, 5 fehér)
- ▶ 20 állatjelző token (szarvas / hal)
- ▶ 48 tájlapka (10 mező, 8 erdő, 7 tenger, 10 sivatag, 6 hegység, 7 mocsár)
- ▶ 40 zöld Természet kártya (8 mező, 8 erdő, 7 tenger, 6 sivatag, 6 hegység, 5 mocsár)
- ▶ 30 kék Élet kártya (18 város, 12 állat)
- ▶ 9 sárga Cél kártya.

Megjegyzés: az egyszerűsített játékmenet esetén, ki kell venni a két hatalmi célkártyát (amelynek teljesítéséhez kellene a vörös hatalomkártyák is) – ezek csak a haladó játékmódban használhatók.

A játék előkészítése

A hatféle tájlapkát külön csoportokba rendezve egymás mellé kell rakni (mező, erdő, tenger, sivatag, hegy és mocsár).

A megkevert zöld Természet kártyákból osztani kell minden játékosnak 2-2 lapot a pakliból. Ezután még le kell rakni 3 lapot képpel felfelé, majd a paklit lefordítva a tájlapkák mellé helyezni.

A megkevert kék Élet kártyákból osztani kell minden játékosnak 1-1 lapot. Ezután még le kell rakni 2 lapot képpel felfelé, majd a paklit lefordítva a tájlapkák mellé helyezni.

Az állatjelzőket tájlapkák mellé kell halmozni, ezek képezik a bankot.

Meg kell keverni a Cél kártyákat, és képpel felfelé fordítva le kell rakni játékosszám plusz kettő lapot:

- ▶ 2 játékos esetén 4
- ▶ 3 játékos esetén 5
- ▶ 4 játékos esetén 6
- ▶ 5 játékos esetén 7

A maradék lapokat vissza kell tenni a dobozba, már nem lesz rájuk szükség.



2 játékos esetén a 6 kék és 6 sárga ember figurát kell használni.

Választani kell egy kezdő játékost. A játékosok az óramutató járásával megegyezően következnek. Fontos: a játék megkezdéséig senki sem nézheti meg az elé kiosztott lapokat!

A játék körök

Minden játékosnak a saját körében **két akciót** kell végrehajtania:

- ▶ **Kártya húzás**
- ▶ **Kártya kijátszása kézből**

A két akciót bármilyen sorrendben végre lehet hajtani, illetve megengedett **ugyanazt az akciót kétszer végrehajtani**.

▶ Kártya húzás

Itt szintén két lehetőség közül lehet választani:

- a felfordított három „**Természet**” illetve két „**Élet**” kártya közül lehet választani egyet. Ekkor a játékos felveszi a lapot és a felvett lapot pótolja a megfelelő pakliból.

vagy

- fel lehet húzni a „**Természet**” vagy az „**Élet**” pakli egyik legfelső lapját.

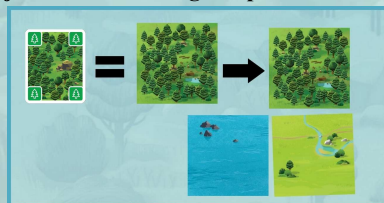
A játékos kezében **legfeljebb 6 kártya** lehet. Ha bármelyik akciójaként felhúzza egy **hetedik** lapot, akkor azonnal el kell dobni egy általa választott lapot a kezéből, anélkül, hogy kijátszaná.

▶ Kártya kijátszása kézből

A kijátszott **Természet kártyákat nem dobjuk el**, hanem képpel felfelé fordítva **magunk előtt tartjuk a játék végéig**, mivel ezekből lehet majd összeválogatni a **célkártyák teljesítéséhez szükséges lapokat**.

▶ Természet kártya kijátszása

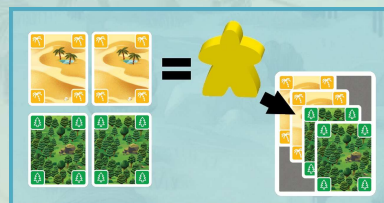
A játékos kijátszik egy **Természet kártyát** a kezéből, elvesz egyet a kártyának megfelelő lapkészletből, és lehelyezi a kialakuló világ már lerakott tájlapkái mellé úgy, hogy legalább egy oldalával kapcsolódjon egy már letett lapkához. A legelső lapot az első játékos értelemszerűen leteszi az asztal közepére.



Ha egy adott lapkátípus elfogy, akkor olyan kártya a továbbiakban nem játszható ki!

Cél kártyák teljesítése (nem számít külön akciónak)

Ha egy játékos előtt, a kijátszott **Természet kártyákból** összegyűlik annyi és olyan fajta, amelyekből valamelyik cél kártyát teljesíteni tudja, akkor azt a cél kártyát elfoglalhatja. A cél kártyán látható lapokat eldobja, és egyik bábuját ráhelyezi a teljesített lapra – ettől kezdve az a cél kártya a többi játékos számára már nem érhető el.



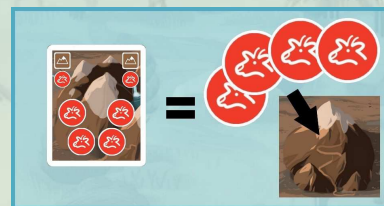
FONTOS: a célkártyák a játék során nem cserélhetők vagy pótolhatók!

▶ Élet kártya kijátszása

Az **Élet kártyáknak** két típusa van a játékban: az **állat** és a **város** kártyák.

Állatok: Állat kártya kijátszása esetén a játékos lehelyez 4 állatjelzőt egy a kártyán megengedett típusú, de **üres** (amelyen sem város kártya, sem állat token nincs) tájlapkára helyezi őket, majd eldobja a kártyát. A kártyán a csillag azt jelenti, hogy az állatjelzők bármely tájlapra letehetőek.

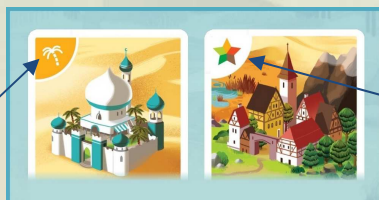
A játékos nem játszhat ki több **állat** kártyát ha az állat tokenek száma 4 alá csökken a bankban. Ha később a vadászat/halászat fázis következtében újból lesz négy elérhető állat, akkor az állat kártyák is újból kijátszhatóvá válhatnak.



Város: A játékos leteheti egy **város** kártyáját egy már játékban lévő **üres** tájlapra (amelyen nincs állat vagy város). A **város** építés során a következő két szabályt kell követni:

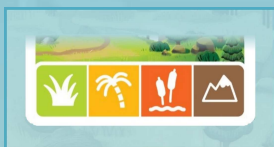
1. **Város tájlapka**

A bal felső sarokban lévő jel mutatja, hogy milyen típusú tájlapkára lehet letenni.



A csillaggal jelölt város kártyát tenger kivételével, bármilyen típusú tájlapra le lehet tenni.

2. Város elégedettség (minimum 2 szükséges)



A **Város kártya** alján található négy ikon a város lehelyezésének feltételeit jelöli és csak akkor játszható ki, ha ezekből a feltételekből legalább kettő teljesül. Ez akkor teljesül, ha annak a tájlapkának a négy szomszédja, ahová a városunkat felépítenénk, megfelel a városépítés ikonokkal jelzett kritériumainak. Figyelem: az átlós szomszédok nem számítanak

A megalapított városra tenni kell egy játékos bábút.

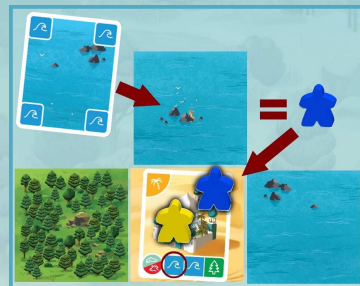
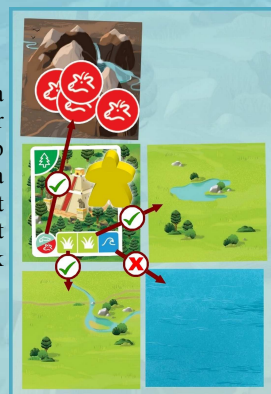
Fontos: a városkártya letakarja, ezzel érvényteleníti annak a tájlapkának a típusát, amelyre felépítjük, így az nem számítható be egy szomszédos város felépítésének feltételei közé.

Az állatok nem takarják le a tájlapka típusát!

A városok elégedettségi szintjének növelése

Ha egy játékos növeli egy vagy több város elégedettségét, azzal hogy letesz állatjelölőt vagy egy új tájlapkát az adott városok ikonjai szerint, ami még nem volt lefedve, akkor lerakhatja egy-egy bábuját az összes érintett városra, azonban játékosnak csak egy bábuja lehet egy városon.

Ha egy várossal szomszédos területre további – az esetleges feltételen túli – állatokat telepítünk, azt megtehetjük, de az nem növeli a város elégedettségi szintjét!



A városok elégedettségi szintjének csökkentése

Ez a következő esetekben történhet meg:

- Ha egy új város alapít valaki egy már létező város szükségleteit betöltő eddig üres tájlapkára. Ez a lapka többé nem érvényes és csökkenti a régi város elégedettségi szintjét.
- Ha az összes állat jelző lekerül a város szükségleteit betöltő tájlapkáról. Ez a „Vadászat és ellátás” fázis következtében történhet meg – a részletes szabályokat lásd később!
- Bizonyos **Hatalom kártyák** használata következtében – amelyre csak a haladó játékmódban kerülhet sor.

Ha egy város szükségletei közül csak egy marad meg, akkor a városon lévő bábukat minden játékosnak vissza kell vennie – a város azonban megmarad. A későbbiek során bárki újból gondoskodhat a szükségletek betöltéséről, és így visszahelyezheti rá a bábuit – ha ez egyáltalán lehetséges.

Ha egy városnak nem marad egyetlen szükséglete sem, akkor a város nem tartható fenn. A város kártyát eldobjuk, a rajta lévő bábuk pedig visszakerülnek a tulajdonosaikhoz

Vége a körnek

Ha senki sem nyer egy játékos körében és az aktuális játékos befejezte a két akcióját, akkor a következő játékoson a sor.

Új kör kezdődik

Vadászat és ellátás

A játékosnak az új körét a Vadászat és ellátás fázissal kell megkezdenie, ha áll bábuja városon, amelynek feltételei között állatok is meg vannak jelölve, ekkor a szokásos két akcióját csak ezután hajthatja végre. Az ilyen városok mellől le kell vennie egy darab állat jelzőt, hogy a város lakosságát ellássa. Ha több szomszédos mezőn is vannak állatok, ő dönti el, melyikről vesz le körönként egy állatot, ha vannak. Ha azonban vannak állatok az ilyen jelzéssel ellátott városok mellett, akkor le kell venni egyet városonként, míg a mező ki nem ürül – és így a város elégedettségi szintje le nem csökken. A játékos bábuk is lekerülnek a városról, ha az elégedettségi szint kettő alá csökken.

A játék vége és győzelem

A játék vége:

- Ha egy játékos letette az összes bábuját városra vagy cél kártyára az nyer és vége a játéknak.

- A játék lezárásának másik lehetséges módja, ha egy játékos már nem tud felhúzni **Élet**, **Természet** vagy **Hatalom** kártyát, mert már sem a húzópakliban, sem előttük felfordítva nincs rendelkezésre álló kártya:

Ebben az esetben az a játékos győz, akinek a legtöbb embere van lehelyezve **városokon** és **Cél kártyákon**. Döntetlen esetén az a játékos a nyertes, aki a játékot lezáró játékoshoz a legközelebb ül az óramutató járása alapján.

Képes példa az Alap szabályokhoz



A sárga játékos a köre elején:

a) Mivel van a játékos egyik **városán** (bal alsó tájlapkán) állat megjelölés, ezért először meg kell etetnie a várost (lásd Vadászat és ellátás). A játékos levesz egy állatjelölőt a sivatagról, amivel csökkenti az elégedettséget, mivel most más csak egy feltételnek felel meg a város. Ezért a játékosnak vissza kell vennie a bábuját a városról.

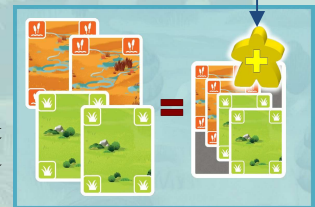
b) **Első akció:** A játékos kijátszik maga elé egy mező kártyát és így a mező tájlapkát a jobb felső város mellé rakva növeli annak elégedettségi szintjét háromra. Ez lehetővé teszi, hogy letegye bábuját a városra a kék mellé.

c) Mivel az első akcióban kijátszott mező kártyával összegyűlt neki a **Természet kártyákból** az egyik **Cél kártyán** lévő sorozat, ezért eldobja a négy **Természet kártyát** és ráteszi a bábuját a teljesített **Cél kártyára**, amit a többi játékos most már nem szerezhet meg. Ez **nem** számít **külön** akciónak!



d) **Második akció:** A játékos kijátszik egy állat kártyát és letesz 4 állatjelzőt a sivatagra, ahonnan az első akciójában le kellett vennie egyet. Ezzel újra növelte a **város** elégedettségét és ráteheti egy bábuját a városra.

A sárga játékos, a köre alatt egy bábuját eltávolította, de három bábuját letette: kettőt **városra**, egyet pedig egy **Cél kártyára**.

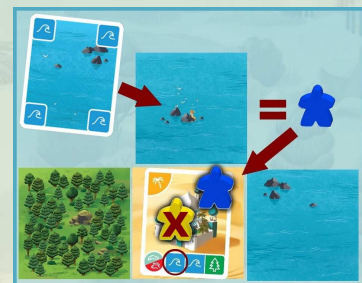
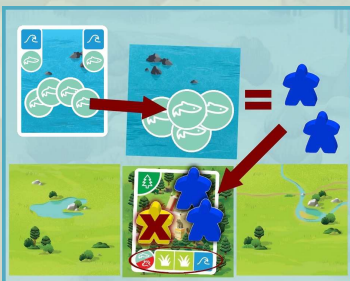


Haladó szabályok

Alapszabály módosítások

► **Város ellopása**

Amikor egy játékos kiegészíti egy másik játékos által felépített **város** szükségleteit, akkor az ott lévő játékosnak vissza kell vennie a városra helyezett bábuját, és a **város** új tulajdonosa az újabb szükséglet betöltő játékos lesz.



► **Megerősített Városok**

Amikor egy **városnak** mind a négy szükséglete betöltésre kerül, akkor a negyedik szükséglet betöltő játékos még egy bábút, vagyis összesen két bábút tehet le az adott városra.

Ha a **város** elégedettsége lecsökken három betöltött szükségletre, akkor vissza kell vennie az egyik bábuját, ha kettőre, akkor pedig a másikat is. A továbbiakban (egy vagy nulla betöltött szükséglet esetén) az alapszabályok érvényesek.

A HATALOM KÁRTYÁK

Új játékelemek

30 piros **Hatalom kártya** (6 nap, 6 eső, 5 villámlás, 3 földrengés, 2 vulkán kitörés, 4 tornádó és 4 védelem).
Megjegyzés: az 5 villámlás és a 2 vulkán kitörés kártyák csak a “Katasztrófa” játék módban szükségesek.
A **cél kártyák** közé be kell keverni a 2 **hatalom cél kártyát** is (ezeken négy piros kártya van).

További előkészületek

Keverjük meg a piros **Hatalom kártyákat** és osszunk minden játékosnak egy-egy lapot ebből a pakliból is – így minden játékos négy lappal fog kezdeni (két **természet**, egy **élet** és egy **hatalom kártyával**).
Ezután tegyünk le két lapot, amelyeket képpel felfelé helyezünk le, majd a pakli többi részét felfordítva helyezzük az Élet pakli mellé. Végül keverjük be a **cél kártyák** közé a két hatalmi célkártyát is – a haladó játéknál immáron ezekre is szükség lesz.

Hatalom kártya használati szabályok

► Kártya húzás

Két lehetőség közül lehet választani:

- a felfordított három „**Természet**” illetve két **”Élet**” vagy **”Hatalom**” kártya közül lehet választani egyet

Ekkor a játékos felveszi a lapot és a felvett lapot pótolja a megfelelő pakliból.

vagy

- fel lehet húzni a „**Természet**”, **”Élet**” vagy **”Hatalom**” pakli egyik legfelső lapját.

A játékos kezében legfeljebb **2 hatalom kártya** lehet. Ha bármelyik akciójaként felhúzna egy harmadik **hatalom kártyát**, akkor azonnal el kell dobnia egy **hatalom kártyát** a kezéből, anélkül, hogy kijátszaná.

Az alapszabályban lévő általános **6 lapos kézlimit** itt is érvényes, amibe a **hatalom kártyák** is beleszámítanak.

► Hatalom kártya kijátszása

Amikor egy játékos **hatalom kártyát** játszik ki, akkor azt felfedve maga elé helyezi – úgy mint a **természet kártyákat**. Ezután a játékos végrehajtja a kártya által biztosított akciót – amely részletezését lásd a 8. oldalon.

Megjegyzés: Hatalom kártya felhasználható a saját városra is!

► Hatalom cél kártya teljesítése (ha van):

Ha a játék elején játékba kerül egy vagy két **hatalom cél kártya** is, akkor azokat a normál **cél kártyákhoz** hasonlóan lehet teljesíteni: négy kijátszott, és összegyűjtött **hatalom kártyát** bemutatva és eldobva egy bábút le lehet tenni a teljesített **cél kártyára**.

Fontos: a hatalom kártyák használata következtében megváltozhatnak a már játékban lévő városok és tájlapkák, és ez felboríthatja a városok elégedettségi szintjét. Minden hatalom kártya kijátszása után ellenőrizni kell a városokat, és végre kell hajtani a változások következtében létrejövő módosításokat (elégedettség növekedése vagy csökkenése).

Példa A: Egy **Nap** kártya kijátszása engedélyezi egy mező tájlap lecserélését sivatagra, csökkentve ezzel az elégedettséget a közeli **városban**. Ezután egy eső kártyával visszacserélve mezőre már növeli a **város** elégedettségét, amely lehetővé teszi egy bábu lerakását a **városra**.

Példa B: egy **Villámlás** kártyával megsemmisítve egy **várost** (a “Katasztrófa” változatban), mely következtében a rajta lévő állatjelzők visszakerülnek a bankba, a bábuk a játékosokhoz, illetve ez növeli egy közeli **város** elégedettségét, amire így rákerülhet a játékos egy bábuja.

“Katasztrófa” változat

A katasztrófa változat esetén hozzá kell adni a **hatalom** paklihoz az 5 Villámlás és 2 Vulkán kitörés kártyát.
A “békésebb” változathoz el lehet távolítani pár Villámlás kártyát a **hatalom** pakliból.

Képes példa az Haladó szabályokhoz



A zöld játékos kijátsszik egy Földrengés kártyát, hogy megcserélje a tenger tájlapot és ezzel együtt a halakat is a hegy tájlapra.



Az akció eredménye:

- **A bal felső város marad a sárga játékos tulajdonában, mivel kettő elégedettségi szükséglet maradt.** A földrengés előtt a sivatag és a tenger elégítette ki a szükségleteket. A földrengés után sivatag és a hegy. Mivel az elégedettség nem nőtt vagy csökkent, ezért a város tulajdonosa nem változott.
- **A jobb oldali városra a zöld játékos lehelyezhet egy bábút,** mivel növelte az elégedettség kettőről háromra, azzal, hogy odakerült a tenger. Azonban a kék elvesztette a tulajdonjogot és vissza kell vennie a bábuját.
- **Az alsó városban növekedett az elégedettség háromról négyre,** mivel odakerült még egy tenger. A zöld játékos most letehet még egy bábút arra a városra.

Plateau d'or 2013 des Journées Ludiques de Québec

Gaïa won the "Plateau d'or du public" (public choice award) during the "Journées Ludiques de Québec" (Quebec gaming festival) in 2013 under the name "Creationa".

Special Thanks:

The author wants to thank Benoit Besner, Maxime Besner, Simon Besner et Francis Rolko for testing the game and for their suggestions; the organizers of the "Plateau d'or 2013" and the participants of the "Journées ludiques de Québec" for their kind support; David Duperret for believing in his game; and everyone that has contributed to Gaïa.

The author also wants to give special thanks to Ariane Pagé Sabourin for her patience, her clever ideas and her great support during this wonderful adventure.

Credits:

Game Designer: **Olivier Rolko**

Lead Illustrator and Graphic Designer: **Julien Castanié**

Project Manager: **David Duperret**

Translation: **Justin Bazoge, Sylvain Cardinal**



© 2014 TIKI Editions

Összeállította: **wellagent (boresit fordítása alapján)**

Hatalom kártyák leírása

Megjegyzés: a **hatalom kártyák** használata következtében megváltozhatnak a már játékban lévő városok és tájlapkák, és ez felboríthatja a városok elégedettségi szintjét. Minden **hatalom kártya** kijátszása után ellenőrizni kell a városokat, és végre kell hajtani a változások következtében létrejövő módosításokat.



Sun - Nap

Cserélj le egy mocsár tájlapkát egy mező tájlapkára a készletből.
vagy

Cserélj le egy mező tájlapkát egy sivatag tájlapkára a készletből.

A játékos sosem játszhat ki Nap kártyát, ha a készletben nincs megfelelő tájlapka.
A játékos nem játszhatja ki olyan tájlapkára, amelyen **város** van.



Rain - Eső

Cserélj le egy sivatag tájlapkát egy mező tájlapkára a készletből.
vagy

Cserélj le egy mező tájlapkát egy mocsár tájlapkára a készletből.

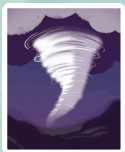
A játékos sosem játszhat ki Nap kártyát, ha a készletben nincs megfelelő tájlapka.
A játékos nem játszhatja ki olyan tájlapkára, amelyen **város** van.



Earthquake - Földrengés

Cserélj meg két egymás mellett lévő tájlapkát.

Minden állatjelző, **város** és játékos bábu rajta marad az adott tájlapkán és azokkal együtt cserélődnek.



Tornado - Forgósél

Húzz minden játékostól egy kártyát véletlenszerűen, anélkül, hogy látnád, milyen lapot húzol, csak a fajtáját tudhatod a hátuljának a színéből. Ezután megnézheted a megszerzett kártyákat. Egyet tarts meg közülük, a többit kijátszás nélkül dobd el.



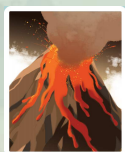
Protection - Védelem

A Védelem az egyetlen kártya, amelyet egy másik játékos körében játszatsz ki.

Semlegesítheted vele egy másik játékos által kijátszott **Hatalom kártya** hatását.

Védelem lap hatását egy másik védelem lappal nem lehet semlegesíteni.

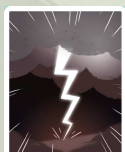
A játékos, akinek semlegesítették a kijátszott **Hatalom kártyáját**, az maga előtt tarthatja, hogy teljesítsen egy **Cél kártyát**. Ha két játékos egyszerre teljesíti ugyanazt a "**Hatalom**" **Cél kártyát**, akkor az elsőbbség azé a játékosé, akinek éppen semlegesítették a **Hatalom kártyáját** Védelemmel.



Eruption - Vulkan kitörés

Válasz ki egy **hegység tájlapkát**, ott lesz a vulkán, ami ki fog törni.

A kitörő vulkánon állatok lehetnek, de **város** nem. A kiválasztott tájlapka mind a négy szomszédos mezőjéről **le kell venni minden állatot, várost és bábút**, illetve **ha volt állat a kitörő vulkánon, azokat is** (a **város** lapkát el kell dobni, az állatjelölők visszakerülnek a készletbe a bábuk pedig a játékosokhoz). Majd a szomszédos mezőkön **le kell cserélni minden erdő, mező és mocsár lapkát sivatag tájlapkára** (a kitörő hegység változatlan marad). A játékos nem hajthatja végre a Vulkan kitörést, ha már nem áll rendelkezésre a szükséges számú sivatag lapka a készletben.



Lightning - Villámlás

Vegyél le egy kiválasztott tájlapkáról mindent, ami rajta van: minden maradék ott lévő állatjelzőt, városlapot és a városokon álló bábukat is. A városlapot eldobjuk, az állat jelzők visszakerülnek a készletbe, a levett bábuk pedig a tulajdonosaikhoz.

Megjegyzés: az „eltörölt” **város** alatti tájlapka ezután már felhasználható egy másik **város** elégedettségi szintjének növelésére.