

Scoville

10 éves kortól



2-6 játékos számára



40-120 perc játékidő

Scoville története

Wilbur Scoville 1865 január 22-én született. A világ ezután már nem lesz ugyanaz. 1912-ben Scoville megalkotta a Scoville Organoleptic Test (SOT) skálát, amellyel a paprikák erősségét lehet mérni. A Scoville skálát a paprikában található kapszaicin mennyiségének mérésére használják, Scoville-féle csípősségi egységben. Az ember folyamatosan egyre erősebb és erősebb paprikákat próbál nemesíteni.

Scoville városát Wilbur tiszteletére alapították azok számára, akik hisznek abban, hogy a legerősebb paprikák egyben a legjobb paprikák is. Ők fogadnak fel titeket, mert szükségük van valami igazán csípősre! Scoville munkavállalói lesztek, a célotok minél erősebb, csípősebb paprikák létrehozása. Aukciókon kell részt venni, palántázni kell, learatni a paprikákat és ezután képesek lesztek teljesíteni a városlakók megrendeléseit és új paprikafajtákat nemesíteni. Segíts Scoville városának, hogy kirobbanó sikert arathasson! Gyerünk palántázni!

Játékörtlet

Abból az ötletből indult ki ennek a játéknak a fejlesztése, hogy alap elemek segítségével (alap színek) újabb, jobb elemeket (másodlagos színek), majd ezek használatával még jobb elemeket lehessen létrehozni. A Scoville-ben a játékosok egyre jobb és jobb paprikák nemesítésén ügyködnek, így a legnehezebb kéréseket is teljesíteni tudják!

Tartozékok

1. Játéktábla
2. 100 kocka 10 színben
3. 6 játékos paraván
4. 6 játékos bábu

5. Érmék
6. 30 Recept lapka
7. 12 Jutalom pont lapka
8. A játék első és második részéhez tartozó aukció lapkák
9. 18 Extra lapka (6 mind a 3 típusból)
10. 48 Megrendelés lapka (24 az első és 24 a játék második részéhez)
11. Lépéssorrend sáv
12. Nemesítési táblázat
13. Összefoglalók

Előkészületek

A következő képen egy 4 személyes parti előkészülete látható:



A következőkben felsorolt lépések az ábrán **zölddel** vannak megjelölve

- A. Mindenki kap egy sárga, kék és piros kockát, egy játékos táblát és egyet mind a három típusú bónusz lapkából (összesen 3 lapka) illetve 10 dollárt.
- B. Vegyél egy sárga, egy kék, és egy piros kockát a kezedbe. Ezekből véletlenszerűen válassz 2-őt és tedd le őket a táblán található "Start Cube" helyekre. A maradék kocka megy vissza a közösbe.
- C / D. A játékosok száma és a lenti táblázat alapján kell kiválasztani, hogy hány Megrendelés (C) illetve Recept (D) lapka kell a játékhoz:

Játékosok száma	2	3	4	5	6
Receptek száma	8	12	16	20	24
Megrendelések száma	7	9	11	13	15

- E. A kockák rendezett kupacokban az asztalra kerülnek.
- F. Véletlenszerűen vegyél a játékosok számával megegyező számú aukciós lapkát az első részhez tartozóak közül, majd ezeket a lapkákat tedd le az aktuális aukció sáv üres mezőire. A következő aukció helyeket is töltsd fel; ezek lesznek elérhetőek a következő aukción.
- G. Meg kell határozni a kezdőjátékost, úgy hogy minden játékos egy-egy kockája véletlenszerűen felkerül a lépéssorrend sáv egy-egy mezőjére.
- H. A Jutalom pont lapkák az asztalra kerülnek színek szerint sorba rendezve úgy, hogy a legnagyobb értékű lapka legyen legfelül. Megjegyzés: 2 illetve 3 személyes játékban minden kategória legmagasabb értékű Jutalom pont lapkáit ki kell venni.

Játékmenet

Minden parti több fordulóból áll és minden fordulóban a következő fázisok szerepelnek:

- 1) Aukció (lépéssorrend meghatározása)
- 2) Palántázás
- 3) Aratás
- 4) Beváltás

1) Aukció

Az első fordulóban nincs aukció fázis. A lépéssorrend az előkészületek során már kiderült, így ez lesz a sorrend az első fordulóban.

Minden további fordulóban a játékosok licitálni fognak a lépéssorrendben elfoglalt helyekre. Az aukció előtt a lépéssorrendben lévő kockákat csúsz tassuk le a körök alá, úgy hogy a sorrend megmaradjon. Az aukció során mindenki kiválaszt egy összeget (akár nullát is) és a markába veszi. Ezután mindenki egyszerre megmutatja a kiválasztott összeget. Az, aki a legtöbbet ajánlotta, kiválasztja hányadik szeretne lenni a lépéssorrendben (azaz, ha az adott körben például ő szeretné az Aratás fázist kezdeni, akkor az utolsó helyre teszi a bábuját). Ezután az a játékos választja ki a megmaradt üres helyek valamelyikét, aki a második legnagyobb összeget tette ki. Abban az esetben ha többen is ugyanannyit ajánlottak fel és az összeg nem nulla, akkor az választ először az ugyanannyit felajánlott játékosok közül, aki az előző körben előrébb állt a lépéssorrendben. Abban az esetben ha mindenki nullát tett, akkor a sorrend nem változik.

Ezután, **az imént meghatározott lépéssorrendnek megfelelően**, a játékosok kiválasztanak egy-egy paprika aukciós lapkát az aktuális aukciós lapkák közül. A játékos elveszi a lapkán feltüntetett kockákat, majd a lapka eldobásra kerül. Miután az aukció véget ért, a következő aukcióra kitett lapkákat az aktuális akció helyekre kell csúsztatni. Abban a ritka esetben, ha elfogytak az aukciós lapkák, az eldobott lapkákat kell megkeverni és az így kialakított pakliból kell húzni az új lapkákat.

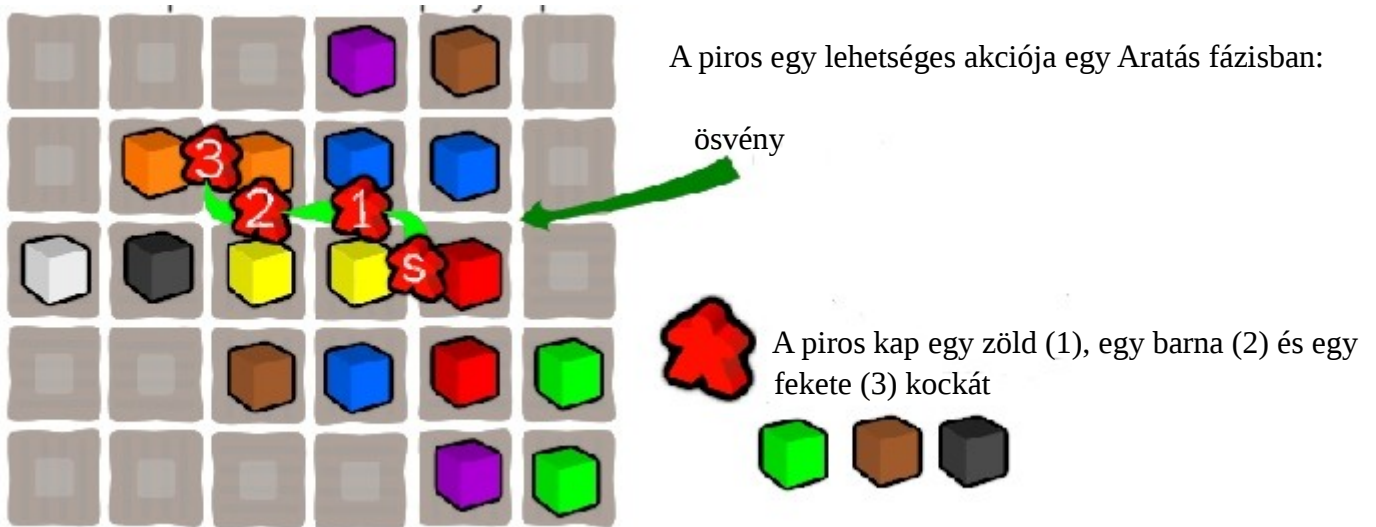
2) Palántázás

A palántázás fázis során a játékosoknak a **lépéssorrendnek megfelelően** el KELL ültetniük egy paprikát. A paprikákat csak már elültetett paprikák mellé lehet ültetni (vízszintes vagy függőleges irányban szomszédos helyekre). VAN LEHETŐSÉG ARRA, hogy a játékos plusz egy paprikát is elültessen, de ehhez fel kell használnia az ide tartozó **bónusz lapkáját** (lásd bónusz lapka - ezek különböznek a Jutalom pont lapkáktól).

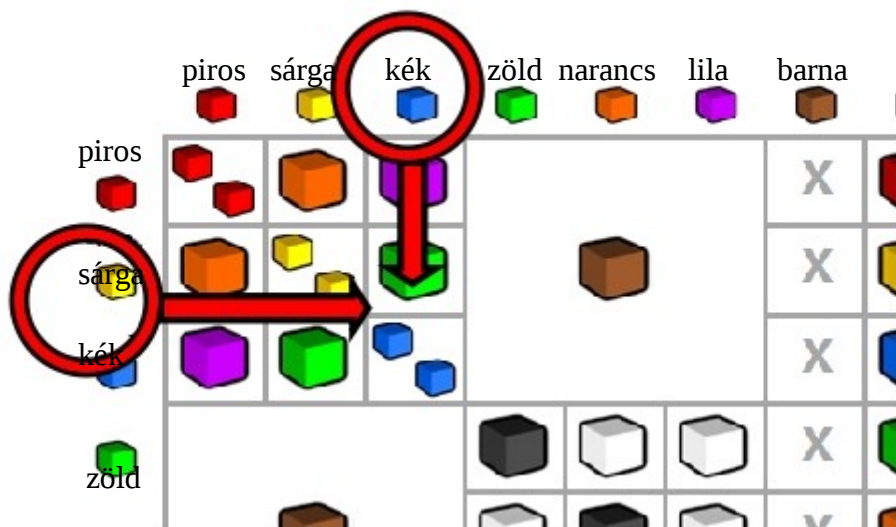
Jutalom pont lapkák: A Jutalom pont lapkákat azok a játékos kapják meg, akik elsőként, másodikként, vagy harmadikként palántáznak bizonyos paprikákat. Ha a játékos elültet egy olyan paprikát, amelyhez tartozó jutalom pont lapka még az asztalon van, akkor a lapkát magához veszi. A játékosoknak a legnagyobb értékű jutalom pont lapkát kell elvenniük. **Egy fordulóban csak egy ilyen lapkát lehet szerezni** még akkor is ha a játékos használta a "Plant one extra pepper" bónusz lapkát. Különböző fordulóknál során több ugyanolyan színű paprikához tartozó Jutalom pont lapkát is lehet szerezni.

3) Aratás

Fordított lépéssorrendnek megfelelően a játékosok a bábujukat **legfeljebb 3 mezőn** át léptethetik. Az első fordulóban a játékosok bábuja a START mezőn állnak. Ezután a bábuikkal lépnek legalább 1, de legfeljebb 3 helyet. A játékosok nem mehetnek vissza semelyik olyan ösvényen, amelyeken az adott fordulóban már elhaladtak. A játékosok nem léphetnek át más játékosok bábuin, illetve a játékos a bábujaival nem léphet olyan helyre, ahol már egy másik játékos bábuja áll. A "+1 move" bónuszt az első fordulóban nem lehet használni, így biztos, hogy egyik játékos bábuja sem fog visszaérni a START-hoz (ugyanis 4 lépés kell ahhoz, ha körbe akarsz menni egy mező körül). A játékosok mozoghatnak a bábuikkal bármelyik mezők közötti ösvényeken, attól függetlenül, hogy van-e azon a mezőkön elültetett paprika vagy sem. Ha a játékos bábuja két olyan mező közé lép, amelyeken paprika van, akkor a játékos olyan paprikát kap, amely e két paprika nemesítéséből áll elő, azaz amilyet a nemesítési táblázat mutat (ez 14-essel van jelölve az előkészületeket bemutató képen). A következő aratási fázist a játékosok bábuja onnan kezdik, ahol befejezték az előzőt.



A nemesítési táblázat segítségével ki kell választani az egyik paprikát, amely annak a mezőnek a szomszédságában van ahol éppen áll a bábu. Meg kell keresni az adott színű paprikát a táblázat bal oszlopában majd vízszintesen addig haladni, amíg el nem érjük azt az oszlopot, amelynek a tetején az a paprika látható, amely a bábu másik oldalán áll. Itt a példa erre a fenti ábrán látható első lépéshez.



4) Beváltás

LÉPÉSSORRENDNEK MEGFELELŐEN a játékosok a következő akciók **egyikét** hajthatják végre:

- A) Paprika kockákkal teljesíthetnek egy megrendelést. A megrendelés lapka a játékos paravánja mögé kerül, a paprika kockák pedig vissza a közös kupacokba. Ezután megkapja a Megrendelés lapkán feltüntetett jutalmat. Megjegyzés: a megrendelés lapkákon a paprika jel a mutatja a pontok számát.
- B) Paprika kockákkal teljesíthet egy receptet. A recept lapka a játékos paravánja mögé kerül.
- C) **Egy fajta** paprikából tetszőleges mennyiséget eladhat (természetesen a sajátjai közül). Minden eladott paprikáért annyi dollárt fog kapni, amennyi annak a fele, ahány az eladni kívánt paprikából el van ültetve a játéktáblán, a lefelé kerekítés szabályait figyelembe véve. Azaz ha a táblán összesen 4 kék kocka van, akkor a játékos minden egyes eladott kék kockájáért 2 dollárt kap; de ha 3 kocka van a csak a játéktáblán akkor is 2 dollárt kap kockánként.

A játék első szakaszának vége

A játék két részből áll. Az első rész során az első részhez tartozó megrendelés és aukció lapkákat kell használni. A második rész akkor kezdődik, amikor az **első részhez tartozó MEGRENDELÉSEK száma kevesebb lesz, mint a játékosok száma**. Ekkor az adott forduló végén véget ér a játék első szakasza. A megmaradt első szakaszhoz tartozó megrendelés lapkák kikerülnek a játékból. Ezután véletlenszerűen húzva a második rész megrendelés lapkáiból teszünk ki lapkákat. Az aktuális aukció lapkák a helyükön maradnak, azonban a következő **aukcio** lapkáit, amelyek az első részhez tartoznak, szintén távolítsuk el és a helyüket töltsük fel a második részhez tartozó aukció lapkákkal.

A játék vége:

A játék vége akkor következik, amikor az alábbi feltételek valamelyike teljesül:

- A) Kevesebb második részhez tartozó MEGRENDELÉS lapka marad, mint ahány játékos van. Még egy utolsó fordulóra kerül sor, ez lesz a befejező kör.
- B) Kevesebb RECEPT lapka maradt, mint ahány játékos van. Még egy utolsó fordulóra kerül sor, ez lesz a befejező kör.

Ha egy fordulóban az A és B feltétel is teljesül, akkor a játék véget ér annak a fordulónak a végén, így ebben az esetben nincs még egy plusz forduló. Az utolsó forduló után a játékosok összeadják pontjaikat:

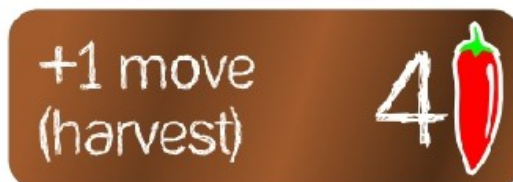
1. teljesített RENDELÉSEK után járó pontok
2. teljesített RECEPTEK után járó pontok
3. Jutalom pont lapkák pontjai
4. Fel nem használt bónusz lapkákért járó pontok
5. Pénz: 3 dollár = 1 pont

A legtöbb pontot elért játékos nyerte a partit. Egyenlőség esetén a legtöbb pénzzel rendelkező játékos nyert.

Bónusz lapkák:

Ezek a lapkák egyszer használható speciális képességet nyújtanak a Scoville játék során. A játék kezdetén mindenki kap mind a három bónusz lapka típusból egyet-egyet. Ezek a játékos paravánjai mögött maradnak így a többiek nem tudják, hogy a játékosnak hány ilyen lapkája maradt még. A játék végén a fel nem használt ilyen lapkák 4 pontot érnek.

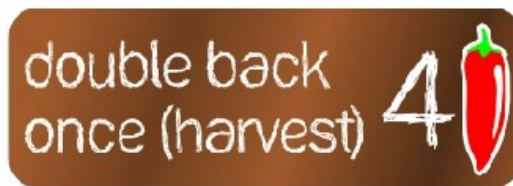
+1 move(Harvest) Ennek segítségével a játékos plusz egyet léphet az Aratás fázisban.



Plant One Extra Pepper: Ennek segítségével a játékos elültethet minden költség nélkül egy második paprikát is, abban a fordulóban amelyikben szeretné.



Double back once(Harvest) Ennek segítségével a játékos egyszer visszaléphet egy olyan, helyre ahova az adott forduló során már lépett.



Köszönöm, hogy időt szántál a játékomra. Remélem élvezni fogjátok!

Ha bármi kérdés merül fel a szabállyal kapcsolatban, akkor keress meg emailban: emarriott@gmail.com