

Pick & Pack

By Simon Hunt

Egy alma-raktározó játék, 2 játékos részére

8 éves kortól

20 perc játékidő

Áttekintés:

„Pick & Pack”-ban a játékosok keményen dolgoznak azon, hogy a legjobb alma-tálcákkal töltsék fel rekeszeiket. Amelyik rekesz megtelik a négyből, azt a rekeszt becsomagolják. A játékmenetet nehezíti, hogy mindkét játékosnak ugyanazt a tálcá-kiválasztó markológépet kell használnia.

A játék célja:

A játékosok a rekeszeikben lévő almák után kapnak pontokat. Bónusz pontokat is szerezhetnek, vagy csökkenthetik az ellenfél rekeszeinek értékét. A játék végén minden rekeszt ki kell értékelni, és az lesz a nyertes, aki a legmagasabb pontszámot éri el.

Kezdő állás:



Tartozékok:

1 db játékszabály (amit most olvasol)

60 db lapka:

- 36 db almákat ábrázoló tálcá-lapka, rajtuk 1-6 almával



- 24 db cselekedet-lapka (12 db mindegyik játékosnak: mind a 6 típusból 2-2db)



1 db markológép-jelző



1 db játéktábla

Rácsáló

Cselekedet
lapka sorok

Sürgős rendelés
terület

Csomagoló
rekeszek



Előkészületek:

A játéktábla:

Tedd a játékosok közé a játéktáblát az asztalra. Az egyik résztvevő a kék-, a másik a piros színnel fog játszani. A játékosok a saját rekesz-sorukhoz legközelebbi helyre üljenek le.

Az almás tálcá-lapkák:

Fordíts képpel lefelé mind a 36 db tálcá-lapkát, keverd össze őket alaposan, majd ezután véletlenszerűen helyezd el azokat a játéktábla közepén lévő rácsálón, teljesen kitöltve azt. Olyan tálcá, amin 6 alma látható, csak egy van. A markológép-jelzőt helyezd el ezen a lapkán (kezdő pozíció).

A cselekedet-lapkák:

Mindkét játékos magához veszi a színének megfelelő 12 db cselekedet-lapkát és elhelyezi azokat a játéktábla saját színével jelölt cselekedet-sorain. A játékosok dönthetnek arról, hogy felváltva helyezik el a lapkákat, vagy egyszerre, egy időben teszik meg ezt.

Az a játékos, akinek utoljára esett alma a fejére, az kezd.

Bizonytalanság esetén véletlenszerűen is kiválasztható a kezdőjátékos.

A játékmenet:

Markológép mozgása:

A játékos saját körében elmozgathatja a markológépet egy új pozícióba a 6x6-os rácshálón. Mindazonáltal csak a saját rekesz-sorával vízszintesen végezhet mozgást, mint azt a dupla fejű nyíl is mutatja a csomagoló rekeszek sora előtt.



(Példa: Ebben a példában a Piros játékos el tudja mozgatni a markológépet az 5 jelzett hely közül bármelyikre. A Kék játékos a dupla fejű nyílra merőlegesen tudna mozogni.)

A markológépet el lehet mozgatni egy olyan területre is, amin alma-tálca már nem található, de a markológép az üres helyen csak akkor állhat meg, ha a játékosnak van legalább egy fel nem használt cselekedet-lapkája az üres mezőhöz tartozó oszlop valamelyik végénél.

Az alma-tálcák elvétele:

A markológép mozgása után, ha a kiválasztott pozíciónál található alma-tálca, a játékos elveheti azt, hogy beletegye a csomagoló rekeszei közül az egyikbe. A markológépet a rácshálón kell hagyni a keletkezett üres helyen. Azt az alma-tálcát, ami elvételre került, abba a rekeszbe kell tenni, amelyik a legkevesebb tálcát tartalmazza. Ha kettő vagy több rekesz is megfelel ennek a kritériumnak, akkor a játékos dönti el, melyik rekeszbe helyezi el. A lapkát a rekesz tetejére kell letenni.



(Példa: A Piros játékos úgy dönt, hogy az 5 almát tartalmazó tálcára mozgatja a markológépet.)



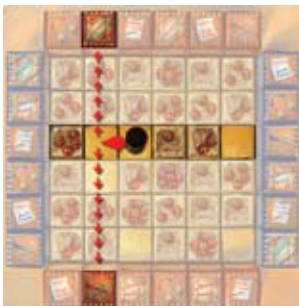
Elveszi a lapkát, és az üres helyre helyezi a markológép-jelzőt...



... és a megszerzett lapkát a csomagoló rekeszei közül az egyikbe teszi.)

Egy cselekedet-lapka kijátszása:

Ha a játékos üres helyre mozgatja a markológépet, akkor kötelezően fel kell használnia egy cselekedet-lapkát az oszlop valamelyik végéről. A különböző cselekedet-lapkák hatásairól a későbbiekben még szó lesz.



(Példa: A Piros játékos egy üres helyre mozog, hogy egy cselekedet-lapkát tudjon kijátszani. Úgy dönt, hogy a Meghibásodás (Malfunction) lapkát játssza ki, és arra használja fel, hogy megfordítson egyet a Kék játékos Nagybani Piac (Wholesale) lapkájából...



Piros megfordítja a Meghibásodás (Malfunction) lapkát, hogy látszódjon, felhasználta azt. Ekkor megfordítja Kéknek a Nagybani Piac (Wholesale) lapkáját.)

A cselekedet-lapkák:

Minden játékos rendelkezik 12db cselekedet-lapkával: 2-2db mind a 6 típusból.



Kiváló árú (Premium):

Ahhoz, hogy a játékos aktiválja ezt a cselekedetet, a játékos felveszi ezt a lapkát és egy, még nyitott rekesze tetejére teszi azt. Ez a rekesz most már lezártnak számít (elszállításra került). A játék végén ebben a rekeszben az almák értéke kétszeresére növekszik.



Nagybani Piac (Wholesale):

Ahhoz, hogy a játékos aktiválja ezt a cselekedetet, a játékos az ellenfele négy rekeszei közül az egyik, még nyitott csomagoló rekesz tetejére teszi ezt a lapkát. Ez a rekesz most már lezártnak számít (elszállításra került). A játék végén ebben a rekeszben az almák értéke csak a fele lesz (az értékét lefelé kell kerekíteni).



Sürgős Rendelés (Rush Order):

Ahhoz, hogy a játékos aktiválja ezt a cselekedetet, a játékos felveszi ezt a lapkát és elhelyezi azt a táblán, a saját, Sürgős Rendelés (Rush Order) jelölésére szolgáló körbe. A következő forduló között (a választása szerinti egyikben) a játékos lefordítja ezt a lapkát, és még egy pluszmozgást tud abban a fordulóban végezni.



Minőségellenőrzés (Quality Control):

Ahhoz, hogy a játékos aktiválja ezt a cselekedetet, a játékos (helyben) lefordítja a cselekedet-lapkát. Ezután az ellenfele egyik nyitott rekeszének a legfelső tálcáját hozzáadja a saját rekeszei egyikéhez (természetesen itt is figyelni kell arra, hogy bármit hozzáadni, csak a legkevesebb tálcát tartalmazó rekeszhez lehet).



Rendelési Zűrzavar (Order Mix-up):

Ahhoz, hogy a játékos aktiválja ezt a cselekedetet, a játékos (helyben) lefordítja a cselekedet-lapkát. Ezután elcseréli ellenfele egyik nyitott rekeszének a legfelső tálcáját az egyik saját nyitott rekeszének legfelső tálcájával.



Meghibásodás (Malfunction):

Ahhoz, hogy a játékos aktiválja ezt a cselekedetet, a játékos (helyben) lefordítja a cselekedet-lapkát. Ezután lefordíthatja az egyik (választása szerinti) gazdátlan alma-tálcát a központi rácshálón, vagy lefordíthatja az ellenfele bármelyik, még fel nem használt cselekedet-lapkáját.



Tiltott helyek:

Egy játékos nem mozgathatja a markológépet olyan üres helyre, amelynek az oszlopában nincs cselekedet-lapka, vagy csak felhasznált lapka van ott. Olyan mezőre sem mozgatható, amin lefordított alma-tálca található.

(Példa: Ez a Kék játékos köre. Elmozgathatja a markológépet a két alma-tálca közül bármelyikhez (a 3 vagy 1 almához), vagy az egyik üres helyre mozgathatja, aktiválni a Minőségellenőrzés (Quality Control), vagy a Meghibásodás (Malfunction) lapkát. Nem mozoghat azonban az X-szel jelölt mezőkre, mert az ahhoz tartozó oszlopokban használható cselekedet-lapkákat nem talál.)

A játék vége és a pontszerzés:

A játék akkor ér véget, amikor a következő két feltétel közül bármelyik is bekövetkezik:

- Valamelyik játékosnak mind a négy rekesze le van zárva a „Premium” és a „Wholesale” lapkával.
- Valamelyik játékos már nem tud szabályos lépést tenni a markológéppel.

A játékosok ezután megvizsgálják a rekeszeiket és pontozzák a tartalmukat:

- Nyitott rekeszek : 1 pont almánként
- Premium rekeszek : 2 pont almánként
- Wholesale rekeszek: 1 pont 2 almánként (lefelé kerekítve)

A játék nyertese a legmagasabb pontszámú játékos lesz.

(Példa: A Kék játékos végi pontszámait látjuk. A becsomagolt rekeszre került Premium-lapka megduplázza a pontokat. Pirosnak sikerült egy Wholesale-lapkával lezárni Kék egy rekeszét, így ennek az értéke megegyeződött (csak 5 pontot ér). A még mindig nyitott rekesz értéke almánként egy pont.)



$$18 + 12 + 5 + 8 = 43$$

Megjegyzés:

A játékosok bármikor megvizsgálhatják a saját rekeszeik tartalmát, de az ellenfelük rekeszeit nem!

Acknowledgements

Játékterv:

Simon Hunt

Playtester Credits

Őszinte hálám a játékesztelőknek, akik segítettek nekem ennek a játéknak a fejlesztésében: elsősorban Rich Rollins, but also Kris Hunt, Shoana Hunt, Dave Wooldridge, Sean Grady, Kim Beattie, Kevin Ellingson, Steve Zamborsky, Paul Gerardi, és Zev Shlasinger.

Graphic Design

Cover Art: Régis Moulun

Board and Tile Design: Régis Moulun

Box Layout: Simon Hunt

Booklet Layout: Kris Hunt

Published by Z-Man Games, Inc.

6 Alan Drive, Mahopac, NY 10541

www.zmangames.com

Contact us with any questions, comments, issues

sales@zmangames.com

© 2007

Magyar fordítás: Gibbon

Szerkesztés: Artax

<http://tarsas.bbnet.hu/>

tarsasjatekok@gmail.com

