

ARCHAEOLOGY

The Card Game

Játékszabály

Fedezd fel Egyiptom elveszett kincseit és csináld meg a szerencsédet!

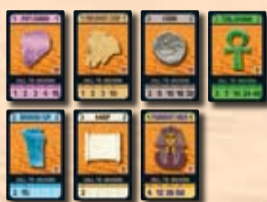
Archaeológia - Kártyajáték 2-4 játékos számára, 10 éves kortól.

Egy játék kb. 20 perc alatt lejátszható.

Tartozékok

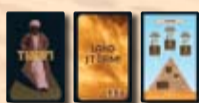
72 kincskártya:

18 edény darab
16 pergamen darab
14 érme
8 talizmán
6 törött pohár
6 térkép
4 fáraó maszk



15 egyéb kártya:

8 tolvaj kártya
6 homokvihar kártya
1 piramis kártya



Játékszabály

A játék áttekintése

A játék célja, hogy a legtöbb pénzt szerezzünk úgy, hogy kincsek után kutatunk és eladjuk azokat a múzeumnak. A játékosok a kincsek kiadását az ásatáson végzik. Kincskészleteket kell gyűjteni a játék során, majd a játékosok kiválasztják a legjobb pillanatot arra, hogy eladják a múzeumnak.

Ha egy játékos megtalál minden térképet az ásatáson, felhasználhatja azokat, hogy felfedezzen egy ókori piramist, ahol még több kincs van elrejtve. A játékosok kereskedhetnek kincseikkel a helyi piactéren, hogy növeljék a gyűjteményük értékét. Ha egy játékos egy tolvajjal találkozik az ásatáson, használhatja a tolvajt, hogy kincset lopjon más játékostól. Ha lecsap a homokvihar, az minden játékost érint és elveszíthet a kincsei közül néhányat.

Az a játékos lesz a győztes, aki a játék végére a legtöbb pénzt gyűjti össze.

Felkészülés a játékra

1. Tegyük félre az összes tolvaj, homokvihar, piramis és térkép kártyát.

Keverjük meg a megmaradt lapokat, majd képezünk 1 paklit azokból.

2. Osszunk 4 lapot a pakliból képpel lefelé minden játékosnak.

Minden játékos a kezében tartja ezeket a lapokat, elrejtve a többi játékostól.

3. Helyezzünk 5 lapot a pakliból képpel felfelé az asztal közepére.

A játék során ezeket a felfordított kincskártyákat hívjuk piactérnek.

4. Tegyük lapokat a piramisra.

Tegyük a piramis kártyát az asztalra, a piactér mellé. Helyezzünk a pakliból 3 lapot a piramis kártya jobb oldalához, 5 lapot a piramis fölé, és 7 lapot annak bal oldalára, mindet képpel lefelé. Ezek lesznek a kincsek a piramis kamráiban.

5. Vegyünk ki homokvihar kártyákat, ha 3, vagy 4 játékos játszik.

3 játékos esetén vegyünk vissza a dobozba 1 homokvihar kártyát. Ha 4 játékos játszik, akkor 2 homokvihar kártyát vegyünk vissza. Ezeket nem használjuk a játék során.

6. A megmaradt lapokat keverjük meg 1 paklivá.

Ezután keverjük össze a megmaradt homokvihar, a tolvaj és a térkép lapokat a pakli megmaradt lapjaival, majd helyezzük az asztalra, képpel lefelé. Ez lesz az ásatás.

Egy kincskártya áttekintése

Minden kincskártyán megtalálható a kártya kereskedelmi értéke (a piactéri kereskedéshez), az eladási értéke (a múzeumnak történő eladáshoz) és a gyakorisága (a játékban megtalálható lapok száma abból a típusból).

- Kereskedelmi érték**
Megtalálható a kártya felső sarkában. A talizmán kereskedelmi értéke 3.

- Gyakoriság**
Megtalálható a kártyán lévő kép jobb alsó sarkában. A talizmánnál ez az érték 8.

- Eladási érték**

A kártya alsó részén található meg. A 4db-os talizmán készletet 24\$-ért lehet eladni a múzeumnak.



A játék kezdete

Véletlenszerűen kiválasztjuk a kezdőjátékost.

A játék menete

A játékosok minden körben kincseket ásnak ki, majd egyéb akciókat hajthatnak végre.

1. Kincs kiadása

A játékosnak a köre kezdetén kincset kell kiadni úgy, hogy felhúzza az ásatás pakli felső lapját.



Ha a felhúzott kártya kincskártya, a játékos kincset talált. A lapot a kezében lévőkhöz teszi anélkül, hogy a többi játékosnak megmutatná. Bármennyi lap lehet a játékos kezében a játék során.



Ha a lap egy tolvaj kártya, a játékos találkozott egy tolvajjal az ásatáson, és használhatja arra, hogy egy kincset lopjon más játékostól.

A lap húzása után a tolvaj kártyát képpel felfelé eldobjuk. Ez segít minden játékosoknak, hogy tudja, mennyi maradt még a pakliban a 8 db tolvaj kártyából.

Az a játékos, aki felhúzza a tolvaj kártyát, választ egy másik játékost, akitől rabolni fog. Ezután elvesz egy kártyát a játékos kezéből, anélkül, hogy megnézné azt, majd a lapot hozzáteszi a kezében lévő lapokhoz, úgy, hogy a többiek ne tudják meg, milyen kártya is az.

Ha nincs olyan játékos, akinek lenne a kezében kártya, nem lehet mit elrabolni, így egyszerűen eldobjuk a tolvaj kártyát.



Ha a kártya homokvihar kártya, a homokvihar lecsap minden játékosra, így minden játékos elveszít néhány kincset. Ezek a kincsek hamarosan előkerülnek a sivatagból a helyi kereskedő jóvoltából, így a piactéren bukkannak fel.

Kártyahúzás után a homokvihar lapot eldobjuk, képpel felfelé az asztalra helyezve. Ez segít a játékosoknak nyomon követni, mennyi homokvihar kártya maradt még a pakliban.

Minden játékosnak el kell dobni a kártyái felét (lefelé kerekítve), kezdve azzal a játékosal, aki felhúzza a homokvihar kártyát, folytatva az óramutató járásával megegyezően.

A játékosok kiválaszthatják az eldobandó lapokat. Az eldobott lapok inentől a piactérhez tartoznak és az asztal közepén, képpel felfelé helyezzük le azokat.

Példa: Az 'A' játékos felhúzza a homokvihart. A lapot eldobja képpel felfelé fordítva. Van 6 lap a kezében, így 3 lapot el kell dobni.

Kiválaszt 2 pergamen darabot és 1 érmét, melyeket képpel felfelé a piactérre helyez. A 'B' játékosnál 5 lap van, kiválaszt kettőt és a piactérre teszi. A 'C' játékosnál 3 lap van, így neki egyet kell eldobni. A 'D' játékosnál csak 1 lap van, így nem kell eldobnia seमित.

Amikor már minden játékos eldobta a kiválasztott lapot, a játékos, aki felhúzza a homokvihart, újra kezdi a körét, ismét kincsek után kutatva.

ARCHAEOLOGY

The Card Game

Játékszabály

2. Egyéb akciók

A kincs kiadása után a játékos kereskedhet vele a piactéren, feltárhhatja a piramist és eladhat kincseket a múzeumnak. A játékos a köre alatt bármennyi alkalommal és bármilyen sorrendben végrehajthatja ezeket az akciókat. Az is lehetséges, hogy egyetlen akciót sem hajt végre a körében.

Kereskedés a piactéren. A játékos a kezében lévő lapokkal kereskedhet a piactéren lévő bármennyi lapért cserébe, ha azok kereskedelmi értéke meg egyezik, vagy annál kevesebb. A kincsek kereskedelmi értéke a lapok felső sarkaiban láthatóak.



***Példa:** A játékos úgy dönt, elad 2 pergamen darabot (mindkettőnek 1 a kereskedelmi értéke) és 1 érmét (a kereskedelmi értéke 2) 1 talizmánért és 1 edény darabért (a kettő teljes kereskedelmi értéke 4). A játékos az érme és a pergamen darab kártyákat képpel felfelé a piactérré teszi, majd elveszi a talizmán és az edény darab kártyát a piactérről, melyeket a kezébe vesz.*

Ha a piactéren kiválasztott lapoknak kisebb a kereskedelmi értéke, mint amelyeket betettünk, a különbséget egyszerűen elveszítjük.

A játékos a körében többször is kereskedhet a piactéren.

Bármennyi kártya lehet egyszerre a piactéren. Segítségünkre lehet, ha a kártyákat a piactéren típus szerint rendezzük.

A piramis felfedezése. Ha a játékosnak van térképe, használhatja azt a piramis felfedezésére, így további kincsekkel gazdagodhat.



A játékos eldobhat 1 térképet a kezéből, hogy elvegye a 3 kincskártyát a kis kamrából, eldobhat 2 térképet, hogy elvegye az 5 kincskártyát a közepes kamrából, vagy eldobhat 3 térképet, hogy elvegye a 7 kincskártyát a nagy kamrából.

A játékos a piramisból elvett lapokat a kezébe teszi, azokat nem mutatja meg a többi játékosnak. Az eldobott térképeket kivesszük a játékból.

Minden kamrát csak egyszer fedezünk fel a játék során.

Múzeumnak történő eladás. A játékos dönthet úgy, hogy a kezéből 1 vagy több azonos kincskártyákból álló készletet elad a múzeumnak. Ezek a készletek majd pénzt jelentenek a játék végén.



Egy kicsekből álló készlet értéke a kártya alsó részén lévő eladási ár szerint kerül meghatározásra. A legtöbb kincs esetében megfigyelhető, hogy ezek az értékek minden plusz kártyával nagymértékben emelkednek. Az edény darab és a törött pohár esetén a nagy haszon érdekében a teljes készlet kirakása szükséges. Ezeknél egy komplett készlet szükséges ahhoz, hogy az érték jelentős mértékben növekedjen.

Amikor egy játékos úgy dönt, hogy egy kicsekből álló készletet ad el, bejelenti a többi játékosnak, mit is akar eladni. Ezután lehelyezi a készletet képpel felfelé maga elé az asztalra átfedéssel, így minden kártya látható lesz. Mindig, amikor egy kicsek-

ből álló készletet adunk el, egy új paklira kell azokat helyezni. A kártyákat nem tehetjük rá egy már eladott kincseket tartalmazó paklira.

A játékos nem adhat el olyan készletet, amely több kicset tartalmaz, mint az eladási ár szerinti maximum. Például, ha egy játékos kezében 6 talizmán van, csak egy 5-ből álló készletet adhat el. Ettől függetlenül a játékos több, azonos kincsekből álló készletet is eladhat.

A játékos a körében többször is eladhat a múzeumnak.

Az eladott kincseket a tolvaj nem rabolhatja el és a homokviharban sem veszítjük el őket.

3. A kör vége

Amikor a játékos végrehajtotta az akcióit, az óramutató járása szerinti következő játékos köre következik.

A játék vége

Amikor már nincs több lap az ásatás pakliban, a játék folytatódik, de a játékosok már nem ásnak ki kincseket a körük elején. Ettől a ponttól kezdve a játékos passzolhat is, így nem hajt végre akciót a körében. Ha egymás után minden játékos passzol, akkor az első játékosnak, aki passzolt, a körében el kell adnia legalább egy lapot a múzeumnak.

Amikor már egy játékosnak sincs kártya a kezében (tehát minden további lapot eladtunk már a múzeumnak), akkor a játéknak vége.

Minden játékos kiszámolja, hogy összesen mennyi értékben adott el kincseket a múzeumnak a játék során. Minden eladott készletet külön-külön számolunk ki. Ezután a kapott értékeket összeadjuk, amely a játékosok végső pontszáma lesz. A legtöbb pontszámmal rendelkező játékos lesz a győztes.

***Példa:** A játék végére a játékos 3 készletet adott el a múzeumnak - egy 4 talizmánból álló készletet (ez 24\$-t ér), egy 2 talizmánból álló készletet (ez 7\$-t ér) és egy 5 érméből álló készletet (ez 30\$-t ér). Az összesített pontszáma 61\$.*

Döntetlen esetén az érintett játékosok összeszámolják, mennyi kártyát adtak el a múzeumnak. Akinek a legkisebb szám jön ki, az lesz a győztes.

Alkotók



sales@zmandgames.com

Tervező és illusztrátor: Phil Harding

Grafikai terv: ARCHON Creative Design (www.archoncreative.com)

Angol kiadás: 2009 © Z-Man Games, Inc. (www.zmandgames.com)

Liszensz: Adventureland Games és Phil Harding © 2007

Magyar fordítás: Pityka (2012)



Kérdése, vagy hozzászólása van? Alkatrészt hiányzik? Lépjön kapcsolatba velünk: sales@zmandgames.com