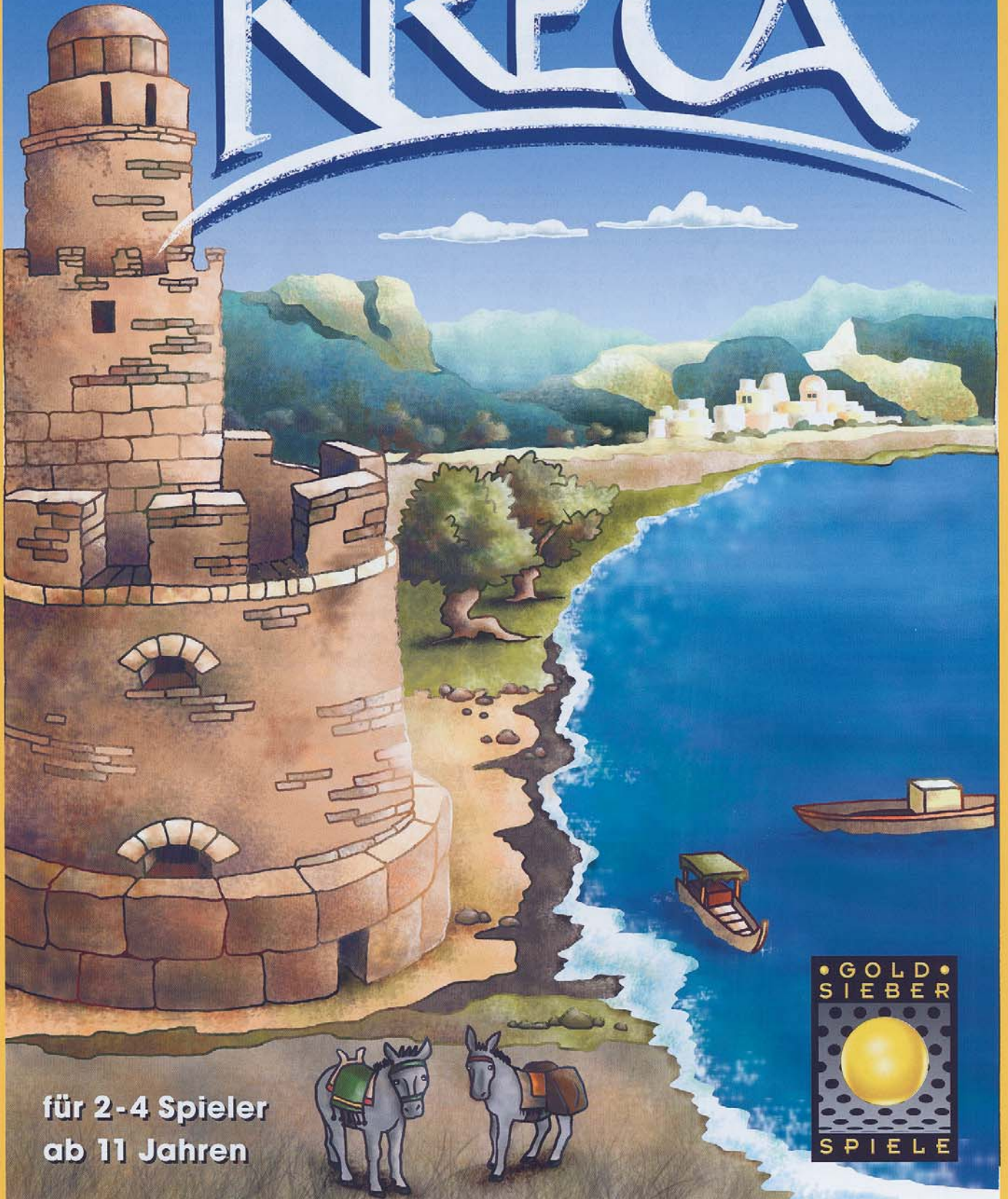
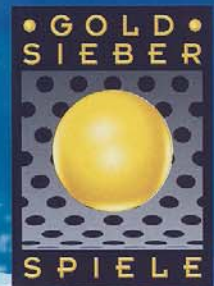


# KRETA



für 2-4 Spieler  
ab 11 Jahren



## Játék ötlet

A játék a 14. századi Kréta szigetén játszódik. Kréta vidékeit a játékosok telepítik be emberekkel. Apátságot és falukat építenek, kikötőbe hajóznak és növelik befolyásukat hatalmas erődökkel. A pontokat a Toronyör kijátszása után számolhatjuk ki, míg a többi karakter növelheti pontjaink számát, hogy a játék végén a mienk legyen a győzelem és a dicsőség.

## Játék

### Elemek

1 játék tábla  
26 erőd kártyák  
28 karakter kártyák

4 pontjelző fakorong  
4 apátság  
8 hajó  
12 erőd  
16 falu  
20 falusi  
16 mezőgazdasági lap  
4 összesítő kártya



Mezőgazdasági  
Lapok



Pontjelző

Apátság

Hajó

Erőd

Falu

Falusi

## Játék előkészítés

- Helyezzük a játék táblát az asztal közepére. Helyezzük a 16 mezőgazdasági lapot a sziget 16 tartományára: tegyük a két búza lapot a két sárga tartományra (mező), a 8 olíva és szőlő lapokat véletlenszerűen a 8 zöld tartományra (dombság), és a 6 kakukkfű és sajt lapokat véletlenszerűen a 6 barna tartományra (hegyvidék).
- Minden játékos megkapja a 7 karakter kártyát a saját színében (király, építész, admirális, hadvezér, toronyör, apát és földműves) és a pontjelzőt, 2 hajót, 3 erődöt, 4 falut és 5 falusit a saját színében.
- Minden játékos a start mezőre helyezi a pontjelző korongját, és megkapják a 7 karakter kártyát.
- Keverjük meg a 26 erőd kártyát. Tegyük le a tábla alatt egy sorban 11 kártyát színnel lefelé, majd fordítsuk fel a két baloldali kártyát. A megmaradt kártyákat helyezzük arccal lefelé a tábla mellé.
- A legfiatalabb játékos kezd.

## Játék menet

Egy játékkör alatt a játékos kijátszik egy karakter kártyát a kezéből, amit lehelyez maga elé színnel felfelé és végrehajtja a hozzátartozó akciót. A kártya az asztalon marad. Ezután a következő játékos jön. Amikor valamelyik játékos a Toronyör kártyát játsza ki, akkor minden játékos visszakapja a már letett kártyáit.

A játékosok nem játszhatnak ki karakter kártyát, ha a hozzátartozó akciót nem tudja végrehajtani.

## A karakter kártyák

### Admirális

Admirális kártya kijátszása esetén, a játékos végrehajthatja az alábbi két akció valamelyikét: egy hajót helyezhet egy kikötőbe (hajókormánnyal megjelölt tartomány melletti óceán terület) a készletéből, vagy elmozgathatja az egyik, vagy mindkét hajóját egy másik kikötőbe.

**Megkötés:** Egy játékosnak nem lehet mindkét hajója ugyanabban a kikötőben.

Egy kikötőben nem lehet, két hajónál több. Két játékos esetén, egy kikötőben nem lehet egynél több hajó.



## Hadvezér

Amikor egy játékos a Hadvezér kártyát játsza ki, akkor végrehajthatja az alábbi két akció valamelyikét: egy falusit tehet egy tartományra a készletéből, vagy mozgathatja a már táblán lévő falusijait. A falusiak a narancssárga vonalon keresztül mozgathatók, amelyek a tartományokat választják el. Átlósan nem lehet egyik tartományból a másikba mozogni. Egy játékos egy menetben 4 mozgatót végezhet.

**Példa:** Egy játékos mozgathat egy falusit 4 tartományon keresztül, vagy egy falusit 3 és egy másikat 1, vagy 2 falusit két-két tartományon keresztül.

**Megkötés:** Ha egy tartományon már van 7 figura (Apát, Falusi, Falu), akkor már nem lehet több falusit erre a tartományra helyezni. Megengedett viszont, hogy egy Apáttal vagy Falusival keresztül menjenek egy ilyen tartományon.

Amint 7 figura (Apát, Falusi, Falu) van egy tartományon belül, akkor már csak egyetlen mód van arra, hogy az egyik játékos növelje befolyását ebben a tartományban, mégpedig Eröd építésével, vagy Hajó mozgásával a



## Apát

Amikor egy játékos az Apát kártyát játsza ki, akkor végrehajthatja az alábbi két akció valamelyikét: lehelyezheti az Apátságát egy tartományra, vagy elmozgathatja 3 tartományon keresztül.

**Megkötés:** Ha egy tartományon már van 7 figura (Apát, Falusi, Falu), akkor már nem lehet Apátságot erre a tartományra helyezni. Amikor egy Apátság egy tartományon van, akkor ott békét teremt. Ez azt jelenti, hogy más játékos nem tehet abba a tartományba sem falut, sem falusit. Azonban a többi játékosnak megengedett, hogy az Apátságát vagy Falusiját átmozgassa a tartományon keresztül, egy másik tartományba, illetve az is megengedett, hogy másik játékos is elhelyezze itt saját Apátságát. Amint egy másik játékos is elhelyezte saját Apátságát a tartományban, akkor neki engedélyezett falusi vagy falu elhelyezése.

**Példa:** Ha a kék játékos az Apátságát teszi egy tartományban, akkor csak kék Falusi vagy Falu mozgatható oda. Más játékos oda már nem helyezhet Falusit vagy Falut, de a már ott lévők azok maradhatnak a tartományban.



## Földműves

A Földműves kártya kijátszásakor, a játékosnak be kell gyűjtenie a mezőgazdasági lapot, amit elvisz a piacra. Ehhez szükség van egy hajóra az egyik érintett tartományban, és egy vagy több falusira. Ha a játékosnak van hajója egy tartomány kikötőjében és legalább egy falusija az adott tartományban, akkor ott begyűjti a mezőgazdasági lapot. Ha a játékosnak a szomszédos tartományban is van falusija, akkor abban a tartományban is begyűjti a mezőgazdasági lapot. Ha a játékosnak a szomszédos tartomány szomszédjában is van falusija, akkor a falusiak láncá visszavezet a hajóhoz, így begyűjti a mezőgazdasági lapokat a kapcsolódó tartományokból is. A játékosnak maga elé kell helyeznie színnel felfelé a begyűjtött mezőgazdasági lapokat. Az egy játékosnál lévő egy fajta típusú mezőgazdasági lapból az első egy pont, a második két pont, stb. Ezeket a pontokat azonnal le kell lépni a pontjelző koronggal.

**Példa:** Egy játékos, aki előzőleg begyűjtött egy olíva lapot, most begyűjtötte a második olíva lapját. Ezért a lapért 2 győzelmi pontot kap, amelyet azonnal le is léphet a korongjával.



## Építész



Az Építész kártya kijátszásakor a játékos építhet egy erődöt vagy egy falut. Erődöt a tartományok találkozásánál lévő pontra lehet építeni, amennyiben az üres. Falukat a tartományokra lehet építeni. Egy játékos csak akkor építhet falut, ha már gyűjtött be mezőgazdasági lapot. Ahány mezőgazdasági lapot begyűjtött, annyi falut építhet egy játékos.

**Megkötés:** Ha egy tartományon már van 7 figura (Apát, Falusi, Falu), akkor több falu nem építhető oda. Nem építhető falu akkor sem egy tartományba, ha ott egy másik játékos apátsága áll, kivéve ha a játékos is épít oda egy apátságot.

**Fontos:** Míg az apátságot, a falusiakat és a hajókat lehet mozgatni az egész játék folyamán, addig az erődök és a faluk nem mozgathatók.

**Tanács:** Mivel az erődök és a faluk különösen befolyásos figurák, ezért érdemes megtartani belőlük egy párat a játék későbbi szakaszaira is.

## Király

Amikor egy játékos kijátsza a király kártyát, akkor lehetősége van bármely már kijátszott karakter kártyához tartozó akciót végrehajtani.

**Példa:** Egy játékos kijátszotta a hadvezér, admirális és a földműves kártyákat az előző 3 körben. Most kijátsza a király kártyát és választhat, hogy melyik már kijátszott karakterhez tartozó akciót hajtja végre. Ha a hadvezért választja, akkor egy falusit tehet valamely tartományra, vagy a már fent lévő falusijait mozgathatja összesen 4 tartományon keresztül.



## Toronyör (Castellan - Krétai toronyör)

A Toronyör kártya kijátszása esetén befejeződik egy kör, és elkezdődik a pontszámítás. A sorba kirakott erőd kártyák határozzák meg, hogy mely tartományok alapján kell a pontokat kiszámolni. A Toronyör kártya kijátszásával a játékos aktíválja a balszélső erőd kártyát. Az erődöt körbevevő tartományok határozzák meg az erőd kártya általi pontozást (lásd a Pontozást alább). Pontozás után minden játékos visszakapja az eddig kijátszott karakter kártyáját.



Az a játékos, aki kijátszotta a Toronyör kártyát felfordítja következő erőd kártyát a sorban. Abban az esetben, ha elégedett ezzel a kártyával, akkor a helyén hagyja, ahol megfordította. Ellenkező esetben a pakli aljára teheti ezt és le teheti a pakli tején lévő lapot. Ha ez sem tetszik neki, akkor azt nem dobhatja el és nem húzhat újabb erőd kártyát. A felhúzott új erőd kártyát az eldobott erőd kártya helyére kell tenni.

**Példa:** Egy játékos kijátsza a Toronyör kártyát. Az éppen felfordított balszélső erőd kártya száma 2, ami azt jelenti, hogy a 2-es számú erőd pont körüli 1 barna és 2 zöld tartományz kell kiértékelni.



1 befolyás pont



1 befolyás pont



1 befolyás pont



1 befolyás pont



2 befolyás pont



A tartomány értékelésénél kapható győzelmi pontok számát a tartományon található fehér hatszögletű jelek határozzák meg.

## Pontozás

Az egyes játékosok teljes befolyását a tartományokra meghatározza a játékos által a tartományra helyezett figurák. A tartományon lévő Apát és a falusiak, a tartomány kikötőjében lévő hajók és a tartomány határain lévő erődök is 1-1 befolyás pontot érnek. A tartományon lévő Faluk egyenként 2 befolyás pontot érnek. Az a játékos, aki a legtöbb befolyás ponttal rendelkezik a kiértékelt tartományon, az megkapja az összes győzelmi pontot, amit a tartomány ér. Ha egyszerre több játékosnak van a legtöbb pontja, akkor mind megkapja a teljes győzelmi pontot. 3 és 4 játékos esetén a második helyezett(ek) a győzelmi pontok felét kapják lefele kerekítve. A második helyért járó pontok nem adhatóak, ha az első helyen holtverseny van. A kapott győzelmi pontokat azonnal le kell lépni a tábla szélén lévő értékelő sávon.

A tartományért adható győzelmi pont értéke függ annak típusától. A terméketlen hegyek (barna) értéke 2 győzelmi pont, az olajfa termő dombok (zöld) 3 győzelmi pontot érnek, míg a termékeny földek (sárga) 4 győzelmi pontot jelentenek. A kikötővel rendelkező tartományok extra 2 győzelmi ponttal érnek többet. A tartományok értékét a fenti szempontok szerint, a területükön feltüntetett fehér hatszögletű jelek száma mutatja. Mivel csak 11 erőd kártya aktív a teljes játék során, ezért lehetséges, hogy nem minden tartomány kerül kiértékelésre.

## Példa - Pontozás (4 játékos esetén)

A sárga az aktív játékos. A balszélső erőd kártya a 2 számú. A sárga játékos kijátsza a Toronyör kártyát, megkezdődik a pontozás. Három tartomány, A, B és C szomszédos a 2 számú erőddel, ezeket kell kiértékelni.

**A tartomány:** Kéknek (1 falusi) és a Pirosnak (1 erőd) is van 1 befolyás pontja. Mindkét játékos kap 3 győzelmi pontot és azt azonnal leléphetik a pontjelzőjükkel a pontozósávon.

**B tartomány:** Sárgának (1 falu, 1 erőd és 1 hajó), ami 4 befolyás pontot ér és kap 5 győzelmi pontot. Pirosnak és a zöldnek is 3 befolyás pontja van, így mindketten 2 győzelmi pontot kapnak (5/2 lefelé kerekítve 2).

**C tartomány:** Kéknek (1 falu és egy erőd), ami 3 befolyás pont és kap érte 4 győzelmi pontot. Sárgának (1 erőd és 1 falusi), ez neki 2 befolyás pontot jelent, amiért 2 győzelmi pontot kap. Piros 1 befolyás ponttal, harmadikként nem kap győzelmi pontot.

## Példa - Erőd kártyák

A játék elején az erőd kártyák sorában a 2 és a 17 számú erőd kártya van felfordítva a balszálon. Minden játékos láthatja, hogy az első értékelés a 2, a második a 17 számú erőd körüli tartományokat érinti. Sárga kijátsza a Toronyör kártyát és megkezdődik az értékelés. Kiértékelik a 2-es erőd pont körüli tartományokat. Az értékelés után Sárga a 2-es erőd kártyát lefordítja, majd felfedi a következő kártyát a sorban, ami a 14-es. Sárga választhat, hogy marad a 14-es, vagy húz egyet az erőd pakliból és a 14-est a pakli aljára helyezi. Miután döntött mindenki visszakapja a kijátszott karakter kártyáit, majd a következő játékos következik. Az a játékos, aki kijátsza a Toronyör kártyát, nem tud fejleszteni a táblán. Azt határozza meg, hogy mikor legyen az értékelés, illetve a neki nem kedvező erőd kártyát tud eltávolítani a sorból.





VAGY



Iráklion

### Játék vége

A játéknak vége, amint befejeződött a 11 pontozó kör. Az a győztes, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.

#### Az eredeti játék készítői:

**Szerző:** Stefan Dorra ([www.dorra-spiele.de](http://www.dorra-spiele.de))

The author and publisher would like to thank Tatjana and Oliver Heine, Bernd Argesheimer, Silke Bansemer, Dirk Rosch, Frank Lippmann, Johanna and Rita Dorra and the Ali Baba Game Club for countless playtesting rounds.

**Editing:** Christian Wallisch

**Illustrations:** Rotraud Meiler

**Graphics:** Schulz

© 2005 Noris Spiele

Goldsieber Spiele ([www.goldsieber.de](http://www.goldsieber.de))

All rights Reserved

#### English Rules Translation:

Patrick Korner Revision 1.0 – 6 May 2005

#### Magyar fordítás:

WellAgent 2007. május / Javítás: v2 - 2018.február

