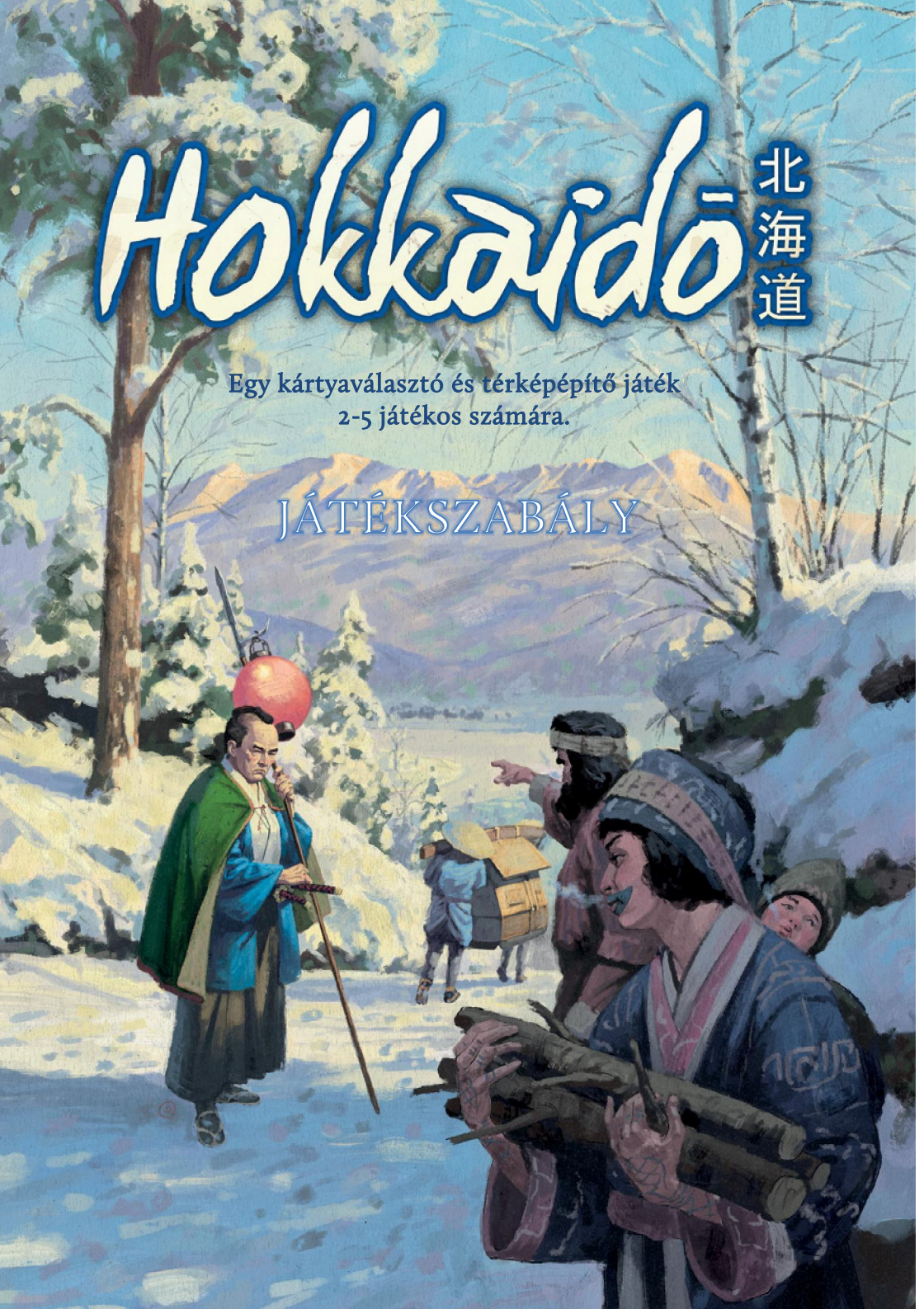


Hokkaidō

北海道

Egy kártyaválasztó és térképépítő játék
2-5 játékos számára.

JÁTÉKSZABÁLY

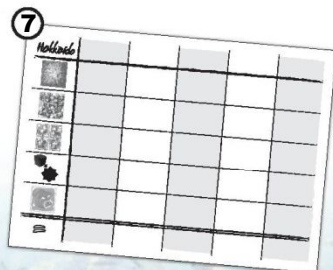
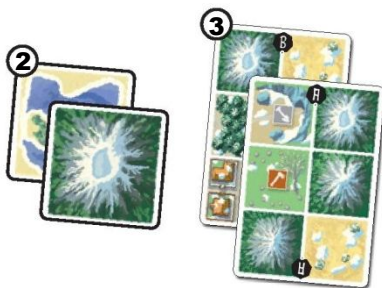


Honshū alapítása után, az urak és a hölgyek Hokkaidō felé vették az irányt. Megpillantva Hokkaidō hegyvidékét, látták, hogy ez a terjeszkedés sokkal nagyobb kihívást fog jelenteni.

Hokkaidō a Honshū játéksorozat második tagja, amely új ötletekkel és mechanikával bővíti az eredeti tervezést. Egy Hokkaidō játék 12 körön keresztül tart, és mindegyik kör két fázist tartalmaz. Minden játékos a saját térképe gyarapításán dolgozik, hogy növelni tudja a pontozás lehetőségeit.

JÁTÉKTARTOZÉKOK

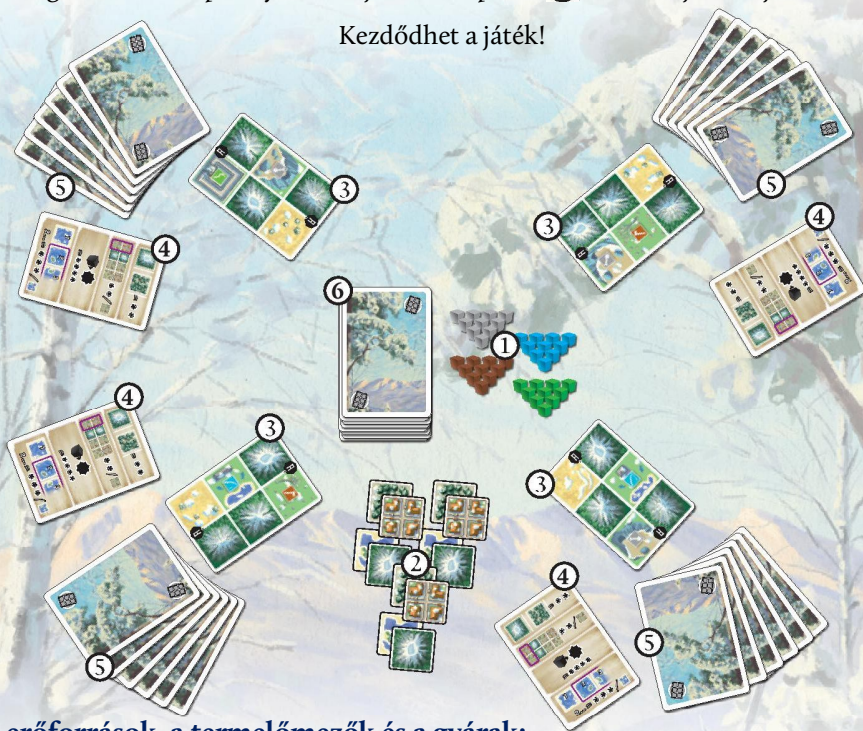
- ① 56 erőforráskocka (14 minden típusból)
- ② 15 terraformáló-lapka (kétoldalú)
- ③ 6 kezdő tartománykártya (kétoldalú)
- ④ 60 térképkártya (1-60-ig számozott)
- ⑤ 5 összefoglaló-kártya
- ⑥ 9 célkártya (választható)
- ⑦ 1 pontozótömb



ELŐKÉSZÍTÉS

1. Tegyetek az erőforráskockákat ① és a terraformáló-lapkákat ② a játéktér közepére egy közös készletbe. Az erőforráskockák száma korlátozott, csak a dobozban lévő mennyiség áll a játékosok rendelkezésére. A terraformáló-lapkák száma korlátlan, és ha kifogyának belőlük játék közben, akkor helyettesítsétek őket valamilyen más alkalmas jelölővel.
2. Döntsétek el, hogy a kezdő tartománykártyák 'A' vagy 'B' oldalával szeretnétek-e játszani. Ezekből véletlenszerűen osszatok egyet-egyet ③ minden játékosnak. Tegyetek minden kezdő tartománykártya termelőmezőjére egyet az egyező erőforráskockákból. Ez lesz minden játékos *saját térképének* a kezdete. Mindenki kapjon egy összefoglaló-kártyát a pontozáshoz. ④
3. Keverjétek meg a térképkártyákat, és osszatok mindenkinek hat lapot – ez lesz az adott játékos kezdő kártyái ⑤. Ezeket a kártyákat ne mutassátok meg egymásnak. A megmaradt térképkártyák alkotják a húzópaklit ⑥, amit rakjatok a játéktérre.

Kezdődhet a játék!



Az erőforrások, a termelőmezők és a gyárak:

Erőforrások:    

Termelőszimbólumok:    

Gyárszimbólumok:    



termelő-
mező

gyár-
mező

JÁTÉKMENET

A játék 12 körön keresztül tart. Minden kör egy kártyaválasztó és egy térképfázisból áll.

KÁRTYAVÁLASZTÓ FÁZIS (3-5 JÁTÉKOS)

Minden játékos kiválaszt 1 kártyát a kezében lévők közül, és képpel lefelé a saját térképe mellé teszi. A maradék kártyáit továbbadja a szomszédjának – az első 6 fordulóban a bal oldali szomszédnak, a 7-12 fordulóban a jobb oldalinak. A szomszédtól kapott kártyákat még nem nézhetitek meg. Amikor mindenki kiválasztott egy kártyát és továbbadta a maradékot, a kártyaválasztó fázis véget ért és a kör a térképfázissal folytatódik.

A kártyaválasztó fázis 2 játékosnál

Mindkét játékos egyszerre választ ki 1 kártyát a kezében lévő lapokból és a térképük mellé teszik képpel lefelé. Majd felhúznak 1 kártyát a húzópakliból, és ebből a kézben tartott lapokból mindenki eldob 1-1 lapot. Átadják egymásnak a kártyákat és a térképfázissal folytatják a játékot.

Honshū

A kártyaválasztó fázis változatai

Ha ismered a Honshū játékot, választhatjátok azt is, hogy a Hokkaidō kártyaválasztó fázisát a Honshūban megismert kártyaválasztás fázisával cseréltétek le. Hasonlóan, a Honshūban is eljáráhottok ilyen módon.

TÉRKÉPFÁZIS

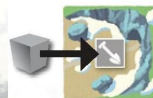
A térképfázisban a játékosok saját térképeiket bővítik azáltal, hogy a kártyaválasztó fázisban kiválasztott kártyájukat elhelyezik a térképükön.

Az új kártyát oly módon kell a meglévő térképhez adni, hogy legalább egy mező letakarjon egy már korábban lehelyezett kártyán lévőt, vagy az alá kerüljön. De az új kártya legalább egy mezőjének láthatónak kell maradnia (azaz nem csúsztható be teljesen a már leépített térkép kártyák alá.)

A kártyákat függőlegesen és vízszintesen is le lehet helyezni. A térképfázisban a játékosok egyszerre is beépíthetik a kártyáikat. Azonban, egy játékos még a lehelyezés előtt jelezheti, hogy szeretné, ha „látnák egymást”. Ekkor a legkisebb számú kártyát kiválasztott játékosnak kell beépítenie először a kártyáját, a többieknek pedig ezután sorban, növekvő számrendben kell követniük.

Termelőmező

Ha az újonnan lehelyezett térképkártya termelőmezőt tartalmaz (ami a lehelyezés után is látható marad), akkor helyezzünk rá egy megfelelő erőforráskockát a közös készletből. Ha az újonnan lehelyezett kártya olyan termelésmezőt takar le, amin még van erőforráskocka, akkor helyezzük azt vissza a közös készletbe.



Hegyvidék

Minden játékosnak **egyetlen, folytonos hegyvidékkal** kell rendelkeznie a saját térképén. Amikor egy játékos olyan térképkártyát rak le, ami tartalmaz egy hegyvidék-mezőt, akkor azt oly módon kell letennie, hogy folytassa a meglévő hegyvidékét (akár átlósan, akár oldal irányba). A hegyvidék sosem ágazhat el többfelé. A hegyvidék-mezőnek mindig látszódnia kell a lerakás után, és később sem lehet letakarni azt.

Megjegyzés: a végső pontozás során a hegyvidék fogja két részre osztani a játékosok térképét. Ez fontos lesz a városok pontozásánál (lásd a „Végső pontozás” részt).



Terraformálás

Térképfázisonként egyszer, a játékosoknak lehetőségük van a térképükön pontosan egy sivatagmező terraformálására. Ezt a kártyaválasztó fázisban kiválasztott kártya lerakása előtt, vagy utána is megtehetik. A terraformáláshoz 2 azonos színű erőforráskockát kell bármelyik termelőmezőről a közös készletbe visszarakni, hogy innen egy terraformáló-lapkához jussunk, és azt egy sivatagmezőre helyezzük az alábbiak szerint:

- 2 kék erőforráskocka tóvá alakít egy sivatagmezőt,
- 2 barna erőforráskocka várossá alakít egy sivatagmezőt,
- 2 zöld erőforráskocka erdővé alakít egy sivatagmezőt,
- 2 szürke erőforráskocka hegyvidékké alakít egy sivatagmezőt.



A játék hátralévő részében a lehelyezett terraformáló-lapkák az adott típusú mezőnek számítanak mind a lehelyezési szabályok, mind a pontozás szempontjából. Ha egy későbbi térképfázis során letakarásra kerülnének, helyezzék vissza őket a közös készletbe.

A JÁTÉKKÖRÖK FOLYAMTOSÁGA

Amikor minden játékos befejezte tevékenységét a térképfázisban (térképkártya lehelyezése, terraformálás), a játékosok magukhoz vehetik a kártyaválasztó fázisban kapott kártyákat és egy új kör kezdődik. A hetedik forduló előtt minden játékosnak osszatok a húzópakliból 6 új kártyát, ez alkotja majd az új, kézben tartott kártyákat. (Emlékeztető: A kártyaválasztás iránya az ellenkező irányba fordul!)

A 12. forduló után a játék véget ér és a végső pontozásra kerül sor.



A TEREPMEZŐK ÖSSZEFOGLALÁSA



Termelőmezők: A térképfázis során az újonnan beépített termelésmezőkre a megfelelő erőforráskocka kerül a közös készletből. Ezeket a terraformálás során lehet felhasználni lapkák vásárlására, vagy áthelyezni a végső pontozás során a megfelelő gyárakban.



Gyárak: A végső pontozás során a fel nem használt erőforráskockákat a megfelelő gyárakba lehet áthelyezni. Ezek **4** pontot érnek (**kivétel:** az egyik kezdő tartománykártya **B** tartalmaz egy **2** pontos gyárat). Minden gyárba legfeljebb egy erőforráskocka helyezhető.



Erdő: a végső pontozás során minden (látható) erdőt tartalmazó mező **2** pontot ér.



Sivatag: a térképfázis során terraformálhatóak, egyébként más hatásuk nincs a játékmenetre. Amennyiben a végső pontozás során döntetlen alakulna ki, az a játékos végez előrébb, akinek több (látható) terraformálatlan sivatag mezője van a térképén.



Tó: a térképfázis során a tómezőknek láthatónak kell maradni, nem fedhetők le. A végső pontozás során minden **merőlegesen összefüggő** tómező pontozásra kerül: az első mező **0** pont, és minden további pedig **3** pontot ér.



Hegyvidék: a térképfázis során a hegyvidék-mezőt tartalmazó kártyákat úgy kell lehelyezni, hogy egyetlen, összefüggő, elágazás nélküli hegység alakuljon ki a játékos térképén (figyelem: a tavakkal ellentétben a hegyvidékek átlósan is szomszédosak). A hegyvidék-mezők nem fedhetők le, mindig látszódnuk kell. A végső pontozás során minden hegyvidék-mező **2** pontot ér.



Város: a végső pontozás során a hegyvidék két részre osztja a játékos térképét. Mindkét oldalon keressük meg a legnagyobb, merőlegesen összefüggő városmezőkből álló területet (várost). **A két város közül a kisebbiket pontozzuk**, minden mezője **2** pontot ér.

Megjegyzés: a végső pontozás során a hegyvidék mindkét vége (képzletben) végtelen hosszan folytatódik (északi, illetve déli irányba). Erre a képzletbeli vonalra eső városmezők után ne számoljunk pontot. Ez csak a városmezők pontozását érinti.



VÁLASZTHATÓ SZABÁLY: A CÉLKÁRTYÁK

Az előkészületek sorát bővítsétek a következő lépéssel:

Keverjétek meg a célkártyákat, majd húzzatok kettővel többet, mint a játékosok száma. Helyezzétek őket képpel felfelé az asztalra, a többit tegyétek vissza a játék dobozába.

Minden kör végén, ellenőrizzétek le a célkártyákat számozásuk szerint emelkedő sorrendben:

- Egy cél teljesítéséhez legalább 3 különböző térkép-kártyának kell hozzájárulnia egy játékos térképéhez (kivétel: 9. cél). Ebben lehet kezdő tartománykártya is.
- Ha csak egy játékos teljesítette a vizsgált célkártya feltételeit, vegye magához, és tegye a térképe mellé.
- Amennyiben több játékos is teljesítette a feltételt, a kártyán lévő szimbólum alapján kerül feloldásra a döntetlen: az 1-4. célok esetében a kártyaválasztó fázisban a legalacsonyabb sorszámú kártyát választott játékos, az 5-9. céloknál: a kártyaválasztó fázisban a legmagasabb sorszámú kártyát választott játékos veheti el a célkártyát.
- Ha egy játékos egy vagy több célt teljesített, de az adott körben nem szerzett célkártyát, kárpótlásként elvehet egy terraformáló-lapkát, amivel letakarhatja egy sivatagmezőjét.



Nagyon fontos:

Miután egy játékos megszerzett egy célkártyát, akkor az adott körben már nem szerezhethet újabb célkártyát, sem terraformáló-lapkát.

Ha már nincs az asztalon megszerezhető célkártya, ez a fázis kimarad a további körökből. A végső pontozás során minden megszerzett célkártya (☼☼☼) pontot ér.

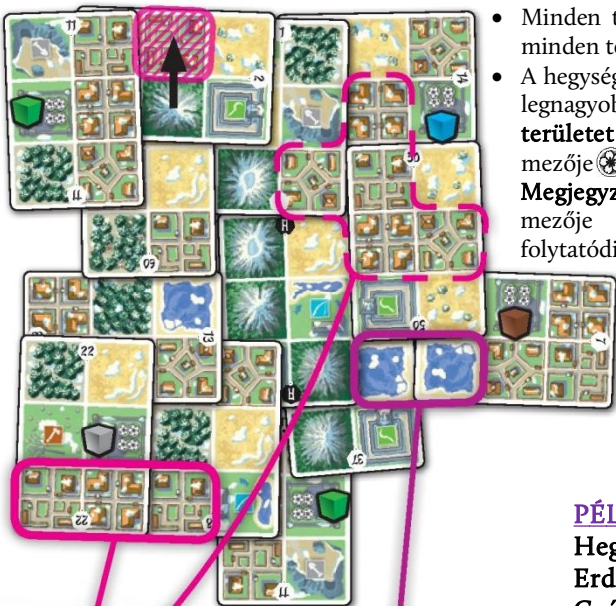
1. Az első 5 különálló erdőmező birtoklása.
2. Az első, legalább 5 mezőnyi méretkülönbség a két legnagyobb város között a hegyvidék két oldalán (mindkét oldalon legalább egy mezőből kell állniuk).
3. Az első 3 különálló tómező birtoklása.
4. Az első 5 merőlegesen szomszédos hegyvidék-mező birtoklása.
5. Az első 5 erőforráskocka a térképeden.
6. Elsőként birtokolni a termelőmezők mind a négy típusát.
7. Elsőként birtokolni a gyárak mind a négy típusát.
8. Az első legalább 3 mező méretű, átlósan vagy merőlegesen összefüggő termelő-és/vagy gyármezőből álló terület birtoklása.
9. Az első két terraformált mező.



VÉGSŐ PONTOZÁS

A játékosok térképüket pontozzák a látható hegyvidék, erdők, gyárok, tavak és városok alapján:

- Minden hegyvidék-mező (☼☼) pontot ér.
- Minden erdőt tartalmazó mező (☼☼) pontot ér.
- Minden erőforráskockával rendelkező gyármező (☼☼☼☼) pontot ér.



- Minden tómező első mezője 0 pontot, majd minden további mező (☼☼☼) pontot ér.
- A hegység mindkét oldalán számoljátok meg a legnagyobb városterületet. A **kisebbségi város-területet** pontozzuk, amelynek minden mezője (☼☼) pontot ér.

Megjegyzés: a hegyvidék első és utolsó mezője képzeletben a végtelenségig folytatódik északi és déli irányába, ezekre a vonalakra eső városmezők után nem számolunk pontot.

- A játék győztese a legtöbb pontot elérő játékos. Döntetlen esetén, a legtöbb látható sivatagmezőt birtokló játékos számít jobb helyezést elérőnek.

PÉLDA A PONTOZÁSRA: 5☼

Hegyvidék: 12☼

Erdő: 12☼

Gyárok: 20☼

Tavak: 3☼

Városok: 6☼

Tóterület

A legnagyobb városrész mindkét oldalon

KÉSZÍTŐK

Játéktervező: Kalle Malmioja
Művészeti igazgató: Jere Kasanen
Illusztráció: Ossi Hiekkala
Szerkesztő: Travis D. Hill
Gyártás: Dan Wagner
— Renegade Game Studios —
Elnök és kiadó: Scott Gaeta
Irányítás: Robyn Gaeta
Operatív igazgató: Leisha Cummins
Értékesítés és marketing: Sara Erickson
Kreatív igazgató: Anita Osburn
Gyártásvezető: Dan Bojanowski
Marketingtárs: Danni Loe
Ügyfélszolgálat: Jenni Kingma

Kalle Malmioja külön köszönetét fejezi ki az alábbi embereknek:
Oskari Westerholm, Gaming Club Viikki játéktesztelőinek, különösen Mauri Sahlbergnek. Saartonak és csapatának. Finnország összes rendezvényének és játéklubjainak. Hatalmas köszönet Dejun King és csapatának. Nélkülük nem tudtam volna megvalósítani: Kaisa, Rasmus és Lukas.

© 2018 Lautapelit.fi
Urho Kekkonen katu 1
00100 Helsinki, Finland
© 2018 Renegade Game Studios. All Rights Reserved.



További információért, támogatásért keresd fel a honlapunkat: www.renegadegames.com

[f/PlayRGS](https://www.facebook.com/PlayRGS) [@PlayRenegade](https://twitter.com/PlayRenegade) [@Renegade_Game_Studios](https://www.instagram.com/Renegade_Game_Studios)
www.renegadegames.com