

Game by Maxim Istomin

ganesha

Játékszabály



Ganesha a bölcsesség és a jólét indiai istene. Nemes szíve és nagy fülei segítenek, hogy meghallgassa a hozzá szóló imákat. Patrónusként eltávolíthatja az akadályokat az utadból és szerencsét hozhat.

Indiában utazva elhatározzátok, hogy meglátogatjátok Ganesha templomát. A középső, virágokkal díszített hatalmas csarnokból egy oldalsó oltárt fedeztek fel, telis-tele rubinnal, smaragddal, gyémánttal és még sok más drágakövel.

Ganesha fényes ruhába öltözött papja közeledik felétek és így szól hozzátok:

„Ez egy ősi játék, ahol Ganesha figyel minden lejátszott partit. Ha szeretnétek játszani, versenyezni fogtok, hogy egy varázslatos mandalát díszítsetek fel drágakövekkel. Aki a legjobban végzi a munkáját, az különleges szívességet kérhet magától Ganeshától. De vannak bizonyos szabályok...”

Melyek ezek?

Hallgassátok figyelmesen a szerzetest, miközben megtanít játszani.



A játék célja

A játék megnyeréséhez és Ganesha kegyének megszerzéséhez a legtöbb győzelmi pontot kell gyűjtenetek. A játék során drágaköveket gyűjtötök Ganesha oltáráról a sorslapkáitokra, majd eldöntitek, hogy a Mandalára helyezitek-e azokat, győzelmi pontokat szerezve, vagy megtartjátok későbbre, hogy még magasabb pontszámot érjete el.

Játékelemek



4 játékosbábu



8 fűszerjelző



1 Ganesha dobjelző
(kezdőjátékos)



60 drágakő
(12-12 darab piros, zöld,
lila, kék és sárga)



1 pontozósáv
(3 részből)



4 sorslapka



1 drágakőerszény



3 Mandalatábla



1 Ganesha oltártábla

Előkészítés

- 1** Helyeztetek egy Mandalatáblát az asztal közepére, és válasszátok ki a nappali (világosabb) vagy az éjszakai (sötétebb) oldalát:



A többi Mandala visszahelyezhető a dobozba - ezeket a játékban nem fogjátok használni.

- 3** Helyezétek a Ganesha oltártáblát a Mandala mellé.

- 4** Helyezétek a következő drágaköveket a zsákba:

Játékoszám		
2 játékos	3 játékos	4 játékos
40	50	60
(rakj vissza 4 minden színből a dobozba)	(rakj vissza 2 minden színből a dobozba)	(használd az összes)
drágakövek		

- 5** Véletlenszerűen válasszátok ki a kezdőjátékost, aki megkapja a Ganesha dobjelzőt. Tegye maga elé úgy, hogy az 1-es számmal felfelé nézzen.

- 6** Minden játékos kiválaszt egy szint, majd egy játékosbábút és egy sorslapkát a saját színében. A bábukat a pontozósáv „0” helyére, a lapkákat magatok elé tegyétek.

4 játékos esetén az utolsó játékos (a kezdő játékostól jobbra ülő) a bábuját a „2” mezőre tegye a pontozósávon, így 2 győzelmi ponttal kezdi a játékot.

- 2** Szereljétek össze a pontozósávot a Mandala köré (bármelyik oldal használható).



- 7** Töltsétek fel az Oltárt.

- 7.1** Helyezétek el a fűszejelzőket (haladó játék):

A fűszejelzőkre vonatkozó pirossal írt szabályok a haladó játékra vonatkoznak.

Ajánljuk, hogy az első néhány játék alkalmával, hagyjátok figyelmen kívül a szabálykönyv minden pirossal írt részét.

- a.** Az első játékos keverje meg az összes fűszejelzőt és véletlenszerűen válasszon közülük annyit, ahány játékosok van a játékban.

- b. Helyezzétek a kiválasztott jelzőket képpel lefelé az Oltárra. Legalább 1 üres hexa távolságnak kell lennie bármely 2 jelző között.
- c. Miután az összes választott fűszerjelzőt elhelyeztétek, fordítsátok meg azokat képpel felfelé, majd helyezzétek el a fel nem használt fűszerjelzőket az Oltár mellett.

- 7.2 A kezdőjátékos helyezze el a drágaköveket: Véletlenszerűen húzzon drágaköveket a zsákból és tegye őket egyenként az Oltár játsszó hatszögeire balról jobbra,

fentről lefelé, amíg mindegyik hexán 1 drágakő lesz:



Megjegyzés: Ha a fűszerjelzőkkel játszotok, akkor a drágaköveket tegyétek a fűszerjelzők tetejére.

Most már készen álltok, indulhat a játék
Előkészítés 3 játékos számára



Játékmenet

- A kétjátékos játék 12 körből áll.
 - 3 és 4 játékos játékban a 9. kör az utolsó.
- Minden körben a kezdőjátékoskal kezdve, minden játékos fordulója 3 fázisból áll:

1. Vegyél 1 vagy 2 drágakövet az Oltárról, és hajtsd végre a fűszerjelző hatását.
2. Helyezd a felvett drágaköve(ke)t a saját sorslapkádra:
 - a. a kincstárba;
 - b. az egyik sorsrekeszbe.
3. Tedd a drágaköveket a kincstárból a Mandalára és győzelmi pontot kapsz. (választható)

Ha a fordulódban nincs drágakő, amit elvehetnél az Oltárról, akkor az 1. és a 2. fázis kimarad. A 3. fázist továbbra is végrehajthatod.



1. fázis: Vegyél el drágaköveket a Ganesha Oltárról

- A. Vegyél el 1 drágakövet bármely színből az Oltár hatszögeiről (az első körben ezt a lehetőséget **kell** választanod). **Ha a hexán van fűszerjelző, aktiválhatod a hatását közvetlenül a drágakő elvétele után.**
- B. Vegyél el 2 drágakövet, ha legalább 1 drágakő van valamelyik sorsrekeszedben.

Az első drágakövet:

- bármely hatszögről elveheted, de a színének meg kell egyeznie a sorsrekeszedben lévő egyik drágakő színével. **Ha a hexán van fűszerjelző, azonnal aktiválhatod a hatását, miután elvetted a drágakövet.**

A második drágakő:

- bármilyen színű lehet, de az első drágakővel szomszédos hatszögből kell elvenned. **Ha a hexán van fűszerjelző, azonnal aktiválhatod a hatását, miután elvetted a drágakövet.**

Ha mindkét sorsrekeszedben azonos színű drágakő van, akkor a második drágakő:

- bármilyen színű lehet, és az Oltár bármelyik hatszögéből elveheted. **Ha a hexán van fűszerjelző, azonnal aktiválhatod a hatását miután elvetted a drágakövet.**

Amennyiben 2 drágakövet veszel el, tedd magad elé és mindkettőt a 2. fázisban helyezd el a sorslapkán.

Megjegyzés: Nem lehet 2 -nél több drágakövet elvenni az Oltárról az első fázisban.

PÉLDA#1:

A sorsrekeszeidben 1 piros és 1 zöld drágakő van. A következőket teheted:

- A. Vegyél el 1 drágakövet az Oltár bármely hatszögéről.
- B. Vegyél el 2 drágakövet, elsőként a vörös drágakövet a felső sorból (ennek a színe egyezik meg a bal oldali sorsrekeszben lévő drágakő színével)

A második drágakő lehet bármelyik a két sárgából, vagy lehet a lila drágakő (ezek szomszédosak az elvett pirossal).



2. fázis: helyezd a drágaköveket a sorslapkádra

Az Oltárról elvett drágaköveket be kell tenni a kincstáradba vagy a sorsrekeszekbe. Minden sorsrekeszben egyszerre csak 1 drágakövet tarthatsz.

Ha 1 drágakövet vettél el, akkor:

- A. Tedd a kincstáradba.
- B. Tedd a sorsrekeszeid egyikébe. Ha a rekesz foglalt, a benne lévő drágakő átkerül a kincstáradba és az új pedig a sorsrekeszbe.

Ha 2 drágakövet vettél el, akkor a következőket teheted:

- A. Helyezd mindkét drágakövet a kincstárdba.
- B. Helyezd a drágaköveket egy-egy sorsrekeszbe (egy rekeszben csak egy lehet). Ha a rekesz foglalt, a meglévő drágakő átkerül a kincstárdba az új pedig a rekeszbe.
- C. Helyezz 1 drágakövet a kincstárába, a másikat pedig egy sorsrekeszbe. Ha a rekesz foglalt, a meglévő drágakő átkerül a kincstárába az új pedig a rekeszbe.

Megjegyzés: A kincstárban elhelyezett drágakövek addig maradnak ott amíg úgy döntesz, hogy áthelyezed azokat a Mandalára (3. fázis). Drágakő nem helyezhető át a kincstárból egy sorsrekeszbe!

PÉLDA #2:

Az 1. példában 1 piros és 1 sárga drágakövet vettél el az Oltártól.

Most a piros drágakövet közvetlenül a kincstárába helyezed, a sárga drágakövet a bal oldali rekeszbe úgy, hogy előtte az ott lévő pirosat átrakod a kincstárba.



3. fázis: Drágakövek áthelyezése a Mandalára győzelmi pontok megszerzése (opcionális)

A 3. fázis során 1 vagy több drágakövet elmozdíthatsz a Kincstárból a Mandalára és ezzel győzelmi pontokat szerzel. Ez a fázis 2 lépésből áll:

1. **Áldozat.** Ahhoz, hogy drágaköveket tehesz át a Mandalára, először egy drágakövet kell áldoznod Ganeshának, a kincstárból (nem a sorsrekeszből!) a drágakőerszénybe visszatéve. Áldozhatsz:
 - 1 bármilyen színű drágakő - tedd át az összes többi, ilyen színű drágakövet a Mandalára.
 - 1 sárga drágakő - tedd át az összes egyszínű drágakövet a Mandalára.
 - ZERO drágakő- tedd át az összes sárga drágakövet a kincstárból a Mandalára.
2. **Hely.** Helyezd át az összes elérhető drágakövet a választható színben a kincstárból a Mandalára. Azonnal győzelmi pontokat kapsz a Mandalára helyezett minden drágakőért és előrelépsz a bábuddal a pontozósávon.

A drágakövek elhelyezésekor számos szabályt kell követned a Mandalán:

1. A Mandalára helyezett drágakövek színének illeszkedni kell a drágakő helyek színéhez.
2. A drágaköveket sorban kell elhelyezni. Egy színből az első drágakövet az adott szín kezdő helyére kell tenni a Mandalán, melyet egy szimbólum jelez. A későbbi azonos színű drágaköveket, az óramutató járásával megegyező irányban, a következő üres drágakőhelyre kell tenni. Nem lehet üres helyet hagyni.
3. Körönként csak 1 színt helyezhetsz el.
4. A kiválasztott szín MINDEN drágakövét át kell tenned a kincstárból a Mandalára.



PÉLDA #3:

Úgy döntesz, hogy áldozatként 1 piros drágakövet teszel vissza a kincstáradból a drágakőerszénybe.

Ezután helyezd a további 3 piros drágakövet a Mandalán, a piros drágakőhelyekre. Az elsőt a kezdőhelyre a többit az óramutató járásával megegyező irányban tovább.



3, 5 és 3 pontot kapsz, ennek megfelelően mozgasd előre a bábudat 11 hellyel a pontozósávon.

A kör vége

Miután minden játékos végrehajtott 1 fordulót, az aktuális kör véget ér.

Minden kör végén a kezdőjátékos elforgatja a Ganesha Dobjelzőt az óramutató járásával ellentétesen a következő számhoz és 1 győzelmi pontot szerez (mozgasd előre a bábudat 1 hellyel a pontozósávon). Ezzel elkezdődik egy új kör.

3 körönként a következő lépéseket kell végrehajtani:

1. Ganesha dobját az óramutató járásával megegyező irányban továbbítják a következő játékosnak. Az új kezdőjátékos úgy helyezi le a jelzőt, hogy az 1. szám felfelé néz.
2. Az Oltár összes drágaköve visszakerül a zsákba.
3. **Az összes fűszerjelzőt el kell távolítani az Oltárról, és össze kell keverni a fel nem használt fűszerjelzőkkel. A kezdőjátékos véletlenszerűen kiválaszt a játékosok számával megegyező számú jelzőt és az Oltárra helyezi őket a 7.1 lépésben leírtak szerint.**
4. Új drágaköveket húztok ki az erszényből, és ráteszitek az Oltárra a 7.2 lépésben leírtak szerint.

Játék vége & pontozás

- Kétjátékos játékban a 12. kör az utolsó.
- 3 és 4 játékos játékban a 9. kör az utolsó.

A játék utolsó fordulója után kezdődik a pontozás:

1. A játékosok drágaköveiket áthelyezik kincstárukba a sorsrekeszeikből.
2. Az a játékos kezdi, aki az utolsó helyen áll a győzelmi pontok sávján. A játékosok felváltva helyeznek át 1-1 drágakövet a kincstárukba a Mandalára és lelépik a megfelelő számú pontot az óramutató járása szerint mozgatva a bábujukat a pontsávon (nem kell áldozatot bemutatni). Ha több játékos áll az utolsó helyen, akkor a fiatalabb játékos kezdi a pontozást.

A drágakövek elhelyezésének a szokásos szabályokat kell követnie:

- Az elhelyezett drágakő színének meg kell egyeznie a drágakőhely színével.
- A drágaköveket, a kezdő drágakőtől az első üres helyre kell tenni (az óramutató járása szerint).
- Miután elhelyeztél egy drágakövet a Mandalára, az adott hely szerinti győzelmi pontnak megfelelően mozgasd a bábudat előre a pontozósávon. A játékosok addig helyeznek egymást követve drágaköveket a Mandalára, amíg valamennyiük kincstára kiürül.

A játékot a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyeri.

Pontegyenlőség esetén, az a játékos a győztes, aki először érte el a győztes pontszámot.

CREDITS

Game designer: Maxim Istomin.

Artist: Andrei Osinin.

Project managers: Maxim Istomin and
Eugeniy Maslouskiy.

Graphic designer: Ulyana Grebeneva.

Editors: Katharina Shevchuk
and Eli Lester.



✉ contact@crowdgames.us 📷 [crowd.games](https://www.instagram.com/crowd.games)

🌐 www.crowdgames.us 📘 [facebook.com/crowdgames.us](https://www.facebook.com/crowdgames.us)

Fűszerjelzők

Ha van fűszerjelző egy drágakő alatt, amelyet az oltárról elveszel a fordulód 1. fázisában, akkor azonnal alkalmazd a jelző hatását a drágakő elvétele után.

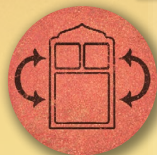
A fűszerek használata



Kardamom Távolítsd el a sorában utolsó helyen lévő, bármilyen színű drágakövet a Mandaláról és tedd vissza az erszénybe. *Példa: A Mandalán 2 piros, 4 zöld és 3 kék drágakő található. A kardamom hatása lehetővé teszi, hogy eltávolítsd az utolsó piros, zöld vagy kék drágakövet.*



Kömény Cseréld le a drágakövet bármely más drágakővel az Oltáron, és tartsd meg a kicserélt drágakövet. Ha fűszerjelző van a kicserélt drágakő hexáján, *ne alkalmazd annak hatását.*



Koriander A fordulód 2. fázisa után hajts végre egy további műveletet: mozgass 1 vagy 2 drágakövet a sorsrekeszedből a kincstáradba, majd helyezz át ugyanannyi drágakövet a kincstáradból a sorsrekeszeidbe.



Gyömbér Add át a drágakövet ebből a hexából egy másik játékosnak, akinek adnia kell neked a kincstárából egy ettől eltérő színű drágakövet. (ha ez lehetséges).



Fahéj Azonnal szerezz 1 győzelmi pontot, vidd előre a bábudat a pontozósávon.



Szegfűszeg Ha ebben a körben drágaköveket helyezel a Mandalára, akkor bármilyen színű drágakövet áldozhatsz, nem csak azonos színűt vagy sárgát.



Pirospaprika Költs el 1 győzelmi pontot, és húzz 1 drágakövet az erszényből. Ha ugyanolyan színű, mint ami a pirospaprika hexán volt, helyezd a kincstáradba. Ellenkező esetben tedd vissza az erszénybe. Ha nincs győzelmi pontod, akkor nem használhatod a pirospaprikát.



Fekete bors Tedd vissza az erszénybe a kincstáradból az összes drágakövet. Ezután húzz egy drágakövet az erszényből és helyezd azt a kincstáradba.