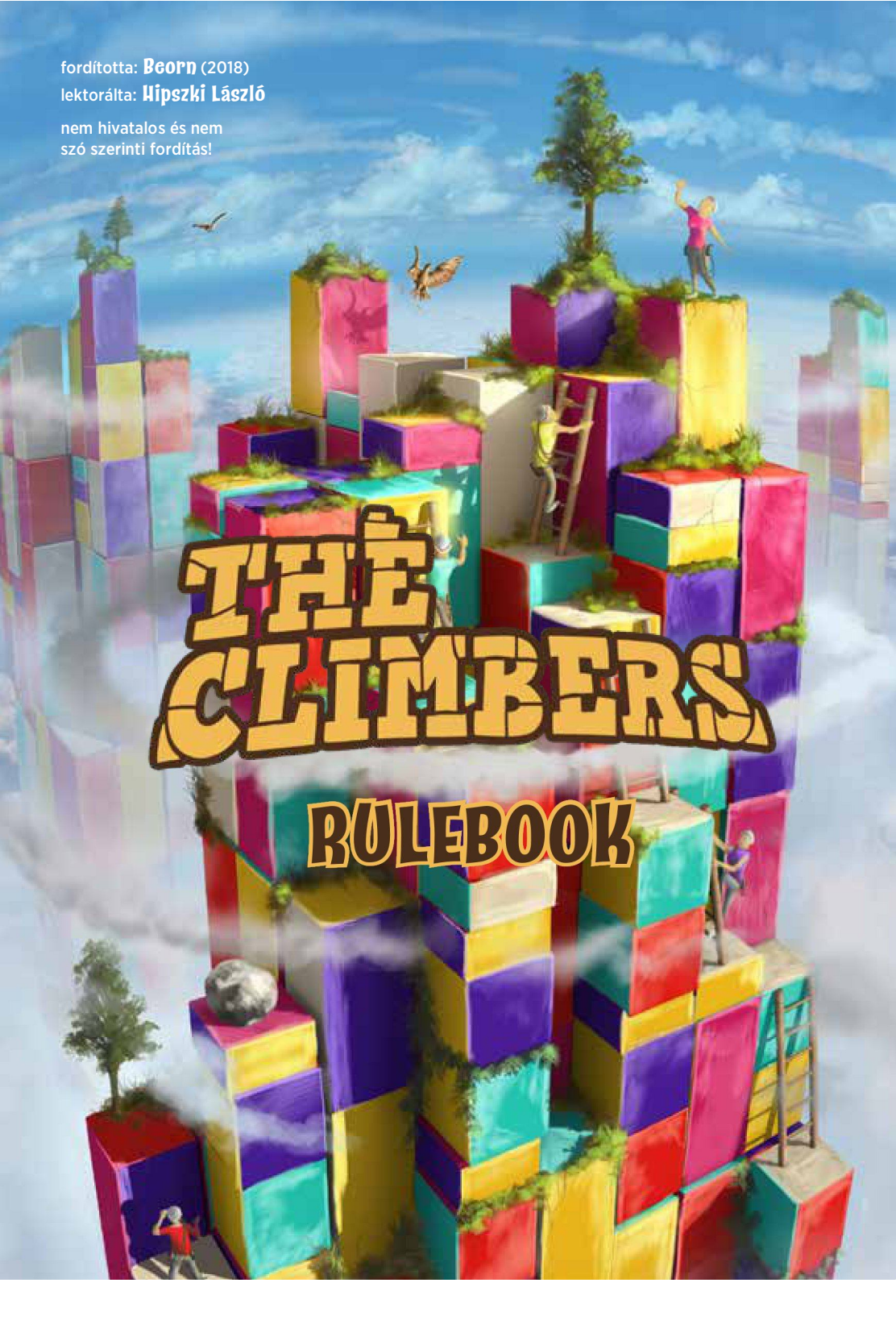


fordította: **Beorn** (2018)

lektorálta: **Hipszki László**

nem hivatalos és nem
szó szerinti fordítás!



THE CLIMBERS

RULEBOOK

Bevezető / A játék áttekintése

A hegymászók (*The Climbers*) feltekintenek az előttük hegyként magasodó, tarka tömbök kupacára. A cél egyszerű: a lehető legmagasabbra jutni. Azonban ez úgy tűnik, keményebb kihívást jelent, mint arra eredetileg számítottak. Csak egyetlen hegymászó érheti el a csúcst. Vajon ki lesz az?

A célod az, hogy a játék legvégére a hegymászód magasabban legyen, mint a többi játékosé. Mászás közben elmozgathatod és elforgathatod az egyes tömböket. A létrák segíthetnek neked a nagyobb magasságok leküzdésében. A torlaszkorongok segítségével pedig megakadályozhatod, hogy más is használni tudjon egy adott tömböt. Használd a rendelkezésedre álló eszközeidet bölcsen - és a megfelelő időben -, hogy a legoptimálisabb útvonalon mászhass fel a győzelemhez vezető csúcra!

Játéktartozékok

- 35 tömb
 - 12 db 1-es méretű tömb (fél kocka)
 - 12 db 2-es méretű tömb (egész kocka)
 - 9 db 4-es méretű tömb (dupla kocka)
 - 2 db nagyméretű, semleges színű tömb (tripla kocka)

Minden egyes tömb (a semlegeseket kivéve) szembelevő oldalai az alábbi színekben pompáznak:

- türkizkék / lila
 - sárga / piros
 - rózsaszín / semleges (fehér)
- 5 hegymászó (minden játékos színben 1)
 - 5 torlaszkorong (minden játékos színben 1)
 - 5 rövid létra
 - 5 hosszú létra

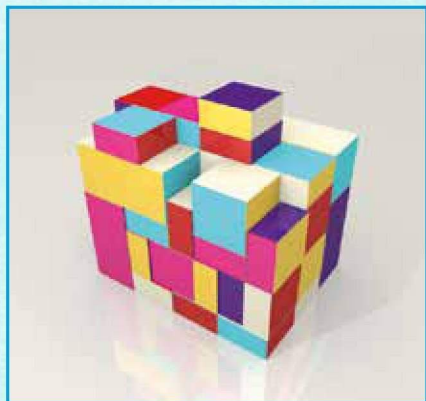


A játék előkészítése

1. Állítsd a 2 nagy, semleges színű tömböt függőlegesen egymás mellé, az asztal közepére.

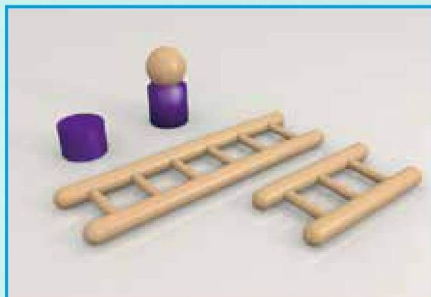


2. Halmozzátok az összes többi tömböt véletlenszerűen a 2 semleges színű tömb köré úgy, hogy teljesen elrejtésük azokat. A tömböket bármilyen állásban el lehet helyezni, de az egyes tömbök alsó oldalának érintkeznie kell az alatta lévő tömbökkel. Nem lehet közöttük lyuk, vagy kinyúló tömb.



Minden tömböt fel kell használni a „hegy” építéséhez! Javasoljuk, hogy a nagyobb tömböket inkább a „hegy” lábánál (alul) helyezétek el, a kisebb darabokat pedig felül.

3. Minden játékos válasszon magának egy hegymászót, vegye el a színéhez tartozó torlaszkorongját, valamint egy rövid- és egy hosszú létrát. A megmaradt hegymászókat, korongokat és létrákat tegyék vissza a játék dobozába.



4. Helyezétek el a hegymászókat a „hegy” körül.



5. Az a játékos kezd, aki legutóbb hegyet mászott. Ha ilyen nincs köztetek, válasszátok ki véletlenszerűen a kezdőjátékost.

A játék menete

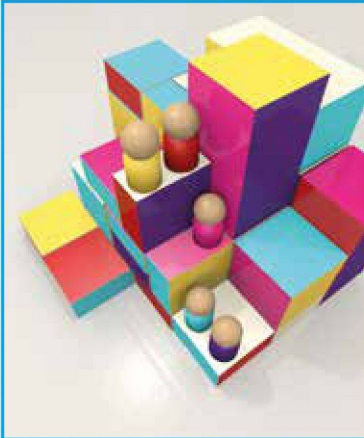
A kezdőjátékossal kezdve, és az óramutató járása szerinti irányba haladva, egymás után végrehajtjátok a saját játékkörötöket, ami során mozogtok a hegymászóitokkal (ha lehetséges), mozgattok és/vagy elforgattok egy tömböt (ha akartok), és a létrákat, illetve torlaszkorongjaitok segítségével igyekeztek elérni a csúcst.

A játékköröd menete

1. A hegymászód átmozoghat tömbökön, és/vagy felmászhat a „hegyre”, ameddig ez a szabályok szerint lehetséges.
2. Elmozgathatsz, és/vagy elforgathatsz egy üres (szabad) tömböt, amennyiben ez a szabályok szerint lehetséges.
3. Ezután a hegymászód ismét átmozoghat tömbökön, és/vagy felmászhat a „hegyre”, ameddig ez a szabályok szerint lehetséges.
4. Ezután elhelyezheted a torlaszkorongodat egy üres tömbön, ha szeretnéd.
5. Ezután játéksorrendben, a tőled balra ülő játékkal kezdve, minden játékos a saját hegymászóját átmozoghatja tömbökön, és/vagy felmászthatja a „hegyre”, ameddig ez a szabályok szerint lehetséges.
6. Ezután a tőled balra ülő játékos játékköre következik.

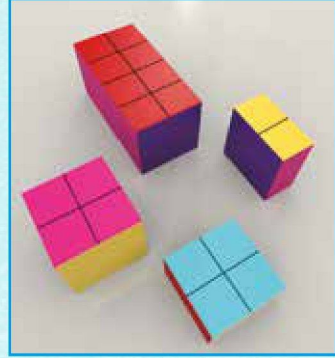
A hegymászód mozgatása

Amikor a hegymászód mozog, akkor a lehető legtöbb tömbön keresztül átmozoghat és/vagy felmászhat tömbökre, ameddig ez a szabályok szerint lehetséges. Csak semleges színű, vagy a választott színednek megfelelő színű tömbökre léphetsz vele. Épp ezért minden egyes tömb tetején (kivéve a semleges színűeket) csak egyetlen hegymászó lehet. Egy semleges színű tömbön lehet egyszerre több hegymászó is, ha van ehhez elegendő hely.



Mindent a tömbökről

Minden tömb kisebb, képzeletbeli kiskockákra (négyzetekre) osztható fel. Ez mutatja meg, hogy hány hegymászó lehet egyszerre egy semleges színű tömb tetején, illetve milyen tömböt lehet elhelyezni egy másik tömb tetején.

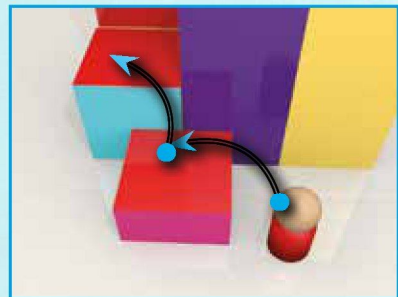


1-es méretű tömbök

Az 1-es méretű tömb állhat vízszintesen (fekvő helyzetben), vagy függőlegesen (álló helyzetben).

Egy fekvő helyzetű ilyen tömb teteje nagyjából szemmagasságban van a hegymászódnak. A hegymászód létra nélkül fel tud lépni a fekvő helyzetű 1-es tömbre. Fekvő helyzetben 4 hegymászó fér el a tetején, ha az semleges színű.

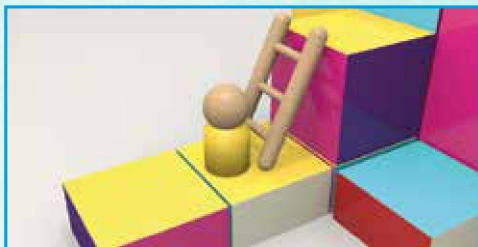
Álló helyzetben a tömb magassága: 2 kiskocka. Létra nélkül ilyen magasra nem juthat fel a hegymászód. Álló helyzetben 2 hegymászó fér el a tetején, ha az semleges színű.



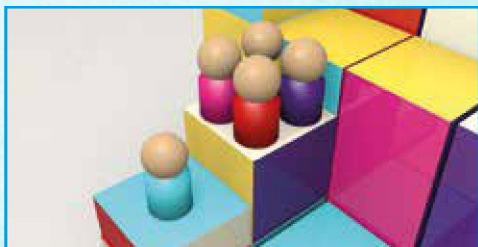
A piros hegymászó egy mozgással 2 egymással szomszédos, 1 kiskocka szintkülönbségű piros tetejű tömbre is felléphet.

2-es méretű tömbök

A 2-es méretű tömb tulajdonképpen egy szabályos kocka. Ennek a tömbnek minden irányból a magassága: 2 kiskocka. Létra nélkül ilyen magasra nem juthat fel a hegymászó. 4 hegymászó fér el egy 2-es méretű tömb tetején, ha az semleges színű.



Egy 2-es méretű tömbre csak egy rövid-, vagy egy hosszú létra segítségével lehet felmászni.



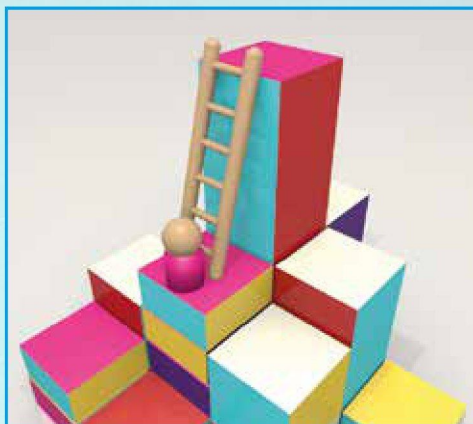
A semleges színű oldal teljesen tele van, így a türkizkék hegymászó már nem tud oda felmászni.

4-es méretű tömbök

A 4-es méretű tömb állhat vízszintesen (fekvő helyzetben), vagy függőlegesen (álló helyzetben).

Egy fekvő helyzetű 4-es méretű tömb teteje 2 kiskocka magasságra van az aljától. Fekvő helyzetben akár 8 hegymászó is elférne a tetején, ha az semleges színű. A hegymászó létra nélkül nem tud feljutni a fekvő helyzetű 4-es tömb aljáról a tetejére.

Álló helyzetben a tömb magassága: 4 kiskocka. Álló helyzetben 4 hegymászó fér el a tetején, ha az semleges színű. A hegymászó hosszú létra nélkül nem tud feljutni az álló helyzetű 4-es méretű tömb aljáról a tetejére.



Az álló helyzetű 4-es méretű tömb megmászásához hosszú létra kell.

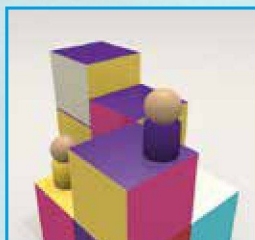


Mind az 5 hegymászó elfér egy fekvő helyzetű, semleges színű 4-es méretű tömb tetején.

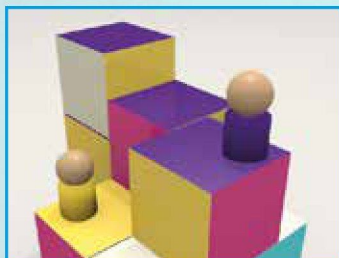
Mozgás a tömbökön

Minden alkalommal, amikor a hegymászód az egyik tömbről egy másikra mozogna, az alábbi szabályokat kell betartanod.

- Csak olyan tömbre léphetsz, aminek színe megegyezik a saját színeddel, vagy az semleges (fehér) színű.
- Létra nélkül (szabadon) felfelé csak 1 kiskockával magasabb szinten lévő tömbre mozoghatsz (a fekvő 1-es méretű tömb magassága). Ha ennél magasabban van a másik tömb, megfelelő hosszúságú létrát kell használnod a mozgáshoz.
- Ha két tömb csak sarkosan érintkezik egymással, nem mozoghatsz át közöttük.
- Csak vízszintesen, vagy felfelé mozoghatsz. Lefelé még ideiglenesen sem mehetsz, még akkor sem, ha a mozgásod egy magasabb tömb tetején érne véget.
- Ne mozoghatsz olyan tömb tetejére, ami már tele van hegymászókkal (azaz ahol már nem férne el a hegymászód).
- Egyik, vagy akár mindkét létrát is használhatod ugyanabban a körökben.



A lila hegymászó nem tud keresztül-mozogni a csak sarkosan érintkező lila tömbök között.

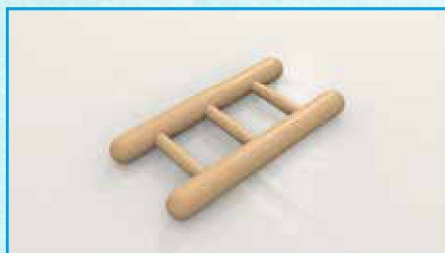


A lila hegymászó átmozoghat a következő lila tömb tetejére, majd felkapaszkodhat az 1 kiskockával magasabban lévő csúcs tetejére is, egyetlen mozgással.

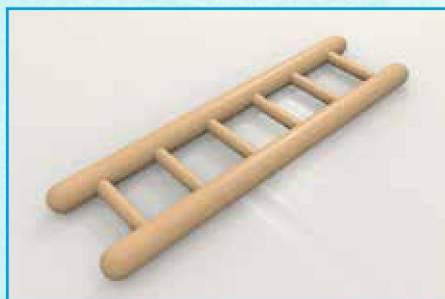
A létrák

Egy hegymászódnál magasabb tömbre való felkapaszkodáshoz létrára lesz szükséged.

A rövid létra 2 kiskocka magasságra használható.



A hosszú létra használható 2, 3, vagy 4 kiskockával magasabban lévő tömb eléréséhez.



- A létráidat csak függőleges állásban, egy tömb oldalának támasztva használhatod. Nem szabad átlósan felállítani, vagy egy lyuk (gödör) áthidalására használnod őket.
- Mindkét létrát használhatod ugyanabban a játékkörökben. Azonban mindkét létrával külön-külön el kell érned egy-egy, a hegymászóddal azonos színű, vagy semleges színű tömb tetejét. Azaz a két létrát nem kombinálhatod össze egy 6 kiskocka magasságú egyesített létrává.
- A létráidat csak egyszer használhatod. A használat után azonnal el kell távolítanod őket a játékból.

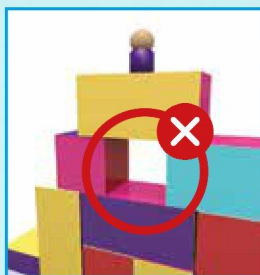
A tömbök mozgatása

Amikor egy tömböt mozgatsz, kövesd az alábbi szabályokat:

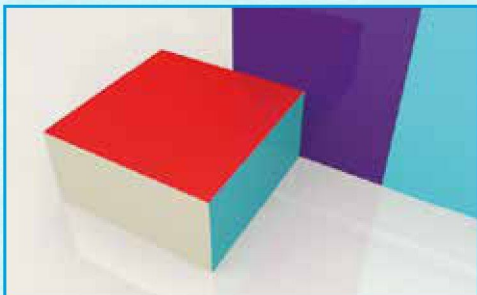
- Csak egy olyan tömböt tudsz mozgatni (beleértve a semleges tömböket is), aminek a tetején nincs egyetlen hegymászó, torlasz-korong, vagy másik tömb (még részben sem lóghat rá egy másik tömb).
- Nem mozgathatod el azt a tömböt, amit az előző játékos épp mozgattott.
- A tömböt úgy kell elhelyezned, hogy legalább egy kiskockányi felületen érintse a „hegyet”.
- Egy tömböt elforgathatsz, és visszatehetsz ugyanoda, ahonnan elvetted.
- A mozgás előtt felveheted a tömböt, és megvizsgálhatod az oldala színeit. Ha ugyanúgy visszateszed a tömböt, ahogy elvetted, az nem számít mozgatásnak, és elmozgathatsz egy másik tömböt.
- Az átmozgatott tömb alsó oldalának teljesen érintkeznie kell egy már ott lévő tömb (tömbök) felső oldalával, vagy az asztallal. Nem lehet köztük lyuk, illetve nem nyúlhat túl a többi tömbön.
- A „hegyet” több különálló csúcsra is szétoszthatod.
- Egy tömböt elhelyezhetsz egy másik olyan tömbön, amin már vannak hegymászók, és azokat arrébb is tolhatod, amíg ugyanazon a tömboldalon maradnak, és amíg a tömb tetején marad az új tömb elhelyezése után is annyi szabad hely, hogy a már ott lévő hegymászók elférjenek a képzeletbeli kis négyzeteken.



A türkizkék hegymászót arrébb lehet tolni a semleges színű tömb tetején mindaddig, amíg jut ott neki elég hely.



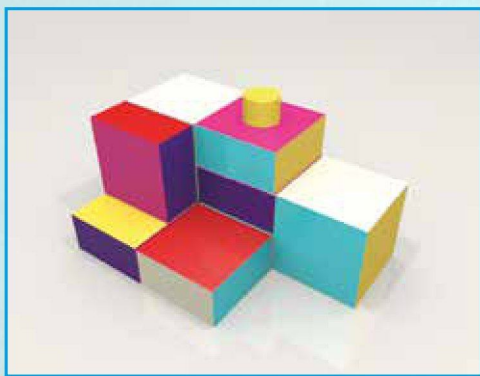
Lyukakat készíteni és a tömböket túlnyújtva elhelyezni tilos! Az elhelyezett tömbök alsó oldalának teljes felületén érintkeznie kell az alatta lévő tömbbel (tömbökkel), vagy az asztallal.



A fenti ábra megmutatja a tömbök elhelyezésének minimális követelményét: a piros tetejű, 1-es méretű tömb legalább 1 kishégyzet felületen érintkezik egy már ott lévő tömbbel.

A torlaszkorongok

A köröd vége előtt érdemes elhelyezned a torlaszkorongodat bármelyik üres tömb tetején. Ezen tömb felülete a következő köröd kezdetéig blokkoltnak számít. Ezt a tömböt nem lehet elmozgatni, vagy elforgatni, illetve más tömbök sem helyezhetők el a tetején. Nem lehet rajtuk sem keresztülmozogni, sem felmászni rájuk. A torlaszkorongodat bármelyik színnel felfelé néző tömb tetején elhelyezheted, beleértve a semleges szint is. A következő köröd kezdetén a torlaszkorongodat végleg el kell távolítanod a játékból.



Azokat a tömböket, amiken van egy torlaszkorong, nem lehet elmozgatni, vagy elforgatni, illetve nem léphet rá egyetlen hegymászó, és nem tehető rá másik tömb sem.

A játékot tervezte: Holger Lanz

Grafika: Konstantin Vohwinkel

Szabálykönyv: Rafaël Theunis és Travis D. Hill

Fejlesztő: Clay Ross



Capstone Games

339 Smith Drive

Clayton, OH 45315

A játék vége

A játék egészen addig tart, amíg már egyetlen játékos sem tudja tovább felfelé mozgatni a hegymászóját a saját körében. A győztes ekkor az a játékos lesz, akinek a hegymászója magasabb szinten van, mint a többi hegymászó. Ha egyszerre több hegymászó is ugyanolyan (legmagasabb) helyen áll, akkor az a játékos nyer közülük, akinek a hegymászója korábban ért oda.

2 játékos mód

Ha csak ketten játszatok, a játék akkor ér véget, ha egymás után következő 2 körötökben egyikőtök sem tudja felfelé mozgatni már a hegymászóját.

Oszd meg velünk a hegymászós történeteidet:

#TheClimbers



@Capstone_Games



Facebook.com/CapstoneGames

© 2018 Capstone Games – All rights reserved.

www.capstone-games.com