

ANASAZI

Az ősök eltűnt falvai

TARTALOM

- 1.0 Bevezetés
- 2.0 Tartozékok
- 3.0 A játék kezdete
- 4.0 A játék menete
- 5.0 A játék vége

1.0 BEVEZETÉS

Észak-Amerika dél-nyugati területei számos bennszülött amerikai népcsoportnak nyújtott otthont. Volt köztük egy olyan is, amelyik pompás pueblókat épített nagy barlangokban és szurdokok kivájt sziklafalaiban. A 13. század során építőik rejtélyes körülmények között elhagyták ezeket az elzárt és eldugott településeket, nemzedékeken át üresen hagyva azokat.

Egészen a 19. századig kellett várni, amíg ezekre a jól elrejtett városokra fehérbőrű felfedezők újra rá nem találtak. Az első felfedező egy farmer, Richard Wetherill volt, aki navajo barátainak szóhasználatával élve „anasazi”-nak nevezte az ősi pueblók építőit. A hopi indiánok – e pueblók lakóinak leszármazottai – „hisatsinom”-nak nevezték őket, ami annyit tesz: „régiek”.

Ebben az izgalmas és pergő játékban különböző expedíciókban vesznek részt a játékosok, hogy felfedezzék és feltárják ezeket az elveszett városokat. Vajon kinek sikerül a legértékesebb kincseket összegyűjtenie a négy anasazi törzstől?

2.0 TARTOZÉKOK

A játék az alábbi komponenseket tartalmazza:

- ❖ 28 fennsík-lapka (játéktábla elem)
- ❖ 1 pontozó tábla
- ❖ 54 expedíció-jelző
- ❖ 8 feladat-kártya
- ❖ 48 kincs (12-12 db fakocka négy színben)
- ❖ 6 expedíciós bázistábor
- ❖ 28 táborhely-jelző (7-7 db négy színben)
- ❖ 16 fatorony
- ❖ 1 lap színes öntapadó matricákkal a tornyokhoz
- ❖ 1 játékszabály

Ha a komponensek bármelyike hiányzik vagy sérült, elnézést kérünk a kellemetlenségért. Kérjük, vegye fel velünk a kapcsolatot, ha bármilyen cseretartozékra van szüksége. Igénylését az alábbi címre küldje:

Mayfair Games, Inc.
8060 Saint Louis Avenue
Skokie, IL 60076
USA
custserv@mayfairgames.com
www.mayfairgames.com
1-847-677-6655

3.0 A JÁTÉK KEZDETE

Megjegyzés: Az első játék megkezdése előtt minden fatorony aljára egy színes öntapadó korongot kell ragasztani, ennek eredményeképp 4 piros, 4 kék, 4 fehér és 4 sárga oszlop alakul ki. (A lap néhány tartalék matricát is tartalmaz.)

Fontos! A játék kiinduló állását a szabálykönyv hátoldalán található illusztráció ábrázolja.

- ❖ Először a nagy fennsík-lapkát a játéktér közepére kell letenni. Ezt követően a hátoldalán jellel ellátott 12 fennsík-lapkát a központi fennsík-lapka körül kell elhelyezni. A maradék (hátoldalán jelöletlen) 15 fennsík-lapkából egy második, külső kört kell képezni.

Fontos! A fennsík-lapkákat minden esetben olyan távolságra kell egymástól elhelyezni, hogy bármelyik kettő között elférjen egy táborhely-jelző. Az asztal fedetlenül maradt része a fennsíkok közötti völgyeket és szurdokokat jelképezi.

- ❖ A 6 expedíciós bázistábor-lapkát a külső fennsík-körön kívül egymástól nagyjából azonos távolságra szintén kör alakban kell lerakni. A bázis tábor- és fennsík-lapkák közötti távolság kisebb kell legyen, mint egy expedíció-jelző hossza.
- ❖ A pontozó-táblára minden színből egy-egy bonusz kincset kell helyezni. Az expedíció-jelzőket valamennyi játékos által könnyen elérhető helyen a tábla mellé kell tenni.
- ❖ Miután a 16 fatornyot *színes felükkel lefelé*, mindenki előtt rejtve megkeverték, minden *kettéosztott* puebló kisebbik felére kell állítani egyet-egyét. A kettéosztott pueblók nagyobbik felére egy-egy véletlenszerűen kiválasztott kincset kell tenni.
- ❖ **Megjegyzés:** Minden fennsík-lapkán van 1 vagy több puebló. Minden puebló 1 vagy két területre oszlik.
- ❖ Véletlenszerűen választani kell egy kezdőjátékost. Minden játékos megkapja egy szín 7 táborhely-jelzőjét. Először a kezdőjátékos, majd a többiek (az óramutató járásával megegyező irányban) egy táborhely-jelzőt tesznek bárhová a játéktérre a a fennsík-lapkák közé. Ezt az akciót addig ismétlik, amíg mindegyikük el nem helyezett két táborhely-jelzőt (lásd 4.1 Táborhely építése).
- ❖ A megkevert feladat-kártyák közül minden játékos kap egy véletlenszerűen kiválasztott lapot. A játékosok bármikor megnézhetik saját lapjukat, de a többiek előtt titokban tartják azt. A megmaradt kártyákat vissza kell tenni a játék dobozába. A feladat-kártya megkészszerzi színével megegyező összegyűjtött kincsek értékét.
- ❖ Először a kezdőjátékos, majd a többiek (az óramutató járásával megegyező irányban) a többiek elől rejtve megnézik a színt bármelyik három torony alján.

Az előkészületek befejeztével a játéktér a szabálykönyv hátán feltüntetett képhez hasonlóan kell kinézzen.

4.0 A JÁTÉK MENETE

A játékot fordulókból áll. Először a kezdőjátékos cselekszik, majd a többiek következnek az óramutató járásával megegyező irányban. A soron lévő játékos a két akciólehetőség közül választva kétszer cselekszik: végrehajthatja bármelyik akciót kétszer, vagy mindkettőt egyszer-egyszer.

4.1 Táborhely építése

4.2 Expedíció vezetése

4.1 Táborhely építése

Ha a játékos a táborhely építése lehetőséget választotta, elveszi az egyik **saját** táborhely-jelzőjét, és elhelyezi azt bármelyik völgyben (közvetlenül az asztalon) két tetszőleges fennsík-lapka között. Egy táborhely megépítését követően a játékos a többiek előtt rejtve bármelyik fatorony alján megnézheti a színjelzőt. Ezután a fatornyot vissza kell állítani a helyére a pueblóba.

Fontos: A táborhely-jelzőnek **teljes terjedelmében** az érintkeznie kell az asztal felületével. A táborhely-jelzőt nem szabad úgy letenni, hogy az akár csak részben is átfedjen egy másik táborhelyet vagy fennsík-lapkát.

4.2 Expedíció vezetése

Amennyiben a játékos úgy dönt, hogy egy expedíciót indít, akkor elveszi a készletből az expedíció-jelzők egyikét és azt egy általa szabadon megválasztott korábban már lerakott expedíció-jelző végéhez illeszti.

Valamennyi expedíció-jelző egyik végén egy „felderítő” látható. Ez a kis figura jelzi mindig egy ösvény aktuális végpontját. Amikor egy játékos letesz egy expedíció-jelzőt, azt úgy kell elhelyezze, hogy teljes egészében lefedje a felderítő alakját az utoljára lerakott expedíció-jelzőn. Az újonnan lerakott jelzőn lévő felderítő-figura jelöli az ösvény új végpontját.

Valamennyi expedíció a játéktér szélén elhelyezett 6 bázistábor-jelző egyikéből indul. Minden bázistáborból legfeljebb **egy** expedíció indulhat. Az expedíció-jelzőket **nem** szabad úgy elhelyezni, hogy azok túllógjanak az asztal szélén.

Ha a játékos úgy helyez el egy expedíció-jelzőt, hogy az egy olyan puebló körvonalát érinti, amelyikben egy kincs van, akkor elveszi azt, és jól láthatóan maga elé helyezi. Ha a pueblóban nem kincs, hanem fatorony van, akkor azt el kell távolítani, és a pontozótábla első üres, a toronyával egyező színű mezőre kell tenni.

Fontos: Azok a pueblók, amelyek egy vonallal két részre vannak osztva, két külön területnek számítanak. Ahhoz, hogy a játékos egyidejűleg begyűjthesse a kincset **és** elvehesse a tornyot, az expedíció jelzőnek mindekét területrészt érintenie kell.

Egy expedíciót kör alakban is lehet vezetni, sőt, az ösvény keresztezheti saját magát, vagy más expedíciók útvonalát. Ez utóbbi esetben minden expedíciónak külön-külön végpontja kell legyen. Egy expedíció-jelző elhelyezését követően minden felderítő-figura jól kivehető kell legyen.

Fontos: Az expedíció-jelző elhelyezésekor a játékos nem próbálgathatja a lapkát, nem mérícskélheti a távolságokat. Ha jól látható, hogy a jelző el fog érni egy pueblót, akkor a kincset **és/vagy** a fatornyot előzetesen el kell távolítani.

Az expedíció-jelzőket csak a **saját** táborhelyekre lehet rátenni. Soha nem szabad egy expedíció-jelzőt úgy elhelyezni, hogy az akár csak részlegesen érintse más játékosok táborhelyét. Az első alkalommal, amikor egy játékos az expedíció-jelző elhelyezésekor érinti bármelyik táborhelyét, azonnal elveheti egy tetszése szerint kiválasztott játékos-társa bármelyik kincsét, és a saját gyűjteményébe teheti azt. Ezt az akciót minden alkalommal végre lehet hajtani, amikor a játékos első alkalommal éri el saját táborhelyeinek egyikét.

Ha egy expedíció-jelző vége egy táborhelyen nyugszik (azaz nem keresztezi teljes egészében a táborhely-jelzőt), akkor bármelyik játékos (nem csak a táborhely birtokosa) hozzáilleszthet egy jelzőt ehhez az expedícióhoz, hogy folytassa azt.

Fontos: Ugyanabban a körben, amelyikben a játékos elhelyezett egy táborhelyet, **nem** tehet rá expedíció-jelzőt. Erre legalább a következő körig kell várnia.

4.3 Tornyok megtekintése

A játékos köre során végrehajtott mindkét akciója következtében lehetővé válik, hogy meg lehessen nézni egy torony színét:

1. Minden alkalommal, amikor a játékos új táborhelyet épít, megnézheti bármelyik tornyot bárhol a játéktéren (lásd 4.1 Táborhely építése).
2. Ha a játékos elsőként ér el egy fensík-lapkát egy expedíció-jelzővel, akkor megnézheti az azon álló torony színét (feltéve, hogy van még torony azon a fensík-lapkán; lásd 4.2 Expedíció vezetése).

5.0 A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, ha

- ❖ **valamennyi** expedíció-jelzőt felhelyezték a játéktérre, **vagy**
- ❖ egy szín mind a 4 tornya felkerült a pontozó táblára (azaz csak egy hely maradt az adott színből üresen).

5.1 Pontozás

A játék befejeztével a pontozó táblán lévő bonusz kincsek elosztására kerül sor. Minden színben azt a játékost illeti meg a bonusz kincs, aki az adott színből a legtöbbet gyűjtötte. Ha kettő vagy több játékos holtversenyben van, senkinek nem jár a bonusz kincs. Minden kincs annyi győzelmi pontot ér, ahány mező **üresen maradt** az adott színből a pontozó lapon. A feladat-kártyával azonos színű kincsek a normál győzelmi pontok kétszeresét érik.!

Példa: *A játék során három fehér torony került a pontozó lapra. Ennek folytán két üres fehér mező maradt üresen, így minden fehér színű kincs 2 győzelmi pontot ér (vagy 4 győzelmi pontot fehér feladat-kártya birtokában).*

A játékot az nyeri, aki a legtöbb győzelmi pontot érte el. Pontegyenlőség esetén az a játékos nyer, amelyiknek több kincse van.

Szerző: Klaus-Jürgen Wrede

Gyártás: Michael Bruinsma, Ulrich Blennemann, Henning Kröpke

Grafika: Franz Vohwinkel

Tartozékok: Lin Lütke-Glanemann

Angol nyelvű fejlesztés: Robert T. Carty, Jr., Coleman Chariton, Pete Fenlon, Will Niebling, William Niebling, Larry Roznai és Alex Yeager

Hálás köszönet a tesztjátékosoknak!

Copyright © 2006 Phalanx Games b.v and Mayfair Games, Inc.

Licenz: Phalanx Games

Az „Anasazi” a Phalanx Games b.v. végjegye.

Minden jog fenntartva.

Készült Németországban.