

After the FLOOD



Az *Áradás után* Sumer földjén játszódik, a civilizáció hajnalán, az idősámításunk előtti 2500-1100 közötti időszakban. Az öntözés révén megnőtt termés hozamok fedezni tudták a növekvő városok szükségleteit. Sumer csak gabonát és gyapjúból szőtt textíliákat állított elő, de kereskedőik messzi földekre utaztak fáért, rézért, ónért, aranyért és lapis lazuliért. Mesterembereik a rézből és ónból kiváló bronzszerszámokat készítettek. Ezidőtájt Sumer volt a legfejlettebb civilizáció, de sok ellenség vette körül és számos esetben lerohanták. Az új urak azonban idővel mind meghódoltak a sumer civilizációnak.

A játék neve abból a sumer kifejezésből ered, amellyel a kb. i.e. 2500 után kezdődött időszakot illették, és amelyet egy óriási áradás előzött meg (amely talán azonos a bibliai özönvízzel, talán nem).

A játék kifejezetten három játékos számára készült, és körülbelül két-három órát vesz igénybe.

Áttekintés

Nem egy népet irányítasz, hanem egyszerre vagy egymás után többet is. Egy sumer vezető vagy, aki gabonát és gyapjút cserél fára, fémekre és más erőforrásokra. Minél sikeresebb vagy, annál sikeresebbek városaid is. Emellett irányítod az időről időre felemelkedő, majd elenyésző birodalmakat is.

A játék öt fordulóból áll, mindegyik nagyjából háromszázötven évet ölel át. Minden forduló hat fázisból áll. Az győz, akinek a legtöbb győzelmi pontja van a játék végén. Győzelmi pontok területek uralásával és városok növekedésével szerezhetők.

Első fázis: Erőforrások és munkások begyűjtése. Annak függvényében, hány munkásotok van az öntözés és a fonás-szövés dobozában, gabona- és textilkockákat kaptok. Legfeljebb nyolc munkást is kaptok (illetve még kettőt az első fordulóban).

Második fázis: Hanyatlás. Az első, harmadik és ötödik fordulóban ez a fázis elmarad. Ebben a fázisban munkások kerülnek le a játéktábláról.

Harmadik fázis: Cselekedetek. Ez a játék legfontosabb része. Meghatározatlan számú körre kerül sor, és minden körben minden játékos egy cselekedetet hajt végre. A fázis akkor ér véget, amikor már mindenki passzolt.

Lehetséges akciók:

Városalapítás: Új város létrehozása.

Munkásfelrakás: Egy erőforrásért cserébe több munkás felrakható egy munkásdobozra vagy egy nem-sumer területre.

Kereskedelem: Kereskedni lehet mindenütt, ahol a játékosnak van kereskedője.

Birodalom létrehozása: A fordulóban létező három birodalom egyikének létrehozása. Ilyenkor kell eldönteni, mennyire lesznek jól felszereltek e birodalom seregei.

Terjeszkedés: A seregek elfoglalhatnak területeket.

Passzolás: Aki passzol, az már nem hajt végre cselekedet. A többiek még cselekedhetnek, de csak ha megfizetik ennek árát.

Negyedik fázis: Játéksorrend. A passzoláskor elköltött erőforrások értéke határozza meg a játéksorrendet.

Ötödik fázis: Győzelmi pontok. Minden uralt területért győzelmi pontok járnak. A városok növekedéséért (amihez fa kell, meg luxuscikkek) is győzelmi pontok járnak.

Hatodik fázis: A forduló vége. Az összes sereget le kell venni a játéktábláról, és mozgatni kell a fordulójelzőt. Kezdődhet is a következő forduló.

A játékban nincs pénz, mivel ekkoriban a pénzgazdálkodás még nem igazán alakult ki. Nyolc különféle erőforrás van, értékük alant látható. Ezekkel az erőforrásokkal kell majd kereskedni, ezek kellene a seregek felszereléséhez, a munkások felrakásához, az újabb seregek kiállításához, a játéksorrend megváltoztatásához.

Resource Values			
	Grain		1
	Wood		2
	Metal		2
	Textiles		2
	Tools		3
	Oils		3
	Gold		4
	Lapis Lazuli		5

Tartozékok



városjelző
4 játékosonként



növekedésjelző
4 játékosonként



munkásjelző
25 játékosonként



seregjelző
20 játékosonként



kerek jelző
5 játékosonként

Erőforráskockák- és korongok



fordulójelző



22 gabonakocka



12 fakocka



12 számszámkorong



7 olajkorong



2 dobókocka



15 textilkocka



12 fémkocka



7 aranykorong



7 lapis lapuli

Előkészületek

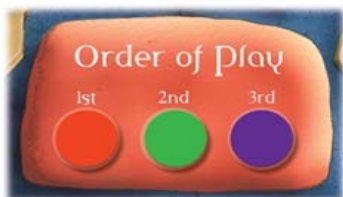
Kaptok egy-egy készletet: négy városjelzőt, négy növekedésjelzőt és öt kerek jelzőt, egyazon színben.



Az egyik kerek jelzőtöket rakjátok a pontsáv 0-s mezőjére.



Véletlen segítségével döntések el a játékosrendet, és egy-egy kerek jelzőtöket rakjátok fel eszerint.



Megmaradt kerek jelzőitek annak jelzésére szolgálnak majd, hogy melyik birodalmat indítottátok el, mennyire jól felszereltek annak seregei, és hogy passzoltatok-e. Érdekes egy-egy jelzőt a birodalmak, egyet-egyét pedig a seregek felszerelésének dobozához készíteni.

Seregeiteket és munkásaitokat hagyjátok a játéktábla mellett: ez lesz a közös készlet, innét csak bizonyos esetekben kaptok seregeket, illetve munkásokat.

Mindegyikötök egy-egy munkással kezd az öntözés és a fonás-szövés dobozában. Ezeket a munkásokat a közös készletből vegyétek el.



Mind kaptok egy fakockát, egy fémkockát, egy számszámkorongot, egy olajkorongot, egy aranykorongot, valamint megkapjátok két munkásotokat. A többi erőforráskockát- és korongot rakjátok a közös készletbe.



A fordulójelzőt rakjátok a fordulósáv 1-es mezőjére.



Játéktábla

pontsáv

seregtáblázat

erőforrások értéke

kereskedelmi táblázat



segédlet

passzdoz

termelési táblázat

munkásdobozok
öntözési doboz (gabona)

fonás-szövési doboz (textil)

írnokok doboza (mozgatás)

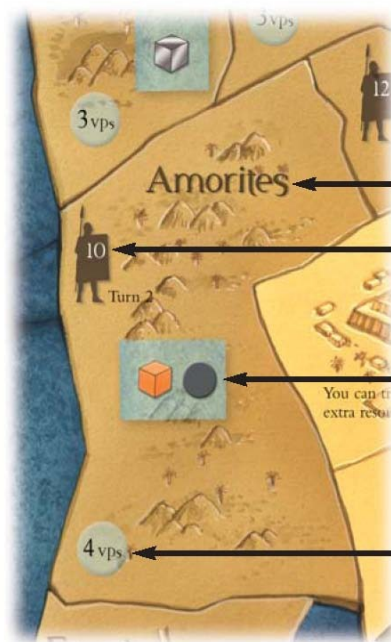
szerszámkészítők doboza (fémből szerszám)

forduló- és birodalomtáblázat

győzelmi pontok növekedésért

játéksorrend

Nem-sumer terület



Az itt létrejövő birodalom.

Ebben a fordulóban jön létre a birodalom, ennyi sereggel.

Ezeket az erőforrásokat lehet itt csere révén megszerezni.

Ennyi győzelmi pontot ér a játék végén.

Sumer terület



Speciális szabály, arra vonatkozik, akinek van itt városa.

A játék menete

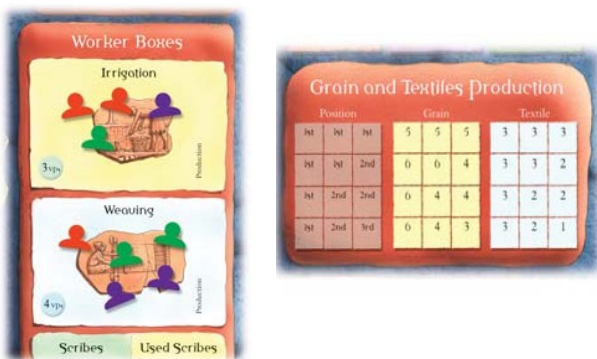
A játék öt fordulóból áll, ezek mindegyike pedig az alábbi fázisokból:

1. Erőforrások és munkások begyűjtése
2. Hanyatlás
3. Cselekedetek
4. Játéksorrend
5. Győzelmi pontok
6. A forduló vége

Első fázis: Erőforrások és munkások

Sumer gabonát termelt, és gyapjából textiliákat állított elő. A gabonatermés az öntözéstől függött, vizet főként a Tigrisből és az Eufráteszből nyertek. Sumer asszonyai idejük nagy részét fonással és szövéssel töltötték.

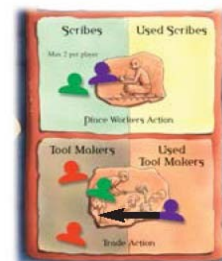
Hogy mennyi gabonát és textilt kaptok, az attól függ, hogy egymáshoz viszonyítva mennyi munkásotok van az öntözés és a fonás-szövés dobozán. A termelési táblázatról olvashatjátok le, mennyi gabona, illetve mennyi textil jár nektek.



Példa: A sorrend a gabonánál első, második, második, ahol a legtöbb munkása a vörös játékosnak van, a második legtöbb a zöldnek és a lilának. A vörös játékos hat gabonakockát kap, a többiek négyet-négyet. A textilnél a sorrend első, első és második, a lila és a zöld játékos az első, a vörös a második. A lila és a zöld játékos három-három textilkockát kap, a vörös csak kettőt.

Azonban ahhoz, hogy kapj erőforrást, legalább egy munkásodnak kell lennie az adott dobozon: ha például nincs egy munkásod sem a fonás-szövés dobozán, nem kapsz egy textilkockát sem.

Ezután mind elveszíték a közös készletből nyolc-nyolc munkásotokat, és lerakjátok azokat magatok elé, saját készletekbe. Így az első fordulóban tíz-tíz munkással kezdtek, és minden újabb fordulóban kaptok nyolcat – amennyiben van elegendő a közös készletben, mert akinek nincs, az értelemszerűen kevesebbet kap (ha a fordulóban utóbb veszít is munkásokat, nem pótolhatja ki meg nem kapott munkásait). Ezenkívül az írkokok és a szerszámkészítők dobozának jobb oldaláról az összes munkást át kell tennetek a bal oldalra.



Második fázis: Hanyatlás

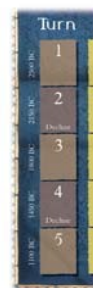
A játék ezeröttszáz évet ölel át, ezalatt a Tigris és az Eufrátesz folyvást változtatta medrét, aminek városok és birodalmak hanyatlása lett az eredménye.

Erre a fázisra csak a második és a negyedik fordulóban kerül sor, ahogy az a fordulósávon is látható. Ekkor az alábbiak történnek:

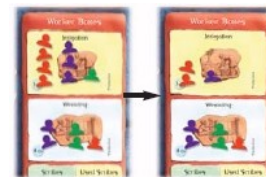
Dilmunról le kell venni az összes munkást.

Le kell venni az összes munkásotokat minden nem-sumer területről.

Akinek (vagy akiknek) a legtöbb munkásuk van az öntözés dobozán, két munkás kivételével le kell vennie onnét munkásait. A többieknek ugyanannyi munkásukat kell levennie, mint neki. Ugyanígy kell eljárnotok a fonás-szövés dobozánál is.



Példa: A vörös játékosnak van a legtöbb munkása az öntözés dobozán. Hogy két munkása maradjon, két munkását kell levennie. A lila és a zöld játékosnak is le kell vennie két-két munkását, de a zöld csak egyet tud.



A fonás-szövés dobozán a lila és a zöld játékosnak van a legtöbb munkása, de ez is csak kettő, így egyet sem vesznek le, ahogy emiatt a vörös játékos sem.

Mind elveszíték egy-egy munkásotokat az írkokok, egyet-egyét a szerszámkészítők dobozáról.

A levett munkások a közös készletbe kerülnek.

Harmadik fázis: Cselekedetek

Ez a leghosszabb és legfontosabb fázis. Városokat alapíthattok, munkásokat rakhattok fel, kereskedhettek, birodalmakat hozhattok létre, terjeszkedhettek.

Sorban a játéksorrend szerint egy-egy cselekedetet kell végrehajtanotok. Ezt mindaddig folytatjátok, amíg mind nem passzoltok. Nincs korlátozva, hány cselekedetet hajthattok végre a fázis során, csupán csak az, hogy mindig egy cselekedetet hajtotok végre, amikor épp rátok kerül a sor.

A lehetséges cselekedetek az alábbiak:

- Város alapítása
- Munkások felrakása
- Kereskedelem
- Birodalom létrehozása
- Terjeszkedés
- Passzolás

Nincs semmi kapcsolat aközött, hogy milyen cselekedeteket hajtasz végre, pl. választhatod ugyanazt újra és újra; csupáncsak mindig választanod kell egy cselekedetet.

A fázis akkor ér véget, amikor már mind passzoltatok.

Ha már egyikőtök passzolt, minden cselekedetért meg kell fizetnetek a pluszköltséget, beadva egy munkásotokat, seregeteket vagy egy erőforrásokat (l. a passzolásnál).

CSELEKEDET VÁROSALAPÍTÁS

Nem tudjuk pontosan, mikor jelentek meg az első városok. Valószínűleg a sumer városok voltak az elsők, és az öntözéshez szükséges összefogás miatt születtek.

Ha ezt a cselekedetet választod, egy városjelződet lerakhatod Sumer egy területére. Csak üres területet választhatsz, vagy olyat, ahol seregeden-seregeiden kívül nincs semmi. Egy területen csak egy város lehet. Nem alapíthatsz várost olyan területen, amelyet másnak a serege ellenőriz. Nem-sumer területen nem alapíthatsz várost.

Ha már az összes városjelződ a játéktáblán van, leveheted az egyiket (ha van neki, növekedésjelzőjével együtt). Ilyenkor a levett várost máshová kell leraknod (a növekedésjelzőt természetesen nem rakod rá).

A kilenc sumer terület közül hétre speciális szabályok vonatkoznak. Érdekes tanulmányoznod ezeket, mielőtt eldöntened, hová építkezel.

Példa: A vörös játékos várost akar alapítani. A képen látható három terület közül csak Ur-t választhatja. Eridun már van egy város, Lagast pedig egy lila sereg vigyázza, itt most csak a lila játékos tud várost alapítani.



CSELEKEDET MUNKÁSOK FELRAKÁSA

Ha a föld elegendő termést biztosít, az emberek szakosodhatnak.

Minden forduló elején munkásokat kapsz (tízet az elsőben, nyolcat-nyolcat a többiben). Választhatod azt a cselekedetet, hogy beadsz egy erőforrást, és amennyi ennek az értéke, legfeljebb annyi munkást felraksz a játéktáblára. Az erőforrások értékét az erőforrástáblázatról olvashatod le.

Munkásokat nem-sumer területre rakhatsz, illetve a négy munkásdobozra. Egy cselekedet során az összes felrakott munkást ugyanarra a területre vagy dobozra kell tenned. Felrakhatsz kevesebb munkást is, mint amennyit a beadott erőforrás lehetővé tesz számodra.

Egy nem-sumer területen bárhány munkás lehet, és több játékosnak is lehetnek itt munkásai.

Az írkok dobozán (annak mindkét oldalát számítva) egy játékosnak legfeljebb két munkása lehet.

Az öntözés, a fonás-szövés és a szerszámkészítés dobozán bárhány munkás lehet.

Sumer területen nem lehet munkás.

Írnokok: Munkások felrakása közben aktiválhatod írkokaidat, hogy további munkásokat rakj fel vagy rakj át máshová. Ahány munkásodat átrakod az írkok dobozának bal oldaláról a jobb oldalára, annyi munkást rakhatsz fel vagy helyezhetsz át a játékos táblán: az írkok dobozán lévő minden munkásod egy felrakást vagy áthelyezést tesz lehetővé a fordulóban.

Az áthelyezés azt jelenti, hogy elveszed egy munkásod bármelyik területéről vagy dobozról, és lerakod máshová (ahová a szabályok szerint lerakható munkás), vagy visszaveszed saját készletedbe.

A felrakás azt jelenti, hogy saját készletedből felraksz egy munkást egy dobozra vagy területre (ahová a szabályok szerint lerakható munkás).

Ha egyszerre két írkokod is aktiválsz, azok külön-külön hatnak, pl. nem kell ugyanoda felraknod a két munkást. Nem kötelező egyszerre mindkét írkokod aktiválnod. Azt is megteheted, hogy ezt a cselekedetet választod, nem adsz be erőforrást, és csak írkokot aktiválsz.

Példa: A vörös játékosnak két írkok van, és úgy dönt, mind a kettőt felhasználja, hogy kettővel több munkást rakhasson fel. Az írkokokat átrakja a doboz jobb oldalára. A következő forduló elején írkokait vissza fogja rakni a bal oldalra.



Írkokot aktiválhatsz úgy, hogy őt magát rakod át máshová. Írkokkal rakhatsz munkást a szerszámkészítőkhöz, vagy felhasznált szerszámkészítőt átmozgathatsz a doboz másik felére.

Amikor felraksz egy írkokot, nem aktiválhatod azon nyomban.

CSELEKEDET KERESKEDELEM

Sumer szűkölködött a természeti erőforrásokban (csak termőföldje volt, az is csak öntözés révén). Fát, növényi olajokat, fémeket csak kereskedelem révén szerezhetek. A sumerek voltak e kor leghíresebb fémmezmunkálói, szerszámaik messze földön keresettek voltak. A szerszámokat aranyra és lapus lazulira cserélték – e kék féldrágakövet nagyon sokra becsülték akkortájt.

Választhatod cselekedetednek azt, hogy kereskedsz minden nem-sumer területen, ahol van legalább egy munkásod – ez esetben kereskedő. Kereskedésnél mindig egy saját erőforrásodat cseréled egy ott elérhető erőforrásra. A lehetséges cseréket a kereskedési táblázaton láthatod.

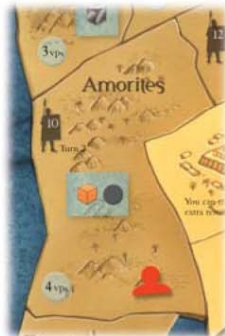
Trade		will trade for	
Wood	or	Gold	or
Metál	or	Gold	or
Oil	or	Gold	or
Gold	or	Gold	or
Lapis Lazuli	or	Gold	or

Egy nem-sumer területen annyiszor kereskedhetsz, ahány munkásod van itt, illetve ahány erőforrást hajlandók cserébe adni. Egy munkás egy cserére képes. Egy kereskedés során egy területen minden feltüntetett erőforrásfajtából csak egyet cserélnek. Ezenkívül ha már nincs a közös készletben egy adott erőforrásfajta, olyat sem lehet cserével szerezni.

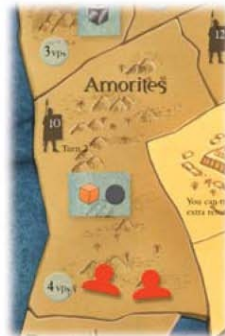
Nem kereskedhetsz olyan területen, ahol ellenséges sereg van.

Kereskedésnél saját seregeid munkásokként viselkednek. Ám ha egy területen sereged és munkásaid is vannak, seregedet használhatod csupán, munkásaidat nem.

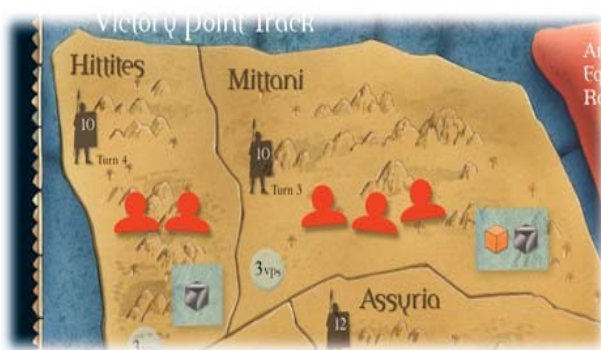
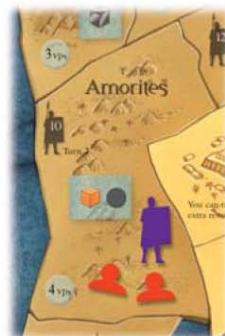
1. Példa: A vörös játékosnak egy munkása van a területen, vagyis csak egy cserére nyílik lehetősége. Úgy dönt, gabonát ad fáért.



2. Példa: A vörös játékosnak két munkása van ugyanitt, vagyis szerezhet egy-egy fát és olajat. Ad egy gabonát a fáért és egy textilt az olajért. Nem szerezhet két fát, sem két olajat, csak egyet-egyet.

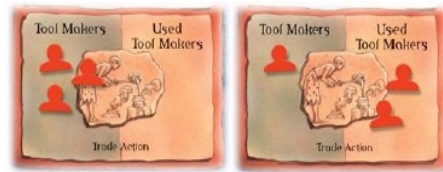


3. Példa: A vörös játékos nem képes itt kereskedésre, mert a lila sereg ezt megakadályozza. A lila játékos viszont kereskedhet. Úgy kell tekinteni, mintha egy munkása lenne itt, azaz egy cserére képes, vagy fát szerezhet, vagy olajat.



4. Példa: A vörös játékos egyetlen cselekedet során mindenütt kereskedhet, ahol van munkása. A két fenti területen kereskedve legfeljebb két fémet és egy fát szerezhet.

Szerszámkészítők: Kereskedés során a fémkockákból szerszámkorongokat állíthatsz elő. Minden munkásod a szerszámkészítők dobozában egy kockát képes átváltoztatni. A felhasznált munkásod át kell raknod a doboz bal oldaláról a jobb oldalra.



Példa: A vörös játékos kereskedés révén szerez két fémkockát, és azokból nyomban szerszámokat készít. Maradt egy munkása, aki utóbb még képes szerszámot előállítani.

Szerszám készítéséhez nem kell ténylegesen kereskedned, de a kereskedés-cselekedetet kell választanod.

Nem csupán a kereskedéssel éppen most szerzett fémkockáidat alakíthatod át szerszámokká.

A kereskedéssel szerzett erőforrásokat nyomban tovább is cserélheted: például az egyik területen cserével szerzel egy fémet, abból szerszámot csinálsz, majd egy másik területen aranyra vagy lapis lazulira cseréled.

CSELEKEDET BIRODALOM LÉTREHOZÁSA

Az első városokat hamar követték az első birodalmak, és sumer gazdag földjeit folyamatosan lerohanták szomszédai.

Minden fordulóban három birodalom hozható létre. Minden játékos fordulónként egy birodalmat hozhat csak létre. A birodalomtáblázatról leolvasható, hogy éppen mely birodalmak hozhatók létre.

Az első fordulóban az akkádok és a gutik birodalma hozható létre, valamint egy sumer birodalom. A számok mutatják, hogy hány sereggel kezdenek az egyes birodalmak. Korábbi vagy későbbi forduló birodalmait nem hozhatod létre!

Turn	Empires		
1	Akkad 10	Guti 8	Sumer 3
2	Amorites 10	Isin 5	Larsa 5
3	Mitanni 10	Egyipt 5	Sumer 3
4	Hittites 10	Hosrites 10	Egypt 10
5	Elam 8	Assyria 12	Chaldea 8

Minden birodalom a nevével megjelölt területen jön létre. Ahhoz, hogy létrehozass egy birodalmat, szükséges, hogy annak kezdőterületén legyen legalább egy munkásod, és hogy ne legyen ott senki másnak több munkása, mint neked.

Példa: A vörös és a zöld játékos is létrehozhatja a gutik birodalmát.



Birodalom létrehozásának a lépései:

Első lépés: Ahány sereggel kezd a birodalom, annyi sereged vedd el a közös készletből, és rakd a saját készletedbe. (A mennyiség a területen is látható, és a birodalomtáblázaton is.)

Második lépés: Döntsd el, akarsz-e további seregeket vásárolni. Minden beadott gabonakockáért kapsz egy újabb sereget, minden beadott fémkockáért két újabb sereget, minden beadott szerszámkorongért három újabb sereget. Az erőforrástáblázatról is leolvashatod, mely erőforrásokat cserélhetsz seregekre. Legfeljebb húsz sereged lehet.

Harmadik lépés: Fel kell szerelned seregeidet. Döntsd el, mennyi erőforrást szánsz seregeid felszerelésére. A seregek felszerelésére szánt erőforrások értéke határozza meg seregeitek egymáshoz viszonyított erejét. A seregtáblázaton jelzitek, milyen jók seregeitek. Akinek a legjobb seregei vannak, az teszi jelzőjét az A mezőre, akinek a legrosszabb, a C-re, a harmadik pedig a B-re. Ha ugyanakkora összértékből szereled fel seregeid, mint valaki más előtted, seregeid gyengébbek lesznek, mint az ő seregei.

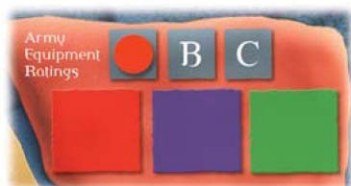
Negyedik lépés: Vedd le összes munkásodat arról a területről, ahol létrehoztad birodalmadat. Ezután rakd fel ide saját készletedből egy vagy két seregedet. A többiek munkásai maradnak a területen.

Példa: A vörös játékos úgy dönt, létrehozza a gutik birodalmát. Megteheti, mert van ott elég munkása. Elveszi nyolc seregét a közös készletből – ennyi jár a gutik birodalmához. Úgy dönt, bead egy fémkockát, és vesz még két sereget.

Nem költ erőforrást seregei felszerelésére. Mivel ő hozott létre először birodalmat, egyelőre övé a legjobb sereg, ezért jelzőjét az A mezőre rakja.

Utóbb a zöld játékos is létrehozza a maga birodalmát, és egy textilkockát költ seregei felszerelésére. Ennek értéke 2, több a 0-nál, így most az ő jelzője lesz az A mezőn, a vörös játékosé pedig a B-n.

Végül a lila játékos is létrehoz egy birodalmat. Gabonakockát költ a felszerelésre, ennek értéke 1. Jelzőjét a B mezőre rakja, a vörös játékos jelzője pedig a C mezőre kerül. Ha nem költött volna semmit felszerelésre, jelzője a C mezőre került volna.



Végül a vörös játékos elveszi munkásait a gutik birodalmának területéről, és felrak oda saját készletéből egy seregét.

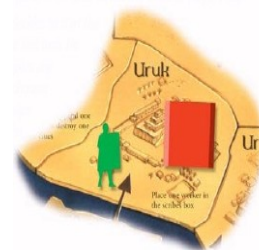


Meglehet, a területen, ahol létrehozod birodalmadat, másik birodalom serege tartózkodik. Ilyenkor is itt hozod létre birodalmad, vagyis egyből harcolnod kell függetlenségedért (a harc szabályait lentebb találod). Addig harcolsz, amíg vagy el nem pusztítod mind a védekezőket, vagy el nem veszítöd összes sereged.

Az is megtörténhet, hogy birodalmad hamar elsöprik, és nem marad sereged a játéktáblán. Ezt a fenti módon kell kezelned, vagyis először a kezdőterületet kell felszabadítanod. Ha sumer birodalmadat söpörték el, akkor bármelyik sumer területen létrehozhatod újabb sumer birodalmadat.

Két birodalom sumer birodalom. Ilyen létrehozásához nem szükséges, hogy legyen munkásod sumer területen. Egyszerűen csak bejelentet, hogy létrehozol egy sumer birodalmat, és követed a fenti lépéseket. Bármelyik sumer területre lerakhatod egy vagy két seregedet; ha ott van másnak serege, harcra kerül sor. Ekkor úgy kell eljárnod, mintha megszabott kezdőterületed ellenőrizné másik sereg. Birodalmad létrehozhatod olyan területen is, ahol másnak áll városa.

Példa: A zöld játékos az első fordulóban létrehoz egy sumer birodalmat. Három sereget kap, és vesz még egyet. Felszereli seregeit, majd Urukot választja kezdőterületnek – az nem gond, hogy van itt egy vörös város.



CSELEKEDÉST TERJESZKEDÉS

Seregeiddel kiterjesztheted birodalmadat. Ez az alábbiak egyikét jelenti:

Terület lerohanása Város elpusztítása Terület megerősítése

Terület lerohanása: Olyan területet tudsz lerohanni, amellyel szomszédos területen van sereged. Meg kell mondanod, melyik területet kívánod lerohanni. Ha ott nincs védekező sereg, egyszerűen felteszed oda egy sereged saját készletedből.

Ha ott van másik játékosnak egy vagy két serege, harcolnotok kell. Hogy elpusztíts egy védekező sereget, dobnod kell két kockával. Ha a te sereged felszerelése jobb, a két kocka összértékének legalább ötnek kell lennie; ha a te sereged felszerelése rosszabb, az összértéknek legalább hétnek kell lennie. Ha megdobod a szükséges

összértéket, leveszel egy védekező sereget. Ha ott van még védekező sereg, megint dobnod kell. Ha nem dobod meg a szükséges összeget, veszítesz egy sereget, vissza kell azt raknod a közös készletbe. Addig támadsz, amíg vagy el nem pusztítod az összes védekezőt, vagy fel nem hagysz a támadással, vagy el nem fogy minden sereged. Ha elpusztítod az összes védekezőt, akkor a saját készletedből felrakod egy seregedet erre a területre.

Egyes területeket nyilak kötnek össze: csak a nyilat követve lehet terjeszkedni. Dilmunra nem mutat nyíl, így nem rohanható le seregekkel. A képen látható, hogy a lila játékos a nyilat követve támadhat. Akkádót nem támadhatja senki, mivel nem mutat nyíl ide. Akkád, Iszin és Larsza igazából sumer területek lennének, de a játék szempontjai miatt el lettek különítve. Káldea sivatag, kevesen merészkednek oda, Dilmun pedig távoli kikötő, túl messze a seregeknek.



Példa: A lila játékos csak Babilon felé terjeszkedhet. Mivel jobb a felszerelése, elég ötöt dobnia. Hatot dob, az egyik vörös sereget elpusztítva. Mivel van ott egy másik vörös sereg is, újra dobnia kell. Az eredmény négy, kevés, be kell adnia egy sereget saját készletéből. Megint dob, az eredmény most hét. Leveszi a vörös sereget, és felrakja helyére egy sajátját. A vörös játékos nem rohanhatta le Akkádót, mert a nyíl nem arra mutat.

Város elpusztítása: Ha egy területen van egy vagy két sereged, valamint valaki másnak a városa, cselekedetnek választhatod azt, hogy elpusztítod a várost. Ehhez be kell adnod két sereget saját készletedből. A város (és esetleges növekedés) jelzőjét add vissza tulajdonosának.

Erősítés: Cselekedetnek választhatod azt, hogy egy területre, ahol már van egy sereget, leraksz egy másikat. Egy területen legfeljebb két sereged lehet.

Ismétlés

A terjeszkedés az összes többi cselekedettől eltér abban, hogy a cselekedet megismételhető, mielőtt elkerülne rólad a sor. Ehhez egy seregedet kell beadnod, majd a fenti három lehetőség közül az egyiket végrehajthatod. Bárhányszor ismételhetsz, mindig egy-egy sereget beadva. Fontos, hogy ha egy támadásnál elrontod a dobást, újra dobhatsz, ez nem számít ismétlésnek (amúgy is veszítesz egy sereget, nem kell másikat is beadnod).

Példa: A vörös játékos elfoglalta Babilont, és úgy dönt, folytatja terjeszkedését. Bead egy sereget saját készletéből, majd lerohanja Suruppakot.

Seregeid nem pusztítják el a többiek munkásait. Ha lerohansz egy területet, ahol saját munkásaid vannak, azok maradnak ott.

Dilmun nem rohanható le.

CSELEKEDET PASSZOLÁS

Előbb-utóbb úgy döntesz majd, nem akarsz újabb cselekedet végrehajtani. De mégis cselekedned – passzolnod kell. Ha passzolsz, ebben a fázisban már nem kerül rád a sor.

Annak jelzésére, hogy passzolsz, egy kerek jelződet a passzdobozba, saját színedre rakod. Emellett egy vagy több erőforrást is rakhatsz ide. Az ide rakott erőforrások értéke határozza meg a következő fordulóban a játéksorrendet.

Ha már valaki passzolt, a többieknek plusz költséggel jár a cselekvés. Ha valaki más már passzolt, de te még



Példa: A vörös játékos a terjeszkedést választja. Lerohanhatja Nippurt vagy Ummát. Ha Ummát választaná, egyszerűen odarakná egy sereget, hiszen ott nincs védekező sereg. Ő azonban Nippur mellett dönt, amely része a zöld játékos birodalmának. Seregei hitványabban felszereltek, így legalább hetet kell dobnia. Dobásának eredménye hat, ami kevés, egy sereget vissza kell raknia a közös készletbe. Tovább támad, az eredmény most nyolc. A zöld sereget leveszi, és felrakja helyette a sajátját. A város semmilyen módon nem része a harcnak.



cselekedni szeretnél, még a cselekedet előtt be kell adnod egy erőforráskockát vagy -korongot, vagy a saját készletedből egy munkást vagy sereget. A pluszköltség ugyanannyi, akár egy játékos passzolt, akár kettő.



Példa: A zöld játékos passzolt, lerakva jelzőjét a passzdobozra. Iderakott egy textilkockát is, hogy a játékosrend meghatározásánál előnyben legyen. A vörös játékos cselekedne. Mivel van bőven munkása saját készletében, úgy dönt, ezekből áldoz fel egyet. Azt a munkást visszarakja a közös készletbe. Most már cselekedhet.

Negyedik fázis: Játékosrend

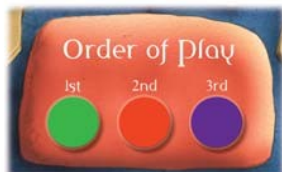
A következő forduló játékosrendjét a passzdobozra rakott erőforrások értéke határozza meg. Minél nagyobb összértékben raktál ide erőforrásokat, annál előrébb leszel a játékosrendben. Egyenlőség esetén az érintettek sorrendje nem változik.



Példa: Csak a zöld játékos rakott erőforrást a passzdobozra, egy textilkockát, amelynek értéke 2. A következő fordulóban a zöld játékos lesz a kezdőjátékos. A vörös és a lila játékos között egyenlőség áll fenn, így az ő relatív sorrendjük nem változik.



előző játékosrend



új játékosrend

Az utolsó fordulóban is határozzátok meg a játékosrendet, mert pontegyenlőség esetén ez dönt.

Ötödik fázis: Győzelmi pontok

A városok és birodalmak felemelkedtek és elbuktak – ma régészek kutatják a homokot nyomaik után. A történelemkönyvek máig megemlékeznek a legnagyobb birodalmakról, a legszebb városokról.

Minél nagyobb birodalmat hoztál létre e fordulóban, minél nagyobbak városaid, annál több győzelmi pontot kapsz. Másképp, minél több emléke marad az utókorra egykori nagyságodnak, annál sikeresebb vagy.

Két győzelmi pontot kapsz minden olyan területért, ahol van legalább egy sereget – ezek a birodalmadért járó pontok.

Sorban, a játékosrend szerint megnövelhetitek városaitokat. Ehhez fa kell, valamint lehetőleg luxuscikkek. Egy város növeléséért két fát kell fizetned, majd el kell döntened, mennyi luxuscikket adsz be.

Négyféle luxuscikk van, szerszám, olaj, arany és lapis lazuli. Egy városnál mindegyik fajtaból csak egyet adhatsz be. A beadott luxuscikkek száma határozza meg, hogy mennyi győzelmi pontot kapsz.

Ha növelsz egy várost, ráakod a városjelző tetejére egy növekedésjelződet. Egy város csak egyszer növelhető meg, vagyis egy városért csak egyszer kaphatsz győzelmi pontokat a játék során. Ha van elég erőforrásod, egyszerre több városod is megnövelheted. Ellenséges sereg jelenléte nem akadályozza egy város megnövelését.

Példa: A vörös játékos győzelmi pontokat szeretne Urukért. Három fája, két szerszáma, két olaja és egy aranya van. A város növeléséért két fát kell beadnia, és úgy dönt, bead még egy-egy olajat, szerszámot és aranyat is.



A városért tizennégy győzelmi pontot kap. Nem adhat be egy második szerszámot vagy olajat, hogy húsz pontot kapjon. Ezért a városért már nem kaphat győzelmi pontokat, de utóbb építhet itt egy másik várost, amelyet azután szintúgy megnövelhet.

Ha győzelmi pontjaid száma túlhaladja a hetvenet, a közös készletből rakd egy munkásod a pontsávra, a +70-es dobozra, jelződet pedig ennek megfelelően mozgasd hátra a pontsávon.

Hatodik fázis: A forduló vége

Vegyétek le seregeiteket a játéktábláról és rakjátok vissza azokat a közös készletbe. Fel nem rakott munkásaitokat és seregeiteket is rakjátok vissza a közös készletbe.

Megmaradt erőforrásaitokat megtartjátok.

A passzdobozon és a seregtáblázaton lévő erőforrásokat rakjátok vissza a közös készletbe. A passzdobozról vegyétek vissza jelzőiteket.

Mozgassátok eggyel lejjebb a fordulójelzőt.

Kezdődhet is a következő forduló.

A játék vége

A játék az ötödik fordulóval ér véget.

Plusz győzelmi pontok járnak a játéktáblán lévő munkásokért. Bizonyos területeken vagy dobozokon látható egy szám: ennyi győzelmi pontot kap az, akinek a legtöbb munkása van itt. Egyenlőség esetén senki sem kap győzelmi pontot.

Az győz, akinek a legtöbb győzelmi pontja van. Egyenlőség esetén az érintettek közül az győz, aki előbb van a játékosrendben.

Városszabályok

Az első városokkal jelent meg a szervezett vallás. Minden város külön állam volt, saját istennel. Az egyes városok isteneiből állt össze a sumer panteon.

A kilenc sumer területből héthez speciális szabályok tartoznak. Ezek arra vonatkoznak, aki várost épít itt. Még akkor is hasznos várost birtokolni, ha más serege van az adott területen. A városok eltűnésével és újjáépülésével képességük többször is kihasználható. A városok addig maradnak meg, míg tulajdonosuk át nem helyezi vagy valaki más el nem pusztítja őket.

Eridu: Sumer legősibb városa. Védistene Enki, a tudás istene. Ha építész itt egy várost, a közös készletből megkapod egy munkásodat, hogy felrakd a szerszámkészítő dobozára. Ez mindig megtörténik, amikor itt építész egy várost.

Uruk: A városok anyja, Inaana/Ishtar városa. Úgy tartják, itt találták fel az írást és a bürokráciát. Ha építész itt egy várost, a közös készletből megkapod egy munkásodat, hogy felrakd az írások dobozára. Ez mindig megtörténik, amikor itt építész egy várost.

Suruppak: Lagas, Umma és Urak szövetségének központja – a játékban ez védelembónuszt jelent. Ha van itt városod, és valaki le akarja rombolni egy városod (akár itt, akár másutt), ez neki két sereg helyett háromba kerül. Csak akkor érvényesül ez a képesség, ha legalább két városod van, vagyis a városaid tudják segíteni egymást.

Ur: Védistene Nanner/Szin volt. Textíliái tették gazdaggá. Ha van itt városod, az első fázis során kapsz egy plusz textilkockát.

Nippur: Védistene Enlil volt. Ha egy vezér Sumer királyává kívánt válni, Nippurban kellett megkoronáztatnia magát (a címe ekkor Kis királya lett). Ha van itt városod, az ötödik fázis során eggyel több győzelmi pontot kapsz minden olyan sumer területért, ahol van sereg.

Szippar: Védistene a napisten, Samas volt. Sumer peremén könnyen alapított ki kapcsolatokat az idegenekkel, de gyakori célpontja volt a hódítóknak. Ha van itt városod, és kereskedsz, egy területen eggyel többet kereskedhetsz – persze eggyel több erőforrást beadva.

Példa: *Kereskedsz. Mittani területén két munkásod van, Egyiptomban egy. Erőforrásaid becseréled egy aranyra, egy fára és egy fémmre. Mivel van egy városod Szipparban, még egyet kereskedhetsz, és úgy döntesz, még egy aranyat szerzel Egyiptomban. Ehhez nem kell plusz munkás, e képességgel egy munkás kétszer is használható.*

Babilon: Védistene Marduk volt, a hadisten. Ha van itt városod, és alapítasz egy birodalmat, kapsz plusz két sereget saját készletedbe.

Megjegyzések

A játék a *Treefrog Line* második darabja, és az első kizárólag háromszemélyes játék. Áttekintést nyújt a sumer történelemről, de a játékelmény szem előtt tartása okán nem merül el túlságosan a részletekben.

Első ránézésre bonyolultnak tűnhet, mert túl sok a lehetőség. Az alábbiak segíthetnek a kezdeti lépéseknél, amíg igazán át nem látjátok a játékot.

Első cselekedetek mindenképp városalapítás legyen, és lehetőleg a második, harmadik is. Ne hanyagoljátok el Ummát és Lagast: habár nincs speciális képességük, itt könnyű növelni a városokat. A városalapítás olyan, mint az ingatlanszerzés: minél több, annál jobb. A későbbi körökben is fontos a városalapítás, mert kínos, amikor rendelkeztek a szükséges erőforrásokkal, csak épp nincs város, amit növelhetnétek.

Ha már vannak városaitok, ideje a munkásokra koncentrálnotok. El kell döntenetek, hogy Akkádöt szerzitek meg, Gutit, vagy inkább kereskedőket szórtok szét mindenfelé. Ne feledjétek, hogy a következő forduló elején hanyatlásra kerül majd sor, és minden területről elveszítetek majd egy-egy munkást. Ha valahová raktok egy munkást, érdemes legalább még egyet iderakni, felhasználva textilkockáitokat.

A kereskedelem fontos, minthogy ennek révén megnövelhetitek erőforrásaitok értékét. Érdemes úgy elhelyeznetek munkásaitokat, hogy utóbb egyetlen cselekedettel letudhassátok a teljes kereskedést. Nagyon rosszul tesztitek, ha leraktok egy területre munkást, kereskedtek, megint leraktok valahová egy munkást, kereskedtek... Előbb helyezték le összes kereskedőtöket, utána kereskedjétek. Persze figyelnetek kell a többiekre, nehogy bevonuljanak seregeikkel azokra a területekre, ahol kereskedni szeretnétek.

A birodalmaknál érdemes hosszútávra tervezni, és úgy kezdeni az új fordulót, hogy már van munkások a kiszemelt birodalom területén. Nem jó, ha hagyjátok, hogy egyikőtök sorra megszerezze a legerősebb birodalmakat, vagy hogy túl hosszú időn át ellenőrizze Babilont. Lehet arra törekedni, hogy hamar birodalmat alapíts és terjeszkedj, vagy arra, hogy kivárj, hogy megtudd, milyen a többi birodalom seregeinek felszereltsége.

Az írások hasznosak, ezért korlátozott a mennyiségük. Sokszor célszerű írásokat felrakni, majd segítségükkel újabb munkásokat – ráadásul a következő fordulóban az írások újra használhatók.

Ne feledkeztek meg a szerszámkészítőkről. A szerszám értékesebb, mint a fém, és lapis lazulira cserélhető, vagy plusz seregeket állíthatok ki segítségükkel.

Eközben tartsátok észben, hogy a gazdaság alapja a gabona és a gyapjú. Az írások nagyon hasznosak akkor is, amikor valaki újabb munkásokat rak a termelési dobozokra.

A játék lényegében a cselekedek optimalizálásáról szól. Ha már ismeritek a játékot, tervezhettek az erőforrásokkal, előre kiszámítva, mennyi kell a városok növeléséhez, mennyi a munkások lerakásához, stb. Jól fontoljátok meg, mikor passzoltok. Ha hamar passzoltok, előre nem számolt költségekbe kényszerítitek a többieket, de nem tudtok reagálni azok cselekedeteire. Érdemes arra törekedni, hogy pont akkor passzoljatok, amikor a többiek kifognak erőforrásaikból és seregeikből.

Ne idegeskedjétek, ha valaki nagyon elhúzna az elején – ez a hosszú távú stratégiai játéka, lesz időtök behozni.

Martin Wallace

Közreműködők

Tervező: Martin Wallace

Művészeti tervező: Peter Dennis

Grafika: Solid Colour

Tesztlők: Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Richard Spilsbury, Chris Boote, Dave Norman, Neil Paffreyman, Anthony Simons, Ian Fleming, Stephen Buonocore, Brian Eggert, Larry Chong, Chad Mekash és más barátok.

Köszönet Gordon Sweeney-nek és Rick Souednek a három játékos ötletért, valamint a JKLM-nek a segédkezésért. Nagy köszönet Julianak a támogatásáért. Végül köszönet John Ellisnek a kutatásaiért.

www.warfroggames.com

martin@warfroggames.com

The rules and artwork for 'After the Flood' are © Warfrog 2008.



Összefoglalás

A forduló fázisai

1. Erőforrások és munkások begyűjtése: Gabonát és textilt kapsz aszerint, hány munkásod van az öntözés és a fonás-szövés dobozában. Plusz egy textilt kapsz, ha városod van Ur földjén. Ezután kapsz a saját készletedbe nyolc munkást.

2. Hanyatlás: Az 1., 3. és 5. fordulóban elmarad. Mind leveszíték egy-egy munkásokat minden nem-sumer területéről és az összeset Dilmunról. Akinek a legtöbb munkása van az öntözés dobozában, levesz annyit, hogy kettő maradjon – a többiek ugyanannyi munkásukat veszik le, mint ő. Ugyanez történik a fonás-szövés dobozával is.

3. Cselekedetek: Egymás után egyet-egyet cselekedtek addig, míg mind nem passzoltok.

4. Játéksorrend: A passzdobozra rakott erőforrások értéke alapján meghatározhatók a játéksorrendet. Egyenlőség esetén a relatív sorrend megmarad.

5. Győzelmi pontok: 2 pontot kapsz minden területért, ahol van egy vagy két sereged; plusz egyet minden sumer területért, ahol van sereged, ha van városod Nippur földjén. Növelheted városaidat további győzelmi pontokért.

6. A forduló vége: Vegyétek le az összes erőforrást a passzdobozról és a seregek táblázatáról.

Cselekedetek

Város alapítása: Rakd le egy városod egy sumer területre – olyanra, ahol nincs másik város vagy másik játékos serege.

Munkások felrakása: Adj be egy erőforrást, hogy értékének megfelelő számú munkást felrakj saját készletedből egy nem-sumer területre vagy egy munkásdobozra.

Kereskedelem: Minden területen kereskedhetsz, ahol van munkásod vagy sereged. A területeken látható, hogy milyen erőforrásokat szerezhetsz ott. Egy munkás egy cserét tesz lehetővé. Egy területen egyfajta erőforrásból csak egyet szerezhetsz (ha tiéd Szippar, a területek egyikén ugyanabból az erőforrásból duplázhatsz).

Birodalom létrehozása: Négy lépésből áll, meghatározott sorrendben:

- Jelöld ki a területet, ahol nincs másnak több munkása, mint neked (és legalább egy munkásod van itt, ha ez nem-sumer terület).
- Vedd el a birodalomnak megfelelő számú sereget a közös készletből. Gabona, fém és szerszámok beadásával további seregeket vásárolhatsz. Ha tiéd Babilon, kapsz plusz két sereget.
- A seregdobozra rakott erőforrásokkal jobb felszerelést biztosíthatsz seregeidnek.
- Rakd egy vagy két seregedet a területre, ahol létrehozad birodalmad, és vedd le innét összes munkásodat. Lehet, hogy harcolnod kell. Sumer birodalom bármelyik sumer területen létrehozható.

Terjeszkedés: Az alábbi lehetőségek közül választhatsz:

- Lerohansz egy területet, amely szomszédos egy olyan területtel, ahol van sereged. Ha a lerohant területen van legalább egy ellenséges sereg, harcra kerül sor.
- Elpusztítasz egy várost egy olyan területen, ahol van sereged. Ehhez be kell adnod két sereget saját készletedből. Három sereget kell beadnod, ha a város tulajdonosának van városa Suruppak földjén.
- Rakj fel egy sereget egy területre, ahol már van egy sereged. Egy területen legfeljebb két sereged lehet.

Ugyanazon cselekedet során a terjeszkedést többször is megismételheted, ha mindig beadsz egy-egy sereget saját készletedből.

Passzolás: Amikor passzolsz, erőforrásokat rakhatsz a passzdobozra, hogy megváltoztasd a következő forduló játéksorrendjét. Ha már egyvalaki passzolt, a többieknek minden cselekedetük előtt be kell adniuk egy erőforrást, egy munkást vagy egy sereget.

Erőforrások

Nyolcféle erőforrás van. Értéküket egy táblázat mutatja.

Erőforrásokra az alábbi esetekben van szükség:

- munkások lerakásánál
- sereg felszerelésénél
- új seregek vásárlásánál
- a játéksorrend megváltoztatásánál
- cselekedet előtt, ha legalább egyvalaki már passzolt

Gyakran elfelejtett szabályok

- Csak akkor kapsz erőforrást, ha van legalább egy munkásod az öntözés/fonás-szövés dobozában.
- Kereskedelem során használhatod szerszámkészítődöt is. Az ekkor készült szerszámokat még e cselekedet során elcserélheted.
- A most lerakott írnokokat azonnal nem használhatod.
- Ha egy területen van sereg, más munkásai nem kereskedhetnek itt.
- Seregek is kereskedhetnek: egy sereg mint egy munkás, kettő mint két munkás.
- Létrehozható birodalom olyan területen, ahol másik birodalom serege van.
- Ha nem sikerül lerohannod egy területet, újra próbálkozhatasz, ez nem külön cselekedet. Addig támadhatod a területet, míg sikerrel nem jársz, vagy úgy nem döntesz, abbahagyod a támadást.
- Egy sereg beadásával megismételhető a terjeszkedés.
- Sumer birodalom bármely sumer területen létrehozható, ott is, ahol másik játékosnak van serege vagy városa. Nem szükséges, hogy legyen itt munkásod.
- Amikor elpusztítasz egy várost, saját készletedből adsz be két sereget, nem a játéktábláról.
- Ha tiéd Suruppak, és van egy másik városod is, három seregbe kerül, hogy elpusztítsák egy városod.
- A városok növelése nem külön cselekedet, a győzelmi pontok fázisában kerül rá sor.
- Amikor passzolsz, erőforrásaiddal licitálhatsz a játéksorrendre.
- Miután már egyvalaki passzolt, minden cselekedet pluszköltséggel jár: egy erőforrás, egy munkás vagy egy sereg beadásával.