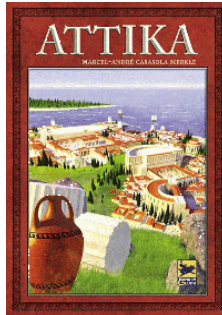


# Attika



Tervezte: Marcel-André Casasola Merkle

Kiadja: Hans im Glück Verlag  
Birnauerstr. 15, 80809 München

[www.hans-im-glueck.de](http://www.hans-im-glueck.de)

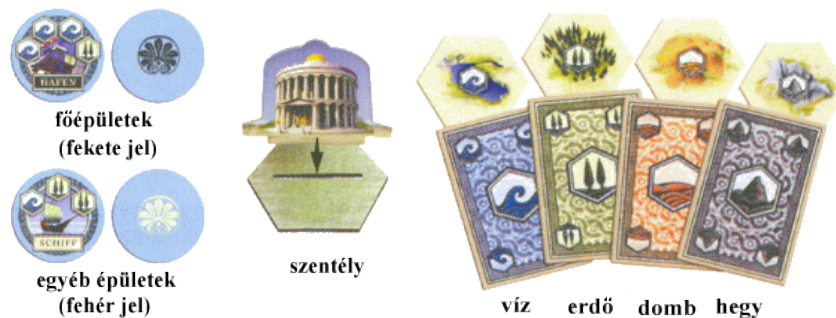
Rio Grande Games  
PO Box 45715, Rio Rancho, NM 87174  
[www.riograndegames.com](http://www.riograndegames.com)

2-4 játékos  
10 éves kortól  
játékidő kb. 60 perc



## Tartalom

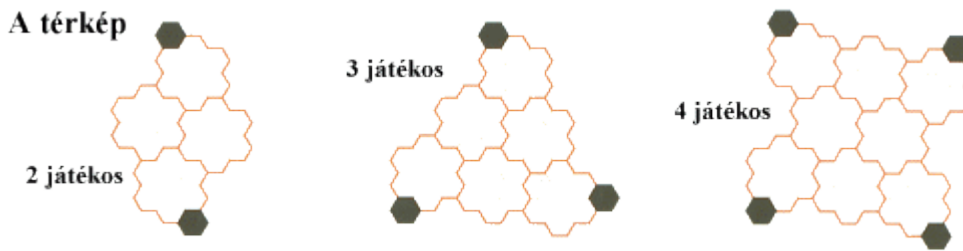
- 22 térképdarab
- 4 szentély
- 15 amfora
- 4 tábla
- 120 épület
- 60 tájkártya



## Előkészületek

**Az első játék előtt** minden térképdarabot, az épületeket és a szentélyeket ki kell venni a keretből. A szentélyeket két részből kell összeilleszteni (lásd a fenti ábrát).

A **22 térképdarabot** össze kell keverni és lefelé fordítva egy halomba a játéktér szélére tenni. A játékosok számának megfelelően 4,6 vagy 8 darabot fel kell venni a halomból és az alábbiak szerint egy térképpé összeállítani.



A játékosok számától függően **2, 3 vagy 4 szentélyt** a térképhez kell illeszteni (lásd a fekete hatszöveget az ábra szélén).

Az **amforákat** félre kell tenni, úgy, hogy kéznél legyenek.

**Mindegyik játékos választ egy színt** és maga elé fekteti az ennek megfelelő **táblát**.

Mindegyik játékos magához veszi a **30 épületét**.

**Megjegyzés:** Az egyszerűség kedvéért a búzamezőt, a hajót, az utcát stb. is épületnek nevezzük.

Mindegyik játékos kiválogatja a **6 főépületét** (fekete jel van a hátoldalukon), megkeveri őket és képpel lefelé egymásra rakva egy oszlopot alkot, amelyet a táblája mellé helyez.

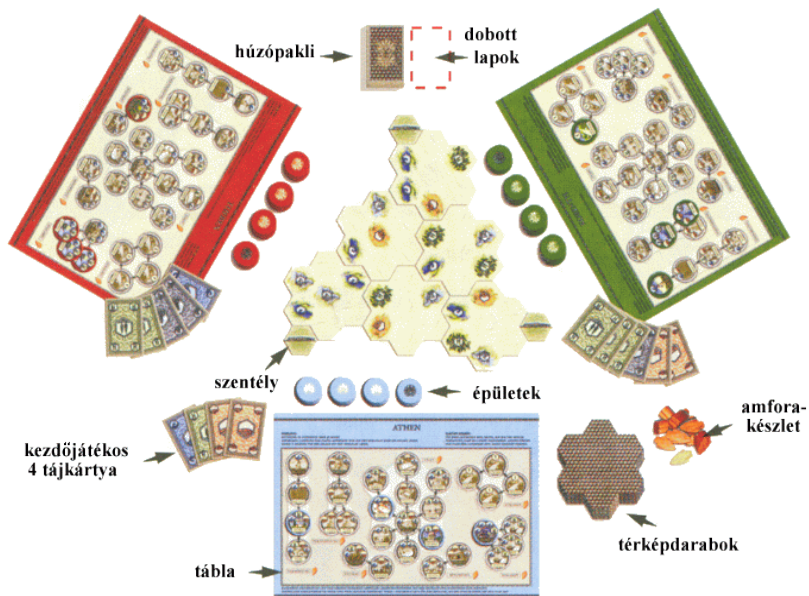
Ezután megkeveri a **maradék 24 épületét** és **további három, 8-8 épületet tartalmazó oszlopba** rakja őket. Ezeket az oszlopokat is a táblája mellé helyezi.

Ezután mind a **négy oszlopból** felfordítja a **legfelső épületet** és a megfelelő képre teszi a tábláján.

A **60 tájkártyát** össze kell keverni és lefelé fordítva húzópakliként a játéktér szélére tenni.

Ki kell választani egy **kezdőjátékost**. Ő **4 tájkártyát** húz a kezébe. A baloldali szomszédja **5 kártyát** húz, a következő játékos **6 kártyát** (3 és 4 játékos esetében), a negyedik játékos **7 kártyát** (4 játékos esetében).

**Példa: három játékos esetén így néz ki az előkészített játéktér**



## Miről szól a játék?

**Mindegyik játékos egy-egy városállam felépítésére törekszik.** Ehhez templomnak, színháznak, jósdának, egy kikötőnek hajókkal, szőlőhegynek, pincéknek és sok más mindennek kell helyet találni a görög félszigeten. u

A játékosoknak gyorsaknak kell lenniük, hogy megszerezhessék a legkedvezőbb területeket, illetve elzárják azokat a többi játékos elől.

Az építkezés mindazonáltal drága. Aki spórolni akar, annak ki kell használnia a föld természetes erőforrásait, és figyelnie kell a helyes építési sorrendre is, vagyis hogy épületei megfelelő módon kerüljenek egymás mellé.



## Cél

Az győz, aki elsőként

- felépíti a térképre mind a 30 épületét, vagy
- két tetszőleges szentélyt összeköt a saját épületeivel.



*A piros (thébai) játékos győzött, mivel összekötött két szentélyt.*



## Játékmenet

A **kezdőjátékos** kezdi a játékot, a többiek az óramutató járásával megegyezően követik.

### A játékos köre

A játékos, akin épp a sor van, az alábbi két lehetőség közül választhat:

- kétszer felfordít, vagy
- háromszor építkezik.



**Felfordítás:** A játékos **húz egy épületet** az egyik, általa választott, épületeket tartalmazó oszlopából és megnézi.

**Ha ki tudja és akarja fizetni az építési költséget** (lásd [Az építkezés szabályai](#)), akkor azonnal felépítheti az épületet a térképre.

**Máskülönben** a tábláján a megfelelő képre teszi az épületet.



Aki a *felfordítást* választja, az egymás után **kétszer** teheti meg mindezt.



**Építkezés:** A játékos felvesz egy, tetszőlegesen választott épületet a táblájáról, és az építési költségek megfizetése (lásd [Az építkezés szabályai](#)) után felteszi a térképre.



Aki az *építkezést* választja, az egymás után **háromszor** teheti meg mindezt.

Miután a játékos végzett a 2 *felfordítással* vagy a 3 *építkezéssel*, a következő játékos kerül sorra.

**Megjegyzés:** A felfordítást és az építkezést *soha nem szabad* keverni egy játékos körében.



### Tájkártyák húzása

#### Mikor húzhat a játékos tájkártyát?

Egy játékos részben vagy teljesen lemondhat a *felfordításról* vagy az *építkezésről*. **Minden egyes feláldozott felfordításért vagy építkezésért egy tájkártyát húzhat** a kezébe a húzópakliból.

**Példa:** A spártai játékos a saját körében a *háromszori* építkezés lehetőségét választja. Elsőként felteszi az erődöt a táblájáról a térképre. Azután, ahelyett, hogy további két épületet felépítene, befejezi a körét idő előtt, és ezért húzhat 2 kártyát.

Ha egy játékos teljesen lemond a *felfordításokról* vagy az *építkezésekről*, akkor 3 kártyát húzhat.

**Megjegyzések:** A kártyákat mindig csak a felfordítás illetve az építkezés **után** szabad felhúzni. A kártyahúzást már nem követheti felfordítás vagy építkezés. A játékosok tetszőleges számú kártyát tarthatnak a kezükben.

**Ha elfogy a húzópakli**, a dobott lapok pakliját azonnal meg kell keverni és új húzópakliként letenni.



### Az építkezés szabályai

#### Építési területek

**Hová szabad felépíteni az épületeket?** Építési területként használható minden nem foglalt mezője a térképnek, függetlenül attól, hogy van-e rajta tájképpel vagy nincs. Nem szabad építeni sem a szentélyekre, sem azokra a mezőkre, amelyeken már található épület.



## Építési költségek

Minden épület **alapköltsége** az épületet jelző korongról és a játékosok előtt lévő tábláról egyaránt leolvasható.

Az alapköltségből mindenekelőtt **le kell vonni** mindazokat a

tájképeket, amelyek az építési területen vagy egy szomszédos, még **nem foglalt** mezőn találhatóak.

A **fennmaradó költségeket** a játékosnak a **kezében lévő megfelelő tájkártyákkal kell kifizetnie**. A kijátszott kártyák képpel fölfelé a dobott lapok paklijára kerülnek.

**Egy**, az építkezéshez szükséges kártya **két, tetszőleges másik kártyával helyettesíthető**.



***Példa:** Az erőd 1 dombba és 3 hegybe kerül.*

*Ha a korinthuszi játékos az erődöt a megjelölt mezőre építi, akkor a költségek 2 hegygel csökkennek, mivel az építési területen és az egyik szomszédos mezőn egyaránt található egy hegy; így csak egy hegyet és egy dombot kell fizetnie.*

*Ahelyett, hogy egy dombot és egy hegyet fizetne, például azt is megteheti, hogy egy dombot, egy erdőt és egy vizet fizet. Az erdő és a víz helyettesíti a hegyet.*



## Helyes építési sorrend (ingyenes építkezés)

Az építkezés **alapköltsége teljesen eltűnik**, ha a játékos betartja a **helyes építési sorrendet**.

A **táblán látható nyilak** jelölik a helyes építési sorrendet:

- Az épületnek, amelyből a nyíl kiindul, már fenn kell lennie a térképen.
- A játékos egy, ezzel **közvetlenül szomszédos** mezőre ingyen megépítheti azt az épületet, amelyre a nyíl mutat.



***Példa:** A korinthuszi játékos a toronyt az erődje mellé építi. Ez nem kerül neki semmibe, mivel a táblán egy nyíl mutat az erődből a toronyba.*

A következő esetekre **nem terjed ki az ingyenes építés szabálya**:

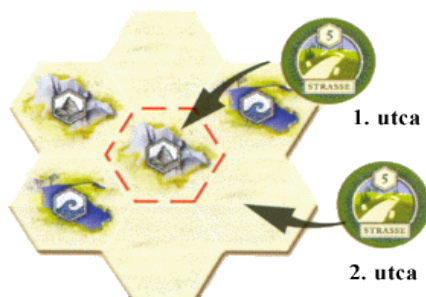
- **Fordított irány:** A *torony* épül meg először, és mellé épül az *erőd*.
- **Egy épület kimarad:** A *kőbánya* mellé épül a *torony*.
- **Más játékos épülete:** A játékos a *toronyt* egy másik játékos *erődje* mellé építi.



### Megjegyzés az utcákhoz

Egy *utca* megépítésekor a játékosnak **5 tetszőleges** kártyát kell fizetnie – ebből persze levonandó az építési területen és a szomszédos mezőkön található tájképek száma.

**Helyes építési sorrend:** Ingyenes az utca megépítése, ha közvetlenül egy másik, saját utca mellé kerül.



*Példa:* A játékos az első utcáját a megjelölt mezőre építi fel. 1 szabadon választott kártyát fizet érte (5 kártya, amelyből levonandó 2 hegy és 2 víz). Emellé később bármikor ingyen felépítheti egy másik utcáját.



### Települések

Mi számít egy **településnek**? Egy vagy több **azonos színű, összefüggő épület** egy települést alkot. **Új település alapításának** az számít, ha egy játékos olyan mezőre tesz egy épületet, amely egyetlen épületével sem szomszédos.

Ha új település alapítására kerül sor, akkor az alapköltséghez hozzáadódik az **alapítási költség** is. **1 tetszőleges kártyát** kell fizetnie a játékosnak a kezéből **minden, már a térképen lévő települése után**.



*Példa:* A thébai játékosnak már van két települése. Ha az utcát a megjelölt helyre építi, akkor egy új települést alapít, és ezért az alapköltségen felül még két kártyát kell fizetnie.

**Megjegyzés:** Ha sikerül saját épületekkel összekötni két, már meglévő saját települést, úgy ezek immáron egyetlen települést alkotnak (s ezáltal az alapítási költség is csökken). Azok az épületek, amelyeket csak egy szentély köt össze, nem számítanak egy településnek.



### Amforák

Míndegyik épület a **7 tematikus csoport** egyikébe tartozik (mint például *védelem* vagy *hajózás*). Az a játékos, aki egy csoportját összefüggően felépíti, kap egy **amforát**, amellyel egy kedvező időpontban **meghosszabbíthatja saját körét**.

## Csoportok

Mely épületek tartoznak egy csoportba? A táblán ki vannak emelve az egy csoportba tartozó épületek. Például a kőbánya, az erőd és a két torony alkotja a védelem-csoportot.

Ha egy játékosnak sikerül az összes, azonos csoporthoz tartozó épületét úgy felépítenie a térképen, hogy azok egymással mind össze legyenek kötve, akkor jutalmul kap egy amforát, amelyet akár azonnal fel is használhat.



*Példa:* A korinthuszi játékos úgy teszi le a kőbányát, hogy most az összes, védelem-csoporthoz tartozó épülete összefügg egymással a térképen. A játékos azonnal kivesz egy amforát a készletből és utána a megszokott módon folytatja a körét. (Ahogy látható, az épületeknek nem muszáj a helyes építési sorrendben elhelyezkedniük.)

**Ha az amforák elfogynának:** amfora helyett egy tájképkártyát húz a játékos.

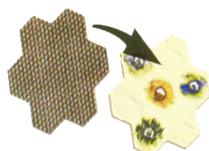


### A saját kör meghosszabbítása

Ha a játékos visszatesz egy amforát a készletbe, akkor **végrehajthat még egy felfordítást** (ha a körében eddig a felfordítást választotta) **vagy végrehajthat még egy építkezést** (ha a körében eddig az építkezést választotta). Az amfora ezen felül **1 kártya húzására** is felhasználható. Emlékeztetőül: tájkártya húzása után már nem szabad sem felfordítani, sem építkezni.

*Példa:* A korinthuszi játékos felfordított egy kőbányát és egy tornyot és felhasznál egy amforát, hogy egy harmadik épületet is felfordíthasson. Ezután úgy dönt, hogy még egy amforát felhasznál, és ezért pedig húz egy kártyát.

**Megjegyzés:** Egy játékos tetszőleges számú amforát használhat fel a körében, akár azokat is, amelyeket éppen ebben a körében kapott.



### A térkép bővítése

**Mikor történik a térkép bővítése?** Ha egy játékos az épületeit tartalmazó 4 oszlop egyikéből az utolsó épületet felfordítja, akkor először leteszi az épületet a szokott módon a térképre vagy a táblájára; **ezután azonnal** húz egyet a fel nem használt térképdarabok közül és lefekteti a játéktérkép mellé. A térképdarabot tetszése szerint forgathatja.

**Hova szabad letenni a térképdarabot?** A játékosnak úgy kell letennie a térképdarabot, hogy az **legalább egy másik térképdarabbal vagy egy szentéllyel érintkezzen**. Ennélfogva lyukak is kialakulhatnak a térképen. Nem szabad egymásra fektetni a térképdarabokat. Az új térképdarabon azonnal meg lehet kezdeni az építkezést.



**Ha elfogynának a térképdarabok,** a játékos anélkül folytatja a körét, hogy letenne egy térképdarabot.



## A játék vége

**Az a játékos nyer, akinek elsőként sikerül felépítenie a térképre mind a 30 épületét vagy sikerül két szentélyt a saját épületeinek folytonos láncával összekötnie.**

A játék ennek a játékosnak a győzelmével azonnal végetér.



**Figyelem! Amikről az első játék során könnyű elfelejtkezni:**





- 1 szükséges tájkártya helyettesíthető két tetszőleges másikkal ([lásd itt](#));
- egy új település alapításánál pótlólagos költségek merülnek fel ([lásd itt](#));
- aki egy csoportot összefüggően felépít, azonnal kap egy amforát ([lásd itt](#));
- aki az egyik épületeket tartalmazó oszlopának az utolsó épületét is felfordítja, az köteles letenni egy térképdarabot ([lásd itt](#)).






## Melléklet

Az épületek neve magyarul:



### Versorgung – ellátás-csoport

-  Brunnen – kút
-  Kornfeld – búzamező
-  Mühle – malom
-  Dorf – falu



### Verteidigung – védelem-csoport

-  Steinbruch – kőbánya
-  Festung – erőd
-  Turm – torony (2 darab)


### Weinbau - borászat-csoport

-  Weinberg szőlőheg
-  Winzer - pince



### Münzwesen – pénzügyek-csoport

-  Silbermine – ezüstbánya
-  Münze – pénzverde

### Strassen – utcák-csoport

-  Strasse – utca (4 darab)

### Seefahrt – hajózás-csoport

-  Hafen – kikötő
-  Schiff – hajó (3 darab)

### Stadt – város-csoport

-  Gymnasium – tornacsarnok
-  Stadion – stadion
-  Statue – szobor
-  Tempel – templom
-  Orakel – jósda
-  Theater – színház
-  Schenke – fogadó
-  Platz – tér
-  Markt – piac

*Adhemar – Thaur*  
2004.05.05.

A fordítás során igyekeztünk a lehető legnagyobb gondossággal eljárni, ám korántsem lehetetlen, hogy a fordítás hibát, hibákat tartalmaz. Ha ilyenekkel találkozol, kérlek, írd meg nekem az alábbi címre: [thaur@freemail.hu](mailto:thaur@freemail.hu). Köszönöm!