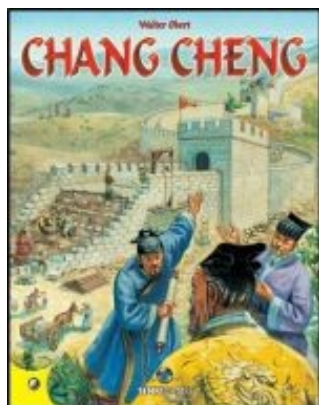


# Csang Cseng

## A Nagy Fal



Tervezte: Walter Obert

Kiadja: TENKIGAMES SrlU

Via Alessandrini, 30

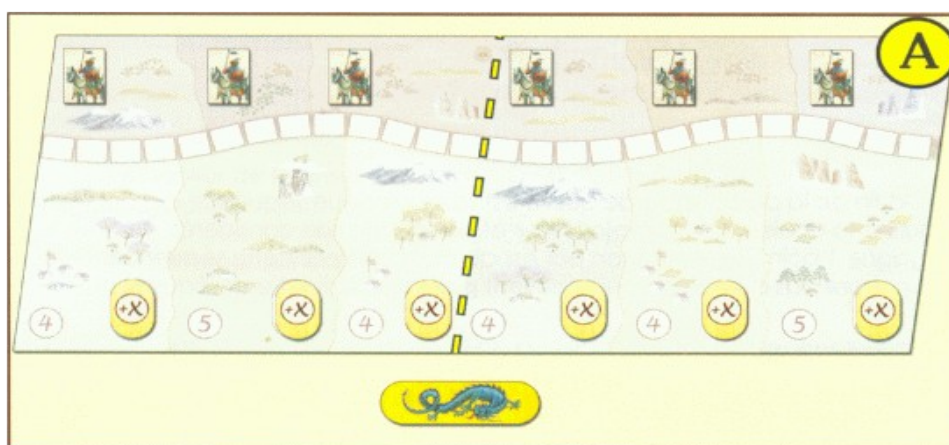
48018 Faenza (RA) ITALY

[www.tenkigames.com](http://www.tenkigames.com)

2-4 játékos részére,  
12 éves kortól,  
játékidő kb. 60 perc

*Több mint 2500 évvel ezelőtt a Csin-dinasztia császára úgy döntött, birodalma gazdag északi tartományait a gyakori barbár támadásoktól megvédelmezendő számtalan erődöt épít, és ezeket falakkal köti össze. Hatalmas falrendszert építtetett, 6000 kilométernél is hosszabbat. Évszázadokon át rabszolgák és katonák sokasága dolgozott a falon, kihasználva a terep adottságait is; végül az így megépült Nagy Fal védelmére milliós hadseregre volt szükség. Utóbb azonban a mongolok – akik létrehozták a történelem legnagyobb birodalmát – részben megkerülték, részben áttörték a falat, meghódítva Kínát. A falnak ma már csak a romjai állnak, de így is talán az emberkéz emelte legmonumentálisabb mű: Csang Cseng, a Nagy Fal.*

### Előkészületek



A négy játéktábla közül válasszatok ki kettőt, és rövidebb oldalukkal illesszék azokat össze a kép szerint (A).

A Kínalapot rakjátok a játéktábla kínai oldalához.

A fenyegetésjelzők közül véletlenszerűen válasszatok ki hatot, és **képpel lefelé** minden mongol régióra rakjatok le egyet.

A hírnévlapkák közül véletlenszerűen válasszatok ki hatot, és **képpel felfelé** minden kínai tartományra rakjatok le egyet.

A pontozótáblát készítsétek a játéktábla mellé.

Mindenegyikőtök válasszon magának egy szint, és vegyétek el az ahhoz tartozó 6 akciólapot, 14 falat, a tornyot és a dupla falat, pontjelzőtöket pedig rakjátok a pontsáv 0-s mezőjére.

A játékot a legidősebb játékos kezdi, utána az óramutató járása szerint követitek egymást.

**Fontos:** Mindig két játéktáblával kezdtek, de a játék során, annak függvényében, hányan vagytok, újabb játéktáblát vagy -táblákat illesztetek hozzájuk.

## A játék célja

Mind a Nagy Fal építésén igyekeztek, és azon, hogy ti védjétek meg a leggazdagabb tartományokat, hiszen minden tartományért azt a védelmező játékosok hírnévpontokat kapnak.

Ugyanakkor ügyelnetek kell a mongolokra is, mert a játék végén megrohanják a falat, és így pontokat veszítetek majd.

Miután elkészült a Nagy Fal és támadtak a mongolok, az győz, akinek a legtöbb hírnévpontja van.

**Befejezett tartományok:** Egy kínai tartomány akkor számít befejezettnek, ha a tartomány határán lévő minden fehér falhelyen van valamiféle fal. Ha legalább egy falhely még üres, a tartomány még nincs befejezve.

## A játék menete

A soron lévő játékosnak végre kell hajtania egyet az alábbi akciók közül:

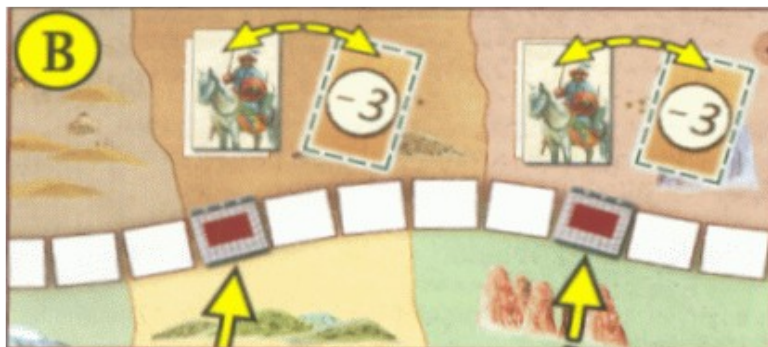
- Lerak **két falat** két különböző kínai tartományhoz.
- Lerak **két akciólapot** két különböző kínai tartományra.
- Lerak **egy falat** és **egy akciólapot** ugyanarra a kínai tartományra.
- Lerak egy **dupla falat**.
- Lerak egy **tornyot**.

Folyamatosan ellenőriznie kell, hogy nem fejezett-e be tartományt. Minden befejezett tartományt azonnal ki kell értékelni, a játékosok hírnévpontokat kapnak.

Ellenőriznie kell, hogy hány császárlap van a játéktáblán, szükség van-e újabb játéktábla illesztésére. Ezután a bal oldali szomszédján a sor.

**Kivétel:** A játék legelején a kezdőjátékos egyetlen végrehajtott akciója ez: lerak egy falat.

## Az akciók részletesen



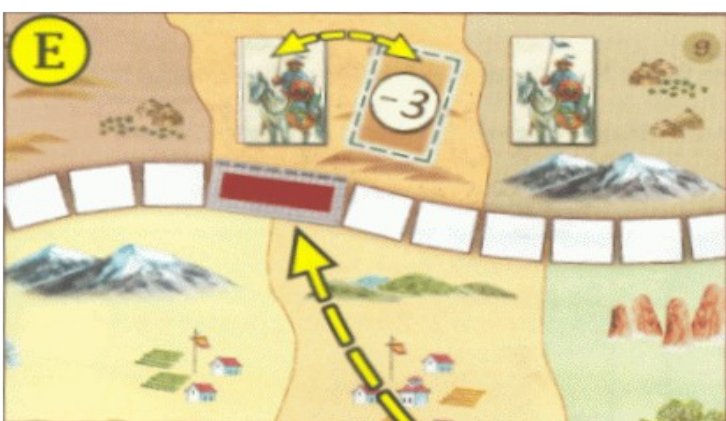
**2 fal lerakása:** A játékos lerak egy-egy (nem dupla) falat két **különböző** kínai tartományhoz. A falakat üres falhelyekre kell lerakni.



**2 akciólap lerakása:** A játékos lerak képpel lefelé egy-egy akciólapot két különböző, még be nem fejezett kínai tartományra.

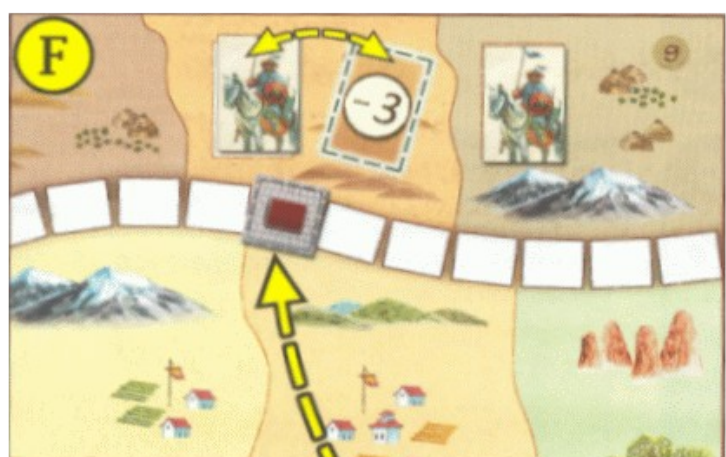


**1 akciólap és 1 fal lerakása:** A játékos lerakja képpel lefelé egy akciólapját egy még be nem fejezett kínai tartományra, és **ugyanehhez** a tartományhoz lerakja egy (nem dupla) falát egy üres falhelyre.  
**Fontos:** Mindig előbb az akciólapot kell lerakni, és csak utána a falat.



**A dupla fal lerakása:** A játékos lerakja dupla falát két egymás melletti üres falhelyre. Ez a két falhely tartozhat két szomszédos kínai tartományhoz. **Fontos:**

- A dupla fal lerakása után a játékos azonnal annyi hírnévpontot kap (2-t, 3-at vagy 4-et), ahány kínai tartományt és mongol régiót érint a dupla fal.
- Befejezett tartomány kiértékelésénél a dupla fal két külön egyszerű falnak tekintendő.
- De dupla fal nem rombolható le.



**A torony lerakása:** A játékos lerakja toronyt egy üres falhelyre. Torony **nem** rakható le másik torony mellé. **Fontos:**

- Ha a torony lerakása után legalább az egyik oldalán üres falhely van, **utóbb**, ha csak egy falhely üres egy torony mellett, oda csak a torony tulajdonosa rakhat le falat.
- A torony a játék végén megvédi tulajdonosát a támadó mongoloktól.
- Befejezett tartomány kiértékelésénél a torony egy egyszerű falnak tekintendő.
- De torony nem rombolható le

A játékos, aki egyszerű falat, dupla falat, tornyot rakott le, nyomban utána a többiek elől rejtve megnézheti az azzal szemközi mongol régióban lévő fenyegetésjelzőt. *(Dupla falnál előfordulhat, hogy a játékos két fenyegetésjelzőt is megnézhet.)*

**Kínai tartomány értéke:** Minden kínai tartomány annyi hírnévpontot ér, ahány fal védelmezi (függetlenül ezek színétől, a tornyot és a dupla fal mindkét felét egy-egy falnak számolva). Ezt módosítja a tartományra lerakott hírnévlapka, valamint alkalmasint a tartományra lerakott akciólapok is módosítják. A lerombolt falak nem érnek hírnévpontot.

### Tartomány befejezése

Amint egy kínai tartomány határán már nincs üres falhely, a tartomány befejezetté lesz. Ekkor a játék azonnal félbeszakad, és a tartományt ki kell értékelni. **(G, H)**

A kiértékelés pontos sorrendje:

1. Fedjétek fel a tartományon lévő akciólapokat, és a rangsor szerint hajtsátok végre ezeket.
2. Akinek a legtöbb fala van a tartományban, az megkapja a tartomány értékét hírnévpontokban. Egyenlőségénél az érintettek mind megkapják a teljes pontszámot.
3. A tartományra rakjatok egy császárlapot.

**Fontos:** Amint befejezetté lesz egy tartomány, a játék **azonnal** félbeszakad. Ha például a soron lévő játékos két falat rakna le, de az elsővel befejez egy tartományt, ezt a tartományt nyomban ki kell értékelnetek, és csak ezután rakja majd le a játékos a második falat.

### A játéktér bővítése

Miután befejeződött egy tartomány, rakjatok rá egy császárlapot.

Amikor lerakjátok a harmadik császárlapot, új játéktáblát kell az eddigiekhez illeszteni. Ezt az a játékos teszi, aki befejezte az éppen kiértékelt tartományt: fogja az új játéktáblát, és az eddigiek jobb vagy bal szélére illeszti, tetszése szerint. Az új játéktáblára fel kell tenni képpel felfelé hírnévlapkákat, valamint képpel lefelé fenyegetésjelzőket. Ezután vegyétek le a 3 császárlapot.

Innentől az új játéktáblára is lerakhattok falakat, akciólapokat.

Ha csak ketten vagy hárman játszottok, egyszer kerül csak sor bővítésre; ha négyen vagytok, kétszer, vagyis újabb játéktáblával bővítitek az eddigieket akkor, amikor az első bővítés után felkerül a harmadik császárlap a játéktáblára.

### Az akciólapok

Mindegyikötök egy készlet, hat darab akciólappal rendelkeznek.

Minden akciólapon látható:

- Felül 1-6 pötty, a rangsor jelzésére.
- Alatta az akció(k) szimbóluma.
- Alul az akció illusztrációja.







Amikor befejezetté válik egy tartomány, fel kell fednetek a rajta lévő akciólapokat. Ha valamelyik rangú akciólapból legalább kettő van, ezek kölcsönösen semlegesítik egymást, ezeket nyomban, minden hatás nélkül vegyétek le. Ezután a többi akciólapot rangsor szerint hajtsátok végre (először az 1-est, azután a 2-est, és így tovább...).

Miután mindegyik akciólap hatását végrehajtottátok, kiértékelitek a tartományt.

Ezután ezeket az akciólapokat is vegyétek le a játéktábláról; minden akciólap csak egyszer használatos, utána kikerül a játékból.

#### **Fontos:**

- Egyes akciólapnak kétféle hatása van: a végrehajtáskor a tulajdonos dönti el, a kettő közül melyik hatás hajtódik végre.
- Amikor épp rajtatok a sor, mindig ellenőrizhetitek, hogy milyen akciólapokat raktatok a tartományokra.

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
|    | <p><b>Harcos (1-es rang):</b> Az akciólap semlegesít egy másik akciólapot. Ha több lehetőség is van, a harcos tulajdonosa dönti el, melyik másik akciólapot semlegesíti; ha csak egyetlen másik akciólap van a tartományon, szükségképpen azt semlegesíti a harcos. (A harcosal bizony saját akciólap is semlegesíthető!)</p>   |    | <p><b>Áradás (3-as rang):</b> Az akciólap kétféleképpen is használható:<br/>A) A tartomány értéke 2-vel megnő.<br/>B) A tartomány értéke 2-vel csökken.</p>   |
|    | <p><b>Áruló (2-es rang):</b> Az akciólap kétféleképpen is használható:<br/>A) A játékos lerombolja a tartomány egyik falát (a falat az oldalára kell forgatni).<br/>B) A játékos a tartománnyal szomszédos mongol régiók egyikéről eltávolítja a fenyegetésjelzőt.<br/><b>Fontos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A többség és a tartomány értékének meghatározásánál a lerombolt falak nem számítanak.</li> <li>• Sem torony, sem dupla fal nem rombolható le.</li> </ul> |    | <p><b>Építész (4-es rang):</b> Az akciólap kétféleképpen is használható:<br/>A) A tartomány értéke 2-vel megnő.<br/>B) A többség meghatározásánál úgy kell számolni, mintha a játékosnak a tartománynál eggyel több fala lenne..</p>  |
|  | <p><b>Főépítész (5-ös rang):</b> A többség meghatározásánál úgy kell számolni, mintha a játékosnak a tartománynál kettővel több fala lenne.</p>   |  | <p><b>Hivatalnok (6-os rang):</b> A játékos egy, ennél a tartománynál lévő egyszerű falat kicserélhet egy bármelyik másik tartományban lévő egyszerű falra, függetlenül attól, mely játékosé, játékosoké e falak. Torony, dupla fal és lerombolt fal cseréje nem lehetséges. Már korábban befejezett, kiértékelt tartománynál nem kerül sor újabb értékelésre vagy a korábbi módosítására, ha a csere után itt megváltozik a többség.</p> |

## A játék vége

A játék azzal az akcióval ér véget, amely során befejeződik a Nagy Fal (nincs több üres falhely a játéktáblán).

Ekkor a mongolok támadásba lendülnek, és a játékosok mínuszpontokat kapnak a mongol régiók szerint.

Ezzel a játék véget is ér; az a győztes, akinek a legtöbb hírnévpontja van. Egyenlőség esetén az érintettek mind győztesek.

**Fontos:** Előfordulhat, hogy a játék végén valaki bizonyos akciókat már nem tud végrehajtani (például nincs már fel nem használt akciólapja, vagy van ugyan dupla fala, de a játéktáblán nincs két egymás mellett üres falhely). A soron lévő játékosnak mindig egy teljes akciót kell végrehajtania, ha képes rá - akkor is, ha ezzel saját magának árt. Ha nem tud egy teljes akciót végrehajtani, részakciót kell végrehajtania; ha azt sem tud, kimarad.

## A mongolok rohama és a végső értékelés

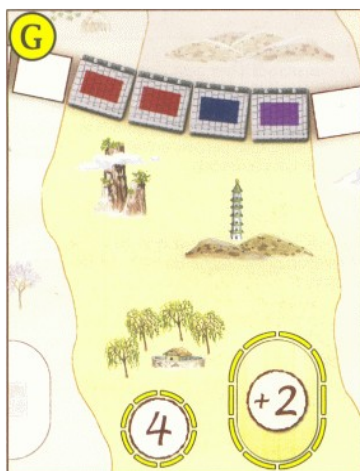
A mongol régiókon lévő fenyegetésjelzők jelképezik a támadó mongol seregek erősségét. A játék végén a támadó mongolok miatt mínuszpontokat kaptok az alábbiak szerint:

1. Sorban fedjétek fel a fenyegetésjelzőket.
2. Mindig nézzétek meg, hogy az adott mongol régió hány fallal határos (a tornyok is számítanak, a dupla falak pedig két külön egyszerű falként kezelendők), és kié a falak többsége: az illető annyi mínuszpontot kap, amennyi a fenyegetésjelzőn látható. **(I)**

### Fontos:

- Egyenlőségnél az érintettek mind elveszítik a teljes pontszámot.
- Akinek egy régióval szemben van tornya, az nem veszít ott pontokat.

## Példák



### Tartomány befejezése (G)

A soron lévő vörös játékos úgy dönt, lerak két falat egy-egy kínai tartományhoz. Első lerakott falával befejez egy tartományt. A játék azonnal félbeszakad (a játékos még nem teszi le második falát), és ezt a tartományt nyomban kiértékelik.

**Az akciólapok:** A tartományban nincs akciólap, így sem a többség, sem az érték nem módosul.

**A többség:** A vörös játékosnak 2 fala van (két egyszerű fal), a kéknek 1 (egy egyszerű fal), a lilának is 1 (egy egyszerű fal). A vörös játékosé a többség, így ő kapja a tartományért járó hírnévpontokat.

**A hírnévpontok:** A tartományban 4 fal van, valamint egy +2-es hírnévpapka, így a tartomány 6 hírnévpontot ér.

A vörös játékos 6 hírnévpontot kap, ennyi mezővel lép előre jelzőjével a pontsávon.

### Tartomány befejezése (H)

A soron lévő vörös játékos úgy dönt, egy kínai tartományra lerak egy akciólapot és egy falat. A tartományon már volt két akciólap. A fal lerakásával a tartomány befejezetté válik. A játék azonnal félbeszakad, és ezt a tartományt nyomban kiértékelik.

**Az akciólapok:** A tartományon három akciólap van, egy a vörös, egy a zöld, egy a kék játékosé. A játékosok felfordítják az akciólapokat, és végrehajtják azokat rangsor szerint: először a zöld áruolt (2-es rang), azután a kék áradást (3-as rang), végül a vörös építést (4-es rang).

Az áruolt kétféle hatása lehet; a zöld játékos úgy dönt, az első lehetőséget választja, és lerombolja a tartomány egyik falát. Egy vörös falat rombol le.

Az áradásnak is kétféle hatása lehet; a kék játékos úgy dönt, az első lehetőséget választja, és csökkenti a tartomány értékét 2-vel.

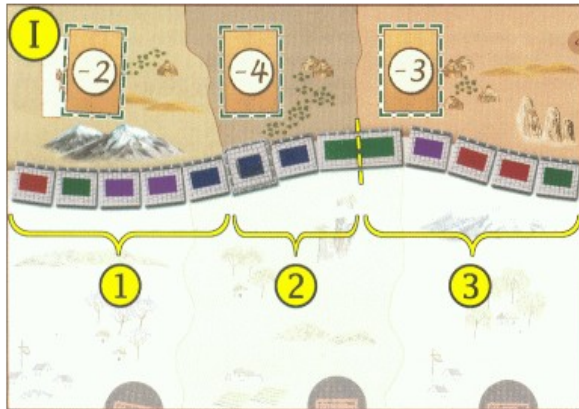
Végül a vörös játékos saját akciólapjának két hatása közül a másodikat választja, vagyis van egy „virtuális” fala.

**A többség:** A vörös játékosnak 2 fala van (egy egyszerű fal, egy virtuális fal, és van még egy lerombolt fala, de az nem számít), a zöld játékosnak is 2 fala van (két egyszerű fal), a kéknek pedig csak 1 fala (egy egyszerű fal). Az első helyen holtversenyben a vörös és a zöld játékos áll, így mindketten megkapják a tartományért járó teljes pontszámot.

**A hírnévpontok:** A tartományban 4 fal van (a lerombolt fal nem számít), valamint egy +3-as hírnévpapka, viszont a tartomány értékét az áradás 2-vel csökkentette, így a tartomány összesen 5 hírnévpontot ér.

A zöld és a vörös játékos egyaránt 5 hírnévpontot kap, mindketten ennyi mezővel lépnek előre jelzőjükkel a pontsávon.





### A mongolok támadása (I)

Miután elkészült a Nagy Fal, a játék véget és, és sor kerül a mongol régiók értékelésére. A példában három régió értékelése történik meg (1, 2, 3).

Mindhárom fenyegetésszélző képpel felfelé fordul, és a régiók egymás után kiértékeltetnek.

**1. régió:** A régióban 2-es erővel támadnak a mongolok. A régió határán lévő falaknál a lila játékosé a többség (neki 2 fala van, a többieknek 1-1), így őt éri a támadás. Veszít 2 hírnévpontot, ennyi mezővel lép vissza jelzőjével a pontsávon.

**2. régió:** A régióban a mongolok 4-es erővel támadnak. A régió határán lévő falaknál a kék játékosé a többség (egy torony és egy egyszerű fal 2 falat jelent, a

zöld játékosnak csak egy fél dupla fala van, ami 1 fal), azonban a saját torony megvédi a mongoloktól, így nem veszít hírnévpontot.

**3. régió:** A régióban a mongolok 3-as erővel támadnak. A régió határán lévő falaknál a zöld és a vörös játékosé a többség (mindkettejüknek 2 faluk van, hiszen a zöld dupla fal fele egy falnak számít, a lila játékosnak pedig csak 1 fala van), így mindketten veszítenek 3 hírnévpontot, mindketten ennyi mezővel lépnek vissza jelzőjükkel a pontsávon.

## Opcionális szabályok 2 játékos esetén

**Első variáns:** Az előkészületek változatlanok, de készítsetek egy harmadik, semleges színből 12 egyszerű falat a játéktábla mellé.

Mindig, amikor valamelyikőtök befejezi akcióját, ha akar, lerakhat egy semleges falat az alábbi szabályok szerint:

- Ha két akciólapot vagy két falat rakott le, akkor a semleges falat az egyik olyan tartományhoz rakhatja csak le, ahová falat vagy akciólapot rakott.
- Ha egy falat és egy akciólapot rakott le, akkor a semleges falat csak ugyanahhoz a tartományhoz rakhatja le.
- Ha tornyot vagy dupla falat rakott le, a semleges falat nem rakhatja ugyanahhoz a tartományhoz.

**Kivétel:** A játék kezdetén a kezdőjátékos egyetlen saját, egyszerű falat rak csak le, nem rakhat le semleges falat.

**Második variáns:** Az előkészületek változatlanok, de mindketten két készlet falat és akciólapot kaptok. A készleteket elkülönítve tartjátok magatok előtt. Az ajánlott „csapatok”: a kék és a zöld a vörös és a lila ellen.

A soron lévő játékos a rendes szabályok szerint cselekszik, mindig választva egy szint (például lerakhat két lila falat vagy két vörös falat, de nem rakhat le egy vörös és egy lila falat).

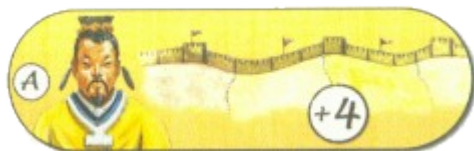
A játék végén a játékosok összesítik, hogy „csapatuk” (a két szín) mennyi pontot gyűjtött - akinél ez több, az győzött. Egyenlőségénél az győz, akié a legtöbb pontot gyűjtött szín. Ha ez is egyenlő, a játék döntetlenül ért véget.

*(Ez utóbbi variáns nincs a szabályban, a tervező az interneten tette közzé.)*

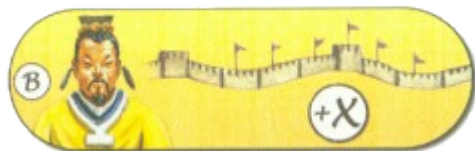
## Opcionális szabály: Eseménylapok

4 eseménylap tartozik a játékhoz; az előkészületek során akár véletlenszerűen, akár mérlegeléssel válasszatok ki közülük kettőt. A két kiválasztott lapot rakjátok le képpel felfelé a játéktábla mellé. A játék a fentebbi szabályok szerint zajlik.

Az eseménykártyák (kivéve a felderítőket) csak a játék végén, a mongol támadásnál fejtik ki hatásukat.



**Diplomácia:** A játék végén 4 hírnévpontot kap az a játékos, aki a legtöbb kínai tartományban rendelkezik legalább egy fallal. Egyenlőség esetén az érintettek mind megkapják a 4-4 hírnévpontot.



**Uralom:** A játék végén meg kell nézni, kié a leghosszabb összefüggő fal (a tornyok és a dupla falak 2 falnak számítanak) – ő annyi hírnévpontot kap, ahány falhelyet elfoglal ez a fala. A lerombolt falak nem számítanak, megszakítják a falakat



**Császári jutalom:** Mindenki annyszor 2 hírnévpontot kap, ahány akciólapja maradt (ahányat nem játszott ki).



**Felderítők:** Minden fal lerakása után a fallal szomszédos mongol régióban fel kell fedni a fenyegetésjelzőt; a jelző a játék végéig felfedve marad.

*Thaur*  
2007.10.27.

A fordítás során igyekeztem 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!