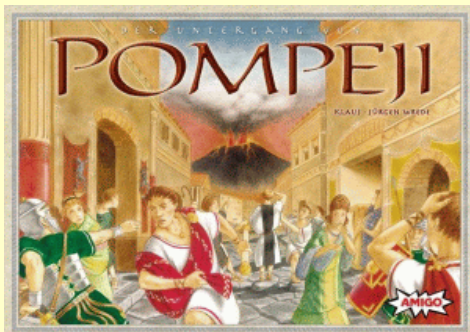


Pompeji pusztulása

(Der Untergang von Pompeji)



Tervezte: Claus-Jürgen Wrede

Kiadja: AMIGO Spiel + Freizeit
GmbH

Waldstrasse 23-D5, D63128
Dietzenbach

redaktion@amigo-spiele.de
www.amigo-spiele.de

2-4 játékos részére,
10 éves kortól,
játékidő: kb. 45 perc
v1.0

I. u. 63-ban súlyos földrengés rongálta meg Pompejít, ezt a Vezúv lábainál elterülő várost. A vulkán kitörésétől félve a húszezer lakos jelentős része pánikszzerűen elmenekült, a többiek viszont nekiálltak újjáépíteni a várost.

I. u. 79-re Pompeji fontos kereskedővárossá fejlődött. Az elmúlt években sok római polgár tért vissza a városba, gazdag patriciusok költöztek ide, híres gladiátorok léptek fel az arénában. Új, fényűző házak épültek a Vezúv árnyékában. A vulkán iránti félelem már régen elenyészett. Augusztus 24. éppen olyan napnak indult, mint a többi; senki sem sejtett semmit a közelgő katasztrófáról. Másnap reggelre a város eltűnt a hamu és a láva alatt.

A játékeszközök



127 lakos (négy különböző színben)



53 Pompejikártya (négy különböző színben, 1-től 11-ig számozva)



7 ómenkártya



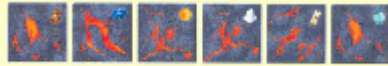
1 i. u. 79-kártya



1 vulkán



1 vászonzsák



45 lávalapka (rajtuk hat különböző

szimbólum – váza, sisak, maszk (7-7 darab), tekercs, oszlop, érme (8-8 darab))

1 játéktábla

Játékötlet

A játék két fázisból áll. Az első fázisban a játékosok a lehető legtöbb saját polgárt helyezik el a városban a Pompejikártyák segítségével. Így a játékos, aki kijátszik egy 3-as kártyát, ráteheti egy polgárát a 3-as épületre. Amikor másodjára jön elő az *i. u. 79*-kártya, a Vezúv kitör, és megkezdődik a második fázis. Ekkor a játékosok a lehető legtöbb polgárukat igyekeznek kimenekíteni a kapukon keresztül, mielőtt még Pompejit teljesen elborítaná a láva. A játékot az a játékos nyeri meg, aki a játék végéig a legtöbb polgárát menti meg.

Előkészületek

A **játéktáblát** ki kell tenni az asztal közepére.

A **polgárokat** ki kell osztani a játékosok között:

- **2 játékos** esetén mindkettőn **36** polgárt kapnak (vörös és fekete);
- **3 játékos** esetén mindhárman **30** polgárt kapnak (vörös, fekete, sárga);
- **4 játékos** esetén mind a négyen **25** polgárt kapnak (vörös, fekete, sárga, kék).

A játékosok polgáraikat az asztalon, maguk előtt tartják.

A játék tulajdonosa lesz az osztó. Különválogatja a **Pompejikártyákat**, az **ómenkártyákat** és az ***i. u. 79*-kártyát**. Ezután megkeveri a Pompejikártyákat, és képpen lefelé lerak 7 darab 4 lapból álló paklit.



Ezután összekeveri az ómenkártyákat és a kezében maradt Pompejikártyákat, és ezt a paklit képpel lefelé leteszi az asztalra. Ráteszi, megintcsak képpel lefelé, az *i. u. 79*-kártyát, majd erre a négylapos paklik közül kettőt. Ezzel el is készült a húzópakli.

A megmaradt négylapos paklik közül minden játékos választ magának egyet, és abból a kártyákat felveszi a kezébe. A játékosok számától függően még marad az asztalon 1-3 négylapos pakli – ezeket kikerülnek a játékból, vissza kell tenni a kártyákat a dobozba, **anélkül hogy a játékosok megnéznék őket**.



A **vulkánt** el kell készíteni és a játéktábla megfelelő részére letenni.

A **lávalapkákat** bele kell tenni a vászonzsákba, és jól meg kell keverni, majd a zsákot – időlegesen – félre kell tenni.

A játék menete

Az osztótól balra ülő játékos kezd, a játékosok az óramutató járása szerint követik egymást.

Első fázis: polgárok beköltözése Pompejibe

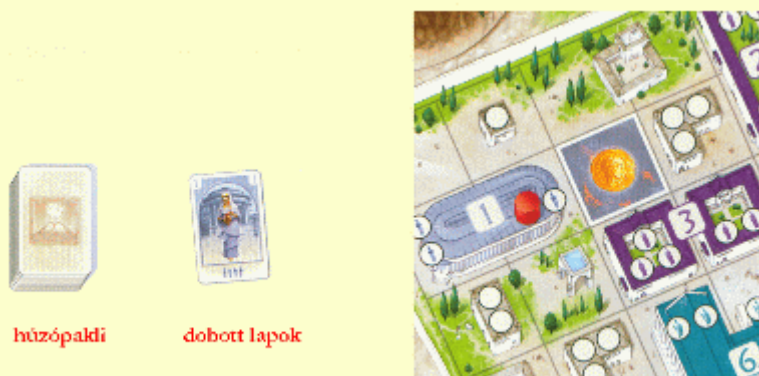
Amikor egy játékosra rákerül a sor, a sorrend betartásával az alábbi **három cselekedetet kell végrehajtania**:

- A kezében tartott négy kártya közül kijátszik egyet.
- Saját polgárai közül egyet feltesz arra az épületre, amelynek száma megegyezik a kijátszott kártyán található számmal.
- Felhúzza a pakli legfelső lapját.

A kijátszott kártya képpel felfelé a dobott lapok tetejére kerül. (A kezdőjátékos kijátszott kártyáját képpel felfelé a játéktábla mellé teszi, erre kerül majd a többi dobott lap.)

A kártya alján látható alakok száma mutatja meg, hogy hány ilyen kártya van összesen (ám ezek közül nincs feltétlenül mindegyik az adott játékban). A kártyák színe négyféle lehet: szürke, türkiz, barna és lila, a rajtuk látható szám (a „házszám”) 1-től 11-ig terjedhet. A játéktáblán különböző méretű épületek vannak, melyek színei és a rajtuk látható számok ugyanazok, mint a kártyák színei és a kártyákon található számok. Emellett vannak még semleges (bézs szín) épületek is a játéktáblán.

Az épületeken kis, üres karikák láthatóak – ezekre kerülnek a polgárok. **Fontos:** A játéktábla négyzetekre – **mezőkre** – van osztva. Néhány épület egy ilyen mezőt foglal el (pl. ilyen a 9-es épület), némelyik viszont kettőt (például ilyen a 2-es). Mivel a játék második fázisában egyáltalán nem mindegy, melyik mezőn tartózkodik egy adott polgár, fontos, hogy a játékosok polgáraikat **pontosan** ezekre a kis karikákra rakják le. Az olyan épületekre, amelyeken nincs legalább egy ilyen kis, üres karika, nem rakható le polgár.



Példa: Jürgen kijátszik egy szürke kártyát; a kártyán az 1-es szám látható. Saját, vörös polgárai közül lerak egyet az 1-es számú szürke épületre, majd felhúzza a pakli legfelső lapját.

Fontos: A 3-as, 4-es, 6-os, 8-as, 10-es és 11-es számok **két-két** épületet jelölnek. Ha a játékos ilyen kártyát játszik ki, a két épületen látható, még üres karikák közül kell **egyet választania**.



Példa: Oliver kijátszik egy türkiz kártyát, rajta a 6-os számmal. Választhat, hogy a két épület közül melyikre rakja le a sárga polgárát. Azt az épületet választja, amelyben három polgárnak van hely, majd felhúzza a pakli legfelső lapját.

A Vezúv fortynogni kezd



Ha egy játékos felhúzza a pakli tetejéről az *i. u. 79*-kártyát, azt megmutatja a többieknek, és helyette húz egy másik lapot. Ezután az *i. u. 79*-kártyát vissza kell tenni a húzópakliba, méghozzá úgy, hogy le kell számolni 15 kártyát a pakli aljáról, ezek közé kell keverni az *i. u. 79*-kártyát, majd a megkevert 16 lapot vissza kell tenni a pakli aljára.

Mostantól az eddigi szabályok az alábbi szabályokkal egészülnek ki:



Ómen: Ha egy játékos ómenkártyát húz, azt nyomban le is teszi a dobott lapok tetejére. Ezután egy tetszése szerinti épületről leveszi egy másik játékos polgárát, és **beledobja azt a vulkánba**. Ezzel az a polgár kikerül a játékból. Végül a játékos húz egy újabb kártyát, hogy négy kártya legyen a kezében, majd végre a tőle balra ülő játékos következik.

Rokonok: Ha a játékos olyan épületen helyezi el polgárát, amelyben már van **másik polgár** (ez utóbbi színe lényegtelen), a játékos **még egy polgárát** („rokon”) felrakhatja a játéktáblára: vagy egy másik, de ugyanolyan színű épületre, mint ahová polgárát lerakta, vagy egy semleges (bézs szín) épületre. Mivel a semleges épületekhez nem tartoznak Pompejikártyák, azokba csakis rokonok kerülhetnek. **Fontos:** Ha egy házszámhoz két épület tartozik, a másik épületen található polgár vagy polgárok nem számítanak a rokonok számának meghatározásakor.



húzópakli



dobott lapok



Példa: Klaus kijátszik egy lila, 3-as kártyát. A házszámhoz tartozó mindkét épületen van már egy polgár. Klaus saját, fekete polgárát (1) a jobboldali épületre rakja le. Mivel az épületben van egy polgár (a vörös), a „rokonok”-szabály miatt Klaus felrakhatja még egy polgárát a játéktáblára: vagy egy másik, ugyanilyen színű épületre, vagy egy semlegesre. A baloldali épületen lévő sárga polgárért nem jár még egy rokon. Klaus a rokont (2) egy semleges épületre rakja le.

Ha a játékos olyan épületre teszi le polgárát, ahol már két vagy három polgár is van, **ugyanennyi** „rokont” rakhat le más, ugyanilyen színű épületekre, vagy semleges épületekre – de arra az épületre, amelyre „nem-rokon” polgárát lerakta, nem. Azonban egy épületre csak egy rokont rakhat.



húzópakli



dobott lapok



Példa: Most Oliver játsszik ki egy türkiz kártyát, rajta 6-os számmal. A házszámhoz két épület is tartozik, közülük Oliver a jobboldalit választja, azt, amelyen 4 polgárnak van hely. Az épületen már van három polgár. Oliver lerakja saját, sárga polgárát (1) az épületre, valamint lerakhat még három további rokont három másik épületre. Egy-egy polgárt rak a másik 6-os, a 9-es, valamint egy semleges épületre.

Amiatt, hogy a játékos rokonát egy olyan épületre rakja, ahol már vannak polgárok, nem járnak újabb rokonok - nincsen láncreakció.

Előfordulhat, hogy megfelelő üres épületek híján nincs már hova elhelyezni a rokonokat - ilyenkor ezeket a rokonokat a játékos nem teheti le.

Dzsóker: Ha az összes, adott házszámhoz tartozó épület már megtelt, a játékosok az ilyen számú kártyákat mint dzsókeret használhatják. Ez azt jelenti, hogy az ilyen kártya kijátszása után a játékos polgárát bármelyik épületre leteheti, ahol még van üres hely – függetlenül az épület színétől. **Fontos: Dzsóker segítségével lerakott polgár után nem jár rokon!**



húzópakli



dobott lapok



Példa: Klaus kijátszik egy türkiz kártyát, rajta egy 6-ossal. Mivel már mindkét 6-os épület megtelt, polgárát (1) lerakhatja egy másik türkiz épületre, vagy akár lila, barna, szürke vagy semleges épületre is. A semleges (bézs szín) épületet választja.

Kitör a Vezúv

Az első fázis akkor ér véget, amikor másodsorra húzzák fel a pakliból az *i. u. 79*-kártyát. Ekkor minden játékos a dobott lapok tetejére teszi az összes kézben tartott kártyáját, és az összes fel nem használt polgárát visszateszi a dobozba (nem pedig a vulkánba).

Kivétel: Ha egy játékosnak négy dzsóker van a kezében (azaz mind a négy kártyája olyan, hogy az azokhoz tartozó épületek már mind megteltek), bármikor - saját körén kívül is - dönthet úgy, hogy kitör a Vezúv. Ezt hangosan ki kell jelentenie, és bizonyítékképpen meg kell mutatnia a kezében tartott kártyákat a többi játékosnak.

Jön a láva!

Most kell kihúzni a vászonzsákból az első lávalapkát – **véletlenszerűen, azaz csak a kihúzása után lehet megnézni, miféle lapka az.** Minden lávalapkán látható egy **szimbólum**. Mind a hat szimbólumhoz (tekercs, váza, sisak, maszk, érme, oszlop) tartozik a játéktáblán egy-egy mező – ezek a „láva indulási mezői”. (Ezek a mezők sötétebb színűek a többinél.) Az első, adott szimbólumos lávalapkát a megfelelő indulási mezőre kell letenni, a továbbiakat pedig mindig **egy már lerakott, ugyanilyen szimbólumos lávalapka mellé** kell lerakni (vagyis egy oldalukkal érintkezniük kell, a sarkos érintkezés nem elegendő).



Az első lávalapkát az a játékos húzza ki, aki az *i. u. 79*-kártyát felhúzó, és így a Vezúv kitörését előidéző játékos balján ül. A kihúzott lávalapkát a szimbólumnak megfelelő indulási mezőre teszi. Őt a tőle balra ülő játékos követi, majd az óramutató járása szerint a többiek: mindegyikük húz egy lávalapkát, és leteszi a fenti szabályok szerint. Összesen **hat lávalapkát** kell kihúzni. Ha egy lávalapka olyan mezőre kerül, amelyen van polgár (függetlenül attól, hogy a mezőn egy épület van, vagy csak egy épület fele), a **mezőről minden polgár a vulkánba kerül.**

Meneküljön, ki merre lát!

Miután a hat lávalapka felkerül a játéktáblára, kezdetét veszi a **második fázis**. E fázisban a játékos cselekedete **két lépésből** áll:

- **húz a zsákból egy lávalapkát, és felteszi azt a játéktáblára, majd**
- **lép két polgárával.**

A második fázist annak a játékosnak a baloldali szomszédja kezdi, aki utoljára rakott le lávalapkát.

1. Lávalapka húzása: A játékos véletlenszerűen húz egy lávalapkát a zsákból. A kihúzott lávalapkát le kell tennie a játéktáblára, úgy, hogy szomszédos legyen legalább egy ugyanilyen szimbólumos lávalapkával – vagy, ha még nincs ilyen szimbólumos lávalapka a játéktáblán, a lapka a megfelelő indulási mezőre kerül. Ha a játékos olyan mezőre rakja a lávalapkát, ahol van polgár, onnant az összes polgár a vulkánba kerül – a játékos saját polgárai is.



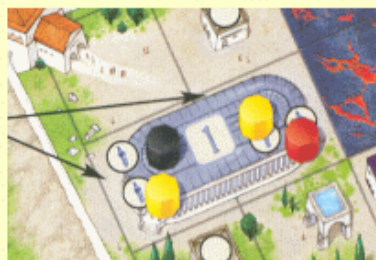
Szintúgy a vulkánba kell dobni az olyan polgárokat, amelyek – noha lávamentes mezőn vannak, s akár még mozoghatnak is – már nem menekülhetnek meg, mert a láva teljesen elzárta őket a városkapuktól. Amint az utolsó menekülési útvonaluk is lezárult, az ilyen polgárokat a vulkánba kell dobni.



2. Lépés a polgárokkal: A játékosnak két mozgása van, amit két különböző polgárával kell lelépnie. Egy polgárral legfeljebb annyi mezőt lehet mozogni, ahány polgár (összesen, nem csak saját!) van azon a mezőn, ahonnan ez a polgár elindul.

Fontos: Ha egy épület két mezőt foglal el, akkor most már külön kell kezelni ezeket a mezőket. Ha például az 1-es épület mindkét mezején 2-2 polgár van, ezen polgárok mindegyikével legfeljebb két mezőt lehet mozogni.

egy épület
két mezőn



Mindig csak szomszédos mezőkre lehet lépni – a sarkos érintés nem számít szomszédosnak! Mozgás közben lehet irányt változtatni, akár több ízben is – előre-hátra mozogni azonban nem szabad. Bármelyik mezőre rá lehet lépni, kivéve azt, amelyen már lávalapka van. Lehet a megengedettnél kevesebb mezőt is mozogni. Ebben a fázisban már nincsen limitálva, hogy hány polgár lehet egy mezőn - az épületeken látható karikáknak már nincsen szerepük ebben a fázisban.

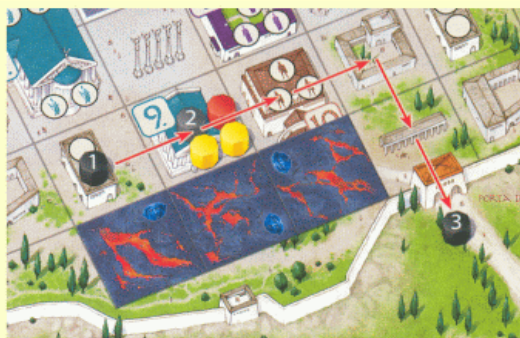
Az a polgár, amely egy kapun elhagyja a várost, megmenekült; az ilyen polgárt a játékos leteszi maga elé az asztalra. A kapun történő áthaladás egy „mozgáspontba” kerül, vagyis úgy kell kezelni, mintha még egy mezőt megtenne a játékos a polgárral.



***Példa:** Négy polgár tartózkodik egy mezőn. Éppen Oliveren a sor. Egyik sárga polgárával (1) lép először; ennek négy „mozgáspontja” van, amely elég a város elhagyására. Fogja ezt a polgárát, és leteszi maga elé az asztalra. A másik polgárával (2) azonban már csak három mezőnyit mozoghat.*

A következő játékosnak, aki el szeretné mozgatni egy polgárát (vöröst vagy feketét) erről a mezőről, már csak két „mozgáspont” áll majd a rendelkezésére.

A játékosnak, akin a sor van, két mozgásra nyílik lehetősége, és ezt két különböző polgárával kell lelépnie. **Kivétel:** Ha a játékos először olyan polgárával mozog, amely **egyedül** van egy mezőn, a mozgás végeztével nem muszáj egy másik polgárával mozognia, második mozgását megteheti ezzel a polgárával is.



***Példa:** Klauson a sor. Első mozgása során fekete polgárával (1) – ez a polgár egyedül áll az adott mezőn – lép egyet jobbfelé, arra a mezőre, amelyen három polgár is tartózkodik. Most már négy polgár van az adott mezőn, ami négy „mozgáspontot” jelent. Ez lehetővé teszi, hogy Klaus második mozgása során ugyanezt a polgárát (2) kivigye a városkapun. A polgárt (3) lerakja maga elé – már megmenekült.*

Fontos: Ha egy játékosnak már csak **egy** polgára van a városban, mindkét mozgását megteheti ezzel a polgárral. Az a játékos, akinek már nincsen polgára a városban, ha rákerül a sor, csupán lávalapkát húz és rak le.

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor egy játékos kihúzza a zsákból az **utolsó lávalapkát**. Ez a játékos még befejezheti a körét, majd az összes, a játéktáblán maradt polgárt a **vulkánba kell dobni**.

A játék **hamarabb véget ér** akkor, ha már nincsen polgár a játéktáblán, vagy már egy sem hagyhatja el a várost, mert minden városkaput elzárt a láva.

Az a játékos nyert, aki a legtöbb polgárát menekítette ki a városból. Egyenlőségénél az nyer, akinek közülük kevesebb polgára van a vulkánban.

Thaur

2005.01.13.

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. Köszönöm!