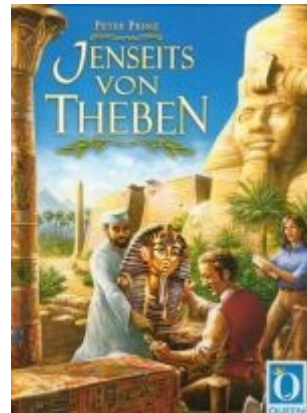


Túl Thébán



Tervezte: Peter Prinz

Kiadja: Queen Games

D-53842 Troisdorf, Deutschland

www.queen-games.de

2-4 játékos részére,
10 éves kortól,
játékidő kb. 60-90 perc

Tartalom

szabályfüzet és áttekintőlap

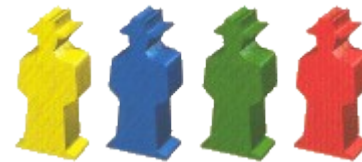
az időszámítás
az 52 héttel

a 4 kutatókártya
helye

a 3 kiállítókártya
helye



játéktábla, hét várossal és öt ásatási helyszínnel, valamint az ezeket összekötő utakkal



4 régész (minden színben egy)



4 időjelző (minden színben egy)



évjelző



85 kutatókártya (tudóskártyák, felszerelésekártyák, kongresszusokártyák, stb.)

Minden kártyán látható:

a város, ahol megszerezhető a kártya

ennyi hetet kell áldozni
a kártya megszerzésére

a kártya hatása (adott esetben
3 pontnyi specializált tudást
biztosít Egyiptomról)



győzelmi pont

a város, ahol megszerezhető a kártya

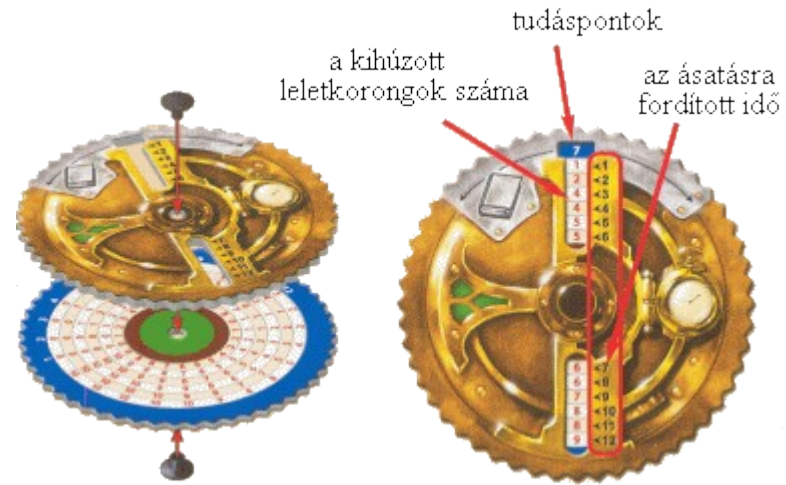
a szükséges letelek

a szükséges idő

10 kiállításkártya (5 kis kiállítás, melyek 4-4 győzelmi pontot érnek, és 5 nagy kiállítás, melyek 5-5 győzelmi pontot érnek)



5 ásatáskártya (ezeken láthatóak, hogy az egyes helyszíneken milyen értékű leletek áshatók ki)



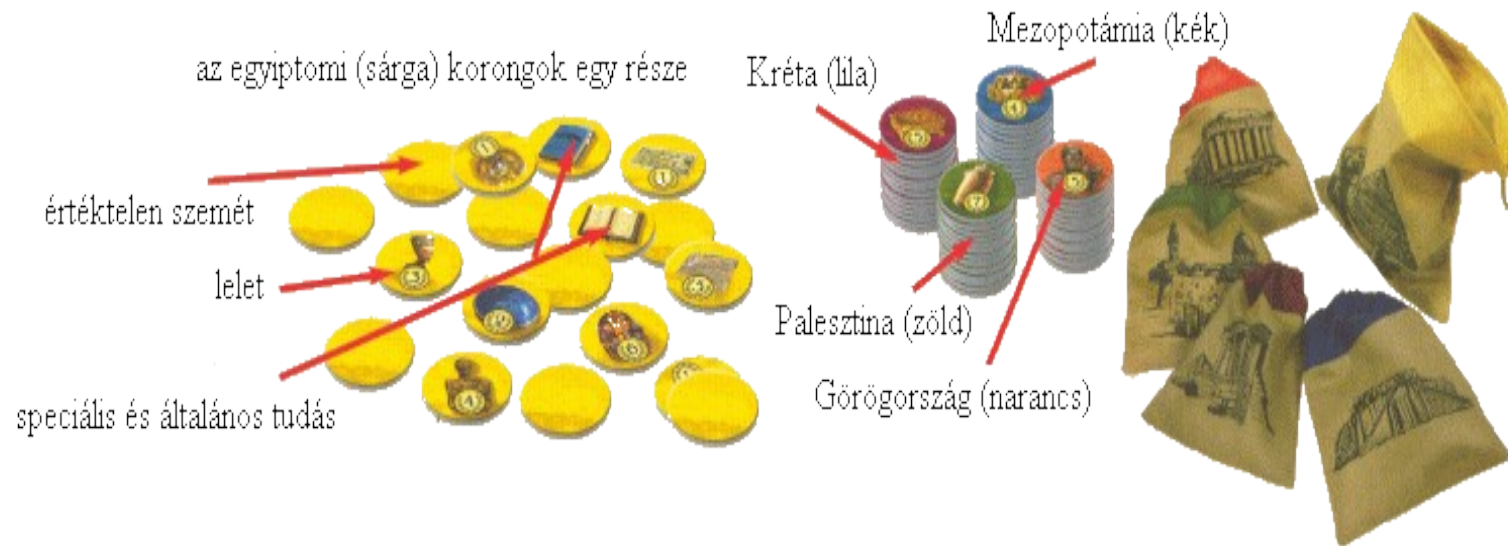
4 időkerék (mindegyik két kerékből áll – az első játék előtt az időkerekeket a műanyag pöckök segítségével össze kell állítani)



előoldal: érvényes engedély

háttoldal: lejárt engedély

4 sorozat ásatási engedély (minden ásatási helyszínhez egy minden játékos számára)



155 leletkorong: minden ásatási helyszínen 15 dolog található: 13 lelet, egy másik helyszínrre vonatkozó speciális tudás, valamint egy általános tudás. A többi – üres – korong értéktelen szemét.

Minden készletből egy 1-es leletet félre kell tenni, az összes többi korongot pedig a saját zsákokba kell beleszórni.

5, a szájánál színes vászonzsák: ezekbe kerülnek az azonos színű leletkorongok; kezdetben minden zsákban 14 értékes és 16 értéktelen korong van.

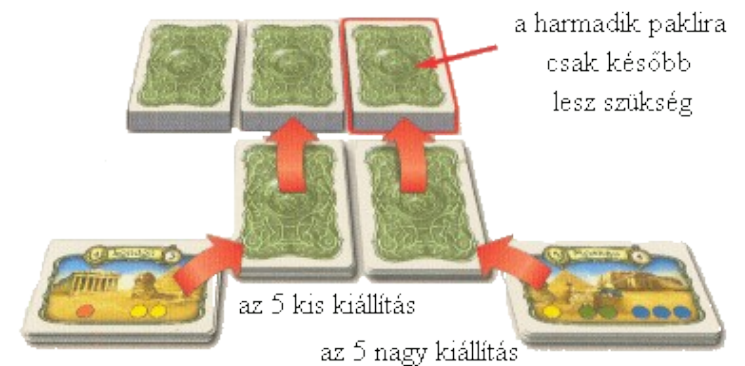
Előkészületek

Minden játékos kap:

- egy készlet ásatási engedélyt
- választ egy színt, és megkapja az ahhoz tartozó régészt, időjelzőt és időkerekét

Külön kell választani a **10 kiállítaskártyát**, a többit pedig jól meg kell keverni, majd a 4 legfelső lapot képpel felfelé a játéktábla megfelelő részére kell tenni.

A megmaradt paklit három egyenlő nagyságú paklira kell választani, majd az 5 kis kiállítás kártyáját bele kell keverni a második, az 5 nagy kiállítás kártyáját pedig a harmadik pakliba. *Megjegyzés: 2 játékos esetén az összes kiállítaskártyát a második pakliba kell belekeverni.*



Ezután az első paklit a második tetejére kell tennie: ez lesz a húzópakli. A harmadik paklit egyelőre félre kell tenni, arra csak akkor lesz szükség, amikor kifogy majd a húzópakli.



A játék célja

A játékosok régészek, akik először Európa nagy könyvtáraiban bővítik tudásukat, valamint asszisztenseket toboroznak és felszerelést gyűjtenek. Utána útra kelnek Egyiptom, Kréta, Mezopotámia felé, hogy értékes leleteket ássanak ki a földből, hírnevet és megbecsülést (azaz győzelmi pontokat) szerezve. Kiállítások rendezése és kongresszusok szorgos látogatása is növeli a megbecsülést.

Azonban minden időbe kerül, és természetesen kevés az idő. Aki legjobban osztja be idejét a felkészülésre, az ásatásokra és a kiállításokra, az gyűjti össze a legtöbb győzelmi pontot, az nyeri meg a játékot

A játék menete

A játékosok számának függvényében változik a játékidő:

- 2 játékos esetén 3 évig (fordulóig) tart;
- 3 játékos esetén 2 és 3 évig tart;
- 4 játékos esetén 2 évig tart.

1. A játéksorrend

A játékosok választanak egy kezdőjátékost, és az időszáv kezdőmezéjén az ő jelzőjét rakják legfelülre. Mindig az a játékos következik, akinek a leghátrébb van a jelzője az időszávon; ha leghátul többeknek is van jelzője, az következik, akinek magasabban van a jelzője.



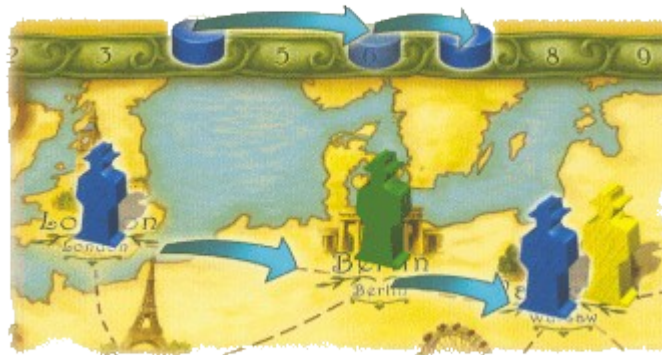
Példa: A kék játékos következik.

Ha valaki jelzőjével egy olyan mezőre lép, ahol már van legalább egy jelző, saját jelzőjét legfelülre rakja.

Könnyen előfordulhat az, hogy ugyanazon játékosra többször is sor kerül - mindaddig, amíg az ő jelzője van leghátul.

A soron lévő játékos először mozog régészével az utak (szaggatott vonalak) mentén, majd az út végén végrehajt egy akciót. Ugyanazon a helyen (városban, ásatási helyszínen) több régész is lehet. **Mind a mozgás, mind az akció időbe kerül:** ahány hétbe, annyi mezővel mozgatja előrébb a játékos időjelzőjét.

Egy szomszédos helyről egy másikba mozogni a régésszel egy hétbe kerül. Az akciók időköltése változó, akciófüggő.



Példa: A kék játékos régészét Londonból Berlinen keresztül Varsóba mozgatja: ez két lépés, tehát 2 hétbe kerül. Akciója (a négy kártya kicserélése) egy hetet igényel, így összesen 3 hetet „költ el”.

Autó használatával a 3 vagy több hétbe követő út lerövidül 1 héttel.

Léghajó használatával bármelyik út 0 hétre rövidíthető, azonban használat után ezt a kártyát el kell dobni.

2. Akció végrehajtása

A soron lévő játékos az alábbi akciók egyikét hajtja végre:

- elvesz egy kutatóskártyát (*Berlin, London, Moszkva, Párizs, Róma, Bécs*)
- kicseréli a felcsapott négy kutatóskártyát (*Varsó*)
- ásat (*Görögország, Egyiptom, Kréta, Palesztina, Mezopotámia*)
- kiállítást rendez (*Berlin, London, Moszkva, Párizs, Róma, Bécs*)

A soron lévő játékosnak mindenképp végre kell hajtania egy akciót. Nem teheti meg azt, hogy mozog, de megállás után nem hajt végre akciót.

Az akciók részletesen:

Kutatóskártya elvétele

A játékos elveszi a felcsapott négy kutatóskártya egyikét. Ehhez szükséges, hogy régésze a kártya városában legyen. A játékos az elvett kártyát képpel felfelé lerakja maga elé.

Ha a játékos régésze nem ebben a városban volt, ide kell jönnie az akció előtt, és meg kell fizetnie az utazás „költségét”; utána pedig még meg kell „fizetnie” a kártya árát, vagyis időjelzőjével annyi mezőt kell előre lépnie, amilyen szám látható a kártya jobb felső sarkában.

Amíg a kártya a játékos előtt van, addig kihasználhatja annak előnyeit.

Miután a játékos mozgott régészével (ha és amennyiben), majd elvette a kártyát, felcsapja és az elvett kártya helyére rakja a húzópakli legfelső lapját.

Ha a felcsapott kártya kiállításkártya, az képpel felfelé a játéktábla bal alsó sarkába, az **a**-val jelölt mezőre kerül. Ha ott már van másik kiállításkártya, az átkerül a **b**-re, az ottani kártya pedig a **c** mezőre. Ha a **c** mezőn is volt kártya, az a dobott lapokhoz kerül. A kiállításkártya lerakása után megint fel kell csapni a húzópakli legfelső lapját,



mindaddig, míg négy felcsapott kutatáskártya nem lesz a játéktábla jobb felső sarkában.

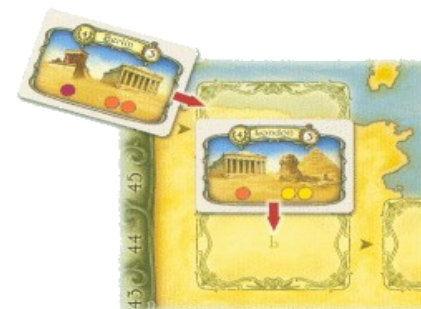
Amikor először fog ki a húzópakli, a dobott lapokat és a félretett harmadik paklit össze kell keverni: ez lesz majd az új húzópakli. Ha megint kifogy a húzópakli, a dobott lapokat megkeverve kell új húzópaklit alkotni.



Miután a játékos elvesz egy kártyát, felcsap helyette egy újat.



Ha ez a kártya kiállításkártya, azt az a mezőre rakja.



Ha az a mezőn már volt kártya, az onnét a b mezőre kerül, és így tovább.

A felcsapott négy kutatáskártya kicserélése

Ha valakinek nem tetszik a felcsapott négy kutatáskártya, régészével Varsóba léphet (illetve ott maradhat, ha már ott volt), hogy utána a felcsapott négy kutatáskártyát a dobott lapokhoz rakja. Ezután helyettük fel kell csapnia a húzópakli négy legfelső lapját (a felcsapott kiállításkártyákkal a fentebb írottak szerint kell eljárni).

Ez az akció **1 hétbe** kerül, meg persze a mozgás költségébe.

Speciális eset: Ha valaki kicseréli a kutatáskártyákat, majd megint ő jön (azaz közben nem került sorra másik játékos), és megint ezt az akciót választja, ez 1 hét helyett 2 hétbe kerül neki (természetesen mozgási költsége nincs, hiszen régésze Varsóban tartózkodik). Ha megint ő jön, és megint a kártyacserét választja, az már 3 hétbe kerül, a következő 4 hétbe, és így tovább.

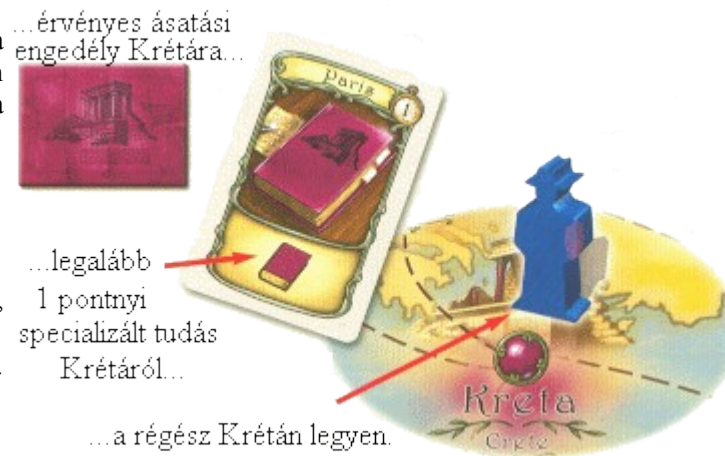
Ásatás

Az ásatáshoz bizonyos feltételeket teljesíteni kell. Szükséges:

- érvényes ásatási engedély az adott helyszínhez
- a játékosnak legyen legalább 1 pontnyi speciális tudása az adott helyszínről (akár kártyából, akár leletkorongból).

A játékos, ha még nincs ott, régészét az ásatás helyszínére mozgatja, kifizetve a mozgás költségét. Ezután ásatást végez az adott helyet.

Példa: Krétai ásatáshoz szükséges...



Az ásatás tudáspontjainak kiszámítása:

Speciális tudás

- az adott helyszínre vonatkozó (azonos színű) könyvek (tudáskártyák és leletkorongok)
- az adott helyszínre vonatkozó (azonos színű) pletykák és szóbeszéddek
- asszisztensek



A pletykák és szóbeszéddek felhasználása 2 pontnyi speciális tudást biztosít erre az ásatásra; azonban használat után a kártyát el kell dobni.

2 asszisztens 1 pontnyi speciális tudást biztosít, 3 asszisztens pedig 2 pontnyit.

1 asszisztens is felhasználható, hogy biztosítson 1 pontnyi speciális tudást; azonban ilyenkor használat után a kártyát el kell dobni.



Példa: A Krétára vonatkozó speciális tudás:



3 (2+1) pont
könyvekből



2 pont
szóbeszédből



1 pont a két
asszisztens miatt

Általános tudás

- könyvekből (tudáskártyák és leletkorongok)

Általános tudás megszerzése több időt igényel, azonban minden ásatásnál felhasználható az így szerzett tudás.



4 pontnyi általános tudás (bármely ásatánál)

Minden szimbólum (nyitott vagy csukott könyv, pletykáló helybéli) 1 pontnyi tudást jelent.

Először a speciális tudást kell összesíteni, majd ehhez hozzáadni az általános tudást. Azonban a felhasznált általános tudás nem haladhatja meg a speciális tudás mennyiségét. Ha valakinek nagyobb az általános tudása, mint a speciális, a „főlősleggel” nem számolhat.



Példa: A játékosnak összesen 8 pontnyi tudása van Krétáról (hiába van 5 pontnyi általános tudása, csak 4-gyel számolhat).

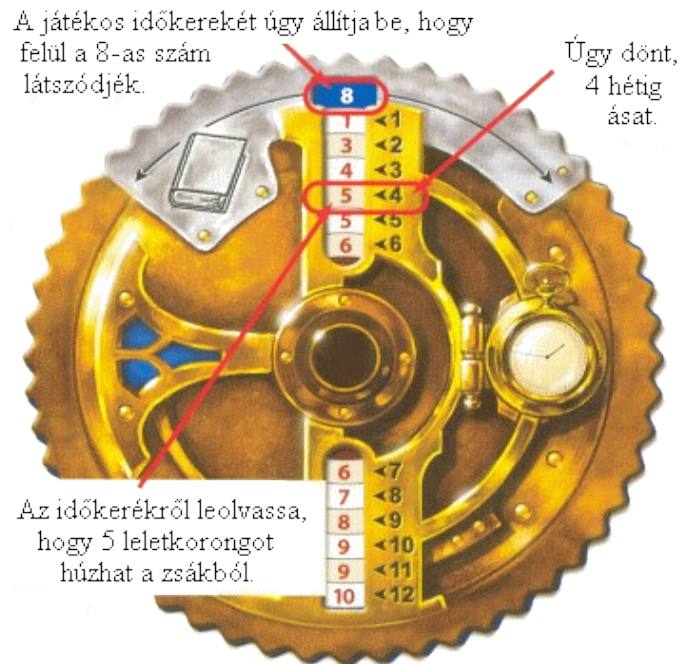
Az időkerék használata – a leletkorongok száma: Az időkereket az **összesített tudás** szerint kell beállítani: meg kell keresni az az oszlopot, amelynek tetején kék alapon ez a szám látható (ha a tudást 12-nél több, a 12-es oszlopot kell használni). Ezután a játékos eldönti, hány hétig ásat. Az ásatásokra fordított hetek a felső keréken lévő fekete számok, a velük egy sorban lévő, az alsó keréken található vörös számok pedig azt jelzik, hogy a játékos hány leletkorongot húzhat a zsákból. A játékosnak legalább annyi hetet ásatással kell töltenie, hogy a vörös szám 0-nál nagyobb legyen.

A játékos annyi mezővel mozgatja előrébb időjelzőjét, ahány hetet ásatással tölt.



2 ásó felhasználásával plusz egy, 3 ásó felhasználásával plusz két leletkorong húzható. Egyetlen ásó felhasználásával is húzható plusz egy leletkorong, azonban ilyenkor használat után az ásókártyát el kell dobni.

Az első leletkorong kihúzása után már nem változtatható meg az ásatásra fordított idő.



A leletek – értékes felfedezések és szemét: A játékos annyi leletkorongot húz az ásatási helyszín zsákjából, amennyit időkorongja megszabott. Miután az összes korongját kihúzta, különválasztva a szemetet, és visszaszórja azokat a zsákba, a hasznos tárgyakat pedig lerakja maga elé. Tilos belenézni a zsákba!

Példa: A játékos 5 korongot húz a zsákból. Három értékes lelet, összesen 8 győzelmi pont értékben. A maradék kettő szemét, azokat visszaszórja a zsákba.



Az ásítás befejezése: Ezzel az ásítás befejeződött. A játékos ásatási engedélyét átfordítja x-szel jelölt, lejárt oldalára. A játékos csak a következő évben (vagyis miután időjelzője túlhaladt az 52-es mezőn) ásathat ugyanitt.

Ha a játékosnak van speciális engedély, ugyanabban az évben másodszor is ásathat valahol. Használatkor azonban el

kell dobnia ezt a kártyát.



A legelső ásató jutalma: Aki elsőként ásat valamelyik helyszínen, az megkapja az előkészületek során oda felrakott 1 győzelmi pontot érő leletet.



Kiállítás rendezése A játék folyamán a felcsapott kiállításkártyák a játéktábla bal alsó sarkába kerülnek. Ha valaki meg akar rendezni egy kiállítást, választ a kirakott kiállításkártyák közül egyet, és régészét a kártya városába mozgatja (ha már ott van, természetesen nem kell mozognia).

Minden kiállításkártyán látható, hogy hány és milyen lelettel kell rendelkeznie a játékosnak a kiállítás megrendezéséhez. A leletek értéke nem számít, csak a darabszám. (Ellenben csak a tényleges leletek állíthatók ki, az általános és speciális tudások nem azok.)

A játékos megmutatja a többieknek, hogy rendelkezik a szükséges lelettel, és maga elé veszi a kiállításkártyát. A kiállított leletek a tulajdonában maradnak.

A játékos időjelzőjét annyi mezővel mozgatja előrébb, ahány hetet fordított az utazásra, majd utána a kiállításra (ez utóbbi a kiállítás kártyájáról olvasható le).



Példa: A játékos régészével Londonba megy, hogy ott rendezzen egy kiállítást. Szükséges, hogy legyen legalább egy narancsszínű és legalább két sárga lelete.

A végső értékelés

Mindenki összesíti győzelmi pontjait:

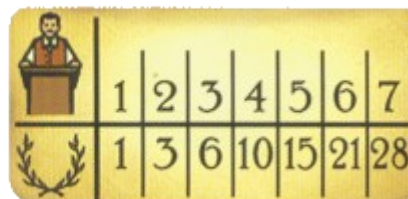
- minden lelet annyi győzelmi pontot ér, amilyen szám látható a korongon;
- minden kiállítás annyi pontot ér, amennyi a kártyán látható;
- a kongresszuskártyákért annak függvényében jár győzelmi pont, mennyi van belőle a játékosnak;
- minden ásatási helyszínnél meg kell nézni, ki rendelkezik arról a legtöbb speciális tudással: az illető 5 győzelmi pontot kap (egyenlőségénél az érintettek 3-3 győzelmi pontot kapnak).



A játék végén az időszám felhasználható a győzelmi pontok számolására.

Minél több kongresszuskártyája van egy játékosnak, annál több győzelmi pontot kap. Az alábbi táblázaton látható, pontosan mennyit. Egy játékos legfeljebb 28 győzelmi pontot kaphat kongresszuskártyáiért.

a kongresszuskártyák
száma

győzelmi pontok



| | | | | | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|----|----|----|----|
|  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|  | 1 | 3 | 6 | 10 | 15 | 21 | 28 |

A speciális tudás kiszámításánál a színes könyvek (tudáskártyák, leletkorongok) számítanak, az asszisztensek és a pletykák nem!

Példa:

A játékos 67 győzelmi pontot gyűjtött:

- *13 lelete összesen ér 39 pontot*
- *3 kiállítása ér 13 pontot*
- *5 kongresszuskártyája ér 15 pontot*
- *egyik ásatási helyszínről sem ő rendelkezik a legtöbb speciális tudással (0 pont)*



Thaur
2007.9.25.

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!