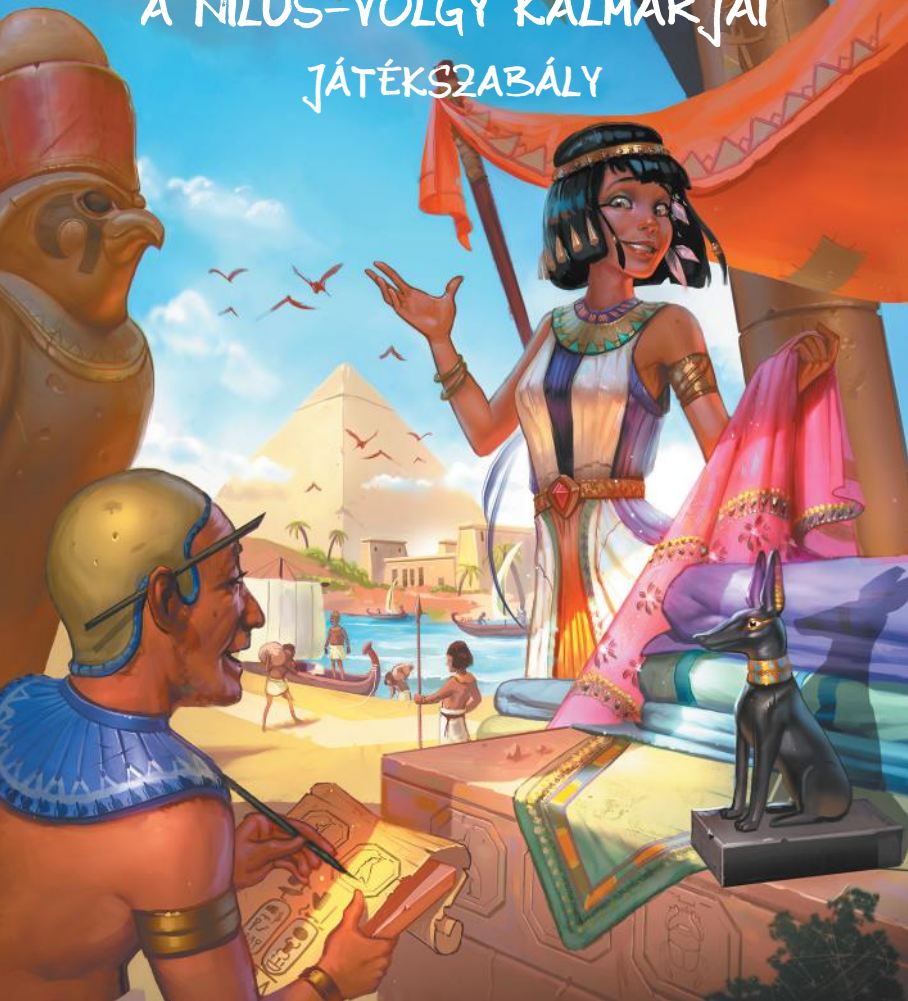


ANKH'OR

A NÍLUS-VÖLGY KALMÁRJAI
JÁTÉKSZABÁLY



A JÁTÉK TARTOZÉKAI ÉS ELŐKÉSZÜLETEI

1 Tegyétek a **piactáblát** az asztal közepére.

2 Válogassátok szét a műanyag **korongokat** típusuk (ötféle árukorong és a sárga ankhkorong) szerint, és alkossatok belőlük 6 stócot, mindegyikben 4 koronggal, majd tegyétek őket a piactábla mellé – ez lesz a készlet.

– 3 játékos esetén használjatok típusonként 5 korongot.

– 4 játékos esetén használjatok típusonként 6 korongot.

3 Keverjétek meg az **55 lapkát**, és képezzetek belőlük 2, képpel lefordított húzópaklit, és ezeket tegyétek a piactábla mellé.



4 Keverjétek meg a **15 árjelzőt**, és tegyétek őket véletlenszerűen a piactáblára, a számukra fenntartott lyukakba.

Megjegyzés: igyekezzetek elkerülni, hogy a piactábla egy-egy mezőjére 3 azonos típusú árjelző kerüljön!



6 Tegyétek a **12 bónuszlapkát** a tábla mellé.

7

Tetszőleges módszerrel választatok kezdőjátékost, és kezdődhet a játék!

EGY KÖR MENETE

A körödben a következő két akció közül választhatsz:

A

KORONGOK ELVÉTELE

VAGY



B

LAPKAVÁSÁRLÁS

A

KORONGOK ELVÉTELE

Vegyél el 3 tetszőleges árukorongot a készletből. Két megkötést kell figyelembe vened. A köröd végén:

- nem lehet 5-nél több árukorongod , és
- nem lehet 2-nél több ankhkorongod .

Megjegyzés:

- Egyféle árukorongból többet is birtokolhatsz.
- A korongok elvételekor meghaladhatod a fenti limitet, de a köröd végén vissza kell adnod annyi korongot, hogy beleférj a limitbe.

B

LAPKAVÁSÁRLÁS

A lapkavásárlásért árukorongokkal kell fizetned. Minden lapka ára a piactáblának a lapka feletti mezőjén van feltüntetve. Fizesd be a szükséges árukorongokat a készletbe, és **vedd magad elé a megvásárolt lapkát.**



Ebben a példában a fehér lapka megvásárlásához ezt a három árukorongot kell befizetned.



A továbbiakban lapkáidból egy összefüggő kis területet kell építened magad előtt. A megvásárolt lapkát úgy kell letenned, hogy az élszomszédos legyen legalább az egyik korábban letett lapkáddal.

Ebben a példában az új lapkát a körvonallal jelölt helyek bármelyikére teheted.



KÜLÖNLEGES ESETEK



Lethetsz lapkát egy négy lapkából álló négyzet tetejére (az „első szintre”) a képen látható módon, de csak akkor, ha a lapka színe megegyezik a négyzetet alkotó 4 lapka valamelyikének színével.

Az ily módon letett lapka megvásárlásáért egy tetszőleges típusú árukoronggal kevesebbet kell fizetned.

Ha sikerül egy legalább 5 **azonos** színű lapkából álló összefüggő területet kialakítanod (lásd a képen a zöld lapkákat), azonnal elvehetsz egy bónuszlapkát **3**.



Ugyanígy, ha sikerül egy legalább 5 **azonos állatot** (sakál, szkarabeusz vagy sólyom) ábrázoló lapkából álló összefüggő területet kialakítanod (lásd a képen a sakál lapkákat), azonnal elvehetsz egy bónuszlapkát **3**.





EXTRA AKCIÓK



A normál akcióid előtt vagy után elkölthetsz egy ankhkorongot, hogy végrehajthasd az alábbi 2 extra akciót (C vagy D) egyikét:

C Új lapkák húzása

1: Dobd el a bal szélső lapkát a piactábla alól (**kötelező**).



3, illetve 4 fős játék esetén ezt a lépést ne hajtsátok végre.

2: Rendezd balra az esetlegesen megmaradt lapkákat a tábla alatt.



3: Válaszd ki a két húzópakli **egyikét**.



4: Húzz lapkákat a választott pakliból, és töltsd fel velük a piactábla alatti üres helyeket balról jobbra haladva.



Megjegyzés: ha az egyik húzópakli elfogy, húzz tovább a másiktól.

D Lapka áthelyezése

Helyezd át az egyik „földszinten” lévő lapkádat egy új helyre úgy, hogy továbbra is élszomszédos maradjon **legalább az egyik „földszinti” lapkáddal**. Csak olyan lapkát helyezhetsz át, amelynek tetején, az „első szinten” nem áll másik lapka.

VAGY

Helyezd át az egyik „első szinten” lévő lapkádat egy új helyre úgy, hogy az továbbra is **4 „földszinti” lapka tetején legyen** (a színeket most nem kell figyelembe venni).



– Ha az áthelyezéssel szétbontod a legalább 5 lapkából álló, összefüggő szín- vagy állatcsoportodat, elveszíted az érte kapott bónuszlapkát 🎲.

– 1 ankhkorong felhasználásával vagy új lapkákat húzhatsz, vagy áthelyezheted az egyik lapkádat, de nem teheted meg mindkettőt.

– 2 ankhkorong elköltésével 2 extra akciót is végrehajthatsz egy körben.

– Az „első szinten” lévő lapka szomszédosnak számít azzal a 4 „földszinti” lapkával, amelyeken áll.

PÉLDÁUL:

- 1) Elköltesz egy ankhkorongot, hogy új lapkákat húzz.
- 2) Elköltesz még egy ankhkorongot, hogy áthelyezd az egyik lapkádat.
- 3) Végrehajtasz egy lapkavásárlást.

VAGY MEGTEHETED, HOGY:

- 1) Elköltesz egy ankhkorongot, hogy új lapkákat húzz.
- 2) Végrehajtasz egy lapkavásárlást.
- 3) Elköltesz még egy ankhkorongot, hogy megint új lapkákat húzz, ezzel módosítva a piacon lévő lapkák árát (hogy megkönnyítsd a saját dolgod, vagy hogy megnehezítsd ellenfeleid dolgát).

AMIT NEM TEHETSZ MEG:

Az ankhkorongot nem költheted el a megszerzésének körében.

A JÁTÉK VÉGE

Amint valaki leteszi maga elé a 13. lapkáját, a játék a végéhez közeledik: játsszátok le a fordulót, hogy mindenkinek ugyanannyi kör álljon rendelkezésére. Ezután mindenki megszámolja a megszerzett győzelmi pontjait (GYP).

PONTOZÁS

A következőkért kapsz győzelmi pontokat (GYP):

1) Add össze a lapkáidon és bónuszlapkáidon **feltüntetett pontokat**.

2) Minden **2 vagy több** szomszédos, azonos állatért lapkánként 1 pontot kapsz. Egy magányos állatlapka nem ér semmit.

3) Minden **2 vagy több** szomszédos, azonos színű lapkéért lapkánként 1 pontot kapsz. Egy magányos lapka nem ér semmit.

4) Végül minden **3 korongod** 1 pontot ér, szintől függetlenül.

3 3 = 8 GYP

2 = 8 GYP

0 GYP

2 GYP

3 GYP

0 GYP

2 GYP

3 GYP

1 GYP

1 GYP

0 GYP

PONTOZÁS



- 2 GYP jár a 2 szomszédos fehér lapkéért, 5 GYP jár az 5 szomszédos zöld lapkéért (amiért bónuszlapka is jár, ami +3 GYP), 3 GYP a 3 szomszédos piros lapkéért;
- 3 GYP jár a 3 szomszédos sakálért és 2 GYP a 2 szomszédos szkarabeuszért;
- Végül 6 GYP a 3 db 2 pontos lapkéért;
- A megmaradt 2 korong 0 GYP-t ér.

**EZ ÖSSZESEN
24 GYŐZELMI
PONT.**

Megjegyzések:

- A zöld sakálért nem jár pont, mert nem szomszédos másik sakállal.
- A 2 szkarabeuszért jár a pont, nem számít, hogy a kék lapka magányosan áll (kék lapkaszomszéd nélkül).
- A 2 GYP-t ábrázoló fehér lapkéért jár a pont, nem számít, hogy magányosan áll.
- Az „első szinten” lévő lapkák nem szakítják meg a „földszinti” lapkák szomszédágát, így az 5 zöld lapkéért jár a bónuszlapka.

A GYŐZTES

A játékot az nyeri, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte. Döntetlen esetén az érintettek közül az győz, akinek kevesebb lapkája van. Ha továbbra is egyenlő, akkor az győz, akinek több korongja van. Ha még mindig egyenlő, akkor az eredmény döntetlen.

A TOVÁBBI LAPKÁK

Az állatlapkákon és a 2 GYP-t erő lapkákon felül a következő 3 lapkatípus található a játékban: a raktár, az írnök és a sivatag.



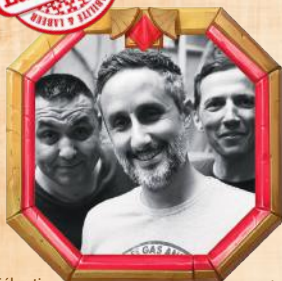
Amikor megveszed a raktárat, vedd el a készletből egy megfelelő színű árukorongot (ha van még a készletben), és tedd rá a lapkára. Ezt a korongot a későbbiekben elköltetheted lapkavásárlásra. Ettől kezdve van egy extra raktárhelyed egy ilyen színű árukorong számára, ami nem számít bele a birtokolható korongjaid limitjébe (5 árukorong + 2 ankh). FONTOS! A raktárban csak a megfelelő színű árukorongot tárolhatod, és ha letakarod a raktárlapkát, nem tárolhatsz ott többé korongot. Ha egy árukorongot tároló lapkát letakarasz, azonnal tedd vissza a korongot a készletbe.



Amikor az írnököt megveszed, azonnal lejátszhatsz még egy kört. Ez az extra kör minden szempontból megegyezik a normál köröddel.



A sivatagnak nincs különleges képessége, de jól jöhet, ha azonos színű lapkákból szeretnél nagy területet kialakítani (és 5 lapkával akár a bónuszlapkát is megszerezni).



Sébastien
Pauchon

Grégoire
Largey

Frank
Crittin

MR. LAR

A köret és a fűszerezés felelőse. Remek hallása és különleges látásmódja gyakran meglepő és egyedi ötleteket eredményez.

MR. TIN

Az adagolás nagymestere, akinél mindig kéznél van egy hasznos grafikon, amivel alátámaszthatja az elméletét, és akkurátusan kalibrálhatja a mennyiségeket.

MR. CHON

20 éves tapasztalatával a kidolgozás nagymestere. Remek ízlésével és ragadós, állandó jókedvével a legjobb dolgokat is képes még jobbá tenni

LANNURIEN GAËL

„Eredetileg szociológiát tanultam, de később szenvedélyemmé vált a rajzolás és a számítógépes grafika. Pályámat a Cyrus Productionnénél kezdtem 2008-ban, ahol számos animációs film megalkotásában részt vettem. 2012-ben készítettem először illusztrációkat társasjátékokhoz: a Cardline: Állatokhoz és a Ginkgopolishoz. Ezután lehetőségem nyílt több kiadónak is dolgozni, úgymint az Asmodee, a Bombyx, a Space Cowboys, a Pearl Games, a Repos Production vagy a Cygames (Japán).

A mai napig körülbelül 15 társasjáték illusztrációit készítettem el, ezen kívül könyvkiadóknak is dolgozom (Fleurus, Albin Michel). Leginkább történelmi témájú illusztrációkat szeretek készíteni, mint az antik és ősi civilizációk.”





Ez a termék a legnagyobb gondossággal került legyártásra. Ha ennek ellenére hiányosnak vagy sérültnek bizonyulna, keresd bizalommal a forgalmazó ügyfélszolgálatát a www.gemklub.hu címen, és igyekezzünk a lehető leggyorsabban orvosolni a hibát.



Ankh'or is published by JD Éditions – SPACE Cowboys
47 rue de l'Est – 92100 Boulogne-Billancourt – France
© 2019 SPACE Cowboys. All rights reserved.

Find out more about Ankh'or and SPACE Cowboys at

www.spacecowboys.fr and on  and .