



JÁTÉKSZABÁLY

# Merre van?

## A TÉRKÉPÉSZ KUCKÓJA

Ebben a játékváltozatban a földrajzi ismereteidet teheted próbára, úgy, hogy fordulóról fordulóra építesz fel egy térképet magad előtt. A játék végén hasonlítsd össze a megszerzett pontjaidat a többi játékoséval, hogy kiderüljön, ki a koordináták kapitánya.

Ezt a játékváltozatot olyan játékosoknak ajánljuk, akik jobban kedvelik a nyugodtabb, de nagyobb kihívást jelentő játékot. A játékosok próbára tehetik földrajzi ismereteiket egy térkép összeállításával, miközben arra is figyelniük kell, hogy a döntéseikkel a lehető legtöbb pontot szerezzék.

# A KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE

Minden kártyának 2 különböző oldala van:

## → ZÁSZLÓ OLDAL



A zászló oldalon látható a város neve **A**, az ország, ahol a város található **B** és az ország zászlaja **C**. Vannak városkártyák 📍 (kék szegéllyel) és kezdő városkártyák ★ (fehér szegéllyel). Az emlékműkártyákon 🏛️ a zászló helyén egy illusztráció látható.

## → TÉRKÉP OLDAL













A térkép oldalon a 📍 / ★ / 🏛️ szimbólumok egyikével van jelölve a hely, ahol a város vagy az emlékmű található.

A kék félkörök a kártya tetején és alján ennek a helyszínnek a pozícióját jelzik az észak–dél irányban ⇕.

A fehér félkörök a kártya bal és jobb oldalán ennek a helyszínnek a pozícióját jelzik a kelet–nyugati irányban ↔.

# ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Válogassátok szét a kártyákat típusuk szerint (kezdő városok , városok  és emlékművek ).
- 2 Osszatok minden játékosnak 1 kezdő városkártyát . Minden játékos helyezze maga elé ezt a kártyát a zászló oldalával felfelé. A többi kezdő városkártyát  hagyjátok a dobozban, ebben a játékban nem lesz rájuk szükség.
- 3 Keverjétek meg a városkártyákat , és alkossatok belőlük egy paklit, ami játékosonként 12 kártyát tartalmaz. A többi városkártyát tegyétek vissza a dobozba, mivel ebben a játékban nem lesz rájuk szükség.
- 4 Az lesz a kezdőjátékos, aki a leggyakrabban téved el városokban, ő vegye magához a városkártyák pakliját.

**Megjegyzés:** Ha szeretnétek a játékot nehezebbé tenni, akkor a 3-as lépésben vegyetek ki a városkártyák  paklijából játékosonként 2 kártyát, és helyettesítsétek azokat ugyanennyi emlékműkártyával . Az emlékműkártyák  ugyanúgy működnek, mint a városkártyák , de nagyobb kihívást jelentenek, mivel ezek nem városok.

# JÁTÉKMENET

Minden forduló elején az a játékos, akinél a pakli van **1**, helyezzen az asztalra a játékosok számával egyező kártyát, zászló oldalukkal felfelé.



*Pakli*



**1**



*3 játékos esetén 3 kártyát kell az asztalra helyezni*

Az óramutató járása szerinti irányba haladva, azzal a játékosal kezdve, akinél a pakli van, minden játékos vegyen el 1-et a forduló kártyái közül, és helyezze le a játékterületére.

Próbáld meg a saját kártyádat a megfelelő helyre helyezni, úgy, hogy a rajta található helyszín ténylegesen északra, délre, keletre vagy nyugatra legyen a vele szomszédos kártyákhoz képest.

**Példa:** Márk Lyont választja, és a kártyát Rómától nyugatra helyezi, mert úgy gondolja, hogy Lyon Rómától nyugatra fekszik.



A forduló végén az a játékos veszi magához a paklit, aki az előző kezdőjátékostól balra ül. Ő lesz az új kezdőjátékos.

Ha a forduló végén már nincs több kártya a pakliban, akkor ugorjatok a **pontozási fázisra**, egyébként pedig ismételjétek a fenti lépéseket a következő fordulóban is.

# LEHELYEZÉSI SZABÁLYOK

Amikor egy kártyát helyezel a játékterületre, akkor **zászló oldalával felfelé kell lehelyezned.**

Ezt kétféle módon teheted meg:

- 1 A kártyát 1 vagy több olyan kártya mellé helyezheted, ami már a játékterületeden van. **A most lehelyezett kártyának függőlegesen vagy vízszintesen szomszédosnak kell lennie legalább 1 korábban lehelyezett kártyával, az átlós szomszédosság nem elég.**



**2** A kártyát helyezheted olyan helyre, ahol már van egy másik kártya.

Ehhez előbb el kell tolnod a már ott lévő kártyát 1 kártyányit a 4 irány valamelyike felé: fel, le, balra vagy jobbra. Ezzel együtt minden ebben az irányban lévő kártyának is csúsznia kell 1 kártyányit.

Amikor kártyákat tolsz, akkor mindegyiket csak 1 kártyányit tolhatod, és minden ebben az irányban lévő kártyát tolnod kell.

**Példa:** Márk arra a helyre szeretné helyezni Nantes-t, ahol jelenleg Róma van. **Ekkor 4 lehetősége van:**





→ Rómát jobbra tolja, amivel Zágrábot is tolja.

← Rómát balra tolja.



↑ Rómát felfelé tolja.

↓ Rómát lefelé tolja, amivel Minszkét is tolja.

# PONTOZÁS

Amikor a pakli elfogy, a pontozás következik. A pontok összehesámolásához először fordítsátok át az összes kártyát úgy, hogy a térkép oldaluk legyen felfelé. **Fontos, hogy a kártyák egymáshoz viszonyított helyzete ne változzon meg.**



Átfordítva minden 2 egymással szomszédos kártya kirajzol egy teljes kört, amiben 2 szám lesz látható.

Minden ilyen teljes körért 1 pont kapható abban az esetben, ha a narancs szám kisebb, mint a másik.

**Példa:** Nantes 2 kört rajzol ki a szomszédos kártyákkal. A jobb oldalán lévő körért 1 pont jár, mert a két szám közül a narancs a kisebb (a 16 kisebb, mint a 64). Az alján lévő körért nem jár pont, mert a két szám közül a narancs NEM kisebb (az 51 nagyobb, mint a 13).





*Példa: Erika összesen 12 pontot kap.*

A játék győztese az, aki a legtöbb pontot szerezte.

Döntetlen esetén a döntetlenben részt vevő játékosok keresék meg azt a kört, ahol a narancs szám kisebb és a két szám között a különbség a legkevesebb. A győztes az lesz, akinél ez a különbség kevesebb.

*Az ábrázolt példa esetében a bal oldali kör tulajdonosa lesz a győztes, mivel a 63 és 64 között kevesebb a különbség, mint a 3 és az 5 között (1, illetve 2 különbség).*



Ha még ez sem dönt, akkor az érintett játékosok osztoznak a győzelemben.

## KÉSZÍTŐK:

**Játéktervezők:** Erik Andersson Sundén és Magnus Karlsson

**Fejlesztők:** Manuel Warner és Simón Weinstein

**Grafikai tervező:** Paulina Vasconcelo

**Játékszabály:** Manuel Warner és Simón Weinstein

Copyright © 2020 @catamphetamine  
purecatamphetamine@gmail.com





JÁTÉKSZABÁLY

← ↑  
**Merre**  
↓  
**van?**

## A MEGKEVERT FÖLDRÉSZ

Ebben a játékváltozatban a játékosok közösen építenek egy térképet az asztal közepén. De vigyázz! Csak a jól lehelyezett kártyák maradnak az asztalon. A legtöbb pontot viszont a legkockázatosabb lehelyezésekkel szerezheted. Ha a játék végéig te gyűjtöd a legtöbb pontot, megszerezheted a győzelmet.

Ezt a játékváltozatot olyan játékosoknak javasoljuk, akik az izgalmasabb, stratégiaibb játékot kedvelik. A játékosoknak körültekintően kell választaniuk a lehetőségeik közül, mivel minden fordulóban csak egyszer van lehetőségük pontokat szerezni, ami végül a győzelemhez segítheti őket.

# A KÁRTYÁK FELÉPÍTÉSE

Minden kártyának 2 különböző oldala van:

## → ZÁSZLÓ OLDAL



A zászló oldalon látható a város neve **A**, az ország, ahol a város található **B** és az ország zászlaja **C**. Vannak városkártyák 📍 (kék szegéllyel) és kezdő városkártyák ★ (fehér szegéllyel). Az emlékműkártyákon 🏛️ a zászló helyén egy illusztráció látható.

## → TÉRKÉP OLDAL













A térkép oldalon a 📍/★/🏛️ szimbólumok egyikével van jelölve a hely, ahol a város vagy az emlékmű található.

A kék félkörök a kártya tetején és alján ennek a helyszínnek a pozícióját jelzik az észak–dél irányban ⇕.

A fehér félkörök a kártya bal és jobb oldalán ennek a helyszínnek a pozícióját jelzik a kelet–nyugati irányban ↔.

# ELŐKÉSZÜLETEK

- 1** Válogassátok szét a kártyákat típusuk szerint (kezdő városok , városok  és emlékművek ).
- 2** Helyeztetek 4 véletlenszerű kezdő városkártyát  a játékterület közepére a térkép oldalukkal felfelé. A többi kezdő városkártyát  hagyjátok a dobozban, ebben a játékban nem lesz rájuk szükség. Rendezzétek el helyesen a 4 kezdő városkártyát az 5. oldalon ismertetett szabályok szerint.
- 3** Keverjétek meg az összes városkártyát,  és alkossatok belőlük egy olyan paklit, amiben játékosonként 5 kártya van. A pakliban minden kártyának a zászló oldala legyen felfelé. A többi városkártyát tegyétek vissza a dobozba, ebben a játékban nem lesz rájuk szükség.
- 4** Tartsátok a műanyag pontjelzőket a játékterület közelében, ezekkel fogjátok a pontjaitokat nyilvántartani.

**Megjegyzés:** Ha szeretnétek a játékot nehezebbé tenni, akkor a 3-as lépésben vegyetek ki a városkártyák  paklijából játékosonként 2 kártyát, és helyettesítsétek azokat ugyanennyi emlékműkártyával . Az emlékműkártyák  ugyanúgy működnek, mint a városkártyák , de nagyobb kihívást jelentenek, mivel ezek nem városok.

## JÁTÉKMENET

Az a játékos lesz a kezdőjátékos, aki a leggyakrabban téved el városokban. Ez a játékos húzzon annyi kártyát a pakliból, ahány játékos játszik, és helyezze azokat zászló oldalukkal felfelé az asztalra kínálatként.

*Pakli*



*3 játékos esetén  
3 kártyát tegyen  
a kínálatba.*

A kezdőjátéktól kezdve, az óramutató járásának irányában haladva minden játékos hajtja végre az alábbi lépéseket:

- 1 Válassz 1-et a kínálatban lévő kártyákból, és helyezd el a közös térképen a lehelyezési szabályok szerint (lásd alább). Próbáld a kártyát helyesen lehelyezni, úgy, hogy a rajta található helyszín ténylegesen északra, délre, keletre vagy nyugatra legyen a vele szomszédos kártyákhoz képest.
- 2 A lehelyezését követően a kártyát fordítsd át a térkép oldalára, és azonnal pontozd le.



A forduló akkor ér véget, amikor az összes kártya elfogyott a kínálatból. Ismét húzzatok annyi kártyát a kínálatba, ahány játékos játszik. Most a korábbi kezdőjátékos balján ülő játékos kezdi majd a fordulót. Amikor nem tudtok újabb kártyákat húzni a pakliból, a játék véget ér.

## LEHELYEZÉSI SZABÁLYOK

Ebben a játékváltozatban a kártyákat mindig zászló oldalukkal felfelé kell lehelyezned. Miután egy kártyát lehelyeztél, a kártyát azonnal fordítsd át a térkép oldalára, és pontozd le.

A kártyákat kétféle módon helyezheted le:

- 1 A kártyát 1 vagy több olyan kártya mellé helyezheted, ami már a közös térképen van. **A most lehelyezett kártyának függőlegesen vagy vízszintesen szomszédosnak kell lennie legalább 1 korábban lehelyezett kártyával, az átlós szomszédosság nem elég.**



**2** A kártyát leteheted olyan helyre, ahová már van egy másik kártya lehelyezve.

Ehhez előbb el kell tolnod a már ott lévő kártyát 1 kártyányit a 4 irány valamelyike felé: fel, le, balra vagy jobbra. Ezzel együtt minden ebben az irányban lévő kártyának is csúsznia kell 1 kártyányit.

Amikor kártyákat tolsz, akkor mindegyiket csak 1 kártyányit tolhatod, és minden ebben az irányban lévő kártyát tolnod kell.

Egy tolás csak akkor szabályos, ha az újonnan kialakuló körök mindegyikében a narancs szám a kisebb. Ha az új pozícióba kerülő kártyák bármelyike nem felel meg ennek a feltételnek, akkor a kártyákat nem tolhatod ebbe az irányba.

**Példa:** Márk Lyont szeretné  
kijátszani arra a helyre, amit  
jelenleg Moszkva foglal el.  
**Ekkor 4 lehetősége van:**



→ Moszkvát jobbra tolja.



↑ Moszkvát felfelé tolja.



← Moszkvát balra tolja, amivel Madridot is tolja. Ez szabályos, mivel az újonnan kialakuló körben a 15 kisebb, mint a 92.



↓ Moszkvát lefelé tolja, amivel Rómát is tolja. Ez szabályos, mivel az újonnan kialakuló körben a 2 kisebb, mint a 93.

# PONTOZÁS

Miután szabályosan lehelyezted a kártyát, azonnal fordítsd át a térkép oldalára. Ekkor 2 dolog történhet:

- 1 A kártya lehelyezése helyes, ha minden, a szomszédos kártyákkal kialakított teljes körben a narancs szám a kisebb. Ebben az esetben 1 pontot kapsz minden ilyen körért. Vegyél magadhoz annyi pontjelzőt, amennyi pontot kapsz. A fehér jelzők 1, a narancs jelzők 5 pontot érnek.

**Példa:** Lyon lehelyezésével 3 teljes kör alakult ki. Mindegyikben a narancs szám a kisebb, ezért a lehelyezés helyes. A játékos 3 pontot kap, és magához vesz 3 fehér pontjelzőt.



**2** A kártya lehelyezése nem helyes, ha a szomszédos kártyákkal kialakított körök között van olyan, amelyikben a narancs szám a nagyobb. Ebben az esetben a kártyát tedd vissza a dobozba, és nem kapsz pontokat. **A lehelyezéskor eltolt kártyákat ne told vissza a korábbi helyükre.**

***Példa:** Az egyik játékos lehelyezi Lyont, és amikor átfordítja a térkép oldalára, az egyik kialakuló körben a narancs szám a nagyobb.*

*A Lyon kártyát visszahelyezi a dobozba, de az eltolt kártyákat nem tolja vissza a korábbi helyükre.*





## A JÁTÉK VÉGE

Amikor a pakli elfogy, és minden játékos (helyesen vagy helytelenül) lehelyezett 5 kártyát a közös térképbe, a játék véget ér. A játék győztese az, aki a legtöbb pontot szerezte. Döntetlen esetén az érintett játékosok osztoznak a győzelemben.

*A játék végén Judit 12 pontot szerzett, Márk pedig 9 pontot.*

Judit



Márk

