

TANYÁZZ!

Stratégiai társasjáték

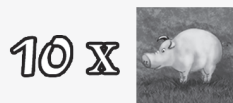
Játékleírás

www.boardgames.hu

BLADÁS / VÉTEL

	SOMOSFALVA	KISCSURGÓ	GAZDABOLTOK
	100 / 200	70 / 180	80 / 150
	280 / 600	360 / 620	310 / 700
	150 / 290	200 / 350	180 / 300
	80 / 210	150 / 220	120 / 260
	370 / 750	290 / 720	320 / 800
	220 / 410	150 / 380	180 / 330

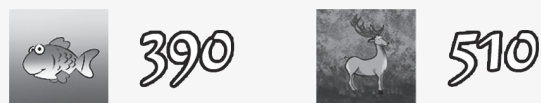
Árjegyzék



A fenti táblázatban az első az eladási ár, azaz amennyiért a játékos tudja értékesíteni termékeit az adott helyen, a második ár a vételi ár, azaz amennyiért a játékos tud vásárolni a banktól.

Egy panzió építéséhez 6 fával kell rendelkezniünk. Tanya építéséhez kell 12 fa, 10 malac, 10 szőlő vagy 18 búza.

Hal telepítése 390, vad telepítése 510 tallérba kerül. Ha valaki olyan telekhez ér, amely szolgáltatással rendelkezik, az alábbi összegeket kell fizetnie telepítésenként: halászatért 250, vadászatért 310 és szállásért 400 tallért.



HALÁSZAT	VADÁSZAT	SZÁLLÁS
250 / TELEPÍTÉS	310 / TELEPÍTÉS	400

A JÁTÉK TARTOZÉKAI:

- 1 db játékleírás
- 3 db dobókocka
- 6 db bábu
- 1 db játéktábla
- 32 db szerencsekártya
- 144 db bankjegy
- 345 db termék
- 18 db hitel kártya

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE:

Terítsük ki a játéktáblát, melyen 5 tanyát (Csikós tanya, Kisvölgyi tanya, Tölgyes tanya, Hegyhát tanya, Somos tanya), 2 várost (Somosfalva, Kiscsurgó), és 4 gazdaboltot találunk. A játéktábla kiterítése után nézzük át a telkek árait, hogy tisztában legyünk a játék elején a lehetőségek sorával. A játékot maximum 6-an tudják játszani. A játékosok választanak maguk közül egy bankost, aki kezeli a pénzt és a telekkártyát. Minden játékos választ magának egy bábút és a Start mezőre helyezi, majd a telek jelölő körökből a bábu színével megegyező színűeket magához veszi. A bankos minden játékosnak kioszt 3.000 tallért. A szerencsekártyákat egy mindenki által könnyen elérhető helyre teszi. Célszerű az árjegyzéket alaposan átnézni (játékleírás utolsó oldala), hogy az egyes értékesítési helyeken (Somosfalva, Kiscsurgó, Gazdabolt), mihez milyen áron lehet hozzájutni. Ezután a játékosok a dobókockák segítségével eldöntik, hogy ki kezdje meg a játékot. Aki a legnagyobbat dobja, az a játékos kezd.

A JÁTÉK CÉLJA:

A játékot kétféleképpen lehet játszani:

- tanya létrehozása



Ebben az esetben az nyer, aki felépít egy tanya-épületet -melyet csak a kijelölt helyekre lehet építeni.

- a küldetés teljesítése

Ha a játékosok gyorsabb játékot szeretnének játszani, akkor küldeteskártyákat használnak. Mind egyikük húz egy kártyát, és az nyer, aki a leghamarabb teljesíti az ott megadott küldetést. Ezeket a kártyákat ne mutassuk meg egymásnak.

Lehetőség van a két verzió kombinálására, de ezt csak kevesebb játékos esetén ajánljuk (2-3).

TUDNIVALÓK AZ AKCIÓMEZŐKRŐL, EGYES LÉPÉSMEZŐKRŐL ÉS AZ ÁRJEGYZÉKTÁBLÁRÓL

- telek-vásárlás

A táblán szaggatott vonalak jelölik a telkek határait. Ha egy lépésmező közvetlenül határos a telekhatárral, akkor az megvásárolható, ha más még nem vette meg. Ha már valaki megvásárolta, ráhelyez egyet a telekjelölő körökből a telek nevével található fehér körre, jelölve, hogy az már a sajátja.

- termék-vásárlás, -eladás

Termékeket a gazdaboltokhoz tartozó sárga keretes mezőkön, és a városokhoz tartozó szürke keretes mezőkre lépve lehet venni és eladni. Az adott értékesítési hely árai az árjegyzékben van meghatározva. A játéktáblán csak annyi terméket lehet elhelyezni, ahány üres hely van kijelölve az egyes telkeken, a többi terméket a játékos maga gyűjti a játéktáblán kívül. Teljesen betelepítettnek akkor tekinthető egy telek, ha az összes termelési és szolgáltatási lehetőség telepítve lett rajta.

- árjegyzék

Somosfalva, Kiscsurgó és a gazdaboltok árai találhatóak az oldal tetején. Az első számok jelentik az eladási árat, azaz az adott helyen milyen áron tudunk értékesíteni. A második számok jelölik a vételi árat, tehát azt, hogy az aktuális helyszínen hány tallérért tudjuk az adott terméket megvásárolni. Az oldal második felén láthatóak az építkezéshez szükséges nyersanyagok, valamint a használati díjak, és ezeknek a telepítési költségei. A tanya-épület építéséhez az alábbi nyersanyagok kellene: 12 fa + 10 malac + 10 szőlő vagy 18 búza. A panzió építéséhez 6 fára van szükség. A hal telepítése 390 tallérba kerül, a szarvasé pedig 510-be. Ezekért a szolgáltatásokért a tulajdonos-jatékos részére a többi játékosnak használati díjat kell fizetnie, ha ezen telkeket határoló mezőre lépnek. A használati díjak az alábbiak szerint alakulnak: halászat 250, vadászat 310, a panzióban a szállás pedig 400 tallérba kerül. Ha egy telken 2 szarvas, vagy 2 hal van telepítve, akkor annak a játékosnak, aki a telekhez tartozó mezőre lép, az árjegyzéktáblán feltüntetett használati díj dupláját kell fizetnie a tulajdonos-jatékosnak.

- Start mezőn való áthaladás

A játékosok kizárólag a játéktáblán elhelyezett termékek után minden Start mezőn való áthaladásakor plusz 1-1 terméket kapnak. Termékeik mennyisége tehát körönként 1-1 termékkel nő.

- szerencsekártya-húzás,

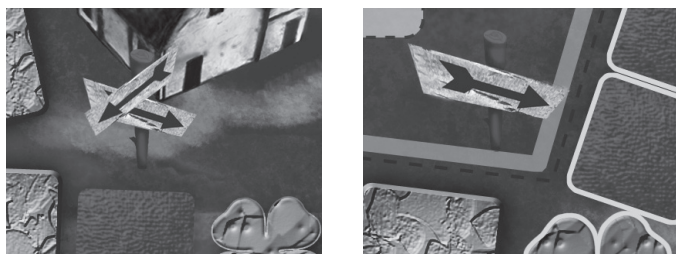
A szerencsemezőt a táblán zöld lóhere jelöli. A kártyán lévő szöveget hangosan fel kell olvasni. A játékos teljesíti a kártyán meghatározott feladatot, majd utána dönti el, hogy mit szeretne csinálni, kivéve a használati díjas szolgáltatás.

Példa: Péter a 32-es mezőre lép. Elolvassa a kártyát, melyen az áll, hogy lépjen előre 10 mezőt. A Kisvölgyi tanya 3-on van telepített hal, így ezután fizet, de a Kisvölgy tanya 5-öt nem veheti meg. Előre lép 10 mezőt, a 42-re érkezik. Itt eldöntheti, hogy az esetleg üres

telkek közül vásárol-e egyet. Ha a 42-es mező is használati díjas lenne, azon is kell fizetnie.

A JÁTÉK MENETE:

A játékmezőn a 3 dobókocka segítségével haladunk, a nyilak mutatják a haladás irányát. Somsz falván két irányba



lehet továbbmenni, ahogy a nyíl is jelöli. Ha a földes utat választjuk, a visszacsatlakozásnál a nyíllal jelölt irányt kell követnünk. Aki 3 azonos számot dob, az még egyszer dobhat. A hidak is lépésmezőnek számítanak. Dobás után a megérkezett mezőn állva dönthetjük el, hogy szeretnénk-e telket vásárolni. Csak a mezővel szomszédos telkeket lehet megvásárolni, és egyszerre maximum egyet. A mező bármelyik oldalán lévő telket meg lehet vásárolni, ha az szabad. Az adott telket, hogy a területen milyen típusú termék (növény vagy állat) állítható elő, és a telken lévő üres helyek jelzik, hogy hány db termék telepíthető rá.

Vannak olyan telkek, például Csikós tanya IV/9, amelyeken egyértelműen fel vannak tüntetve, hogy azokon használati díjas szolgáltatást lehet nyújtani: halászati (hal), vadászati (szarvas), vagy turisztikai szolgáltatást (panzió). Ezeket a



telkeken az előre megadott helyekre csak ezeket a szolgáltatásokat lehet telepíteni. Ha ezek valamelyikét betelepítettük/beépítettük, akkor ha egy játékosársunk ezen telkekhez tartozó mezőre lép, akkor használati díjat kell fizetnie. A díjak az árjegyzéktáblán vannak feltüntetve. Ha megvásároljuk az aktuális telket, azt a gazdaboltokban, illetve a városokban, vagy adott esetben a játékosársunktól vásárolt termékkel tudjuk betelepíteni.

Példa: Péter megveszi a Csikós tanya 2-t. A telken látja, hogy telepíthet rá tehenet, juhot, malacot, szőlőt és búzát. El kell döntenie, hogy mit telepít rá, mivel összesen 2 telepítési lehetőséggel rendelkezik a telket, melyet a területen megadott üres telepítési helyek jelölnek. Erre még van ideje, mivel csak akkor tud rá telepíteni, ha gazdabolthoz, vagy városhoz tartozó mezőre lép. Ekkor az árjegyzéktáblán fixen meghatározott áron tud vásárolni. Ha csak egy helyet telepít be, a másikat később, akár a hozamból is betelepítheti. A választott színű

telekjelölő körökből egyet a telket neve alatt lévő fehér körre tesz, melyekből a többiek is láthatják, hogy az a telket már elkelt.

Ha akciómezőre (szerencsekártya-, traktormező) léptünk, akkor is vásárolhatunk telkeket, de adott esetben használati díjat is fizetnünk kell.

A termékek a Start mezőn áthaladva „teremnek”, tehát az összes táblán elhelyezett termék hozamot hoz.

Példa: Péternek Csikós tanya II/9-en van 2 búzája, Hegyhát tanya I/7-en pedig 1. Így a Start mezőn áthaladva kap 3 búzát, tehát összesen már 6 búzája van. Ezeket mind eladhatja, ha arra alkalmas mezőre lép (város, gazdabolt), vagy megtarthatja, de érdemes a Hegyhát tanya I/7-re telepítenie a plusz 3-ból egyet, mert így a következő körben a táblán elhelyezett, azaz a telepített 4 búzája után újabb 4-et kap. A Start mezőn való áthaladáskor tehát már összesen 10 búzája lesz, mivel a telkekre telepített 4 búza után kap újabb 4-et, de a táblán kívül gyűjtött 2 búza után már nem kaphat semmit. A táblán kívüli búzákat érdemes eladni, a telepítetteket viszont nem célszerű, mivel hozamuk van.

Ha a játékosok anyagilag megszorulnak, hitelt vehetnek fel, játékosonként maximum 3-at, összesen 1500 tallér értékben. 1 hitel értéke tehát 500 tallér, melyért azonban 600 tallért kell a banknak visszafizetni. Amíg a visszaváltás nem történik meg, a hitel kártyáját maguk előtt kell tartaniuk a játékosoknak, hogy a többiek is láthassák, kinek hány hitele van. Hitelt bármikor fel lehet venni, tehát nemcsak akkor, ha a játékos pénze elfogyott, hanem akár már a játék elején is. A játékot azonban nem lehet addig megnyerni, ameddig a játékosnak hitele van. A hitelfelvétellel vigyázni kell, mivel ha valaki fizetésektelenné válik és csődbe megy, kiesik a játékból!

Érdemes odafigyelni, hogy több lábon álljunk a játék folyamán, ugyanis bevételünk csak a termékeink/szolgáltatásaink eladásából lehetséges. Nem árt, ha egy-egy terméket csak azért tartunk, hogy jövedelemhez jussunk. Ez leginkább abban az esetben érvényes, ha valaki halászattal, vadászattal, vagy turisztikai szolgáltatással foglalkozik.

Jó szórakozást kívánunk!