

APE TOWN

Egy játék a majmok közötti hatalomátvételtől és a területfoglalásról.

Szerző: Reiner Knizia

A majmok hatalomátvétele óta kemény idők járnak a távoli tengerparti városban. Banánnal felszerelt bandák járják a sötét sikátorokat, és értékes helyeket keresnek a rakodáshoz. Ugyanakkor más főemlősök is özönlenek a városba, akik szintén a legígéretesebb területekre pályáznak. Nem meglepő, hogy a konfliktusok mindennaposak "APE TOWN" városban, és a vezérek bömbölése messzire elhallatszik. A gyűrűsfarkú makik segítenek, közvetítőként működnek, és biztosítják a békét. Okos taktikájukkal befolyást szereznek a szomszédos területeken is. Az lesz a legbefolyásosabb ezüsthátú, aki figyelemmel kíséri a város fejlődését és résztulajdonosa a nyereséges területeknek.

A JÁTÉKTARTALMA:

80 lapka,
hat különböző motívummal:



10x koboldmaki
(1-es érték)



10x csimpánz
(2-es érték)



10x mandrill
(3-as érték)



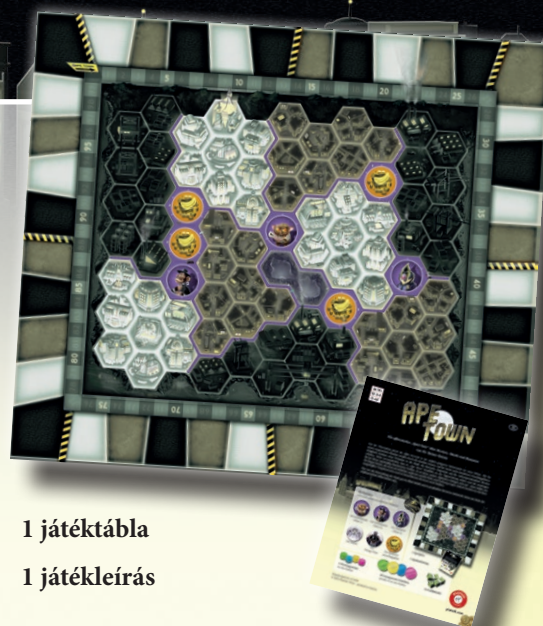
14x
gyűrűsfarkú maki



12x
orangután



24x banán
rakodási pont



1 játéktábla

1 játékleírás



4 pontozó
négy színben



60 átlátszó korong,
színenként 15, négy színben



24 pénzköteg



A JÁTÉK CÉLJA

A cél a legtöbb pont megszerzése. Ehhez célzottan kell felhasználnotok a pénzkötegeket, hogy megszerezzétek a legértékesebb lapkákat, és ígéretes területekre helyezzétek őket.

A pontokat vagy azonnal vagy a terület értékelésekor kapjátok meg.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE



Az első játék előtt óvatosan nyomjátok ki a játékelemeket a kartonokból.

Fektessetek a **játéktáblát** az asztal közepére.

- Középen található Ape Town városa, amely **9 kerületre** oszlik. Ezek **3 fajta kerülettípus** 3 színben:



Szürke
lakott kerületek



Fekete
ipari és kikötői kerületek



Fehér
gazdag luxus kerületek

Minden kerület **8** vagy **9 mezőből áll**.

Megjegyzés:

Ezen kívül 7 "lapka" már látható a játéktáblán, amelyek **nem** tartoznak semmilyen kerülethez.

A játéktábla közepén lévő tó szintén nem kerület és nem mező. Csak a kerületek elhatárolására szolgál.

- A játéktábla külső szélén fut a **kerületsáv**, amely **8 szakaszra oszlik 1**, mindegyik **5 szegmessel 2**, és a kerületszíneket mutatja.
- A pontozósáv **a kerületsávon belül fut 3**. 0-ról indultok, és itt jelöltétek a kapott pontokat.



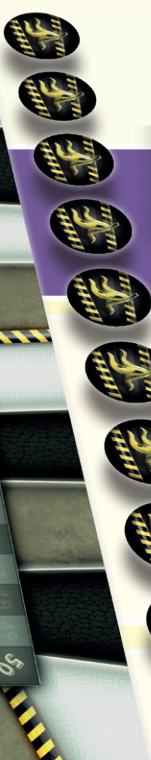
Megjegyzés : Abban az esetben, ha áthaladsz a 99-es pontmezőn, akkor egyszerűen lépj tovább 0-ra, és adj hozzá 100 pontot a végső pontszámodhoz a játék végén.



- Keverjétek meg **az összes lapkát** lefordítva, és helyezzétek 1-et lefordítva a kerületsáv minden szegmenséhez.

- Fordítsátok fel az **első 2 szakasz összes lapkáját** (az óramutató járásával megegyező irányban, az utcatáblától kezdve) úgy, hogy **10 lapka** legyen felfordítva. Ettől kezdve a felfordítva fekvő lapkák alkotják a **kínálatot**.

B



- Vegyetek magatokhoz egy választott színben **1 pontozókövet** és **15 átlátszó korongot**.
- Helyezzétek a pontozókövet a játéktábla pontsávjának 0 mezőjére, az átlátszó korongokat pedig mindenki tegye maga elé.

C



Vegyetek el **6 köteg pénzt**.

D



Tegyétek vissza a játék dobozába a felesleges pénzkötegeket, pontozókövet és átlátszó korongokat

E

Válasszatok egy kezdőjátékost.

F



A JÁTÉK MENÉTE

A játék több fordulóból áll. Az óramutató járásával megegyező irányban kerülsz sorra. Amikor rád kerül a sor, kövesd az alábbi lépéseket a megadott sorrendben:

1

LAPKÁK ELVÉTELE

2

LAPKÁK ELHELYEZÉSE

Ezután a következő játékoson a sor.

1

VEGYÉL EL EGY LAPKÁT

Vegyél el **1 lapkát** a kínálatból. **Figyelem:**

- Az **első** felfordított lapka az óramutató járásával megegyező irányban **ingyenes**.
- **Minden** egyes **“kihagyott”** lapkához **1 pénzköteget** kell elhelyezned a kihagyott lapka melletti szegmensben. Ha nincs lapka a szegmens mellett, akkor ott nem kell pénzköteget elhelyezned.
- **Ezzel szemben** megkapod az összes pénzköteget, ami azon a szegmensben van, ahonnan a lapkát elveszed. Annyi pénzköteged lehet a játék során, amennyit csak akarsz.

Tipp: Mond ki hangosan annak a szegmensnek a színét, amelyről elveszed a lapkát.

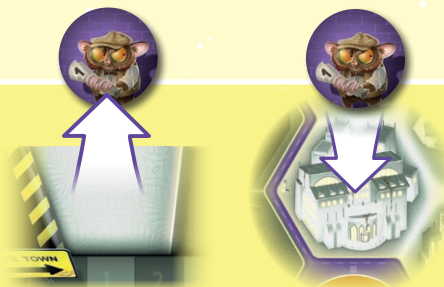


2

TEGYÉL EL EGY LAPKÁT

Tedd le az imént felvett lapkát felfordítva **1 szabad helyre** a játéktáblán.

Fontos: A mezőnek olyan kerületen kell lennie, ami megfelel a bemondott szegmensszínnek!



Attól függően, hogy melyik lapkát tetted le, a következőket teszed:



Koboldmaki, csimpánz és mandrill esetén **azonnal** kapsz pontokat.

Ha **koboldmakit** tettél le, **1 pontot kapsz minden közvetlenül szomszédos banánkereskedelmi pontért.**



Ha **csimpánzt** tettél le, **2 pontot kapsz minden közvetlenül szomszédos banán banánkereskedelmi pontért.**



Ha **mandrillt** tettél le, **3 pontot kapsz minden közvetlenül szomszédos banánkereskedelmi pontért.**

Léptesd előre a pontozókövedet a pontjelölő sávon a kapott pontok mértékében.



A **banánkereskedelmi pontért** is **azonnal** kapsz pontokat.

- Ha **banánkereskedelmi pontot** teszel le, akkor 1, 2 vagy 3 pontot kapsz minden közvetlenül szomszédos koboldmakiért, csimpánzért vagy mandrillért.

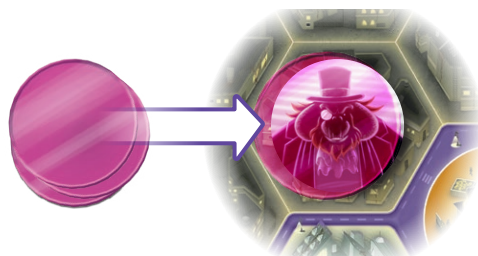
Léptesd előre a pontozókövedet a pontjelölő sávon a kapott pontok mértékében.



Az **orangutánok** és a **gyűrűsfarkú makik** után **nem kapsz azonnal** pontokat.



Tegyél **1 átlátszó korongot** a készletedből az imént elhelyezett lapka tetejére.



PÉLDA

Laura (kék) 1 pénzköteget helyez el a kihagyott lapka melletti szegmensre, és elveszi a kínálat második lapkáját, egy mandrillt. Hangosan bemondja: "Szürke!" A lapkát felfordítva leteszi az egyik szürke kerület egyik üres mezőjére. Mivel a mandrillt két banánkereskedelmi pont mellé helyezte, azonnal kap 6 pontot (2x3). A pontozókövével 6 mezőt előre lép a pontjelölő sávon.



ÚJ LAPKÁK FELFEDÉSE

Amikor *egy szakaszból mind az 5 lapka* lekerül, akkor a köröd végén felfeded a következő szakasz 5 lapkáját. Mindig pontosan két szakasz van nyitott lapkákkal, amik a kínálatot alkotják.

Soha nem fogytok ki a lapkákból, mert a játék előrehaladtával az üres szakaszokat új lefordított lapkákkal töltitek fel a közös készletből, amint nincs mellettük felfordított lapka.

A KERÜLETEK ÉRTÉKELÉSE

Amikor valaki *befejez egy kerületet* (a lapka elhelyezése után nincs több szabad mezője a kerületnek), azonnal megcsináljátok a kerület pontozását, a következő két lépésben:

I. KERÜLET FŐNÖK:

- Ellenőrizték, hogy kinek van a *legtöbb orangutánja* az éppen befejezett kerületen. Ez a játékos megkapja a pontokat minden koboldmaki, csimpánz vagy mandrill után ezen a területen (1, 2 vagy 3).
- Döntetlen esetén*, vagy ha nincsenek orangutánok, az kapja a pontokat, akinek a *legtöbb gyűrűsfarkú makija* van az adott kerületen.
Fontos: Nem releváns, hogy az adott személynek van-e orangutánja ezen a kerületen vagy sem. Ha a gyűrűsfarkú makik között is döntetlen van, senki sem kap pontot.



II. ALÁRENDELT SZOMSZÉDOS KERÜLETEK:

- Ellenőrizték, hogy vannak-e *alárendelt szomszédos kerületek*.

Ehhez először számoljátok meg az *összes gyűrűsfarkú makit* az éppen befejezett kerületen, és hasonlítsátok össze az eredményt a szomszédos kerületeken lévő gyűrűsfarkú makik számával. *Bármely szomszédos kerület, ahol kevesebb gyűrűsfarkú maki van*, mint az éppen befejezett kerületen, *alárendeltnek* tekinthető, és pontokat hoz:

Mindazok, akiknek *legalább 1 gyűrűsfarkú makija* van az éppen befejezett kerületen, megkapják a megfelelő pontokat (1, 2 vagy 3) minden egyes koboldmaki, csimpánz vagy mandrill után az alárendelt szomszédos kerületen, *osztva az érintett játékosok számával*. Szükség esetén felfelé kell kerekíteni az eredményt.

Az éppen befejezett kerület így lezáródik, és változatlan marad a játék végéig.



PÉLDA



Laura (kék) lezárja a fekete kerületet 1 orangután elhelyezésével az utolsó szabad helyre. Ezzel kiváltja a kerület értékelését:

I. KERÜLET FŐNÖK:

Laurának (kék) és Emmának (sárga) egyaránt 1-1 orangutánja van ezen a kerületen, így a gyűrűsfarkú makik számát ellenőrzik. Félix (rózsaszín) több gyűrűsfarkú makival rendelkezik, mint Laura és Emma, ezért **3 pontot** kap a mandrillért.

II. ALÁRENDELT SZOMSZÉDOS KERÜLETEK:

Az újonnan befejezett kerületen összesen 3 gyűrűsfarkú maki van. Jobbra a szomszédos szürke kerületen 3 gyűrűsfarkú maki van, így itt nincs pont. A másik két szomszédos kerületen azonban kevesebb, mint 3 gyűrűsfarkú maki van, ezért **alárendeltnek** tekintik őket:

Laura (kék) és Felix (rózsaszín) mindkettőnek legalább 1 gyűrűsfarkú makija van a befejezett kerületen, ezért mindketten pontokat kapnak az alárendelt szomszédos kerületekért. Ez 7 pont a szürke felső szomszédos területre: 1 pont a koboldmaki és 3-3 pont a két mandrill után.

Ezt az eredményt elosztjuk kettővel (= 2 érintett játékos), és felfelé kerekítjük, ami **fejenként 4 pontot** eredményez. A bal oldali fehér szomszédos kerületen Laura és Felix egyenként **3 pontot** kap felfelé kerekítve $((2+3)/2)$.



A TERÜLET SZABAD MEGVÁLASZTÁSA

A játék vége felé előfordulhat, hogy olyan lapkát veszel el, amelynek bemondott szegmensszínéhez nincs szabad hely megfelelő kerületen. Ebben az esetben leteheted a lapkát bármely kerület egy üres mezőjére, és akár pontokat is szerezhetsz vele.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor valaki elhelyez egy lapkát az **utolsó szabad helyre**. Még egyszer utoljára megcsináljátok a kerületpontozást. Ezenkívül mindenki **1 pontot kap** minden pénzkötegeért. Az a győztes, aki a legtöbb pontot szerezte. Döntetlen esetén az a játékos a győztes a döntetlenben érintettek közül, aki a játékot befejező játékos után előbb következett volna.

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

Reiner Knizia szeretne köszönetet mondani minden tesztjátékosnak, aki hozzájárult a játék fejlesztéséhez, különösen a következő személyeknek: Karen Easteal, Andreas Stamer, Britta Stöckmann, Stefan Willkofer és Peter Wimmer.



Illusztráció és layout: Lars Besten

Ha bármilyen kérdése vagy javaslata van az "Ape Town" játékkal kapcsolatban, kérjük, vegye fel velünk a kapcsolatot:

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
piatnik.hu

Megtalál minket a:



[Facebook.com/PiatnikBudapest](https://www.facebook.com/PiatnikBudapest)



[instagram.com/piatnikhungary/](https://www.instagram.com/piatnikhungary/)



Figyelem! Nem alkalmas 36 hónaposnál fiatalabb gyermekek számára. Kis alkatrészeket tartalmaz, amelyek lenyelése fulladást okozhat. Fulladásveszély! Őrizze meg a játék csomagolását és a játékszabályt, mert fontos információkat tartalmaznak.

