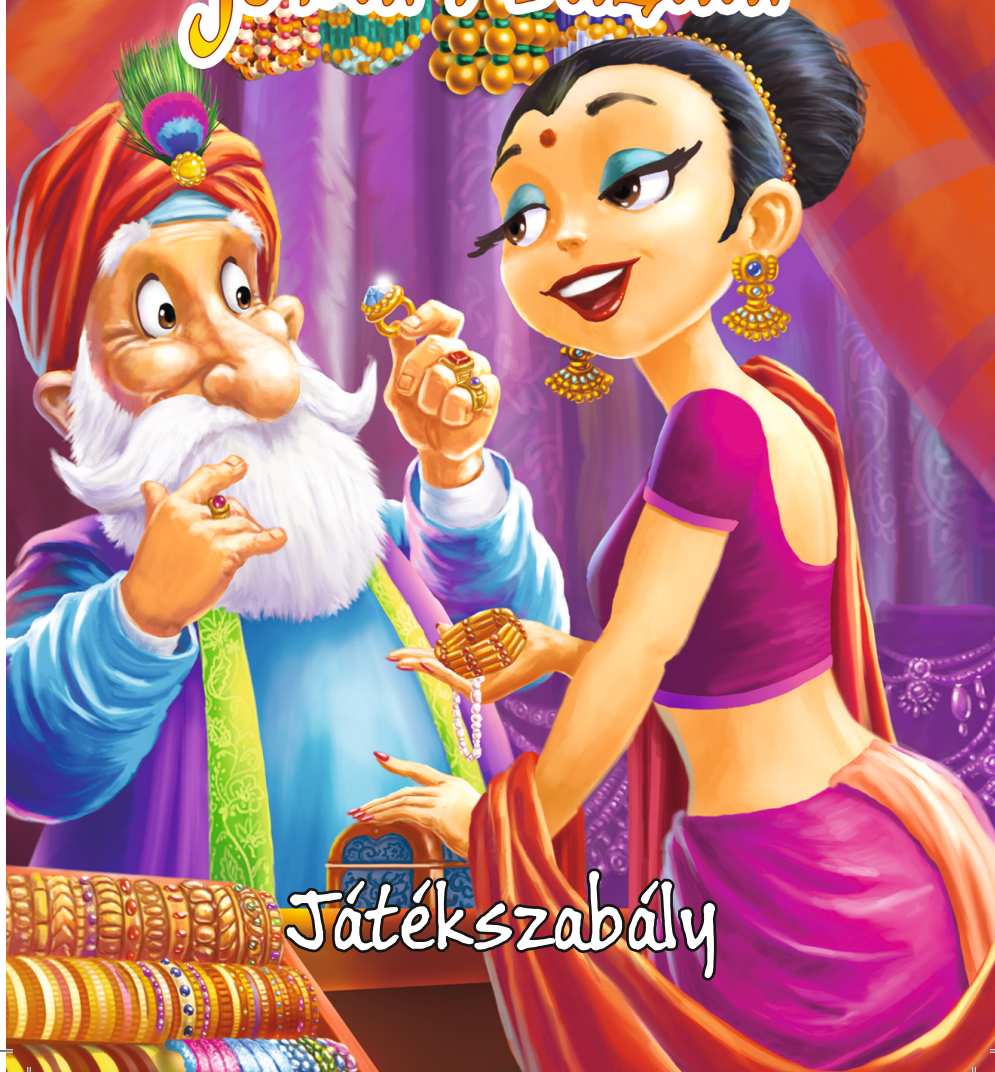




johari bazaar



Játékszabály

johari bazaar

Bergendy Balázs játék
2 vagy 4 fő részére 8 éves kortól



A JÁTÉK TÖRTÉNETE

Az indiai Johari bazár az ékszerkedvelők paradicsoma. Nem meglepő, hogy itt található az ország leghíresebb drágakőkereskedője. Őt keresed fel abban a reményben, hogy életed legjobb üzletét sikerül megkötni vele. Azonban ezzel nem vagy egyedül.

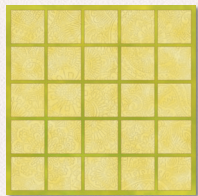
Győzd meg a kereskedőt, hogy a te drágakő kínálatod az értékesebb, és ezért veled kössön üzletet.

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok a birtokukban lévő drágaköveket szeretnék a lehető legdrágábban eladni. A drágakövek értékét azok szépsége és ritkasága fogja meghatározni.

A játékosok célja, hogy úgy helyezték el drágaköveiket a kereskedő előtt, hogy a saját kollekciójuk legyen a legértékesebb és így az üzlet létrejöjjön. A játékot az nyeri meg, akinek ez sikerül.

TARTOZÉKOK



1 db játéktábla



24 drágakő
(játékosonként 12 darab,
piros és kék színben)



5 db szépség érték jelölő
(1-5 ig számozva zöld színben)



5 db ritkaság érték jelölő
(1-5 ig számozva
narancssárga színben)

ELŐKÉSZÜLETEK

2 játékos részére

- 1 Helyezzétek az asztalra a játéktáblát, hogy mindenki jól láthassa és elérje.
 - 2 Keverjétek meg az 5 db ritkaság érték lapkát (narancssárga), majd véletlenszerűen helyezzetek el egy-egy darabot a játéktábla minden oszlopa fölé.
 - 3 Ezután keverjétek meg az 5 db szépség érték lapkát (zöld) és szintén véletlenszerűen helyezzetek el egy-egy darabot a játéktábla minden sora mellé balra.
- Ezzel megkapjátok, hogy mekkora értéke lesz az egyes sorokba és oszlopokba kerülő drágaköveknek a játék végén.
- 4 Válasszatok szint és vegyétek magatok elé a színnek megfelelő összes drágakövet. A játékot az a játékos kezdi, aki a legtöbb ékszert viseli.



A JÁTÉK MENETE

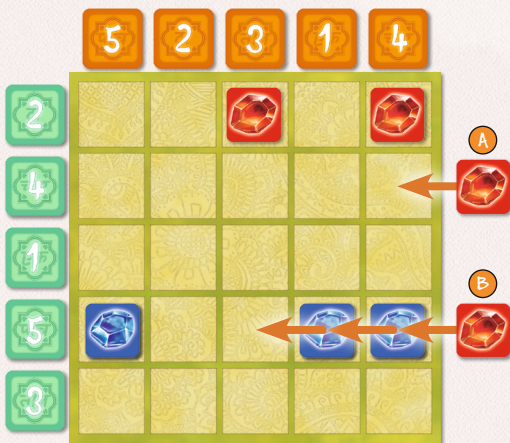
A játék során a játékosok egymás után felváltva, a kezdő játékkal kezdve fogják drágaköveiket a játéktáblára helyezni az alábbi szabályok betartása mellett.

A Az aktív játékos lehelyez egy követ a készletéből a tábla egyik oldalának szélső üres mezőjére.

VAGY

B Lehelyez egy követ a készletéből a tábla egyik oldalának szélső, már foglalt mezőjére.

Ekkor a korábban lehelyezett követ és az azt közvetlenül követőket, mind eltolja a tábla szemközti oldala felé 1 mezővel.



Telített sor / oszlop: Abban az esetben, amikor egy sorban vagy oszlopban már van 5 drágakő, oda már nem lehet újabb követ helyezni és azzal a tábláról letolni a korábban lehelyezett követ.

Fontos: Egy drágakövet sem lehet letolni a tábláról, vagyis minden sorban és oszlopban maximum 5 drágakövet lehet elhelyezni.



A játék addig tart, amíg mindkét játékos le nem helyezte az összes drágakövet.

Fontos: A körödben mindenképpen le kell tenned egy követ, nem lehet passzolni!

ÉRTÉKELES

Amint a játéknak vége van, kezdetét veszi az értékelés. Számoljátok össze a drágaköveitek összértékét egyesével az alábbi módon!

Egy drágakő értékének meghatározásához adjátok össze annak ritkaság és szépség értékét.



Például egy 4-es ritkaság és 3-as szépség értékű drágakő összértéke 7 lesz.

Határozzátok meg az összes drágakő értékét játékosonként, és állapítsátok meg, hogy mekkora a drágaköveitek összértéke.

A kereskedő csak a legmagasabb összértékkel rendelkező játékoskal köt üzletet, így ez a játékos lesz a győztes.

Pontegyenlőség esetén az a játékos a győztes, aki a legkisebb értékű követ birtokolja. Ha továbbra sem sikerült győztest hirdetni, a játékosok osztoznak a győzelmen.

EGY PÉLDA A PONTSZÁMÍTÁSRA

Kék játékos:

$$6+5+3+9+7+8+6+7+6+8+4+4=73$$

Piros játékos:

$$4+7+8+6+7+5+9+10+5+5+3+6=75$$

Megjegyzés a szerzőtől: A tesztek során az alapjátékban a következő pontszámítási módszer bizonyult a leggyorsabbnak:

① Az egyik játékos összeadja soronként az összes kővéhez tartozó sor-értéket, majd megteszi ugyanezt oszloponként is az oszlop-értékekkel:

Kék játékos: (sorok) $6+4+15+12+1+$
(oszlopok) $8+2+12+10+3 = 73$



② A másik játékos meghatározhatja úgy a pontjait, hogy a táblán lévő összes pontszám összegéből, ami 150, kivonja az üresen maradt terület értékét és az ellenfele pontszámát:

Piros játékos: $150-2-73 = 75$

JÁTÉK 4 FŐ ESETÉN

Ebben a részben csak az eltéréseket olvashatjátok, minden mást csináljatok úgy, mint a kétfős játéknál.

Előkészületek

Kétfős csapatokban fogtok játszani. Üljetek úgy, hogy a csapattagok egymásnak átlósan helyezkedjenek el. Csapatonként válasszatok egy színt és minden játékos vegyen magához 6-6 db-ot a választott színű drágakövekből.

A játék menete

A kezdőjátékkal kezdve egymás után az óramutató járásával megegyezően fogtok következni.

Értékelés

A játékot az a csapat nyeri, amelyik a legértékesebb drágakő készletet kínálja a kereskedőnek, vagyis aki a legtöbb pontot szerzi.

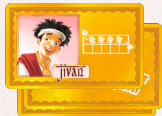
Fontos: A csapattársak nem beszélhetnek meg a stratégiájukat és nem mondhatják meg a másíknak, hogy az hová helyezze a drágakövét.

MINI KIEGÉSZÍTŐK

Fontos: A mini kiegészítőket szabadon hozzáadhatjátok az alapjátékhoz, akár mindkettőt egyszerre.

1. Üzlettársak modul

Üzlettársak mini kiegészítő tartozékai



8 db üzlettárs
kártya



1 db zöld
drágakő



1 db lila
drágakő



1 db rögzített
drágakő jelölő

Ebben a játékváltozatban minden játékost elkíséri üzleti partnere, hogy egyszer segítséget nyújtson a forduló során.

Fontos: Az előkészületeket az alapjáték előkészületei után végezzétek el.



Az üzlettársak kiválasztásához keverjétek meg a paklit és véletlenszerűen tegyetek a játéktábla fölé játékoszám plusz 2 karaktert. Ezután fordított sorrendben (a kezdőjátékos jobb oldalán ülő játékossal kezdve) válasszatok **1-1 lapot**. Mindenki tegye maga elé a választott lapját, a többi a paklival együtt tegyék vissza a játék dobozába.

Ne feledjétek, az **Üzlettársak képességeit egyszer használhatjátok a forduló során**, ilyenkor fordítsátok a kártyát képpel lefelé, ezzel jelezve, hogy már segített nektek.

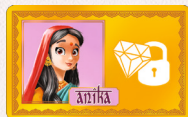
Az üzlettársak képességei és azok részletezése:



(Sneha) Kapsz plusz egy drágakövet!
Vedd magadhoz a lila színű drágakövet a készletből és kezeld sajátodként.

Megjegyzés: A lila drágakövet is le kell helyezni a táblára a játék során bármikor.

Megjegyzés: Előfordulhat, hogy a forduló végén két követ teszel le egymás után.



(Anika) Az egyik akciód után rögzítheted egy már a táblán lévő drágakövetet! **Innen azt nem lehet elmozdítani más képességekkel sem.** A jelöléshez használd a "rögzített drágakő jelölő"-t, úgy, hogy a kiválasztott drágaköved alá helyezed.



(Naya) Tegyél le egy drágakövet a szabályok szerint, majd a köröd végén visszaveheted egy már a táblán lévő drágakövet a készletedbe (ez lehet az aktuálisan lehelyezett követ is). Ezt később a játék során újra leteheted.

Megjegyzés: Előfordulhat, hogy a forduló végén két követ teszel le egymás után.



(Salina) Tegyél le egy drágakövet a szabályok szerint, majd mozgasd át egy már a táblán lévő követ egy oldalszomszédosan üres mezőre (ez lehet az aktuálisan lehelyezett követ is).



(Ranjit) Cseréld le az egyik követet a zöld drágakőre! A játék végén a zöld drágakő kétszer annyi pontot fog érni.

Megjegyzés: A zöld követ a játék folyamán bármikor leteheted és kötelezően le is kell tenned!



(Rahul) Az értékeléskor minden 2-es értéket számolj 3-asnak.



(Sanju) Megteheted, hogy az aktuális drágakövet egy tetszőleges oszlopban vagy sorban az ott lévő, egymás melletti követek átugorva helyezed le a táblára, az első szabad helyre.

Megjegyzés: Amikor ezt a képességet használod, a sor vagy oszlop nem fog eltolódni.

Fontos: Ha használjátok az Erszények modult, akkor ha olyan mezőre teszed le követet, amin erszény van, azt azonnal megszerezted!



(Jivan) Letolhatsz egy drágakövet a játéktábláról. Ez a drágakő visszakérül a tulajdonosához, aki később újra leteheti azt (ez a kő lehet saját is).

Megjegyzés: Előfordulhat, hogy a forduló végén két követ teszel le egymás után.

Fontos: Ha Jivan és Sneha vagy Jivan és Naja egyszerre van játékban, előfordulhat, hogy a játékos, akinél Sneha van, a játék végén egymás után 3 követ tesz a táblára.

2. Erszények modul

Erszények mini kiegészítő tartozékai



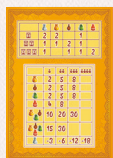
15 db erszény
(4 szürke, 3 barna, 3 zöld, 3 sárga, 2 piros)



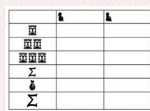
15 db erszényt tartó
karton talp



4 db erszények helyzete
kártya



1 db segédlet



1 db pontozó tömb

Ebben a játékváltozatban 3 fordulót fogtok játszani. Mindegyik fordulóban lehetőségetek lesz 5 erszényt összegyűjteni a drágakőkereskedőtől. Igyekezzetek minden színből legalább egyet szerezni, de kerüljétek a szürke erszényeket!

Fontos: Az előkészületeket az alapjáték és (ha használjátok), az Üzlettárs modul előkészületei után végeztétek el.

Az Üzlettársakból **minden fordulóban** választatok újat a korábban leírt szabályok szerint.



1 Helyezzétek a játéktér mellé a 15 darab erszényt.

2 Tegyétek az Erszények segédletet a játéktérre.

3 Húzzatok egyet az erszények helyét meghatározó kártyákból. Véletlenszerűen választott oldalával felfelé, véletlenszerű irányba forgatva tegyétek azt a játéktábla mellé.



4 Az Erszények segédlet alapján választatok ki az adott fordulóhoz tartozó 5 darab erszényt. Azokat az erszények helyét meghatározó kártya alapján véletlenszerűen és színüktől függetlenül tegyétek a megjelölt mezőkre.



Az erszények megszerzése:

Az erszényeket az a játékos kapja, akinek a drágaköve az erszény helyére mozog (akár saját, akár másik játékos lépése miatt került oda). A megszerzett erszényeket gyűjtsétek magatok előtt (4 fős játék esetén csapatonként érdemes egy embernél gyűjteni), azokat a harmadik forduló végén fogjátok értékelni a segédlet alapján.

Ha egy erszény fenn marad a táblán a forduló végén, azt az erszényt nem kapja meg senki, tegyétek vissza a játék dobozába!

Minden forduló végén számoljátok össze a megszerzett pontjaitokat a normál játékmód alapján (tehát az erszények nélkül) és vezessétek fel őket a pontozó lapra.

Példa a pontok felvezetéséhez az egyes fordulók után:

1. forduló



	Dóra	Béla
	73	75
Σ		
Σ		

2. forduló



	Dóra	Béla
	73	75
	73	74
Σ		
Σ		

3. forduló



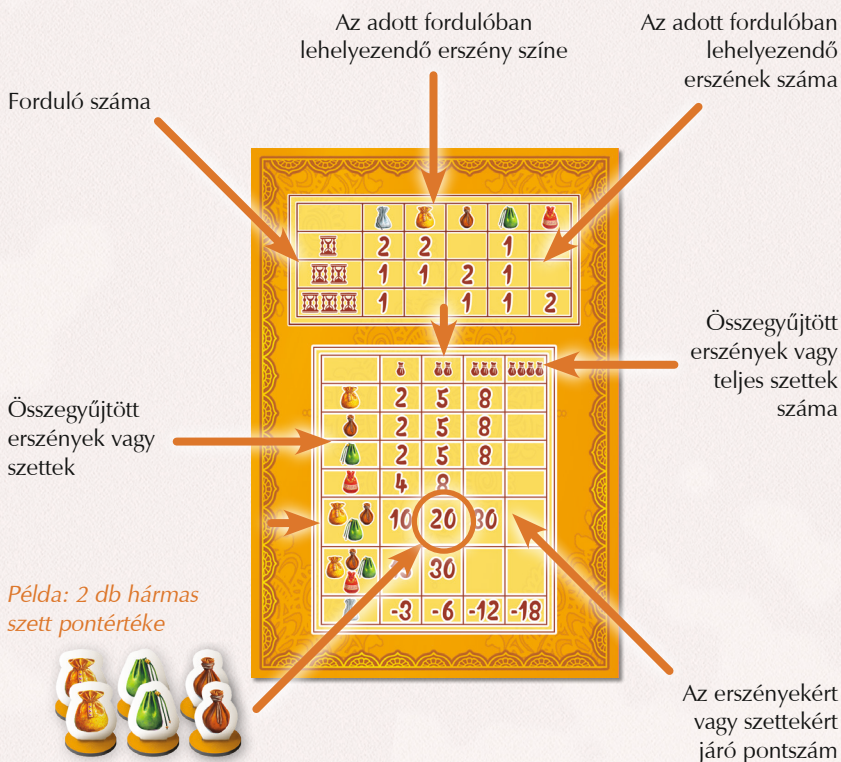
	Dóra	Béla
	73	75
	73	74
	70	76
Σ	216	225
Σ		

A második fordulót a másik játékos/csapat kezdi. A harmadik forduló kezdőjátékosát az addig kevesebb pontot gyűjtött játékos/csapat nevezi meg (lehet ő maga is vagy az ellenfele).

Fontos: A kezdőjátékos meghatározását még az erszények helyének meghatározása, és ha használjátok, az Üzlettársak kiválasztása előtt kell megtenni.

A harmadik forduló végén az Erszények segédlet segítségével számoljátok össze, hogy mennyi extra pontot gyűjtöttetek az erszényekkel, és ezt is vezessétek fel a pontozó lapra.

Az Erszények mini kiegészítő segédletének elemei:



Fontos: Mindegyik erszény csak egyszer számítható be a pontozáskor. A játékosok eldönthetik, hogy az egyes erszényeket melyik szettbe számítják bele.

Példa az erszények értékének meghatározásához:

Dóra a játék során összegyűjtött egy sárga, két zöld, egy barna, két piros és egy szürke erszényt. A legtöbb pontot a következő összeállítás hozza neki:

1. 1 sárga + 1 barna + 1 zöld + 1 piros szett = 15 pont

2. 1 zöld = 2 pont

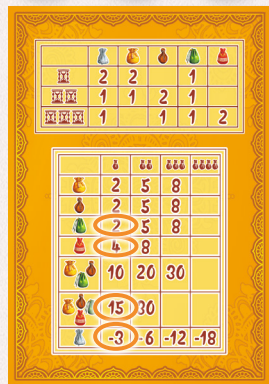
3. 1 piros = 4 pont

4. 1 szürke = -3 pont

Összesen: 18 pont



	 Dóra	 Béla
	73	75
	73	74
	70	76
Σ	216	225
	18	2
Σ	234	227



Ajáték össze a három forduló során és az extra pontokból származó pontokat. A legtöbb pontot szerző játékos/csapat lesz a győztes. Ide kell egy setup kép és részletes bemutató az elemekről

Köszönetnyilvánítás

Ajánlom kislányomnak, Bergendy Diánának

Szeretnék köszönetet mondani mindenkinek, aki segítette ennek a játéknak a megszületését és biztatott a fejlesztés folyamata alatt. Minden tesztelőnek, aki értékes véleménnyel gazdagította a játék fejlődését.

Hegedűs Csabának, aki már az alapötlet megszületése óta támogatott és hasznos tanácsaival segített.

Legfőképpen köszönök mindennemű támogatást feleségemnek, Bergendyné Dusnoky Dórának.

Szerző: Bergendy Balázs, Grafikus: Zubály Sándor

Kiadó és forgalmazó: A-games • Származási hely: Kína

© 2025 A-games • Minden jog fenntartva

www.a-games.hu • Akabón Kft., 1162 Budapest, Attila utca 133.

