



KOKOPELLI

Stefan Feld tervezte 2-4 játékos részére, 8 éves kortól



Játékelemek

• 192 szertartáskártya

előlap: 12-12 db mind a 16 szertartásból



Nap

sas toll

mancs

szülés



vadász

harcos

tűz

póknő



váza

kígyótánc

dobos

gyík



mennyei anya

sámán

törzsfőnök

teknős

• 24 Kokopelli-kártya (dzsókerkártya)



A hátlapjukon a játékoszínnek.

6 Kokopelli-kártya van minden játékoszínben.



Előlap:

Kokopelli

A hátlapjukon a játékoszínnek.
3 szertartáskártya van minden játékoszínben minden szertartásból.

• 16 kiválasztáslapka



hátlap:

• 80 győzelmpont-lapka



hátlap:

35 db 1 GYP, 15 db 3 GYP, 15 db 4 GYP, 15 db 10 GYP

• 4 falutábla



1-1 minden játékosnak (két részből áll össze)

• 1 kezdőjátékos-jelző



• 12 játékvége-jelző



• 4 képességösszegző



• 1 szabályfüzet

A játékkoncepció és a játékcél

Minden játékos a saját kártyapaklijával kezd, ami szertartás- és Kokopelli-kártyákból áll, és egy 4 mezős falut is kap mellé. A kártyák segítségével a játékosok szertartásokat nyitnak meg a falutábláikon. Minden megnyitott szertartás egyedi képességet nyújt tulajdonosának, amit addig tud használni, amíg a szertartás véget nem ér. Azonos kártyák lehelyezésével egy szertartás bővül, és végül a negyedik kártyával lezárul. A játékosok nemcsak magukhoz, hanem a szomszédaikhoz is tehetnek kártyákat.

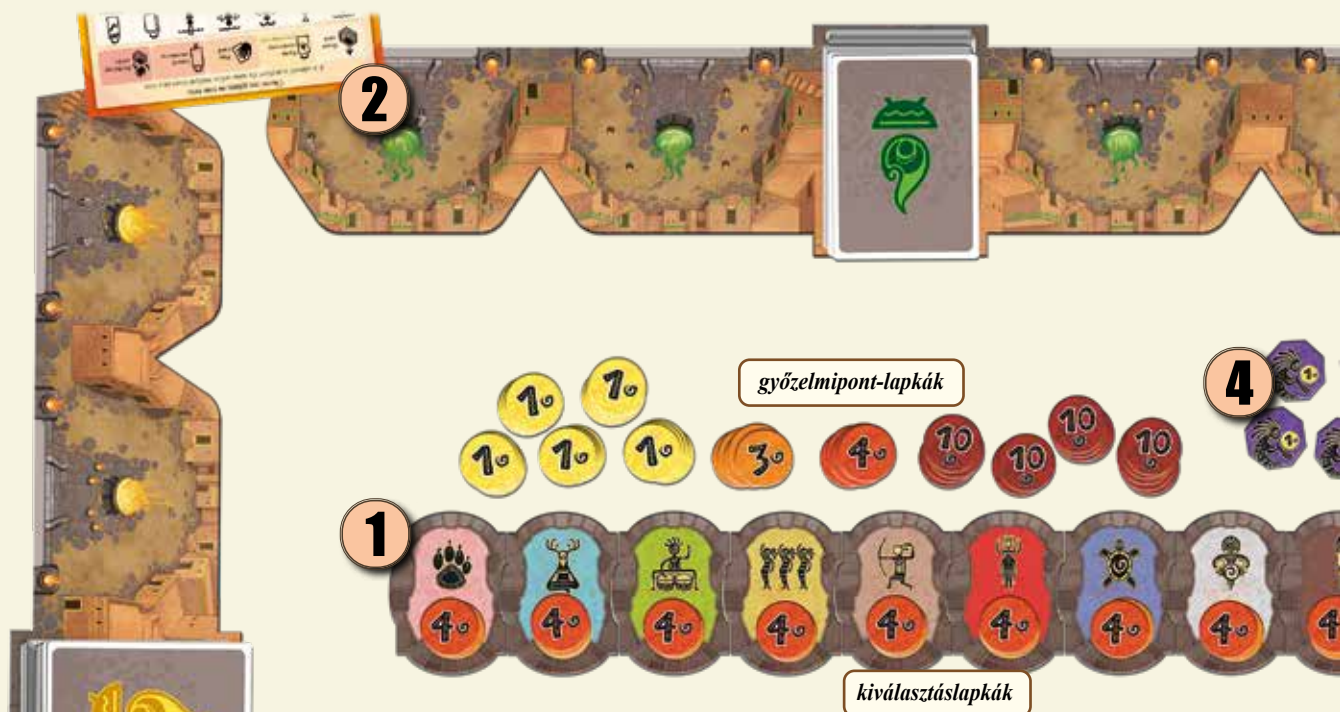
A játékosok célja, hogy minél több győzelmi pontot szerezzenek a szertartások ügyes kijátszásával, okos felhasználásával és befejezésével. A játék több szertartást tartalmaz, mint amennyit az egyes játékokban használhatnak a játékosok, így minden játék egyedi kihívást jelent. A játék akkor ér véget, amikor az egyik játékosnak már nincs több kártyája a húzópaklijában, vagy ha adott számú szertartás befejeződött. A legtöbb győzelmi pontot szerző játékos a játék győztese.

Előkészületek – példa 4-fős játékhoz

1 Szertartásválasztás

Hátlappal felfelé keverjétek meg a 16 kiválasztáslapkát, és véletlenszerűen válasszatok 10 lapkát. Ezek a kiválasztáslapkák határozzák meg, hogy melyik lapok kerülnek be a játékba. A megmaradt lapkákat tegyék vissza a dobozba.

A kiválasztott lapkákat rendezzék egy sorba a játékterület közepén. Minden lapkára tegyetek egy-egy 3 győzelmipontos-lapkát, ezeknek a tetejére pedig egy-egy 4 győzelmi pontost. A megmaradt győzelmipont-lapkákat értékük szerint szétválogatva tegyék paklikba a játékterületre közös készletnek.



A piros játékos ezen 2 hely bármelyikére játszhat kártyáit.

piros játékos játékterülete

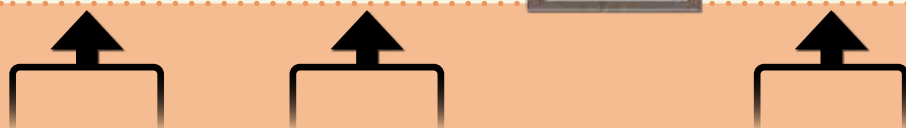


kezdőjátékos-jelző

falutábla

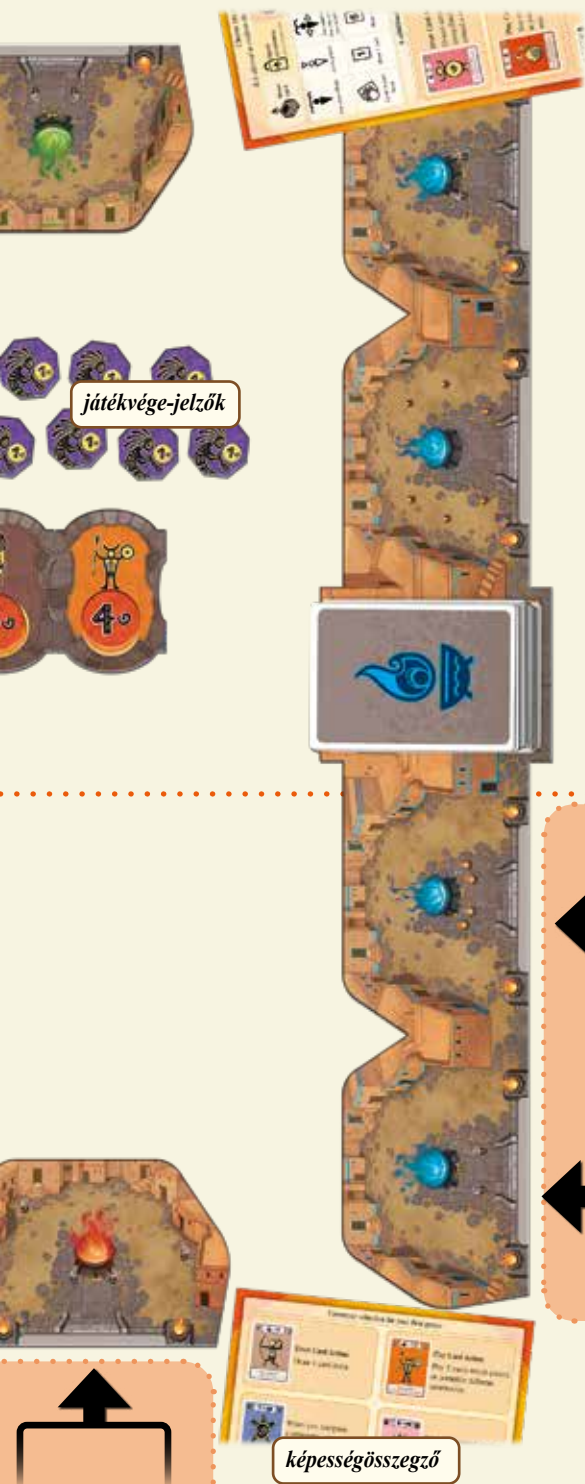
3

szertartáskártyák
húzópaklija



A piros játékos ezen 4 hely mindegyikére játszhat kártyákat, és megkezdhet egy szertartást.

Első játék: Az első játékoknál ajánljuk, hogy ezen az ábrán látható kiválasztáslapkákat (szertartásokat) használják a véletlenszerűen húzott lapkák helyett. Ez a kombináció kimondottan alkalmas a játék megtanulására.



2 A falulapok és a képességösszegzők

Minden játékos kap egy falutáblát, amit tegyen maga elé. Kap mellé egy képességösszegző-lapot is, amin az összes kártyaképesség, és az ikonográfia van részletesen kifejtve.



3 Kártyapakli előkészítése

Minden játékos készítse elő a pakliját: vegyen el 3 szertartáskártyát mind a 10 szertartásból, valamint a játékoszínéhez tartozó 6 Kokopelli-kártyát, és keverje ezeket össze, így létrejön a saját 36 lapos játékospaklija.



Ezt a paklit kell a falutáblája közepére tenni. Végül húzzon fel mindenki 5 lapot a kezébe a kártyapaklijából.

A fentiekén kívüli lapok ebben a partiban nem kerülnek használatba.

4 Játékvége-jelzők

A játékoszámától függően tegyetek adott számú játékvége-jelzőt egy pakliba a kiválasztáslapkák mellé.

2 játékos	10 játékvége-jelző
3/4 játékos	9 játékvége-jelző

Minden megmaradt jelzőt tegyetek vissza a dobozba, ebbe a játékpartiba nem kerülnek be.

5 Határozzátok meg a kezdőjátékost

Véletlenszerűen határozzátok meg a kezdőjátékost, és adjátok neki a kezdőjátékos-jelzőt.



A játékterület

Minden játékos játékterülete a saját falutáblája 4 szertartáshelyéből, valamint a jobb és bal oldali játékostársai falutáblájának a felé eső 2 szertartáshelyéből áll. Egy játékos játékterülete tehát 8 szertartáshelyből áll (4 saját és 4 szomszédos).

A következő korlátozások érvényesek a kártyajátásra (hacsak egy szertartáskéesség nem módosítja):

- A játékos csak a saját falutábláján nyithat meg szertartást.
- A játékos nem nyithat meg olyan szertartást, ami már meg van nyitva a játékterületén.
- A játékos csak a saját játékterületén bővítheti a szertartásokat.

A játék menete

A Kokopelli játékot játékfordulók sorozatán át játsszátok. Minden fordulóban a kezdőjátékos kezd, és a többiek az óramutató járása szerint követik.

A körében az aktív játékos mindig 2 akciót hajt végre. Mindkét akciót az alábbi 5 lehetőségből választja ki:

- a) kártyahúzás | ● b) szertartás megnyitása | ● c) kártyakijátszás | ● d) szertartás félbeszakítása
- e) kártyacsere

Ugyanazt az akciót többször is végre lehet hajtani egy körben.

Megjegyzés: Az első fordulóban a kezdőjátékos, és a bal oldali szomszédja csak egy akciót hajthat végre.

Miután minden akcióját végrehajtotta a játékos, ellenőriznie kell, hogy több mint 5 lap van-e a kezében. Az 5 fölötti lapjait képpel lefelé, tetszőleges sorrendben vissza kell tennie a húzópaklija aljára.

Bónusz: Üres kéz játék

Ha a játékos a körében valamikor kijátssza az utolsó kártyáját is a kezéből, azaz nem marad egyetlen kártya sem a kezében, akkor azonnal kap 1 győzelmi pontot, és húz 3 kártyát.

Ezt azonnal meg kell tennie, és nem számít akciónak.

Ez után a játékos folytathatja az akciót a megszerzett kártyákkal.

A játék azon forduló után ér véget, amelyikben legalább egy játékosnak elfogy a húzópaklija, vagy az utolsó játékvége-jelző lekerül egy kiválasztáslaplára.



A játék végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos megnyeri a játékot. Holtverseny esetén a holtversenyben érintett játékosok megosztóznak a győzelmen.

Az 5 akciólehetőség részletesen

● a) kártyahúzás

A játékos felhúzza a húzópaklija legfelső kártyáját a kezébe.



● b) szertartás megnyitása (csak saját faluban)

Ahhoz, hogy végrehajthassa a játékos ezt az akciót, egy üres szertartáshellyel kell rendelkeznie a falujában. A szertartás megnyitásához a játékos kiválaszt egy szertartáskártyát (nem Kokopelli-kártyát) a kezéből, és leteszi az üres szertartáshelyre.

Fontos: A játékos nem nyithat meg egy szertartást, ha van már azonos szertartás a saját játékterületén.



Példa: A zöld játékosnak két szabad mezője is van a falutábláján. A vadász-szertartást szeretné megnyitni, de mielőtt megtenné, le kell ellenőriznie, hogy nincs-e már másik vadászszertartás a játékterületén.

Szertartásképeségek:

A kártya lerakásával megkezdődik a szertartás, ami azonnal egy speciális képességhez juttatja a falu tulajdonosát. Ezzel a képességgel addig rendelkezik a játékos, amíg vagy ő, vagy egy játékostársa be nem fejezi az adott szertartást, és az lekerül a falutáblájáról.

Minden szertartás másik speciális képességet nyújt, ami a kártyára is le van írva, és a szabály végén részletesebben kifejtjük.

Fontos: Ha egy képesség ellentmond a játék alapszabályának, akkor a kártya szabálya felülírja az alapszabályt.

c) kártyakijátszás (játékterület)

A játékos választ egy kártyát a kezéből, és leteszi egy már megnyitott szertartásra a játékterületén.

A kártyának meg kell egyeznie azzal a kártyával, amire kijátszotta azt.

A Kokopelli-kártya dzsókernek számít, és bármelyik szertartásra kijátszható.

Amikor a második és a harmadik kártya kerül le egy szertartásra, a szertartás bővül.

Végül, a negyedik kártya kijátszásával fejeződik be a szertartás, ekkor lehet győzelmi pontokat szerezni, és a szertartást ez után le kell venni a játékos falujáról.

Bővítés: **Befejezés:**



Egy szertartás bővítése

A játékos a játékterülete bármelyik, már létező szertartását bővítheti.

Ezt úgy teheti meg, hogy egy megegyező szertartáskártyát vagy egy Kokopelli-kártyát (ami dzsókernek számít) tesz a megfelelő szertartásra.

A kártyákat eltolva kell egymásra tenni, hogy jól látható legyen, mennyi kártya lett kijátszva az adott szertartásra.

Egy szertartás bővítésének nincsenek közvetlen következményei, hacsak a játékosnak nincsenek olyan képességei, amit egy szertartás bővítése aktivál.



Példa: A kék játékos vagy a saját teknőszertartását bővíti, vagy a póknő kijátszásával az egyik szomszédja szertartását, mivel mindkettő a játékterületén belül található.

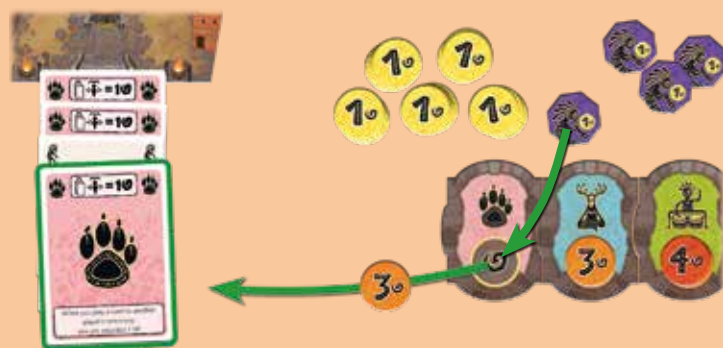
Egy szertartás befejezése

A szertartás befejeződik, ha negyedik kártyát is kijátsszák az adott szertartásra. Azonnal végre kell hajtani a következő lépéseket:

1) A negyedik kártyát kijátszó játékos megszerzi a legfelső győzelmipont-lapkát arról a kiválasztáslapkáról, amelyik megegyezik a befejezett szertartással, ha van még rajta.

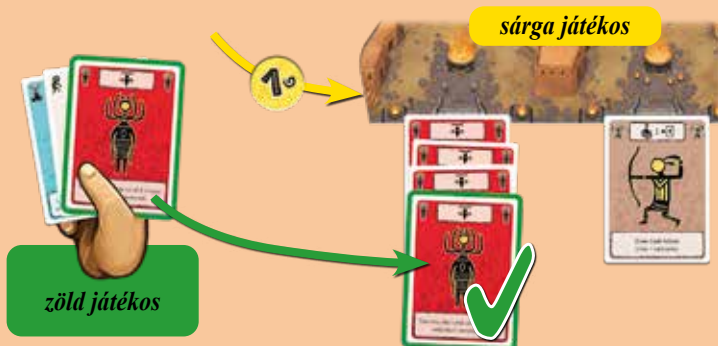
Ha a 3 győzelmipontos-lapkát vette el, akkor egy játékvége-jelző kerül a kiválasztáslapára.

Ha egy játékvége-jelző van már a kiválasztáslapján, akkor csak 1 győzelmi pontot kap a játékos a lapka helyett.



Példa: A játékos befejezte a mancsszertartást, és elveszi a 3 GYP-s lapkát a kiválasztáslapjáról, és a helyére tesz egy játékvége-jelzőt.

2) Az épp befejezett szertartás tulajdonosa (az a játékos, akinek a falutábláján volt az adott szertartás) elveszi a szertartás összes kártyáját, és tetszőleges sorrendben a dobópaklijára teszi azokat. Ha nem ő volt az aktív játékos (ez akkor történhet meg, ha az aktív játékos egy másik játékos szertartását fejezi be), akkor ő is kap 1 győzelmi pontot.



Példa: Mivel zöld játékos a sárga játékos egy szertartását fejezte be, a sárga kap 1 győzelmi pontot a készletből.

d) szertartás félbeszakítása

A játékos kiválaszt egy szertartást a falutáblájáról, és az adott szertartás összes kártyáját tetszőleges sorrendben a saját dobópaklijába teszi.



e) kártyacsere

A játékos a kezében lévő összes kártyát tetszőleges sorrendben beteszi a húzópaklija alá. Majd ugyanennyi kártyát húz a húzópaklija tetejéről.



A játék vége és a végső pontozás

A játék azon forduló után ér véget, amelyikben legalább egy játékos húzópaklija elfogyott, vagy az utolsó játékvége-jelző is lekerült egy kiválasztáslapkára. A végső pontozás következik, a játékosok a következők szerint szereznek még plusz pontokat:

1) Minden játékos a kezében maradt lapokat tegye a dobópaklijába, majd számolja meg a húzópaklija lapjait.

Az(ok) a játékos(ok), aki(k)nek a legkevesebb lapja van, 5 győzelmi pontot kap(nak). A második legevesebb lapért 3 győzelmi pont jár az érintetteknek. Az összes többi játékos nem kap semmit. Az üres húzópakli 0 kártyának számít, és ez a legkisebb szám.



2) A falutábláján lévő minden megnyitott szertartásért (mindegy, hogy mennyi lapból áll) a játékos kap 1-1 győzelmi pontot.



Minden játékos összegezze a pontjait – a játék során szeretteket, és a végső pontozás során szeretteket.

A legtöbb győzelmi pontot szerző játékos a győztes. Ha holtverseny állna fenn, akkor a holtversenyben érintettek megosztóznak a győzelmen.

Változások 2 játékos esetén

Az előkészületek során 10 játékvége-jelzőt tegyetek a kiválasztáslapkák mellé. A szertartások száma, és a játékkerület is változik a játékosoknál:

- Minden játékos a 4 helyett 5 szertartást tud megnyitni a falutábláján. Az ötödik hely a húzópakli alatt van.
- A játékos játékkerülete a saját 5 helyéből, és a másik játékos falutáblájának, a húzópakli alatti helyen kívüli helyeiből áll.



Példa: Zöld játékos az összes szertartásra kijátszhat kártyát, kivéve a másik játékos húzópaklija „alatti” szertartást.

Játék variáció

A játékosok játékpártinként 12 szertartásig bővíthetik a játékot, ami nagyobb taktikai lehetőségeket kínál.

Az előkészületek során 1 vagy 2 kiválasztáslapkával többet válasszanak.

A játékvége-jelzőkből a jobb oldali táblázat szerinti mennyiséget tegyék le.

	11 kiválasztáslapka	12 kiválasztáslapka
2 játékos	11 játékvége-jelző	12 játékvége-jelző
3/4 játékos:	10 játékvége-jelző	11 játékvége-jelző

A többi szabály változatlan.

A szertartáskártyák áttekintése



› TÖRZSFŐNÖK ‹

Kártyakijátszás-akció:

Egy szertartáshoz bármennyi kártyát kijátszhatsz egy akcióként.

Megjegyzés: Minden, egy szertartásra kijátszott kártya külön-külön, egyénileg hozhat GYP-t és válhat ki hatásokat.

Példa: Zöld játékos használja a törzsfőnöke képességeit, és egy akcióként kijátszik egy vadászt és egy Kokopelli-kártyát a szomszédja szertartására. Minden kijátszott kártyájáért 1 GYP-t kap a saját manesszertartása miatt.



› SZÜLÉS ‹

Kártyahúzásakció:

A húzott kártyákat azonnal játszhatod egy szertartásra.

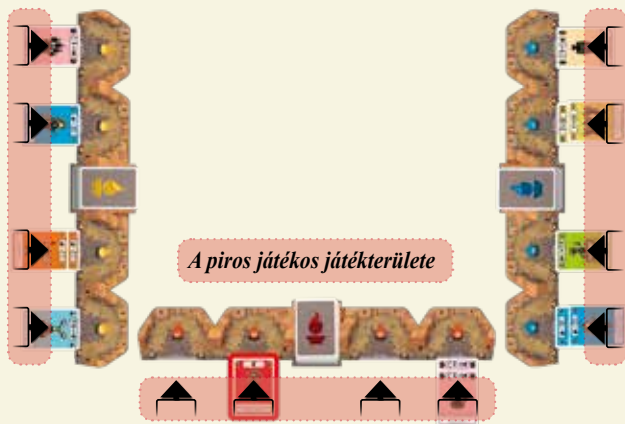


Szülés és vadász kombináció: Ebben az esetben mindkét húzott kártyát kijátszhatja a játékos akár ugyanarra, akár különböző szertartásokra, ha ez lehetséges.



› PÓKNŐ ‹

Mindkét szomszédod mind a 4 szertartására játszashatsz kártyákat.



Megjegyzés: Egy szertartás megnyitásakor az alap játéktérület számít, a póknő csak akkor növeli meg a játéktérületet, ha egy szomszéd szertartására játszol ki lapot.

Két játékos: A másik játékos mind az 5 szertartására (6, ha nap szertartása is van) játszashatsz kártyát.



› HARCOS ‹

Kártyakijátszás-akció:

Játssz ki 2 kártyát különböző szertartásokra.

Megjegyzés: Nem kombinálhatod a harcost a törzsfőnökkel, hogy két különböző szertartásra is több kártyát játssz ki. A harccsal csak pontosan 2 kártyát játszashatsz ki, amiket különböző szertartásokra kell tenned.



› VADÁSZ ‹

Kártyahúzásakció:

Húzz 1 plusz kártyát.



› TŰZ ‹

Szertartás megnyitása akció:

Megnyithatsz szertartást a szomszédaid játéktérületén is.

Megjegyzés: Csak olyan szertartást nyithatsz meg a szomszédod tábláján, ami még nincs a játéktérületén (lásd a 2-3. oldalon).



› MANCS ‹

Amikor egy másik játékos szertartásra játszol ki egy kártyát, kapsz 1 GYP-t.



› GYÍK ‹

Amikor egy másik játékos szertartásra játszol ki egy kártyát, húzhatsz 1 kártyát.



› SASTOLL ‹

Ha a kezed üres, akkor 5 kártyát húzz, és 3 GYP-t kapsz.

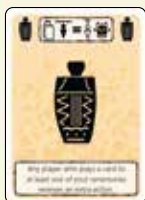
Megjegyzés: A szokásos 3 kártya húzása és 1 GYP helyett húzol 5 kártyát és kapsz 3 GYP-t.



TEKNŐS

Kapsz 1 GYP-t, ha befejezel egy szertartást.

Megjegyzés: Az 1 GYP-t akkor is megkapod, ha a saját falutábládon fejezel be szertartást, és akkor is, ha az ellenfeledén. Ha a saját teknősszertartásod fejezed be, akkor is jár az 1 GYP.



VÁZA

Bármelyik játékos, aki kijátszik egy kártyát legalább egy szertartásodra, kap egy plusz akciót.



Példa: 1) Kék játékos kijátszik egy teknőst a szomszédja (piros) szertartására, így a váza miatt kap egy plusz akciót.
2) Ez után kék kijátszik egy vázát a szomszédja (piros) vázájára, ezért nem kap még egy plusz akciót.

Megjegyzés: Egy játékos csak egy plusz akcióhoz juthat egy játékos-tól, ha annak van egy megnyitott vázaszertartása. Nem számít mennyi kártyát játszik ki abban a körben az adott játékos szertartásaira. A plusz akciót a megszokott 5 lehetőségből lehet választani.



NAP

Megnyithatsz egy 5. szertartást is.



Példa: piros játékos megnyithatja az ötödik szertartását a nap miatt. Ő egy sámánszertartást nyit meg a húzópakli alatt.

Megjegyzés: Az ötödik szertartásnak meg kell nyitni a húzópakli alatti helyet. Ez a szertartás egyaránt tartozik hozzád, és mindkét szomszédodhoz. Az ötödik szertartás a Napszertartástól függetlenül addig marad játékban, míg be nem fejezik, vagy meg nem szakítják.

Két játékos: Megnyithatsz egy hatodik szertartást, a húzópakli alatt. A húzópakli alatti egyik szertartás sem tartozik a másik játékoshoz.



MENNYEI ANYA

Minden alkalommal amikor egy Kokopelli lett kijátszva az egyik szertartásodra, kapsz 1 GYP-t.

Megjegyzés: Az 1 GYP attól függetlenül jár, hogy te vagy egy szomszédod játszotta ki a Kokopelli-kártyát.



DOBOS

A szertartásaid 3 kártyával befejeződnek.



Példa: Kék játékos kijátsza a születés szertartáskártyát a szomszédja (sárga) szertartására, befejezve azt 3 kártyával, mivel a sárgának van megnyitott dobos szertartása.

Fontos: Azok a szertartások, amik 3 kártyából állnak, nem fejeződnek be automatikusan a doboszertartás megnyitásával. Egy szertartás csak akkor fejeződhet be, ha kártyát játszanak ki rá. Az előbbi esetekben csak a negyedik kártya kijátszásával fejeződnek be az adott szertartások.



SÁMÁN

Amikor valamelyik szertartásod befejeződik, kapsz 1 GYP-t.



Példa: Sárga játékos befejezi a póknő szertartást a zöldön. Zöld így kap 2 GYP-t, egyet mert a szertartását másik játékos fejezte be, egyet pedig mert van sámánja.

Megjegyzés: Az 1 GYP jár a sámánszertartás tulajdonosának, függetlenül attól, hogy ő vagy egy szomszédja befejezte-e egy szertartását. Ha a sámánszertartás befejeződött, a tulajdonosa kap 1 GYP-t.



KÍGYÓTÁNC

A Kokopelli-kártyáid két Kokopelli-kártyának számítanak amikor kijátszod őket.



Példa: Zöld játékos szerez 2 GYP-t amikor kijátszik egy Kokopelli-kártyát a szertartására, mert van neki egy kígyótánc és egy mennyei anya képessége.

est. 1989

