

Valery Novikov & Alexei Safin

KRISTÁLY MŰHELY

Játékszabály



TARTALMA



- 1 db 3D-s játéktábla

- 34 speciális kártya

Játsz ki speciális kártyákat, hogy előnyt szerezz az ellenfeleddel szemben.



- 4 különböző színű játékosjelölő



- 40 drágakő

(minden színből 10: sárga, piros, kék, zöld)

Szerezz értékes drágaköveket a varázslatos bányából, tárold ezeket a saját bányakocsidban.



- 36 ékszerlapka

(17 barna háttérrel és 19 kék háttérrel)

Teljesítsd a rendeléseket úgy, hogy drágaköveket raksz az ékszerlapkákra a saját bányakocsidból.



- 4 különböző színű bányakocsi lapka



A JÁTÉK CÉLJA

Légy a legtermékenyebb ékszerész, készíts értékes drágakövekkel díszített ékszereket.

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Nyissd ki a **3D-s játéktáblát** és tedd az asztal közepére.

Megjegyzés: A játék előtt finoman hajlítsd meg a játéktáblát kifelé, bizonyosodj meg róla, hogy egyenesen fekszik az asztalon.

- 2 Minden játékos elvesz egy **játékosjelölőt** és a játéktábla kezdőmezőjére  helyezi azt.

- 3 Minden játékos elvesz egy **bányakocsit** (a játékosjelölőjével azonos színűt) és maga elé teszi azt.

- 4 A 3D-s játéktábla tetején, véletlenszerű sorrendben tegyék a csúszdába a **drágaköveket**.
A drágakövek legurulnak a csúszdán, és megállnak a hegy alján, a varázsbánya bejáratánál.

Megjegyzés: Ha a drágakövek valahol elakadnának, kézzel finoman segítsétek nekik tovább gurulni.

- 5 Véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékost. A kezdőjátékostól indulva, az óramutató járásának megfelelően, mindenki elvesz egy drágakövet a hegy legaljáról. A drágakövet mindenki a saját **bányakocsijára**, a három lehetséges hely egyikére rakja.

- 6 Keverjétek meg a **speciális kártyákat**, majd mindenki kap egy kártyát képpel lefelé. (Mindig tartsátok ellenfeleitektől rejtve a speciális lapjaitokat.)
A maradékból formáljatok húzópaklit, képpel lefelé tegyék az asztalra.

- 7 Keverjétek meg az **ékszerlapkákat**. Mindenki kap 5 lapkát, amiből 3 darabot kell választania. Ezeket tegye mindenki sorba a bányakocsija mellé. A maradék 2-2 lapkát tegyék vissza a többihez, keverjétek meg az összeset, és alkossatok egy húzópaklit képpel lefelé. Ezután húzzatok 4 lapkát a tetejéről, és tegyék képpel felfelé, sorba az asztalra a húzópakli mellé. Ez lesz a **piac** a megrendelésekkel.

*Példa: Kezdő beállítás
3 fős játékhoz*



A JÁTÉK

A játékosok a kezdőjátékos után az óramutató járása szerint következnek.

A játékosnak a saját körében **2 akciót kell** végrehajtania (két **különbözőt vagy két azonosat**) **bármilyen sorrendben**:

1. BESZEREZ EGY DRÁGAKÖVET
2. KIHELYEZ EGY DRÁGAKÖVET
3. ELDOB EGY DRÁGAKÖVET A BÁNYAKOCSIJÁBÓL
4. HÚZ EGY SPECIÁLIS KÁRTYÁT
5. KIJÁTSZIK EGY SPECIÁLIS KÁRTYÁT

FONTOS!

Az akciókat azonnal, teljesen végre kell hajtani. Nem kezdheted el a második akciót, amíg az elsőt be nem fejezted.

1 DRÁGAKŐ BESZERZÉSE

Vegyél el egy drágakövet a bányából (a hegy legaljáról).

Nem számít, hány drágakövet szereztetek már be a varázslatos bányából, a készlet soha nem fogy ki.

A drágakövet tedd a bányakocsidba (egy szabad helyre). Csak 3 drágakövet tudsz egyszerre tárolni a bányakocsidban. Ha már van 3 drágakő a bányakocsidban, nem tudsz újabb drágakövet beszerezni (hacsak a speciális kártya másképp nem rendelkezik).

Megjegyzés:

- Egyenként kell elvenni a drágaköveket akkor is, ha kétszer egymás után hajtod végre ezt az akciót.
- Ha véletlenül két drágakövet vettél el egy helyett, tedd vissza a másodikat a hegy tetején a csúszdába.



2 DRÁGAKŐ KIHELYEZÉSE

Vegyél ki egy drágakövet a bányakocsidból, tedd az egyik saját ékszerlapkára (színben azonos, üres helyre).

A drágaköveket bármilyen sorrendben rá lehet tenni az ékszerlapkákra.

Néhány ékszerlapkára bármilyen színű drágakő rátehető (ezek a helyek több színnel vannak jelölve, így mindegyik drágakő **megfelelő színű** lesz).



Ha egy ékszer elkészült, a köröd során bármikor eladhatod, és megkaphatod a lapkán feltüntetett győzelmi pontokat.

- ✦ Ha az elkészült ékszer különböző színű drágakövekből áll (**barna** háttérű lapka), eladásra (dobópakliba) kerül, és megkapod a lapkán feltüntetett győzelmi pontokat a köröd vége előtt.

- ✦ Ha az elkészült ékszer azonos drágakövekből áll (**kék** háttérű lapka), választhatsz, hogy azonnal eladásra kerül, vagy megváród míg elkészül még egy ugyanilyen színű ékszer, és együtt kerülnek eladásra (dobópakliba).

PÉLDA:

András befejezte a barna háttérű ékszert, eladja azt, és kap 3 pontot, mielőtt a köre véget érne.



PÉLDA:

András befejezte a piros drágaköves karkötőt. Ugy döntött, nem adja el (nem teszi dobópakliba), bónuszpontokat szeretne. A következő körben befejezi a piros drágaköves gyűrűt. Együtt adja el a két ékszert, így 5 győzelmi pontot kap (2 pont ékszerenként és 1 bónuszpont a szettért).



Az ékszer eladása után a játékosjelölődet mozgasd a táblán előre, a szerzett pontoknak megfelelően.

Az eladott ékszerlapkákon lévő drágaköveket tegyéd vissza a hegy tetején a csúszdába.

Ha a játékosjelölőd egy speciális helyen áll meg, vagy áthalad rajta (5, 10 és 15 mező), minden játékos kap egy speciális kártyát, aki még nem érte el ezt a helyet.

Megjegyzés: egyes speciális kártyák lehetőséget adnak egy ékszer elkészítésére egy másik játékos köre során. Azonban nem adhatod el, és nem kaphatsz győzelmi pontokat, amíg újra rád nem kerül a sor!

PÉLDA:

András befejezett egy ékszert, amit rögtön elad. Megkapja a lapkán lévő győzelmi pontokat (3♥).

András előre lép a táblán, áthalad egy speciális mezőn («5»). **Anna** még nem érte el az «5»-ös mezőt, ezért ő húz egy speciális kártyát. **Pál** az «5»-ös mezőn áll, így ő nem kap speciális kártyát.



Az eladott ékszer helyett vegyél el egy másik ékszerlapkát a piacról (a piacon az üres helyet azonnal fel kell tölteni a húzópakliból).

EMLÉKEZTETŐ! A cél eléréséhez elengedhetetlen az előrehaladás a játéktáblán. Annak ellenére, hogy a speciális kártyák bizonyos előnyökhöz juttatnak, néha hátráltatni is tudnak.

Megjegyzés:

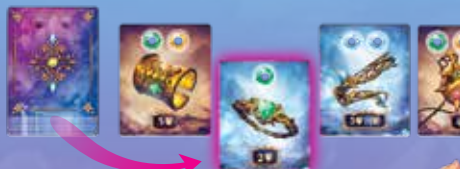
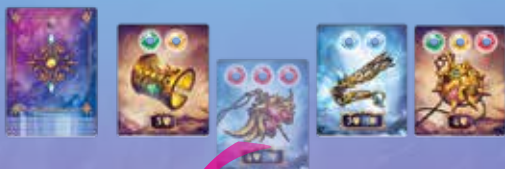
- Nem számít akciónak, ha az eladott ékszer helyett másik lapkát veszel el a piacról.
- Ha elfogyott az ékszerlapkák húzópaklija, keverjétek meg a dobópaklit, és képezzetek belőle új húzópaklit.

Ha nem tetszik a piacon elérhető lapkák közül egyik sem, dobj el a piacról annyit lapkát, amennyit húznod kell, és pótolod újakkal a húzópakliból.

PÉLDA:

Pál befejezett egy ékszert, és eladta. Pótolni szeretné az ékszerlapkát a piacról, de egyik sem felel meg az elképzeléseinek. Eldob egy lapkát a piacról, és húz egyet helyette a húzópakliból.

Pál úgy dönt, hogy elveszi az imént felfedett lapkát, és maga elé teszi. Ezután feltölti az üres helyet a piacon, egy új lapkával a húzópakliból.



EMLÉKEZTETŐ! A játékosoknak mindig 3 ékszerlapkájuk van - nem több és nem kevesebb!

3 DRÁGAKŐ ELDOBÁSA

Válaszd ki a drágakövet, amit el szeretnél dobni a **bányakocsi**déből, és helyezd a csúszdába a hegy tetején.



4 SPECIÁLIS KÁRTYA HÚZÁSA

Húzd fel a legfelső lapot a húzópakliból. A kezeden maximum 4 kártya lehet. Ha húzás után túllépted a limitet, el kell dobnod annyi kártyát, hogy a megadott limiten belül maradj.



MEGJEGYZÉS:

Ha nincs kártya a húzópakliban, keverjétek meg a dobópaklit és formáljatok belőle egy új húzópaklit.

5 SPECIÁLIS KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

Elhasználhatsz egy akciót a köröd során speciális kártya kijátszására. Néhány kártyát másik játékos körében kell kijátszani, ekkor nem használsz el akciót a kártya kijátszásához.



MEGJEGYZÉS:

- A másik játékos körében kijátszott speciális kártyát, közvetlenül az érintett elvégzett akció után kell kijátszani.
- Amikor egy játékos kijátszik egy speciális kártyát, hogy megszüntesse egy másik speciális kártya hatását, mindkét kártya eldobásra kerül. Az a játékos, aki kijátszotta az első speciális kártyát, nem alkalmazhatja a hatását, de válaszul kijátszhat egy újat, **"Az imént kijátszott speciális kártya hatásának visszavonása"** kártyát, hogy a másik játékos speciális kártyáját felülmúlja (akció elköltése nélkül). Így a kártyák kioltják egymást, és a játékos a kezdeti speciális kártya hatását alkalmazza.

JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, amint egy játékos elérte a 20-as mezőt a játéktáblán. Ez a játékos lesz a győztes!



SPECIÁLIS KÁRTYÁK HATÁSAI

SAJÁT KÖRÖDBEN KIJÁTSZHATÓ LAPOK:



Vegyél el egy ékszerlapkát egy másik játékostól amin nincs drágakő, vagy a piacról. Azonnal tehetsz rá egy drágakövet akció elhasználása nélkül.

(x2)



Cserélj ki egy drágakövet a bányakocsidból egy másik játékos bányakocsijában lévővel.

(x2)



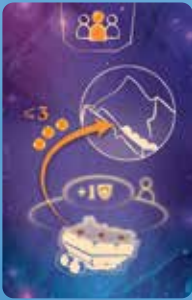
Vegyél el egy drágakövet egy másik játékos befejezetlen ékszeréből, és helyezd el a saját bányakocsidban. Ez a másik játékos kap 1♥.

(x2)



Húzz 3 speciális kártyát.

(x2)



Dobd el akár mindhárom drágakövet bármelyik bányakocsiból (lehet a sajátod is). A bányakocsi tulajdonosa kap 1♥.

(x4)



Vegyél el 3 drágakövet a bányából: dobj el egyet belőle, a többit rakd a bányakocsidba. (vagy dobd el mindet).

(x6)



Vegyél el 2 drágakövet egy másik játékos bányakocsijából, és helyezd el a sajátodban. Ez a másik játékos kap 1♥.

(x2)



Helyezz ki 2 drágakövet a bányakocsidból az ékszerlapkára.

(x2)

BÁRMELYIK JÁTÉKOS KÖRÉBEN KIJÁTSZHATÓ LAPOK (⚡ SZIMBÓLUMMAL JELZETTEK, KIJÁTSZÁSUKKAL NEM HASZNÁLSZ EL AKCIÓT):



Az ímént kijátszott speciális kártya hatásának visszavonása.

x4



Ha a másik játékos a "Beszerez egy drágakövet" akciót hajtja végre, te is elveszel egyet a bányából.

x4



Ha a másik játékos a "Kihelyez egy drágakövet" akciót hajtja végre, te is kihelyezel egy drágakövet.

x4

A JÁTÉKOS KÖRE

A játékosnak a saját körében **2 akciót kell** végrehajtania (két **különbözőt** vagy két **azonosat**) **bármilyen sorrendben**:

1. BESZEREZ EGY DRÁGAKÖVET
2. KIHELYEZ EGY DRÁGAKÖVET
3. ELDOB EGY DRÁGAKÖVET A BÁNYAKOCSIJÁBÓL
4. HÚZ EGY SPECIÁLIS KÁRTYÁT
5. KIJÁTSZIK EGY SPECIÁLIS KÁRTYÁT

Játéktervezők: Valery Novikov & Alexei Safin | Illusztráció: Oleg Proshin | Projektmenedzser: Polina Basalaeva
A szerkesztői csoport vezetője: Anastasia Durova | Elrendezés: Anna Medvedeva | Gyártásvezető: Yuri Khmelevskoy

Köszönet Alexander Peshkov és Ekaterina Pluzhnikova-nak.



Red Cat Games LLC
51/1-14, Komitas Ave,
Yerevan 0014,
Republic of Armenia
mail@redcatgames.am
www.RedCatGames.am



Kiadja, és forgalomba hozza:
Gamer Café Kft.
2030 Érd, Budai út 28
info@compaya.hu
www.compaya.hu