



 Alexandre Garcia

 Nastya Lehn

QUETZAL[®]

A SZENT MADARAK VÁROSA

10+

2
5

15 /
perc



A JÁTÉK ELEMEI

1 játéktábla:



10 fakorong
(2 minden színből)



5 karakterfigura*
(1 minden színből)



30 csapattagfigura*
(6 minden színből)

*a karakterfigurákat és a csapattagokat közösen felfedezőknek fogjuk hívni

Köszönet a Hans im Glück kiadónak a Meeple használatáért, ami a Carcassonne című játékból származik.



5 karaktertábla
(1 darab mind az 5 színből)



1 kezdőjátékos-jelző



60 pénzérme
(40 db 1-es értékű és 20 db 3-as értékű)



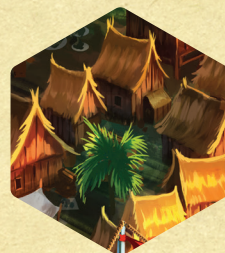
eleje

hátlja

75 műkincskártya (44x67 mm)
(21 agyagedény, 18 fegyver,
15 kőtábla, 12 szobor,
9 múmia)



1 repülő



1 fejlesztéstakaró tábla



eleje

hátlja

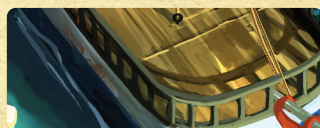
24 fejlesztéslapka



1 piactábla



5 „+50 győzelmi pont” jelölő
(minden színből egy)



1 hajótakaró tábla



1 falutakaró tábla



eleje

hátlja

10 helyszínkártya
(44x67 mm)

A JÁTÉK CÉLJA

MINDEN játékos egy-egy kalandorokból és régészekből álló csapatot irányít egy elveszett templom romjai között. Össze kell gyűjteniük a szigeten szétszórt műkincseket, és elszállítani azokat a kikötőbe, hogy

győzelmi pontokat szerezzenek. Az 5. forduló végén a legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri a játékot.

ELŐKÉSZÜLETEK 3-5 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

(A kétszemélyes játékhoz lásd a 11. oldalt)

- 1) Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére **A**.
- 2) Keverjétek meg a 75 műkincskártyát, és készítsetek egy képpel lefordított húzópaklit **B**.
- 3) Húzzatok 14 műkincskártyát, és helyezzétek őket képpel felfelé az összes  helyre a táblán **C**.
- 4) Keverjétek össze a 24 fejlesztéslapkát, és képpel lefelé tegyétek őket egy kupacba. A felső 3 lapkát fordítsátok fel, és helyezzétek őket a nekik kijelölt helyre a falu mellett  **D**.
- 5) Tegyétek a repülőt a fordulójelző sáv első mezőjére **E**.
- 6) A játékos, aki legutóbb fedezett fel szigetet, megkapja a kezdőjátékos-jelzőt  **F**.
- 7) A kezdőjátékostól kezdve, az óramutató járása szerint haladva minden játékos az alábbi számú 1-es értékű pénzérmét kapja **G**:

1. játékos	2. játékos	3. játékos	4. játékos	5. játékos
4 x 	5 x 	5 x 	6 x 	6 x 

A maradék érmékből csináljatok egy közös készletet a tábla mellett  **H**.

- 8) Minden játékos válasszon egy szint, és vegye el a következőket:

• csapattagok, a játékoszámtól függően **I**:

3 játékos: 6x 

4 játékos: 5x 

5 játékos: 4x 



• kartartábla a játékos színében **J**



• karakterfigura a játékos színében **K**



• 2 fakorong a játékos színében

- 9) Minden játékos tegye az egyik korongját a pontozósáv első mezőjére **L**, a másik korongját pedig a felfedezésáv első mezőjére **M**.



- 10) Helyezzétek az 5 „+50 győzelmi pont” jelölőt a játéktábla mellé **N**. Ha egy játékos eléri az 50 pontot, vegye el a színének megfelelő jelölőt, és lépjen vissza a pontozósáv kezdőmezőjére.

3 fős játék: a 3 fős játékban csak egy hajó érhető el. Használjátok a hajótakaró táblát, hogy lefedjétek a használaton kívüli hajót.





A JÁTÉK MENETE

MINDEN forduló 4 fázisból áll az alábbi sorrendben:

1. FÁZIS: DOBÁS A FELFEDEZŐKKEL

MINDEN játékos maga előtt dob a felfedezőivel (mintha kockák lennének), hogy létrehozza a csapatát erre a fordulóra. Minden talpon álló felfedezőért (csapattag és karakter) a tulajdonosa azonnal kap 1 érmét.

A talpán álló felfedező  azonnal ad 1 érmét .

A csapat kalandorokból  és régészekből  áll, attól függően, hogy melyik oldalukra estek.

A csapattag fekete oldala  kalandornak számít .

A csapattag fehér oldala  régésznek számít .

A csapattag az oldalán  kalandornak **vagy** régésznek, vagy álló helyzetben  számításba kerül .

A karakterfigura  mindig kalandornak **vagy** régésznek számít .

**a játékos dönti el a lehelyezés fázisban*

2. FÁZIS: FELFEDEZŐK LEHELVEZÉSE

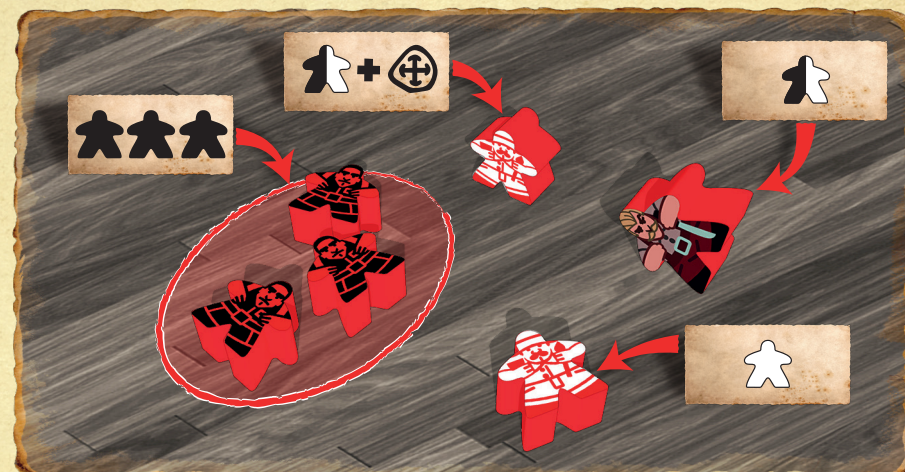
A KEZDŐJÁTÉKOSSAL KEZDVE, majd az óramutató járásával megegyezően haladva minden játékos választ **egy helyszínt** a táblán, és lehelyezi oda egy vagy több felfedezőjét. Ez egészen addig tart, amíg minden játékos lehelyezte az összes felfedezőjét a táblára.



Minden helyszínen látható egy jelölés:

- 1** A bal oldali négyzet megmutatja a lehelyezhető felfedező színét, a helyszín típusát és költségét.
- 2** A középső rész mutatja az aktiválásért járó jutalmat (lásd 8. oldal, *Helyszínek aktiválása*).
- 3** A karikában lévő szám vagy szimbólum az aktiválási sorrendet jelzi (lásd 8. oldal, *Helyszínek aktiválása*).

- 1) Dobás a felfedezőkkal.
- 2) Felfedezők lehelyezése.
- 3) Helyszínek aktiválása.
- 4) Felkészülés a következő fordulóra.



Példa: Peti dob a felfedezőivel, és szerez 3 fekete oldalt, 1 fehér oldalt, 1 talpon álló csapattagot, és a karakterfigurája az oldalán landol. Ezek után kap 1 érmét, és a lehelyezés fázisban eldöntheti, hogy a talpon álló csapattagot, valamint a karakterfiguráját kalandorként vagy régészként szeretné használni.

Megjegyzés: Néhány fejlesztéslapka megengedi, hogy módosítsatok a dobáson; a talpán álló felfedező mindig ad 1 érmét, akkor is, ha újradobják.

A FELFEDEZŐK SZÍNE

Amikor egy játékos felfedezőt helyez le egy helyszínre, annak meg kell egyeznie az ott megadott színnel:

-  A játékos csak régészt helyezhet le .
-  A játékos csak kalandort helyezhet le .
-  A játékos lehelyezhet régészt  **vagy** kalandort . A színek nem keverhetők egymással.
-  A játékos lehelyezhet régészt  és kalandort . A színek keverhetők egymással.

• HELYSZÍNEK TÍPUSAI

3 típusú helyszín látható a táblán:

- különleges helyszínek;
- licithelyszínek;
- ingyenes helyszínek.



KÜLÖNLEGES HELYSZÍNEK

A játékos lehelyezhet egy felfedezőt a meghatározott színben, és azonnal ki kell fizetnie a hozzárendelt költséget érmékben, hogy elfoglalja az adott helyet. Egy játékos által elfoglalt helyre más játékos már nem tehet felfedezőt.



Példa: Soma (a sárga játékos) le szeretne tenni egy felfedezőt a templom második helyére. 4 érmét fizet, hogy letegyen egy régészt. A többi játékos már nem választhatja ezt a helyet.

A templom, a tudás oltára és a falu különleges helyszínek (lásd 8. oldal, *Helyszínek aktiválása*).



LICITHELSZÍNEK

Ezeknek a helyszíneknek nincs állandó költségük, helyette licit-rendszert használnak. Amikor egy játékos egy ilyen helyszínt választ, annyi felfedezőt tehet a helyszínre a megadott színben, amennyit szeretne.

Ha a játékos választhat, hogy milyen színű felfedezőt szeretne letenni, el kell döntenie, hogy kalandort vagy régészt tesz le, mindkettőt nem lehet.

Ezután egy másik játékos is elfoglalhatja ezt a helyet, ha több felfedezőt tesz le, mint a korábbi játékos. Azonban ezeknek a felfedezőknek **ugyanolyan színűnek** kell lenniük, mint az előzőeknek. A korábbi játékos visszakapja a felfedezőit anélkül, hogy megfordítaná őket, és később még használhatja ezeket ebben a fordulóban.



Példa: Peti (a piros játékos) letesz 2 kalandort a kőbányára. Soma elhatározza, hogy ő is odamegy, letesz 3 kalandort, és kiüti onnan Petit, aki visszakapja a 2 kalandorát (anélkül, hogy megfordítaná őket). Később még tudja őket használni ebben a fordulóban.

Pontosítás: Ha egy játékos csak a karakterfiguráját teszi le egy licithelyszínre, akkor a következő játékos, aki el akarja foglalni a helyszínt, bármilyen színű felfedezőt letehet. Ez fogja meghatározni a szint a következő játékosok számára.

A templom körüli épületek, a feketepiac és a hajók licithelyszínek (lásd 8. oldal, *Helyszínek aktiválása*).



INGYENES HELYSZÍNEK

Ezek a helyszínek több játékos is lehet egyszerre. Ráadásul ugyanaz a játékos többször is meglátogathatja ezeket a helyszíneket a forduló során.



Példa: Dani (a zöld játékos) letesz egy második felfedezőt a kikötőmesteri irodába, és fizet 2 érmét. Ettől függetlenül a többi játékos is választhatja ezt a helyszínt, vagy akár ő maga is a későbbi körökben.

A tábor és a kikötőmesteri iroda ingyenes helyszínek (lásd 8. oldal, *Helyszínek aktiválása*).

3. FÁZIS: HELYSZÍNEK AKTIVÁLÁSA

A MINT az összes felfedező lekerült a táblára, a játékosok aktiválják a helyszíneket a következő sorrendben:



• A TÁBOR (ingyenes helyszín)

Fontos: A tábor azonnal aktiválódik a felfedező lehelyezése közben.

Lehelyezés: kalandorok és régészek is lehelyezhetők.

Aktiválás: A játékos azonnal kap 1 érmét és megismételhet egy dobást (csapattag vagy karakterfigura) a készletéből.

Ha a felfedező a talpára esik, a játékos kap 1 érmét.



• A TUDÁS OLTÁRA (különleges helyszín)

Lehelyezés: Csak régész helyezhető le. A kezdőjátékos nem tehet ide felfedezőt.

Aktiválás: A játékos megkapja a kezdőjátékos-jelzőt és szerez egy felfedezéspontot .

FELFEDEZÉSPONTOK

A felfedezéspontokkal a játékosok jutalmakat szerezhetnek a játék során.

A játékos, aki a felfedezéspontot szerezte , előrébb mozgatja a korongját a sávon, és megkapja a mező jutalmát, amire rálépett.

➔ Kapsz X érmét.

➔ Kapsz X győzelmi pontot.

➔ Húzz egy fejlesztést a kupac tetejéről.



A felfedezés-sáv.



• A TEMPLOM (különleges helyszín)

Lehelyezés: A templomban 5 hely van, melyek költsége 1 és 5 érme között változik. Ezeken a helyeken a játékosok műkincseket szerezhetnek. Felfelé haladva a helyek drágulnak, ugyanakkor a drágább helyet elfoglaló játékos az alatta lévő előtt választhat.

Aktiválás: Fentről lefelé haladva minden játékos az elfoglalt helyén megadott számú műkincskártyát szerez.

Példa: Soma felfedezője a templom 2. helyén található, Peti felfedezője a 4. helyen, Danié pedig az 5. helyen. Elsőként Soma választ 2 műkincskártyát a 8 felfordított közül a templomban. Ezután Peti választ 1 kártyát a maradék 6 kártyából, és húz egyet a pakliból. Végül Dani választ 1 kártyát a maradék 5 kártyából.

➔ Válassz 2 műkincskártyát a templomból.

➔ Válassz 1 műkincskártyát a templomból, majd húzd fel a pakli legfelső lapját.

➔ Válassz 1 műkincskártyát a templomból.

Fontos: A megszerzett műkincskártyák a játékosok kezében maradnak. A kézben tartott lapok száma nincs korlátozva.



• A TEMPLOM KÖRÜLI ÉPÜLETEK (licitahelyszín)

A KÖBÁNYA, A KIS TEMPLOM ÉS A ROMOK

Lehelyezés: Kalandorok és régészek is lehelyezhetők. A színek nem keverhetők egymással.

Aktiválás: Minden játékos, aki megnyerte valamelyik licitet, kap 2 műkincskártyát és az adott helyszín által meghatározott bónuszt.

➔ Kapsz 1 győzelmi pontot.

➔ Kapsz 1 felfedezéspontot.

➔ Kapsz 1 érmét.



A MŰKINCSKÁRTYA LEÍRÁSA

Egy műkincskártya számos információt tartalmaz.



- 1** Ikon, ami a műkincs típusát mutatja meg. 5 különböző típus van: agyagedény, fegyver, kőtábla, szobor és múmia.
- 2** Illusztráció a műkincsről.
- 3** Bónusz, a kártyák egy részén (lásd 10. oldal, *Műkincsek leszállítása*).
- 4** A gyűjtemény értéke (lásd 10. oldal, *Műkincsek leszállítása*).
- 5** Ilyen típusú műkincsek száma a 75 lapos pakliban.



• A FEKETEPIAC (licithelyszín)

Lehelyezés: Csak kalandorok helyezhetők le.

Aktiválás: A licit győztese eldobhat egy műkincskártyát a kezéből, hogy szerezzon 7 érmet. A játékos nem kapja meg a győzelmi pontot és a bónuszt az eldobott kártyáért.



• A FALU (különleges helyszín)

Lehelyezés: A faluban 3 hely található, amelyek költsége 1 vagy 2 érme. Itt a játékosok fejlesztéslapkákat szerezhetnek.

Aktiválás: Fentről lefelé minden játékos elvesz 1 felfordított fejlesztéslapkát a faluból.

FEJLESZTÉS MEGSZERZÉSE

Két típusú fejlesztés létezik a játékban (lásd 12. oldal, *A fejlesztések*):

- A piros kereszttel jelöltek azonnali bónuszt adnak. Ezután ezek a játékosok saját dobópaklijába kerülnek.
- A piros kereszt nélküliek állandó bónuszt adnak.

Amikor egy játékos állandó bónusszal rendelkező fejlesztést szerez, a karaktertáblája jobb oldalán lévő két hely egyikére teszi.

A játékosnak egyszerre legfeljebb 2 állandó fejlesztésük lehet. Ha ezeken felül a játékos új fejlesztést szerez, az egyik fejlesztését el kell dobnia a saját dobópaklijába.



Figyelmeztetés: Egy játékosnak nem lehet 2 ugyanolyan fejlesztése. Ha olyan állandó fejlesztést választ, amellyel már rendelkezik, rögtön a saját dobópaklijába kell helyeznie.

Megjegyzés: A fejlesztések alján látható győzelmi pontok csak a játék végén szerezhetők meg (lásd 11. oldal, *A játék vége*).



• A KIKÖTŐMESTERI IRODA (ingyenes helyszín)

Lehelyezés: Kalandorok és régészek is lehelyezhetők. Minden felfedező lehelyezése 2 érmebe kerül.

Aktiválás: Minden felfedezőért a játékos leszállíthat 3 műkincskártyát (lásd 10. oldal, *Műkincsek leszállítása*).



• A HAJÓK (licithelyszín)

Lehelyezés: Kalandorok és régészek is lehelyezhetők. A színek nem keverhetők egymással.

Aktiválás: A licit győztese leszállíthat 6 műkincskártyát (lásd 10. oldal, *Műkincsek leszállítása*).

MŰKINCSEK LESZÁLLÍTÁSA

A játékos által leszállítható műkincsek számát az adott helyszín korlátozza. A játékosok az általuk választott kártyákat szállítják le, de nem kötelesek megtenni ezt.

A műkincskártyákat a leszállítás után el kell dobni.

Minden műkincsnek van egy gyűjteményértéke **A**, így a játékos több győzelmi pontot kaphat, ha ugyanabból a típusú műkincsből többet szállít le egyszerre.

Egy teljes gyűjtemény 3 ugyanolyan típusú műkincskártyából áll.



Bizonyos műkincsek bónuszokat is adnak **B**, amik hozzáadódnak a megszerzett győzelmi pontokhoz a leszállítás során.

A bónuszoknak 3 típusuk van:



➡ Kapsz 1 érmét.



➡ Kapsz 1 felfedezéspontot.



➡ Kapsz 1 győzelmi pontot.

Ha egy játékos 5 egyforma típusú műkincskártyát szeretne leszállítani, akkor egy teljes, 3 kártyából álló, és egy nem teljes, 2 kártyából álló gyűjteményért fog győzelmi pontokat kapni.

Példa: Dani a hajón van, így akár 6 műkincset is le tud szállítani. 4 szobra és 2 múmiája van. Elhatározza, hogy bevált 3 szobrot 8 győzelmi pontért és 2 múmiát 6 győzelmi pontért. Összesen 14 győzelmi pontot szerez.



A szobron lévő 2 felfedezéspontnak köszönhetően 2 mezőt léphet előre a korongjával a felfedezésávon és plusz 1 győzelmi pontot szerez.



4. FÁZIS: FELKÉSZÜLÉS A KÖVETKEZŐ FORDULÓRA

1) Léptessétek előre a repülőt egy mezővel a fordulójelző sávon. Ha már eleve az 5. helyen van, a játék azonnal véget ér (lásd lejjebb, *A játék vége*).

2) Töltsétek fel a templom és a körülötte elhelyezkedő épületek üres helyeit új műkincskártyákkal a húzópakliból.

3) Töltsétek fel a falu üres helyeit, hogy ismét 3 fejlesztés legyen elérhető.

A JÁTÉK VÉGE

A játékosok az 5. forduló végén az alábbiak alapján szereznek győzelmi pontokat:

- A kezdőjátékos-jelző birtokosa 2 győzelmi pontot kap **1**.
- Minden játékos 1 győzelmi pontot kap minden megmaradt 3 érméjéért **2**.
- A játékosok megkapják a fejlesztéslapkaikon látható győzelmi pontokat, beleértve a dobópaklijukban lévőket is **3**.

A legtöbb győzelmi pontot gyűjtő játékos nyeri a játékot.

Döntetlen esetén a felfedezésávon előrébb álló játékos lesz a győztes.

Ha még így is döntetlen áll fenn, a játékosok osztoznak a győzelmen.



Példa: Peti 34 győzelmi ponttal, 8 érmével, a kezdőjátékos-jelzővel és a fejlesztéslapkákból 5 győzelmi ponttal fejezi be a játékot. Ezekért összesen $34 + 2 + 2 + 5 = 43$ győzelmi pontot szerez.

2 FŐS JÁTÉK

A 2 fős játékban a játékosok helyszínkártyákat fognak használni, amivel egy harmadik játékos felfedezőinek lehelyezését fogják helyettesíteni minden forduló elején.

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1) Mindkét játékos vegye el a 6 csapattagfiguráját és a karakterfiguráját a választott színben.
- 2) Válasszatok 6 csapattagfigurát egy másik színben, ők fogják jelképezni a harmadik játékost.
- 3) Helyezzétek a piactáblát a templomra.



- 4) Tegyétek le a falutakaró táblát és a fejlesztéstakaró táblát az alábbi módon:



- 5) Tegyétek le a hajóakaró táblát a 3 fős játék előkészületeinek megfelelően.
- 6) Keverjétek meg a helyszínkártyákat, és húzzátok fel a legfelsőt.
- 7) Helyezzétek a harmadik játékos 6 felfedezőjét a kártyán jelölt helyszínekre.

1. FÁZIS: DOBÁS A FELFEDEZŐKKEL

Semmi sem változik.

A HELYSZÍNKÁRTVÁK LEÍRÁSA

A helyszínkártyák megmutatják, hogy mely helyszínekre kell letenni a harmadik játékos felfedezőit a táblán. Ezek mindig 3 különböző helyszínt fognak elfoglalni, az alábbi elosztásban:

A templom 1

A templom körüli épületek egyike 2

A fekete piac vagy a hajó 3

Példa: Ezen a kártyán a harmadik játékos lehelyez 2 régészt a templomra (egyét a 2. és egyet az 5. helyre), 3 régészt a kőbányára és 1 kalandort a fekete piacra.



2. FÁZIS: FELFEDEZŐK LEHELVEZÉSE

Amikor egy játékos kiüti a harmadik játékos felfedezőit egy licithelyszínről, azokat tegyétek félre, nem lesz rájuk szükség ebben a fordulóban.

3. FÁZIS: HELYSZÍNEK AKTIVÁLÁSA

A TEMPLOM

A harmadik játékos a műkincskártyák megszerzésénél a piactáblán látható sorrendet követi:



Ha ugyanabból a típusú kártyából több is van, a rajta lévő bónuszokat veszi figyelembe az alábbi sorrendben:



A harmadik játékos által megszerzett kártyákat tegyétek a dobópaklira.



Példa: A harmadik játékos (lila) a templom 3. helyét foglalja el. Megszerzi a kőbányát a felfedezés bónusszal, húz egy lapot a húzópakliból, majd mindkét műkincskártyát a dobópaklira teszi.

A TEMPLOM KÖRÜLI ÉPÜLETEK

Ha a forduló végén a harmadik játékos még mindig a 3 hely egyikén tartózkodik, dobjátok el a 2 műkincskártyát erről a helyszínről.

A FEKETEPIAC ÉS A HAJÓ

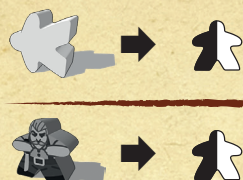
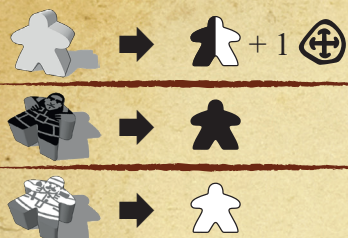
Semmi sem változik.

4. FÁZIS: FELKÉSZÜLÉS A KÖVETKEZŐ FORDULÓRA

- 1) Vegyétek le a harmadik játékos felfedezőit a tábláról.
- 2) Húzzátok egy új helyszínkártyát, és ennek megfelelően tegyétek le a 6 felfedezőjét.

ÖSSZEFOGLALÁS

1. FÁZIS: DOBÁS A FELFEDEZŐKKEL



2. FÁZIS: FELFEDEZŐK LEHELVEZÉSE



3. FÁZIS: HELYSZÍNEK AKTIVÁLÁSA



4. FÁZIS: FELKÉSZÜLÉS A KÖVETKEZŐ FORDULÓRA

- 1) Léptessétek a repülőt egy mezővel előre a fordulójelző sávon.
- 2) Töltsétek fel a templom és a körülötte lévő épületek üres helyeit új műkincskártyákkal a húzópakliból.
- 3) Töltsétek újra a falu üres helyeit, hogy ismét 3 fejlesztés legyen elérhető.

FEJLESZTÉSEK



Az 1. fázis: *Dobás a felfedező-
kel* során újradozhatsz leg-
feljebb 2 általad választott
felfedezőt.



Kapsz 2 érmét minden al-
kalommal, amikor kőtablát
szállítasz le.



A templomban minden hely
1 érmével olcsóbb számodra.



Az 1. fázis: *Dobás a felfede-
zőkkel* során újradozhatod az
összes felfedeződöt.



A leszállítás során, ha legalább
1 agyagedényt, 1 fegyvert és
1 kőtablát szállítasz le, kapsz
plusz 4 győzelmi pontot.



Plusz 1 műkincskártyát szállít-
hatsz le a kikötőmesteri irodá-
ban vagy a hajókon.



Bármikor beválthatsz 2 érmét
1 győzelmi pontra.



A leszállítás során, ha legalább
3 agyagedényt szállítasz le,
kapsz plusz 1 érmét és plusz
3 győzelmi pontot.



Húzz plusz 1 műkincskártyát a
templom 3. és 4. helyén. Tarts
meg egyet, a másikat tedd a
húzópakli aljára.



Bármikor beválthatsz 3 érmét
egy felfedezéspontra.



A leszállítás során, ha lega-
lább 3 fegyvert szállítasz le,
kapsz plusz 2 érmét és plusz
2 győzelmi pontot.



Azonnal megkapod a
lapkán jelzett bónuszokat,
majd tedd ezt a fejlesztést
a saját dobópaklidra.

Importálja: Gémker-Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu, info@gemker.hu
2021.01.28.

Tervező: Alexandre Garcia
Illusztráció: Nastyia Lehn

© & © GIGAMIC 2020
ZAL Les Garennes
62930 - Wimereux - France



FIGYELMEZTETÉS! Nem alkalmas 3 évnél fiatalabb gyermekek számára, az apró
alkatrészek fulladási okozhatnak. Kérjük, őrizze meg ezt az információt későbbi
felhasználás céljából. 06-2020

