

A jaguar piramisai

Tervezte: Gunter Burkhardt, 2002

Fordította: Balázs Attila



„A Közép-amerikai dzsungelben két kutató összegyűjtötte az elveszettnek hitt Jaguár Piramisainak darabjait. Amíg együtt tudtak dolgozni azon, hogy a „Jaguár piramisai” pontosan újra állhassanak, azalatt is megosztotta őket a kérdés, hogy vajon a kő monstrok milyen elv szerint épültek. Az építmény iránti tiszteletből fakadóan pontosan követniük kellett bizonyos építési szabályokat. Bármelyikük is hibázott, az előnyt jelentett a versenytársának, és ugyancsak előnyt jelenthetett a dzsungelben vezető út megtételéhez. Így mindketten azon voltak, hogy a másik minél több hibát vétsen...”

Cél:

A játék körökből áll. Az a játékos a nyertes, akinek a felfedező bábúja a messzebbre jut a dzsungelben vezető úton.



A doboz tartalma:

- Játéktábla két piramissal és egy úttal a dzsungelen keresztül
- 2 fa dzsungelkutató
- 10 jaguár kő
- 40 építő elem (kártyák melynek értéke 1-től 40-ig terjed)
- 1 játékszabály

Előkészületek:

- Helyezzétek a táblát a két játékos közé úgy, hogy mindegyikötök felé egy-egy piramis álljon.
- Mindkét játékos választ egy felfedező bábút, és a start mezőre helyezi.
- Helyezzétek a 10 darab jaguár követ a tábla mellé.
- Az idősebb játékos megkeveri a kártyákat és 15-öt oszt mindkét játékosnak láthatlanul. A megmaradó kártyákat lefordítva a tábla mellé helyezzük, ezekre a kör végén lesz szükség.
- A játékosok kézbe veszik a kártyákat és érték szerint szétválogatják őket. Ezt követően kijátszanak egy kártyát, hogy eldöntsék, ki kezdi a játékot. A magasabb értékű kártyát kijátszó játékos kezd. Vegyék vissza a kijátszott kártyákat a kezetekbe.
- Miután a kezdőjátékos cselekedett, a játékosok felváltva következnek.

Játékmenet:

A kezdő játékos kiválaszt kettőt a kezében tartott kártyák közül, és a játéktábla mellé helyezi őket felfordítva. Az ellenfél választ ezek közül egyet, és elhelyezi valamelyik üres helyen a piramisok valamelyikében. Ezt követően a

kezdő játékos elveszi a megmaradt lapot és elhelyezi a saját piramisában. Most a másik játékoson a sor, hogy ezt megismételjék.

A kártyák lehelyezésének szabályai:

- A kártyákat úgy kell lehelyezni, hogy az értékük szintről-szintre balról jobbra növekedjen. Egy szinten lévő kártya értéke magasabb kell, hogy legyen, mint az alatta lévő sor legmagasabb értékű lapja (ez alól kivételt képez az 1-es, legalsó sor). A legalacsonyabb értékű kártya így a piramis bal alsó sarkába kerül, a legmagasabb értékű pedig a csúcsra. *Megjegyzés: minden sor elején egy kis nyíl segít ennek a szabálynak a betartásában.*
- Amikor üres helyekre helyeznek kártyákat a játékosok, mindig figyelembe kell venniük a kártyák értékének



növekedésére vonatkozó lehelyezési szabályokat.

- A fenti kép egy lehetséges helyes kártya elhelyezést mutat, ahol az értékek balról jobbra és alulról felfelé növekednek.
- Az első kártyák lehelyezésénél még nem adódhat nehézség. Hamarosan azonban nehezebbé válik a kártyák piramisba való lehelyezése, mivel nem biztos, hogy lesz megfelelő hely számukra. Ebben az esetben egy már lent lévő kártyát kell letakarni úgy, hogy a helyes sorrend megmaradhasson. *Például: ha a 19-es és a 23-as kártyákat ajánlják fel az ábrán lévő piramishoz, akkor egyik elhelyezéséhez nincs üres hely. Az első játékos dönthet úgy, hogy a 19-es lapot ráhelyezi a 18-asra, majd a második játékos a 23-as ráteheti a 27-es lapra, így megtartva a helyes számsorrendet.*
- Amennyiben helyhiány miatt egy játékos egy kártyával letakar egy másikat, akkor egy Jaguár követ kel ezekre a lapokra helyezni. Innentől kezdve több kártyát erre a helyre nem lehet letenni

Felfedező mozgatása:

Amikor egy játékos arra kényszerül, hogy letakarjon egy lent lévő kártyát egy másikkal, akkor az ellenfele mozgathatja a felfedezőjét a dzsungelben lévő ösvényen, pontosan annyit, amennyi az adott sor értéke Minél magasabb sorban történt a csere, annál tovább haladhat a felfedező. (a legalsó sorban 1-et lép, a következőben 2-öt, stb.) *Megjegyzés: Minden sor jobb oldalán a számok megmutatják, hogy milyen messzire mozoghat a felfedező. A fenti példához igazodva, ha a játékos lehelyezi a 23-as kártyát úgy, hogy a 22-es lapot fedi le, akkor az ellenfél egy mezőt léphet előre, amennyiben a 27-et takarja le, úgy az ellenfél 2 mezőt léphet. Két felfedező állhat egyazon helyen a dzsungelben lévő ösvényen.*

A dzsungel ösvény eseményei:

Az ösvényen történhetnek események, melyek jelezve vannak a mezőkön. Amint egy játékos a felfedezőjével rálép egy esemény mezőre, azonnal végre kell azt hajtani (azok az eseménymezők, melyeken csak áthalad a játékos nem számítanak, csak azok, amelyeken a lépése véget ér). Ha a másik játékosnak még le kel helyeznie kártyát, akkor a második kártya lehelyezése előtt következik be az esemény. A játékos, aki rálépett egy ilyen esemény mezőre dönthet úgy, hogy figyelme kívül hagyja, és nem hajtja végre azt.

Az események az alábbiak lehetnek:



1. A saját piramisodból eltávolíthatsz egy Jaguár követ.
(A kártyára, amelyről lekerül a Jaguár kő, újra lehet másik lapot helyezni.)
2. Egy kártyát (amelyen nincs Jaguár kő) levehetsz a saját piramisodból.
(A kártyát a tábla mellé félretett megmaradt lapok alá helyezzük.)
3. Egy kártyát (amelyen nincs Jaguár kő) levehetsz az ellenfél piramisából.
(A kártyát a tábla mellé félretett megmaradt lapok alá helyezzük.)
4. Egy kártyát elvehetsz az ellenfél kezben tartott lapjaiból, és helyezd a magmaradt lapok alá.
(Nem szabad megnézni, hogy mit húztál az ellenfeledtől!)

A kör vége:

- Amikor egy játékos a piramisának mind a tíz helyét betöltötte, figyelembe véve a lerakás szabályait, akkor a kör véget ért. Ez a játékos meg is nyeri a kört. Amennyiben mindkét játékos be tudja fejezni a piramisát ugyan abban a körben, akkor az nyeri a kört, akinek a legnagyobb a különbség a legmagasabb és a legalacsonyabb értékű kártyája között. Ha még így is döntetlen, akkor a legmagasabb értékű kártyával rendelkező játékos a nyerő.
- A kör véget ér abban az esetben is, ha egy játékosnak le kéne helyeznie kártyát, de nem tud, a Jaguar kövek miatt. Ebben az esetben ez a játékos elveszíti a kört.
- Ha egy játékosnak csak egy vagy egy kártyája sem marad akkor amikor rá kerül a sor, a kör véget ér. Ebben az esetben a játékosok még kijátszhatnak kártyákat (ha maradt nekik) a piramisaikba. Ha egy piramis befejezetlen marad a megmaradt kártyák kijátszását követően is, az a játékos nyerte a kört, akinek a legkevesebb üres helye maradt a piramisában. Egyenlőség esetén a számok közti különbség számít a fentiek szerint.

A kör nyertese 5 mezőt mozgathatja előre a felfedezőjét az ösvényen. Ha ilyenkor lép egy eseményre, hagyjátok figyelmen kívül.

A játék vége:

Minden kör végén sor kerül egy úgynevezett „dzsungel próbára”. A felretett pakli legfelső kártyáját felfordítjuk, és összevetjük annak a mezőnek az értékével, melyen az elől álló felfedező áll, a következők szerint:

- Ha a felfordított kártya értéke azonos, vagy nagyobb, mint a dzsungelösvény azon mezejének értéke, ahol az előrébb álló felfedező áll, akkor újabb kör következik. Mind a 40 kártyát megkeverjük, és a játékosoknak fejenként 15 lapot osztunk. A felfedezők onnan indulnak, ahol az előző körben végeztek. Az a játékos kezd, akinek a felfedezője hátrébb áll. Ha mindketten ugyan ott állnak, akkor úgy kell eldönteni, hogy ki kezdje a kört, mint a játék elején.
- Amennyiben a felfordított kártya értéke alacsonyabb, mint az ösvény azon mezejének értéke, ahol az előrébb álló felfedező áll, akkor ez a játékos megnyeri a játékot. Ha mindkettő játékosnak ugyan ott áll a felfedezője, akkor az nyert, aki a legutolsó kör nyertese volt.
- A dzsungel ösvény utolsó mezőinek nincs számozott értéke. Ha az elől haladó felfedező egy ilyen mezőre ért, akkor is véget ér a játék. A nyertes ebben az esetben az, aki messzebbre jutott.

