

TOTEMIX

8+ | 2-6 fő | 30 perc

A hatalmas Majomisten megharagudott a Fehér Városra, mert nem mutattatok be neki elég áldozatot. Azóta semmi sem sikerül: hol sárlavina önti el házaitokat, hol a dzsungel állatai ragadják el a város lakóit.

A sámánotok azt mondta, az tudja kiengesztelni a Majomistent, aki a legmagasabb faragott állatos totemet építi – ő lesz a város megmentője!

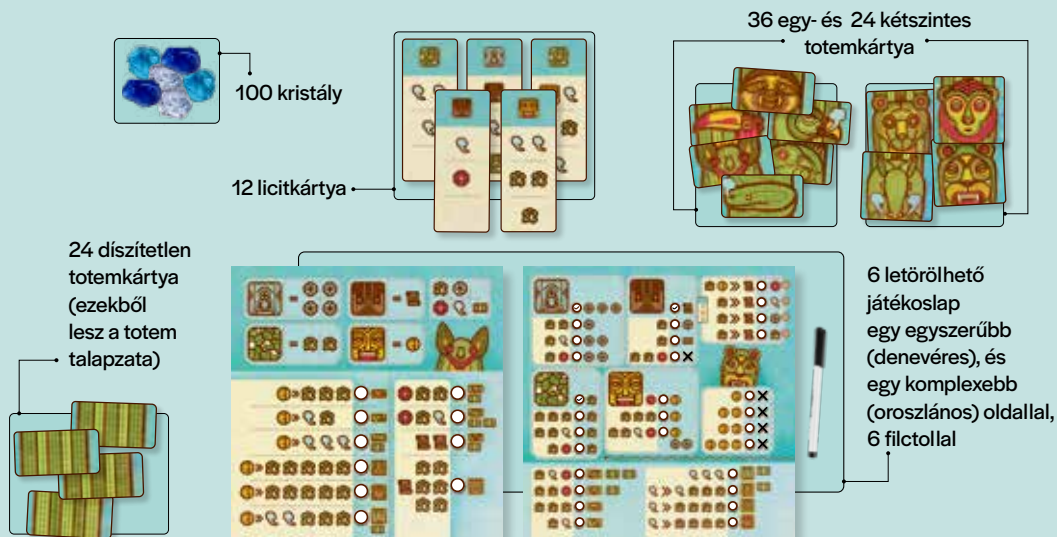
De hogyan juttok hozzá a totem darabjaihoz? Licitáljatok, és szerezzetek értékes anyagokat: kristályokat, aranyat, füstöt, rubint és követ, amikből felépíthetitek a faragott totemeket! Taktikázzatok jól, legyetek szerencsések és szemfülesek! A dzsungel szelleme legyen veletek!

HOGYAN JÁTSSZATOK?

A QR-kód linken megtaláljátok a szabálymagyarázó videót!



JÁTÉKELEMEK



ELŐKÉSZÜLETEK (az ábrán 2 főre)



A játék célja, hogy a tiétek legyen a legmagasabb, díszesen faragott totemoszlop.

TOTEMÉPÍTŐ GYAKORNOK – bevezető játékverzió –



Hogy ti lehessetek a város megmentői, gyakorolnotok kell a totemépítést.

Ezért először ezzel a verzióval kezdjétek! A játékoslapot fordítsátok a denevéres oldalára.

A játék köreiben először kristályaitok segítségével a licitkártyákon szereplő nyersanyagokra (esetleg további kristályokra) licitáltok, majd az így megszerzett nyersanyagokat a játéktáblákon beikszelhetitek a sárga mezőkben. Ezekből a nyersanyagokból építhetitek fel a totemek szintjeit.

A játékos tábla magyarázata

A játékos tábla felső részén látható segédlet mutatja a játék során licitálással megszerezhető jutalmakat, az alsó részen pedig a licitekből megszerzett nyersanyagokat ikszelhetjük be.

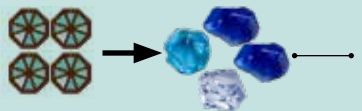


Nyersanyagforrások (négyzetes ábrák a denevéres játékos tábla bal felső részén)



Ha ezt nyeritek a liciten, akkor a mellette lévő nyersanyagokból annyit kaptok, amennyi a lapon van (így ha valaki a kristálymaszkot nyeri a licit alapján, 4 kristályt kap a kezébe, ha a kőbányát, akkor 2 követ ikszelhet, a templomnál egy papiruszt és az arany-maszknál egy aranyat).

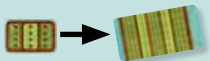
Nyersanyagok (a segédlet jobb felső sarkában látszódnak)



Kristály: ezeket kézbe kapjátok (vegyetek el annyi kristályt a kőmedencéből, amennyi jár).



Rubin, kő, füst: ezeket a totemek építésére használhatjátok fel. Ha ilyet szereztetek, a játékos táblátok sárga mezőiben tudjátok beikszelni őket.



Talapzat: ekkor egy dísztelen totem-kártyát vegyetek magatokhoz.

A JÁTÉK MENETE

1. Licitálás

Csapjátok fel a felső licitkártyát! A rajta lévő nyersanyagokért folyik a versengés. Minden játékos rejtse el titkosan a markában annyi kristályt, amennyit hajlandó fizetni a kinézett nyersanyagokért! Ezután egyszerre megmutatják a markukat, és kiértékelik az eredményt.

2. A licit kiértékelése

A licittől függetlenül a kártya legfelső részén, a türkiz mezőben lévő nyersanyagokat mindenki megkapja. Ezután **először a legkevesebb kristályt ajánló (akár 0 is lehet)** játékos(ok) kapják meg a licitkártya

legelső sorának tartalmát. Ha mindenki ugyanannyi kristályt tart a markában, mindenki CSAK a legelső sort kapja meg! Majd a **legtöbbet licitáló** játékos(ok) megkapják a legfelső sor tartalmát (akár többen is, egyenlőség esetén). Végül **mindenki más** a középső sor tartalmát kapja.

A licitre felajánlott kristályaitokat dobjátok a kőmedencébe (ezt minden játékosnak meg kell tennie, attól függetlenül, hogy milyen eredménnyel licitált!)

PÉLDA



Ezt minden játékos megkapja, tehát ebben az esetben Soma, Zsuzsi, Laci és Panni is 4 kristályt és 2 követ szerez, mert azt adja a kristálymaszkos partónus és a kőbánya.

Zsuzsi 4 kristállyal licitált, így övé a rubin és a füst.

Laci 2, Panni 1 kristállyal licitált, így mindketten középen vannak, és 2-2 kristályt kapnak.

Soma kezében egy kristály sem volt, így ő a legelső jutalmat kapja, vagyis ez esetben semmit.

3. Jutalmak kiosztása, bejelölése a játékoslapon

Miután kiértékeltek a licitet, minden játékos eldönti, hogy a megszerzett nyersanyagokat melyik totemhez fogja felhasználni – akár több totem között is eloszthatja. A kiválasztott totemnél/totemeknél kiikszeli a körében megszerzett nyersanyagokat a játékos táblája sárga mezőiben. Minden anyagból annyit ikszelhet ki, amennyit szerzett. Érdemes felülről lefelé haladni – először mindenki a közös jutalmat (a kártya türkiz részén lévő) vezesse fel a lapjára, és utána a liciten megszerzett többi anyagot. Ha kristályt szereztetek, a kőmedencéből vehetitek el.



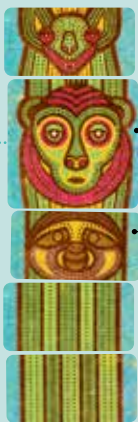
Az ikszelés sorrendje tetszőleges, KIVÉVE a bal oldali 6, arannyal kezdődő sort (mellette dupla nyíl) – itt először az aranyat kell kiikszelni, és utána már tetszőleges sorrendben jöhet a többi, akár ugyanabban a körben is.

Minden olyan megszerzett nyersanyag helyett, amit nem tudtok beikszelni a játéktáblán (mert például egy 4. pergament kapnátok, de csak 3 van a táblán, vagy füstöt nyertetek, de hiányzik előle az aranypénz, így azt még nem ikszelhetitek be), **1 kristályt kaptok a kőmedencéből.**



4. Totemkártya megszerzése

Ha valakinek sikerült egy totemdarabka melletti összes nyersanyagot beikszelni, akkor megkapja azt! Pipálja ki a fehér kört, és vegye magához a megfelelő totemkártyát.



Vannak **egy és két szint magas** elemek, és olyan állatos totemek is, amik mellé **díszítetlen totemdarabot** is kapunk (ez jelölve van a totem képe mellett a játéktáblán).

Ekkor egy ilyen kártyát is keressünk ki, és tegyük magunk elé. A totemdarabkákat tegyük egymás fölé, ahogy építkezünk, hogy látható legyen a totemoszlop magassága (ez a totem most 6 szint magas)

A játéktáblán a **vékony sárga kerettel kiemelt faragott totemek** érnek csak pontot a játék végén!

PÉLDA

aktuális licitkártya



Zsuzsi az első körben 3 kristállyal licitált. Mivel Soma 4 kristállyal fölélicitált, Panni kezében pedig egy kristály sem volt, így Zsuzsi a közös jutalomra, a kőbányára jogosult (ami 2 követ jelent), és a középső jutalomra, a 2 kőre. Mivel még nincs aranya, csak a 4 utolsó totem felépítését kezdheti el, így a 4 követ az alábbiak szerint osztja el:



Soma 4 kristállyal nyert a liciten, ezért ő a közös jutalomra, a kőbányán túl (ami 2 követ ad) aranyat és füstöt kap. Az arannyal megkezdí az egyik totem építését, majd rögtön be is ikszeli mellé az egyik követ és a füstöt, így az egyik toteme el is készült. Kipipálja, és magához veszi az ábrán látható totemkártyát. A másik kővel egy új totembe kezd, ahol nincs arany előfeltétel.



Ezután csapatatok fel új licitkártyát, és kezdődhet a következő kör! Ha elfogynának a licitkártyák, újra kell keverni őket, és mehet tovább a játék.

A játék vége

Amint az egyik játékosnak sikerül **9 szint magas** totemet építenie (a dupla magas elemek 2 szintnek felelnek meg), a játék azonnal véget ér – a Majomisten észrevette a totemeket, és letekint a felhők közül rátok. VIGYÁZAT! Nem biztos, hogy az nyer, akinek először 9 szint magas lett az építménye. Mindenki számolja össze az állatos elemeket – a dupla magasak kettőt érnek. Akinek a legtöbb van, az nyert. Döntetlen esetén akinek magasabb a teljes oszlopa, az a győztes. Ha az is egyenlő, több nyertes is van.

Gratulállok, sikerült elérned, hogy a Majomisten megbocsásson a népednek, ezért öröm és dicsőség vár rád!

A játék végén papírtörölővel töröljétek le a tintát a játéktáblákról. Ha rászáradt, akkor alkoholos törölt használjatok.

TOTEMÉPÍTŐ MESTER

A játékosablát fordítsátok a oroszlános oldalára!



Ez a játékmód szinte mindenben megegyezik a Totémépítő gyakornokkal, azzal a különbséggel, hogy itt a megszerzett nyersanyagokból nem csak totemeket építhettek, hanem **a nyersanyagforrásaitokat is fejleszthetitek**, így sokoldalúbban taktikázhattok. Tehát ebben a verzióban, ha ügyesek vagytok, a nyersanyagforrásokból egyre több nyersanyagot tudtok kinyerni!

Fejleszthető nyersanyagforrások (az oroszlános játéktábla bal felső részén):



Kristálymaszkos patrónus:

alapból 3 kristályt ad, de ha fejlesztitek, akár 8 kristályt is kaphattok tőle egy körben. Ennek a segítségével a licitálásban kerülhettek előnybe.

Templom:

alapból papiruszt ad (ami a liciteknél adhat bónuszokat), de kristályt, díszítetlen totemdarabot és X-et (részletek később) is szerezhettek itt.

Kőbánya :

alapból 1 követ ad, de ha fejleszti-tek, akár 4 követ is kaphattok itt egy körben. Ennek a segítségével az építésben és a fejlesztésben kerülhettek előnybe.

Aranymaszkos varázsló:

alapból semmit sem ad, fejleszteni-tek kell, hogy aranyat (és esetleg kristályt) szerezzetek tőle.

A JÁTÉK MENETE

1. Licitálás

Ugyanaz, mint az egyszerűbb verzióban, de ha nem nyersanyagra, hanem nyersanyagforrásokra licitálunk (vagyis kristálymaszkos patrónusra, kőbányára, templomra vagy aranymaszkos varázslóra), az mindenkinek **annyi nyersanyagot fog érni, amennyi az adott mezőben a már kipipált sorok mellett látszik** (példa később a Sorrendiségnél).

2. A licit kiértékelése

Megegyezik az egyszerűbb játékmóddal.

3. Jutalmak kiosztása, bejelölése a játékoslapon

A liciten megszerzett nyersanyagokat **fejlesztésre** (sötétebb kék felső rész) és **totémépítésre** (a játékoslap alsó része) is lehet fordítani. A játéktábla további újdonságait lásd a következő oldalon.



4. Totemkártya megszerzése, ha valakinek sikerül egy totemet megépítenie

Megegyezik az egyszerűbb verziónál leírtakkal. Itt is vannak **előfeltételes** (dupla nyíllal jelölt) totemek. Ezeknél először egy füstöt kell beikszelni, és utána jöhet csak a többi nyersanyag (akár ugyanabban a körben).

A játék vége

Megegyezik az egyszerűbb verziónál leírtakkal.

ÚJDONSÁGOK A JÁTÉKTÁBLÁN

Licitnél kapható előnyök



Ha itt költötök fejlesztésre, akkor a licitáláskor bónusz nyersanyagokhoz juthattok. Ha valaki kipipálta a felső sort, akkor később bármikor nyer a liciten, mindig kap egy rubint is. A második sor teljesítése esetén, ha a középső sort kapjátok a licitben, mindig kaptok egy füstöt, a harmadik sor esetén pedig ha utolsó lett valaki a liciten, mindig kap egy kristályt is. Az utolsó sor követ a kipipálója akkor kapja meg, ha bármelyik másik játékkal azonos számú kristállyal licitált a körben.

Ha 0-át licitáltok, egyik bónuszt sem kaphatjátok meg!

Fontos, hogy ez a tábla előfeltételes – a kettős nyíl azt jelzi, hogy előbb muszáj a nyíl előtti összes nyersanyagot beikszelni, és csak utána lehet a papiruszt (de akár ugyanabban a körben is). Ekkor ki lehet pipálni a karikát, és a következő licittől már élvezhetitek is az előnyöket.

PÉLDA



Panni egy körben egy papiruszt és egy követ is szerzett a liciten, ezért először a követ, majd a papiruszt ikszeli be, és így kipipálhatja a kristály előtti karikát. A legközelebbi licittől bármikor, ha ő teszi fel a legkevesebbet a liciten (de nem nullát!), egy kristály üti a markát.

X: Joker

A templomban szerezhettek meg, vagy az aranymaszkos varázslótól kapott aranyért vásárolhattok.

PÉLDA



Soma ebben a körben 1 rubint kapott, és azt az egyik templom alatti mezőn ikszelte be, a már meglévő 2 kő mellett. Mostantól, ha a liciten templomot nyer, mindig kap egy jokert, amivel bármit beikszelhet bármelyik sárga mezőben.



Lacinak korábban a varázslónál sikerült kipipálnia a második sort. Ebben a körben egy aranymaszkos varázslót nyert a liciten, így 1 aranytallért szerzett. Ezt rögtön be is ikszelte a szomszéd mezőben, így kapott egy X jokert. Ezt azonnal fel is használhatja, bármit beikszelhet bármelyik sárga mezőben.

Ha X-et kaptok, azonnal fel kell használnotok – bárhol a játéktábla sárga mezőiben bármilyen nyersanyagot beikszelhettek (akár követ, akár rubint, akár füstöt stb.), kivéve persze az előfeltételes részeknél a nyíl utáni szakaszt, ha az előfeltétel még nem teljesült.

Sorrendiség

A játék során először mindig a liciten megszerzett összes nyersanyagot ikszeljétek be a sárga mezőkben. Csak azután pipálhatjátok ki a karikákat, ha bármelyik sort sikerült maradéktalanul teljesítenetek. Ha az totemdarabka, akkor az érte járó kártyát/kártyákat rögtön megkapjátok. Ha fejlesztés, akkor az ezzel járó előnyök a következő körtől lépnek érvénybe.



1. Zsuzsinak a licitálás előtt így nézett ki a kőbánya mezője.

2. Most a liciten egy kőbányát és egy arany varázslót kapott mindenki, Zsuzsi pedig egy rubint nyert. A rubint beikszeli. A kőbányája jelenleg 2 követ ad (2 pipa van alatta), az egyiket a rubin mellé ikszeli, a másikat totem-építésre költi.

3. A köre végén látja, hogy a kőbánya újabb fejlesztése is teljesült, így azt is kipipálja. Ha legközelebb kőbányát nyer, már 3 követ kap majd.

2 FŐS JÁTÉKMÓD

Mindkét játékverzió játszható 2 fővel is. Ebben az esetben különböző liciteknel a nyertes és a vesztes egyértelmű. Amennyiben egyformán licitálnak, két játékosnál a licitkártya alsó mezője helyett mindketten a közép mezőt kapják meg.