

BIZÁNC

Emanuele Ornella

3-6 játékos részére
8 éves kortól
játékidő kb. 45 perc

Tartalom

96 árukártya: 6 különféle áru, mindegyikből 16 áru



6 db 1-es



5 db 2-es



3 db 3-as



2 db 4-es



0-s

6 licitkártya (1-től 6-ig)



2 piackártya



Játékötlet

A játékosok bizánci kufárok, nagy árukészlettel. Minden fordulóban licitálnak a kezükben tartott kártyákkal, és mindenki pontosan egy aukciót fog megnyerni. A győztes licitjét a piacra rakja, amelynek tartalmát a játékosok a forduló végén szétosztják egymás között. A játékosok bármikor eladhatnak három ugyanolyan árut, ilyenkor a legértékesebbet megkapják pontként. A játék akkor ér véget, amikor kifogy a húzópakli. Az győz, aki a legtöbb pontot gyűjti össze.

Előkészületek

- ⊗ A 96 áru- és a 16 kufárkártyát jól össze kell keverni, majd mindkinek képpel lefelé kiosztani négy lapot. A játékosok számának függvényében ezután a pakliból bizonyos számú kártyát vissza kell rakni a dobozba (l. táblázat alant). A megmaradt lapokat képpel lefelé az asztal közepére kell tenni: ez lesz a húzópakli.
- ⊗ A szükséges (l. táblázat) licitkártyákat szám szerint (felülről lefelé) külön pakliként a húzópakli mellé kell tenni. A megmaradt lapokat vissza kell rakni a dobozba.
- ⊗ A két piackártyát egymás mellé rakva létre kell hozni a bizánci piacot.
- ⊗ Az osztó bal oldali szomszédja kezd.

játékoszám	szükséges licitkártyák	eltávolítandó árukártyák	fordulók száma
3	2, 4, 6	4	8
4	2, 3, 4, 5	12	6
5	1, 2, 3, 4, 5	2	6
6	1, 2, 3, 4, 5, 6	4	4

4 játékosos példa: A 2-es, 3-as, 4-es és 5-ös licitkártyák maradnak, ebben a sorrendben; az 5-ös van legfelül. Az 1-es és a 6-os licitkártya, valamint 12 árukártya visszakerült a dobozba.



Játékmenet

Aukció

A húzópakli tetejéről annyi árukártyát kell felcsapni, amilyen szám látható a legfelső licitkártyán. A fentebb példában ez az 5-ös licitkártya, ezért 5 árukártyát kell felcsapni.

A felcsapott kártyák együtt, egyetlen ajánlatként lesznek aukcióra bocsátva. Az első fordulóban az osztó balján ülő játékos kezdi a licitálást: vagy passzol, vagy pedig licitál, a kezéből képpel felfelé lerakva maga elé tetszőleges számú árukártyát. A kártyák összértéke szabja meg licitjét – az áruk fajtája lényegtelen, így a licitben többféle árukártya is lehet.

Sorban, az óramutató járása szerint a többiek is vagy passzolnak, vagy felüllicitálják az előző liciteket. A licitnek mindig magasabbnak kell lennie az összes előző licitnél. A játékosok licitjüket mindig képpel felfelé lerakják maguk elé. Az aukció több körig tarthat, akire megint sor kerül, vagy passzol, vagy emel. Emelésnél a játékos újabb lapot-lapokat rak le a kezéből, kiegészítve licitjét. Már lerakott kártyát nem vehet vissza, nem "válthat". Aki passzol, végleg kiszáll az aukcióból, és ha van előtte egy vagy több lap, azokat visszaveszi a kezébe. Az aukció akkor ér véget, amikor egy játékos kivételével már mindenki passzolt.

A licitálás győztesének az alábbiakat kell elvégeznie:

- ⊗ A kártyákat, amelyekkel licitált, a bizánci piacra kell raknia. A piacon a kártyákat áruajták szerint szétválogatva kell tartani. (L. a példát alant.)
- ⊗ A kártyák közül, amelyekre licitált, ki kell választania egyet, és azt is a bizánci piacra kell raknia.
- ⊗ Az ajánlatból a többi kártyát viszont a kezébe veszi.
- ⊗ Végül a játékos maga elé veszi a legfelső licitkártyát, e fordulóban már nem vehet részt újabb aukcióban.

Példa az aukció végére Anita



Az aukciót 4-es összértékkel Anita nyerte. A többiek visszavették licitjuket a kezükbe. Anita teljes licitjét (1-es posztó, 2-es fűszer, 1-es bor) a bizánci piacra rakja. A megszerzett ajánlatból is egy lapot ide kell raknia: az 1-es fűt választja. Az ajánlat többi kártyáját (3-as liszt, 3-as olajbogyó, 2-es posztó, 1-es liszt) a kezébe veszi. Végül elveszi és maga elé kírakja az 5-ös licitkártyát.

Újabb aukciók

Megint annyi árukártyát kell felcsapni, amilyen számú licitkártya van legfelül. Az előző aukció győztesétől balra az első játékos, aki még nem nyert aukciót, kezdi a licitálást: vagy licitál, vagy passzol.

Speciális esetek

Mindenki passzol: Ekkor az elsőként passzoló játékos nyer. Azonban ilyenkor **nem** kell az elnyert ajánlatból egy lapot a bizánci piacra raknia, a teljes ajánlatot a kezébe veszi.

A forduló utolsó aukciója: Mivel csak egy játékos maradt, nem kell licitálnia, így is megnyeri.

3 vagy 4 játékos esetén az ajánlatban lévő két árukártya közül az egyiket a bizánci piacra rakja, a másikat a kezébe veszi. Ezután elveszi és maga elé rakja a 2-es licitkártyát.

5 vagy 6 játékosnál a játékos az ajánlatban lévő kártyát nyomban a bizánci piacra rakja, majd elveszi és maga elé rakja az 1-es licitkártyát. (Tehát nem kap egy árukártyát sem.)

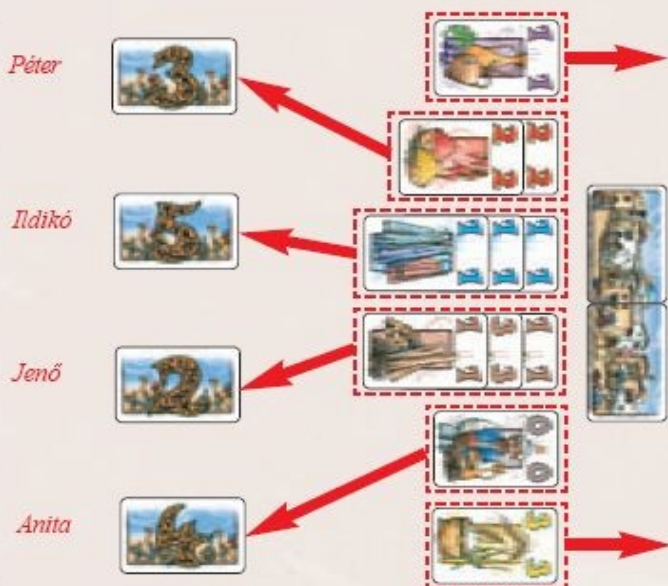
A bizánci piac

Miután a forduló összes aukciója megtörtént, a játékosok lapokat kaphatnak a bizánci piacról. A licitkártyák sorrendjében, kezdve a legalacsonyabbal, a játékosok sorban elveszik és a kezükbe veszik egy-egy áru fajta összes lapját a piacról. Mindenki csak egy áru fajtat vehet el. Ha maradna a piacon egy vagy több kártya, azokat vissza kell rakni a dobozba. Ezután vissza kell tenni a licitkártyákat az asztal közepére, érték szerint, felülre a legmagasabbat.

Példa teli piac szétosztására (4 játékos)

Jenőnél van a legalacsonyabb licitkártya, ő választhat elsőként a bizánci piacról. A fűk mellett dönt, és a kezébe veszi ezeket a kártyákat.

Péter a fűszereket választja, Anita a kufárt, Ildikó a posztókat. A bort és a lisztet nem választotta senki, ezek kikerülnek a játékból.



Új forduló

Ha még nem fogyott ki a húzópakli, új forduló kezdődik. Megint annyi árukártyát kell felcsapni, amilyen számú licitkártya van legfelül. Az a játékos kezd, akinél az előző fordulóban a legalacsonyabb licitkártya volt.

Eladás

Eladni bármikor lehet. Az eladáshoz mindig három ugyanolyan fajtájú áru kell. Az eladó játékos a kezében tartott lapjai közül elővéve megmutatja azokat a többieknek. Ezután a legértékesebbet képpel lefelé lerakja maga elé, a másik kettőt pedig visszateszi a dobozba.

Példa: Ildikó elad három posztót. A 4-es kártyát képpel lefelé lerakja maga elé, a két 1-es pedig visszarakja a dobozba.



Hétnél több lap a kézben

Ha egy játékosnak hétnél több kártya van a kezében, azonnal gondoskodnia kell róla eladással vagy lapok eldobásával, hogy a kezében lévő kártyák száma hétre vagy az alá csökkenjen. Az eldobott lapok visszakerülnek a dobozba.

A kufarkártyák

A kufarkártyák értéke 0, így licitálásra nem használhatók, eladásnál azonban dzsókerként viselkednek. Eladásnál bárhány áru helyett beadható ugyanennyi dzsóker, például fűszerként eladható egy fűszer- és két kufarkártya. Minthogy a kufarkártya értéke 0, eladásnál után mindig kikerül a játékból. Három kufarkártya is eladható egyben, ilyenkor a játékos az egyiket képpel lefelé maga elé lerakja – a játék végén ez a lap 5 pontot ér majd.

Példa:

Péter elad egy 4-es és egy 3-as lisztet, valamint egy kufarkártyát. A 4-es lapot rakja le maga elé pontként, a másik két kártyát pedig visszarakja a dobozba.



Anita három kufarkártyát ad el. E speciális esetben az egyik kufarkártyát lerakja maga elé, az a játék végén 5 pontot ér majd. A másik két kártyát visszarakja a dobozba.



A játék vége, győzelem

A játék akkor ér véget, amikor kifogy a húzópakli; természetesen az utolsó aukciót még teljesen végig kell csinálni és a piacon lévő lapokat kiosztani, valamint még mindenki el tud adni, aki akar és képes rá. Akinél a legnagyobb az előtte képpel lefelé lerakott kártyák pontértéke, győzött. Egyenlőség esetén az számít, hogy kinek van több árukártya a kezében.



Ha bármilyen kérdés, kérdése, problémája lenne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de



DAS INTERNET-MAGAZIN FÜR UND UM SPIEL