



2038-at írunk.

Miután az USA már évtizedek óta el van adósodva Kínának, Japánnak, Oroszországnak, Brazíliának és más országoknak, elkerülhetetlennek tűnik az államszűkület. Végso próbálkozásaként az Egyesült Államok kormánya úgy dönt, hogy megváltja a "családi ezüstpárt": műtárgyak, antikvitások és egyéb kincsek, amelyek még a "jóélet és hatalom idején vándoroltak" a "Warehouse 51-be", most kalapács alá kerülnek.

A JÁTEK CÉLJA

A játékosok örülten gazdag régiséggyűjtő milliárdosok, akik akár dollár-billiókkal is hajlandók a különleges és mágikus antikvitásokra licitálni. Úgy tűnik, hogy a tárgyak némelyike különös, jótékony erővel bír, de akadnak igencsak veszélyesek is...

Minden gyűjtő szeretné a leggrandiózusabb kollekciót összeállítani, hogy ezáltal a többiek fölé kerekedjen. De igencsak óvatosnak kell lenniük, nehogy egy hamisítványba fussanak bele, ami könnyen romba döntheti renoméjukat. Az aukciók végeztével kiderül, melyik milliárdos győzedelmeskedett, kinek sikerült a legnagyobb gyűjteményt összeállítani.

TARTOZÉKOK

- 70 aranyrud (darabja 1 billió \$ értékben) **1**
- 2 eredetiségigazolás-lapka **2**
- 26 régiségkártya **3**
- 23 hamisítványkártya **4**
- 5 segédlet **5**
- 6 zálogház-lapka **6**

ELŐKÉSZÜLETEK

1. A régiségkártyákat színük szerint válogassuk szét, majd színenként külön-külön keverjük meg és hátlapjukkal felfelé helyezzük az asztal közepére úgy, hogy mindenki könnyen elérhesse.
2. A zálogház-lapkákat és 20 aranyrudat tegyük a régiségkártyák mellé.
3. Minden játékos kap 10 aranyrudat és egy segédletet.

4. A hamisítványkártyákat keverjük meg.
3 fős játékban a játékosok közé tegyünk 2-2 lapot lefordítva. Így két játékos között mindig két kártya lesz.
4 vagy 5 fős játékban a játékosok közé tegyünk 1-1 lapot lefordítva. Így két játékos között mindig egy kártya lesz.
Ezt követően a játékosok megnézhetik a bal- és jobboldalukon található kártyá(ka)t, úgy, hogy más ne lássa. A megmaradt hamisítványkártyákat, hátlapjukkal felfelé tegyük félre.
5. A legfiatalabb játékos kezdi a partit az első árveréssel.



JÁTEKMENET

Egy parti több árverésből áll és akkor ér véget, ha minden régiségkártyát elárvereztünk. Minden körben egy kártyáért licitálnak a játékosok, amely a legtöbbet kínáló gyűjteményébe kerül.

RÉGISÉGEK

KATEGÓRIÁK

A régiségek négy különböző kategóriába sorolhatók. Mindegyik kategóriának más és más a színe: a "nyugati fantasy- és szépirodalomnak" kék, az "európai mitológiának" zöld, a "Közel- és középkeletnek" sárga és a "keleti kultúráknak" vörös.

Minden régiségkártyán található egy érték: 1,2 vagy 3. Egy játékos valamelyik régiségkategóriájának összértékét, az adott kategória színének megfelelő kártyákon található számok összege határozza meg.

Az egyes régiségkategóriákhoz tartozó műtárgyak száma eltérhet. A segédleten megtalálható, hogy mely kategóriához hány lap tartozik és milyen értékben.



A játék végén minden kategóriát külön kell kiértékelni. A játékosok akkor szereznek pontot egy adott kategóriában, ha az ehhez tartozó kártyák összértéke a legnagyobb vagy a második legnagyobb.



HAMISÍTVÁNYOK



A műtárgyak között van néhány hamisítvány is. Ezek a kártyák a játék végén nem számítanak be a kategóriájuk összpontszámába: nem képezik részét a játékos gyűjteményének.

A játék elején a játékosok közé lehelyezett műtárgyak mindegyike hamisítvány.

EREDETISÉGIGAZOLÁS

Néhány jótékony-hatású régiségkártya ("Thot-könyve", "Gleipnir") megvásárlója eredetiségigazolás-lapkához juthat. A lapka tulajdonosa ráhelyezheti azt az egyik régiségkártyájára,

amelyikről úgy véli, hogy hamisítvány lehet. Ezt a játék vége előtt bármikor megteheti, egészen addig, amíg fel nem fordítjuk a játékosok közt elhelyezett hamisítványlapokat.

Ha ezek közt van olyan, amelyik megegyezik egy eredetiségigazolással védett műtárgy kártyájával, azt a hamisítványkártyát el kell dobni.



JÓTÉKONY ÉS ELÁTKOZOTT TÁRGYAK

A műtárgykártyák vagy jótékony  vagy átkozott  vagy semleges hatással bírnak..

A jótékony-hatással bíró régiségek pozitív hatást, az elátkozottak negatív hatást fejtenek ki. A semlegesek nem rendelkeznek sem pozitív, sem negatív hatással.

A jótékony-hatású vagy elátkozott tárgyak abban a pillanatban fejtik ki hatásukat, amint bekerülnek valamelyik játékos gyűjteményébe. Ezek a tárgyak négy csoportba sorolhatók. Az egyes csoportok nevei közül egy, mindig megtalálható a régiségkártyákon:

- **Azonnali:** amint egy játékos gyűjteményébe kerül a kártya, azonnal és egyszer fejt ki hatását. A későbbiekben, csere útján vagy más esemény hatására már nem kerülhet újra felhasználásra.
- **Tartós:** a kártya a játék végéig kifejti hatását ameddig valamelyik játékos gyűjteményében megtalálható.
- **Játék végi:** a kártya csak a játék végén fejt ki hatását, közvetlen a pontozás előtt.
- **Értékelő:** A kártya a pontszámításakor fejt ki hatását.

A kártyák minden hatását - legyen akár pozitív akár negatív - végre KELL hajtani, kivéve, ha a kártyán másként nem szerepel. Ha egy hatást nem lehet végrehajtani, úgy azt figyelmen kívül kell hagyni.



A hatás típusa
A hatás

Art der Wirkung
Wirkung

ÁRVERÉSEK

A legutolsó árverés nyertesének kell egy lapot felcsapnia egy tetszése szerinti pakliból ("nyugati fantasy- és szépirodalom", "európai mitológia", "közel- és középkelet", "keleti kultúrák"). Az aukció kétféle lehet:

- **Ha a kártyán nincs ökl-szimbólum, nyílt aukcióra kerül sor.**

A kártyát felcsapó játékos baloldali szomszédjával kezdve az óra járása szerint minden játékosnak vagy passzolnia kell vagy emelnie a tétet. Ha egy játékos passzol, többet már nem tehet ajánlatot erre a műtárgyra. Ha egy játékos nem passzol, akkor az ajánlatának meg kell haladnia az addigi legmagasabb ajánlatot. Ez így megy, amíg már csak egy játékos nem passzol. Ez a játékos nyeri az aukciót és a felajánlott aranyrudakat (a tétet) a BALOLDALI szomszédjának adja, majd képpel felfelé maga elé helyezi a megszerzett régiségkártyát.

Megjegyzés: senki sem ajánlhat többet, mint ahány aranyrúddal rendelkezik.

- **Ha a kártyán ökl-szimbólum található, titkos aukcióra kerül sor** (ezek a kártyák, mind fegyverek).

Minden játékosnak az öklébe kell rejtienie a műtárgyért kínált összeget, majd egyszerre fel kell fedniük ajánlataikat. Aki a legnagyobb ajánlatot tette, az nyeri az aukciót. A felajánlott aranyrudakat (a tétet) a BALOLDALI szomszédjának adja, majd képpel felfelé maga elé helyezi a megszerzett régiségkártyát. Döntetlen esetén a lapot felcsapó játékosal kezdve az óra járása szerinti ülésrend a mérvadó.

Ha senki sem licitál a műtárgyra, akkor az kikerül a játékból, és az előző aukció győztese új régiségkártyát csap fel egy általa választott pakliból.

ZÁLOGHÁZ

Amennyiben egy játékosnak kevesebb, mint 5 aranyruda van, elzalogosíthatja valamelyik régiségkártyáját. Ekkor rá kell helyeznie erre a kártyára egy zálogház-lapkát és felvehet 5 aranyrudat a készletből.



Amennyiben már nincs elég aranyrúd a készletben, a játékosok nem zálogosíthatják el műtárgyaikat. Az elzalogosított műtárgyak jótékony hatásait a játékos nem élvezheti, viszont a negatív hatások érvényben maradnak.

A JÁTÉK VÉGE

Amint az utolsó régiségkártyát is ellicitálták a játékosok, a parti véget ér.

1. Az utolsó aukció nyertesétől indulva a játékosok sorban visszavásárolhatják az elzalogosított kártyáikat. Az elzalogosított kártyák visszaváltása 10 aranyrúdba kerül. Az elzalogosított, de nem visszavásárolt tárgyak nem számítanak az értékelésor, viszont a negatív tulajdonságaikat érvényesíteni kell.
2. Az utolsó árverés nyertesétől indulva a játékosok sorban elhelyezhetik a még meglévő eredetiségvizsgáló-lapkáikat azokra a kártyáikra, amelyekről úgy vélik, hogy hamisítványok lehetnek.
3. Minden hamisítványkártyát fel kell fedni. Az ezeknek megfelelő régiségkártyákat ki kell venni a gyűjteményekből. Ezek már nem kerülnek értékelésre. Ha egy jótékony-hatású vagy egy elátkozott kártya eltávolításra kerül, a hatásukat többé már nem kell figyelembe venni. Az *unikornis szarvát* birtokló játékos semlegesíthet egy hamisítványkártyát. A játékos által kiválasztott kártyát el kell távolítani a játékból, feltéve, hogy maga az *unikornisszarv* nem hamisítvány.
4. Következik az értékelés.

ÉRTÉKELÉS

Az egyes régiségkategóriák legjobbjai pontokat kapnak a gyűjteményeik után, illetve a megmaradt aranyrudakért is pontok járnak.

ARANYRUDAK

Minden játékos a megmaradt aranyrúdjait pontokra válthatja. 5 aranyrúdként jár 1 pont.

Megjegyzés: könnyebbséget jelenthet a számolásnál, ha a játékosok minden 5 aranyrúdból egyet tartanak csak meg és a maradékot visszateszik a készletbe. Így könnyebb lesz hozzáadni a gyűjteményekből származó többségi pontokhoz.

TELJES SZOROZATOK

Minden olyan sorozatért, amit mind a négy különböző színű régiségkártyából össze lehet állítani 5 pont jár. 2 teljes sorozat 10 pontot ér, stb...

Példa: egy játékosnak 4 kártyája van a "nyugati fantasy-és szépirodalom", 2 az "európai mitológia", 3 a "közel- és közép-kelet" és 2 a "keleti kultúrák" kategóriából. A 2 teljes sorozatért 10 pontot kap.

TÖBBSÉG

Ahogy már írtuk: egy játékos valamelyik régiségkategóriájának értékét az adott kategória színében lévő lapokon található számok összege adja meg. Minden játékos összeadja a "nyugati fantasy és szépirodalom" kategóriában (kék) megszerzett kártyáinak az értékét. A győztes megkapja az 1. helyért járó pontokat (lásd lentebb a táblázatot). A második legnagyobb értékkel rendelkező játékos pedig a 2. helyért járó pontokat kapja meg. Miután a "nyugati fantasy- és szépirodalom" kategóriában kiosztottuk a pontokat, sorban (a segédleten megadott sorrendben balról jobbra) a többi három kategóriát is kiértékelünk és a játékosok megkapják az adott kategóriákban elért eredményeik után a megfelelő pontszámokat.

Döntetlen esetén az alábbi szabályok lépnek érvénybe:

- A "Yata no Kagami" tulajdonosa nyeri a játékot.
- A "Nesszosz ingét" birtokló játékos alulmarad.

Figyelem: ha a "Yata no Kagami" és a "Nesszosz inge" kártyák egy játékos kollekciójában vannak, kioltják egymást.

Ha még ezután is döntetlen a helyzet:

- A játékosok az alacsonyabb helyezés pontértékét kapják.

Példa: az "európai mitológia" kategóriában két játékos közt pontegyenlőség alakult ki az első helyen - mindkét játékos a második helyért járó 5-5 pontot kapja meg. Ha a második helyen alakult ki döntetlen, akkor egyikőjük sem kap pontot, mivel a harmadik helyért nem jár pont.

- Ha kettőnél több játékos közt alakult ki döntetlen állás, senki sem kap pontot.

	"Nyugati fantasy- és szépirodalom (kék)	"Európai mitológia" (zöld)	"Közép- és közkelet" (sárga)	"Keleti kulturák" (vörös)
Első	8 pont	7 pont	6 pont	5 pont
Második	6 pont	5 pont	4 pont	3 pont

A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri a partit. Döntetlen esetén a "Yata no Kagami" tulajdonosa nyeri a játékot és a "Nesszosz ingét" birtokló játékos veszít. Amennyiben még így is döntetlen az állás, az érintett játékosok osztoznak a győzelemben.

IMPRESSZUM

Játékötlet: **Bruno Faidutti, Sergio Halaban, und Andre Zatz**

Illusztráció: **Rafael Zanchetin**

Grafika: **Funforge Studio**

Fordítás: **Plenni** (fischtom@gmail.com)

A fordítás a hivatalos német szabály alapján készült az angol szabállyal összevetve.

© Funforge s.a.r.l. 2015 - Minden jog fenntartva

