

Machu Picchu hercegei: Játékszabályok

A JÁTÉK ELEMELI

201 fa jelölő:

- 1 Időjelző (narancssárga)
- 8 Nyolcszögű templomkő (világosszürke)
- Árucikkek:
28 láma, 28 kokacserje, 28 agyagedény, 28 ruha



Játékosbábuk (5 színben):

- 60 Inka (korongok)
- 10 Játékosfigura: 5 x „Felderítő”, 5 x „Herceg”



- Játéktábla
- Játékszabály
- Rövid bevezető
- Machu Picchu történelmét bemutató füzet
- 28 Áldozati kártya

Nyomtatott lapkák és jelölők (2 kinyomótáblán):

- 64 Kukoricajelölő (1-es és 3-as értékben)
- 6 „Szűz” kártya
- 5 „Puma papja” kártya
- 4 „Kondorkeselyű papja” kártya
- 5 Játéksegédlet
- 1 Naplapka (sárga, a kezdőjátékos jelölésére)
- 7 Holdlapka (kerek)

A JÁTÉK MENETE / A JÁTÉK VÉGE

A játék menetének áttekintése

Minden játékos készletéből a táblán van

- 1 herceg az akció kiválasztására,
- 1 felderítő az inkaösvényen való haladásra
- (többnyire) számos inka az áruk előállítására.

A játékosok a hercegeket Machu Picchu 15 kerületében lépkedve mozgatják. A kerületbe lépve kiváldódik az adott kerülethez tartozó akció. 5 kerületben az inkák árukat (kukoricát, lámát, kokacserjét, agyagedényt és ruhát) állíthatnak elő. Ezeket az árukat a játékosok elsősorban arra használhatják, hogy újabb inkákat helyezzenek a táblára és hogy papokat és szüzeket szerezzenek.

Amikor a papok és szüzek lámákat áldoznak fel, a felderítő előrelép az inkaösvényen. Amikor a felderítő eléri a hegycsúcsot (vagyis a 20-as mezőt), akkor a felderítő tulajdonosa kap egy áldozati kártyát. Ezután a felderítő visszalép a 20-as mezőről a 0-ásra és ismét elindul az újabb áldozati kártya megszerzéséért. Az áldozati kártyák Győzelmi Pontokat adnak a játékosoknak.

Jobbra egy példa látható az áldozati kártyákra. Ez a kártya 1 pontot ad minden, az adott játékoshoz tartozó inka után, amely a fazekas-negyedben található, illetve további 1 pontot minden, az adott játékos tulajdonában lévő puma papjáért.

A többi kártya ugyanezen elveket követve ad pontokat.



A kártyán ábrázolt aranszínű figurák csak akkor lényegesek, ha a spanyolok meghódítják Machu Picchu-t.

A játéknak van egy nappal-éjszaka ritmusa:

Az inkák naponta csak egyszer állíthatnak elő árut, a templomokban pedig naponta csak egyszer lehet áldozatot bemutatni. Az éjszaka, többek között, lehetőséget ad az inkáknak, a papoknak és a szüzeknek a pihenésre, hogy a következő napon újabb árukat állíthassanak elő és újabb áldozatokat mutathassanak be.

A játék vége

A játék kétféleképpen érhet véget:

Machu Picchu megmentése:

Amint mind a 15 pap és szűz a játékosok birtokába kerül, a játék azonnal véget ér. Ekkor az inkáknak sikerül megszerezni a Napisten, Tayta Inti segítségét. Az ő támogatásával Machu Picchu rejtve marad a spanyolok elől.

A spanyol hódítás:

Amint vége a 9. napnak, a spanyolok az éj leple alatt meghódítják Machu Picchu-t. Mivel őket az inkák aranya érdekli, ezért a legtöbb arannyal rendelkező játékos győzelmi pontjai megtriplázódnak, a második legtöbb aranyat összegyűjtő játékoséi pedig megduplázódnak. A többiek pontjai változatlanok maradnak. Az arany mennyisége az áldozati kártyák jobb felső sarkában látható. A végső pontozás részletei a játékszabály végén találhatóak.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Tegyük a 15 pap és szűz kártyát a játéktábla jobb felső sarkában kialakított helyre!



Rakjuk a naplapkát a táblán ábrázolt égen látható holdra, majd helyezzük el körülötte a 7 holdlapkát!



Töltsük fel a tábla jobb alsó sarkában található piacot 8 áruval (2-2-t a megfelelő típusokból, minden oszlop felső két sorába téve)!

Keverjük össze a 28 áldozati kártyát és tegyük őket képpel lefelé fordítva a táblára!



Helyezzünk egy-egy templomkővet mind a 4 templomra (melyek Machu Picchu narancssárga kerületeiben található!) Tegyük 1-1 egységnyi árut (mint jutalmat) a megfelelő típusból mind az 5 termelő kerületre, a következő módon (3 kukorica 1 egységnyi jutalomnak számít):

- 3 kukoricát a kukoricateraszra,
- 1 lámát a lámalegelőre,
- 1 kokacserjét a kokaültvényre,
- 1 agyagedényt a fazekasnegyedbe,
- 1 ruhát a szövőmunkásnegyedbe!

A narancssárga időjelző az idősávra kerül,

- 2 játékos esetén az 1. napra,
- 3 játékos esetén a 2. napra,
- 4 vagy 5 játékosnál pedig a 3. napra.

Tegyünk 1-1 kukoricát minden olyan hold szimbólumra az idősávon, amely az időjelző előtt helyezkedik el! Jobbra egy példa látható az idősáv elrendezésére 4 vagy 5 játékos esetén.



A JÁTÉK KEZDÉSE

A játékosok készlete

Minden játékos a következőket kapja a játék elején:

3 kukorica + 1 láma + 1 kokacserje + 1 agyagedény + 1 ruha



A többi árut tegyük félre! Ezek alkotják a bank készletét.

Minden játékos megkapja a saját színéhez tartozó, következő számú inkát (korongot):

- 5 játékos esetén 8 inkát,
- 4 játékos esetén 9 inkát,
- 3 játékos esetén 10 inkát,
- 2 játékos esetén 12 inkát.

A többi inkára nincs szükség, így azok kikerülnek a játékból.

PLAYER	START	INCA
5	3	8
4	3	9
3	2	10
2	1	12

A játék elején minden játékos véletlenszerűen húz 1 áldozati kártyát. A játékosok titokban tartják a náluk lévő áldozati kártyák típusát.

A kezdőjátékos kiválasztása

A játék elején a kezdőjátékos véletlenszerűen kerül kiválasztásra. A kezdőjátékos ráteszi a felderítőjét (a két játékosfigurája közül az egyiket) az inkaösvény első mezőjére, az órajárás irányának megfelelően kiválasztott második játékos a második mezőre, a harmadik játékos a harmadikra, stb.



Az első inka elhelyezése

A kezdőjátékos felteszi az egyik inkáját (vagyis korongját) a táblára. Egy inka a következő 5 foglalkozás egyikét választhatja:

- Farmer (a kukoricateraszon),
- Pásztor (a lámalegelőn),
- Kokatelepes (a kokaültvényen),
- Fazekas (a fazekasnegyedben),
- Szövőmunkás (a szövőmunkásnegyedben).

A JÁTÉK KEZDÉSE

A többi játékos, az óramutató járásának megfelelő sorrendben, szintén feltesz egy-egy inkát a táblára. Minden inka kiválaszthat egy foglalkozást, még olyat is, amit már egy másik választott.

Az első lépés kiválasztása

A kezdőjátékos ráteheti a hercegét (vagyis a másik játékosfiguráját) bármelyik kerületre, ezzel kiváltva a hozzá tartozó akciót. Ezután a többi játékos következik, az óramutató járásának megfelelő sorrendben.

A hercegek mozgatása

A játékosok egymást követően lépnek, egészen a játék végéig. Minden lépésnél a következők egyikét teheti a játékos:

- átmozgatja a hercegét az egyik szomszédos kerületre, vagy
- 1 láma befizetésével bármelyik másik kerületre mozgatja a hercegét, vagy
- nem mozgatja a hercegét.

Ebben az esetben a játékos elvesz egy holdlapkát a tábláról és a kerülethez tartozó akció nem hajtodik végre.

A VÁROS KERÜLETEI

A 15 kerület közül kilencnek az akciója naponta csak egyszer aktiválható. Ezek közül 5 (kerek vagy négyszögű szimbólummal jelölt) kerület termeléssel foglalkozik, a többi 4 (nyolcszögű szimbólummal jelölt) kerületben pedig templom található. Ezekre a kerületekre minden éjjel 1 (további) jutalom kerül (1-1 templomkő a templomokra és 1-1 egységnyi áru a termelőkerületekre). Amikor egy herceg rálép ezen 9 kerület valamelyikére, akkor megkapja a kerületen lévő összes jutalmat. A nap hátra lévő részében még rá lehet lépni erre a kerületre, de aznap már nincs lehetőség további termelésre vagy áldozat bemutatására.

Az inkák nem kényszeríthetők termelésre. Ha a játékos nem szeretné vagy nem tudja kifizetni az 1 kukoricát, akkor az inka nem termel.



Figyelem! Az inkák csak abban a kerületben termelhetnek, ahol jutalom is található. Ellenkező esetben már ledolgozták az aznapi munkamennyiséget.

Öt kerület a termelésre:

Kukoricaterasz / Lámalegelő / Kokaültetvény / Fazekasnegyed / Szövőmunkásnegyed

Amikor egy herceg rálép az 5 kerület valamelyikére, akkor megkapja a kerületen lévő összes jutalmat. Ezen kívül minden játékos összes, az adott kerületen tartózkodó inkája (vagyis korongja) termelhet. A farmerek 3 kukoricát állítanak elő ingyen. A többi kerületen lévő inkák mindegyike (a foglalkozásától függően) 1 lámát, 1 kokacserjét, 1 agyagedényt, vagy 1 ruhát termel, azonban a játékosnak ezek mindegyikéért 1-1 kukoricát kell fizetnie a banknak.

Példa:

A kék játékos rálép a hercegével a kokaültetvényre és elveszi a jutalomként ott lévő két kokacserjét. Az adott kerületben tartózkodó összes inka termelhet. A sárga játékos 1 kukoricát fizet a banknak és elvesz 1 kokacserjét, a piros játékos pedig 2 kukoricát fizet 2 kokacserje termeléséért.

Négy kerület az áldozásra (4 templom)

Amikor egy herceg belép a 4 templom egyikébe, akkor elveszi a rajta lévő összes templomkővet és minden egyes kőért 3 mezővel előre lépteti a felderítőjét az inkaösvényen. Ezen kívül a játékosok áldozhatnak az adott templomban. Az áldozás sorrendjét az ülésrend határozza meg. Az akciót az éppen soron lévő játékos kezdi.

Figyelem! Egy templomban csak akkor lehet áldozni, ha legalább egy templomkő volt rajta.

A kondorkeselyű, a puma és a Nap temploma:

Ezekben a templomokban lámákat lehet feláldozni. Ezeket az áldozásokat a papok és a szüzek hajtják végre. Ha például egy játékos a kondorkeselyű templomába lép be, akkor minden játékos összes kondorkeselyű papja áldozhat 1-1 lámát. Minden játékos mindegyik kondorkeselyű papjáért fizethet a banknak 1 lámát és ezáltal előreléptetheti a felderítőjét az inkaösvényen. Az egyes áldozásokért leléphető mezők száma megegyezik a játéktáblán az adott pap vagy szűz típusának sorában látható legkisebb számmal.

A VÁROS KERÜLETEI

A jobb oldali képen látható esetben egy kondorkeselyű papja által bemutatott áldozat 4 mezővel mozdítja előre a felderítőt az inkaösvényen. Ha a herceg a puma templomába lép be, akkor minden puma papja 1 lámát áldozhatna 6 lépésért cserébe. A Nap templomában minden szűz 1 láma áldozásával 5 mezővel mozgathatná előre a felderítőt. Ily módon, ahogy a játékosok egyre több papot és szűzet szereznek, az áldozatok bemutatása egyre kevesebb lépést jelent majd az inkaösvényen.



Példa:

Kék	Sárga	Piros



A fenti képen a játékosoknál lévő papok, szűzek és lámák láthatók.

A szűzek sorában a legkisebb látható szám a 7 (a játékosok már megszerezték 3 szűzet).

A kék játékos belép a Nap templomába. Mivel ezen a templomon éppen két templomkő van, ezért a kék felderítő 6 mezőt halad előre az inkaösvényen. Ezután minden szűz áldozhat. A kék játékosnál nincsen szűz, ezért nem áldozhat. A sárga játékos egy lámát áldoz, amiért 7 mezőt léphet előre az inkaösvényen. A piros játékosnak két szűze van, de csak egy lámája, így ő is csak 7-et léphet. Ha a piros játékosnak több lámája lett volna, akkor kettőt is áldozhatott volna, amiért 14 mezővel léphetett volna előbbre.

A főtemplom:

Ebben a templomban a játékosok bármilyen árufajtát bemutathatnak áldozatként, papok és szűzek segítsége nélkül. A feláldozott áruknak különböző típusúaknak kell lenniük, így maximum 5-féle áru adható be (itt is 3 kukorica számít 1 árunak).

Minden beadott áruért 2 mezőt léphet előre a játékos felfedezője. Ha például egy játékos 1 ruhát, 1 lámát és 3 kukoricát ad be áldozatként, akkor az 3 árunak számít, amiért 6 mezőt léphet előre az inkaösvényen.

Két kerület az inkák felhelyezésére:

Őrkunyhó / Királyi palota

Ezeknek a kerületeknek az aktiválásával a játékosok újabb inkákat tehetnek a termelő kerületekre. Minden egyes új inkáért két adott típusú árut kell beadni. Ezután a játékos elvesz egy korongot a készletéből és felteszi a megfelelő kerületre. Az, hogy milyen árut kell beadni, a jobb oldali ábrán (és a játékségdleten) látható.

Kerület	Inka felhelyezése	
	hol	költség
	Őrkunyhó	
	Királyi palota	

Farmereket és pásztorokat csak az őrkunyhó, kokatelepeseket, fazekasokat és szövőkészeket pedig csak a királyi palota aktiválásával lehet felhelyezni. Egy játékos egy körben kerületenként csak 1 inkát helyezhet fel. Ha egy játékos készletéből elfogytak az inkák, akkor nem helyezhet fel többet. Az egy kerületben tartózkodó inkák számára nincs semmilyen megkötés.

Példa:

A piros herceg belép a királyi palotába, majd bead a banknak 1 agyagedényt és 1 ruhát 1 kokatelepésért, valamint 1 kokacserjét és 1 agyagedényt egy szövőkészekért. Ezután feltesz egy inkát a kokaültvényre és egyet a szövőkészeknegyedbe. Továbbá, ha ki tudta volna fizetni, akkor feltehetett volna egy fazekast is ebben a körben.

Tipp:

A királyi palotában mindig a másik két tevékenység által előállítható árukra van szükség.

Az őrkunyhóban az egyik áru mindig a másik tevékenység végterméke (kukorica vagy láma). Ezen kívül a pásztorok kokacserjére van szüksége (hogy legyen mivel elűtni az időt), a farmernek pedig agyagedényre (amiben az élelmiszert tárolhatja).

A VÁROS KERÜLETEI

Két kerület papok és szüzek megszerzésére:

Papok háza / Szüzek háza

Ezekben a kerületekben a játékos egy papot vagy egy szüzet szerezhethet meg. Egy játékos egy körben csak 1 papot vagy szüzet szerezhethet. A megszerzésükhöz szükséges költség minden lapkán fel van tüntetve. Az árukat a banknak kell fizetni. A játékos elveszi az adott sorból a bal oldalról számított első lapkát és maga elé teszi.

Példa:

A sárga herceg belép a papok házába. Itt megszerezhet egy puma vagy egy kondorkeselyű papját. Ő a puma papját választja és kifizeti a 2 ruhát, az 1 agyagedényt és az 1 kokacserjét a banknak.

Ezután elveszi a legbalrább lévő puma papját. Ezáltal ebben a sorban láthatóvá válik az 5-ös szám, vagyis a puma papjai által bemutatott áldozatok 5 mezővel mozdítják előre az adott felfedezőt az inkaösvényen.



Két kerület speciális akciók végrehajtására:

Piactér

Itt a játékos a bankkal kereskedhet, tetszőleges számú árut felhasználva. Az eladott áruk a játéktáblán lévő piactáblára kerülnek, a megvásárolt árukat pedig onnan kell elvenni. Ezáltal az árak a kereslet és kínálat függvényében automatikusan változnak. Az árak kukoricában vannak feltüntetve (az inkáknak nem volt pénznemük).

Ha egy oszlop kiürül, akkor a többi árut a banktól lehet megvásárolni, darabját 6 kukoricáért. Ha egy sor megtelik, akkor a többi árut a banknak lehet eladni, darabját 3 kukoricáért.

Ha egy játékos egy kokacserjét szeretne eladni a jobb oldalon ábrázolt esetben, akkor a legnagyobb fedetlen számra kell helyeznie az árut, ami jelen esetben a 4-es. Így 4 kukoricát kap a banktól. Ha 2 kokacserjét szeretne eladni, akkor az elsőt a 4-esre, a másodikat pedig a 3-asra teszi és $4 + 3 = 7$ kukoricát kap a banktól. Eladhatja még több kokacserjét is, mindegyiket 3 kukoricáért. Az így eladott árukat már a banknak kellene beadnia.



Amennyiben az előbb bemutatott állás szerint szeretne vásárolni, akkor a legalacsonyabban lévő kokacserjét venné el és 5 kukoricát fizetne érte (az alatta található szám alapján).

2 kokacserje vásárlása esetén elveszi minkettől a piacról és kifizeti a 11 kukoricát. Vethetne még több kokacserjét a banktól, darabját 6 kukoricáért.

Mielőtt a játékos elkezdene kereskedni, levehet 1 árut a piacról (és átrakhatja a bankba), vagy feltehet rá 1-et (a bank készletéből). Ezáltal a saját érdekeinek megfelelően befolyásolhatja egy adott árufajta árát.

Példa:

A piac aktuális helyzetét a jobb oldali képet mutatja. Egy játékos belép a hercegével a piacra és szeretne eladni 2 ruhát és 1 kokacserjét, cserébe pedig szeretne vásárolni 1 agyagedényt és 1 lámát. Először levesz a piacról egy ruhát, ezzel megnövelve az



árát. Ezután eladja a két ruháját 5 és 4 kukoricáért, a piacra helyezve azokat. A kokacserjét is ráteszi a piacra és elvesz érte 5 kukoricát. Utána elvesz egy lámát a piacról, amiért 4 kukoricát fizet. Végül kifizet 6 kukoricát 1 agyagedényért, amit a bank készletéből vesz el.

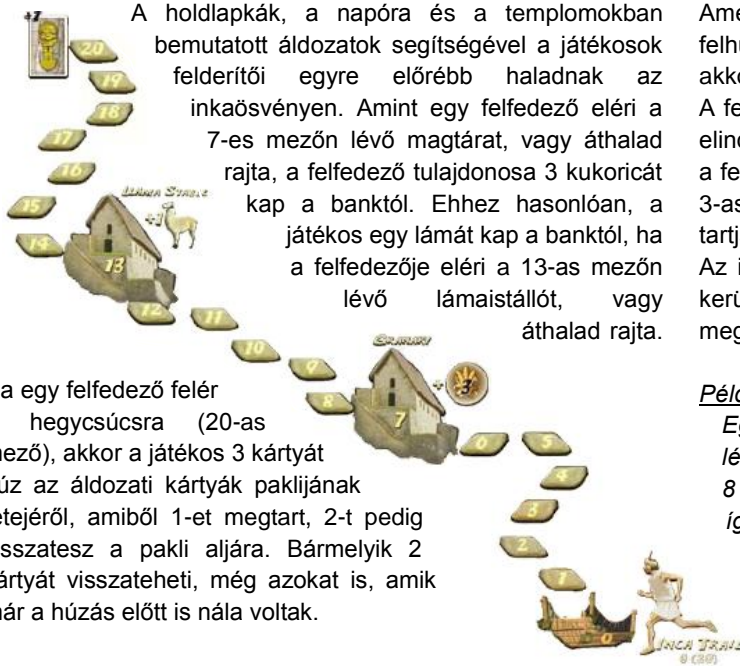
Napóra

A játékos átmozgathatja erre a kerületre az **egyik** olyan inkáját, akit már előzőleg felhelyezett egy másik kerületre. Az itt lévő inkák a következő éjszakáig a napóránál lesznek szolgálatban. A játékos elveszi az egyik korongját egy másik kerületről és ráteszi a napórára. Éjjel a játékos visszaveszi a napórán lévő inkáit a saját készletébe és 3 különböző árut kap a banktól, valamint 3 mezővel előrébb léphet az inkaösvényen minden egyes visszakapott inkáért.

Tipp:

A játék során egy inka csak a napóra segítségével változtathatja meg a foglalkozását. Ez fontos lehet az áldozati kártyákért járó pontok alakulása szempontjából a játék végi kiértékeléskor.

AZ INKAÖSVÉNY



A holdlapkák, a napóra és a templomokban bemutatott áldozatok segítségével a játékosok felderítői egyre előrébb haladnak az inkaösvényen. Amint egy felfedező eléri a 7-es mezőn lévő magtárat, vagy áthalad rajta, a felfedező tulajdonosa 3 kukoricát kap a banktól. Ehhez hasonlóan, a játékos egy lámát kap a banktól, ha a felfedezője eléri a 13-as mezőn lévő lámaistállót, vagy áthalad rajta.

Ha egy felfedező felér a hegycsúcsra (20-as mező), akkor a játékos 3 kártyát húz az áldozati kártyák paklijának tetejéről, amiből 1-et megtart, 2-t pedig visszatesz a pakli aljára. Bármelyik 2 kártyát visszateheti, még azokat is, amik már a húzás előtt is nála voltak.

Amennyiben már csak 2 kártya marad a pakliban, akkor felhúzza mindkettőt és 1-et visszatesz. Ha már csak 1 maradt, akkor azt felhúzza és nem tesz vissza semmit.

A felderítő a hegycsúcsról visszalép a nullás mezőre, ahonnan elindulhat az újabb áldozati kártya megszerzéséért. Ha például a felfedező a 18-as mezőn állva 5-öt lépne előre, akkor végül a 3-as mezőn áll meg. Az áldozati kártyákat a játékosok titokban tartják; csak a náluk lévő kártyák száma nyilvános.

Az inkaösvényen szerzett láma és kukorica csak a kör végén kerül kifizetésre. Emiatt a játékos nem használhatja fel az így megszerzett lámát ugyanabban a körben további áldozásra.

Példa:

Egy felderítő áll a 12-es mezőn. A tulajdonosa összesen 15 lépésnyi értékben mutatott be áldozatot. A hegycsúcsig még 8 mező van hátra, aminek elérése után még 7 lépés marad, így a felderítő végül a 7-es mezőn áll meg. A játékos kap 1 lámát, mivel elhaladt a lámaistálló előtt, felhúz 3 áldozati kártyát és 2-t visszatesz a pakli aljára, végül kap 3 kukoricát, mivel elérte a magtárat.

NAPPAL ÉS ÉJSZAKA

A nap vége

Ahogy a szabály már előzőleg említette, ha egy herceg ugyanabban a területben marad, akkor elvehet egy holdlapkát a játéktábláról. Azonban ebben az esetben a terület akciója nem hajtódik végre, még olyan terület esetén sem, amelyet egyébként egy nap alatt többször is lehetne használni.

A játékban összesen 7 holdlapka van. Az a játékos, aki elveszi a harmadik holdlapkát (így 4-et hagyva a táblán), kiváltja a nap lezárását. Ez a játékos elveszi a naplapkát is (ami azt jelzi, hogy ő lesz a következő nap kezdőjátékosa), ezáltal a hold láthatóvá válik az égen. A többi játékos még végrehajt egy-egy akciót az adott napon és az utolsó játékos elveszi az 1 kukoricát az idősávról, aminek következtében láthatóvá válik a a sávon lévő hold szimbólum. Utána az éjszaka következik, majd a naplapkát megszerző játékosé lesz az első kör a következő napon.

Mi történik éjszaka?

Éjszaka a játékosok köreit a következő akciók szakítják meg:

- **Holdlapkák:** A játékosok visszateszik a náluk lévő lapkákat a táblára, miközben megkapják az értük járó jutalmat: 2 vagy 3 lépést az inkaösvényen, vagy pedig egy, a lapkán ábrázolt árut. A 3 kukorica kivételével minden áruért 1 kukoricát kell fizetni a banknak.

Ha egy játékosnál van az a lapka, amiért 3 kukorica jár, akkor az így megszerzett kukoricákat felhasználhatja a nála lévő többi lapkáért járó egyéb áruk kifizetésére.

- **Napóra:** A játékosok visszaveszik a saját készletükbe az előzőleg a napórához küldött inkáikat, majd 3 egységnyi, különböző árut kapnak a banktól (3 kukorica 1 egységnek számít) és 3 mezőt léphetnek előre az inkaösvényen minden egyes visszakapott inkáért.
- **9 x jutalom:** 9 új jutalomegység kerül a játéktáblára. Mind a 4 templomra (további) egy-egy templomkő, valamint mind az 5 termelő területre (további) egy-egy egységnyi áru kerül:
 - 3 kukorica a kukoricateraszra,
 - 1 láma a lámalegelőre,
 - 1 kokacserje a kokaültvényre,
 - 1 agyagedény a fazekasnegyedbe,
 - 1 ruha a szövőmunkásnegyedbe.Minden területben maximum két egységnyi jutalom (áru vagy templomkő) lehet.
- **Időjelző:** A jelölőt fel kell mozgatni az idősávon a következő naphoz. A kezdőjátékos visszateszi a naplapkát a holdra és elkezd a következő nap első akcióját.

NAPPAL ÉS ÉJSZAKA

Speciális szabályok az utolsó (9.) napon

Mivel az utolsó napot már nem követi éjszaka, ezért a holdlapkákra és a napórára speciális szabályok vonatkoznak a 9. napon.

Holdlapkák: A holdlapkán ábrázolt jutalmat azonnal megkapja a lapkát megszerző játékos. Tehát, ha például egy játékos

elveszi azt a holdlapkát, amin egy láma látható, akkor az 1 kukorica befizetése után azonnal megkapja az 1 lámát a banktól. A holdlapka a játékosnál marad.

Napóra: A holdlapkákhoz hasonlóan a napóránál is azonnal jár a jutalom minden, erre a kerületre átmozgatott inkáért. Az inkákat jelölő korongok azonban a játék végéig a napórán maradnak.

A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféleképpen érhet véget:

Machu Picchu megmentése

Amikor mind a 15 papot és szüzet megszerezték a játékosok (vagyis már egy sincs közülük a táblán), akkor a játék azonnal véget ér annak a játékosnak a köre után, aki **az utolsó pap vagy szűz kártyát** elvette. A játék akkor is véget ér, amikor az eredetileg **28 áldozati kártyát tartalmazó pakli kiürül**. Ha ekkor még több játékos lenne jogosult áldozati kártyák húzására, akkor ők a kártyák helyett 3-3 Győzelmi Pontot kapnak. Mindkét esetben (akár a papokkal és szűzekkel, akár az áldozati kártyákkal), az inkák megkapják a Napisten, Tayta Inti segítségét, így a spanyolok nem fedezik fel Machu Picchu-t. A legtöbb Győzelmi Ponttal rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

A spanyol hódítás

Ha Machu Picchu-t nem mentik meg, akkor a játék a 9. nap után ér véget. Miután egy játékos elvette a 3. holdlapkát a 9. napon, a többiek még végrehajtanak egy utolsó akciót. Éjjel a spanyolok felfedezik és meghódítják Machu Picchu-t. Őket főleg az inkák aránya érdekli. A játékosok az áldozati kártyáikon összegyűjtött aranyfigurák számától függően megtriplázhatják vagy megduplázhathatják a Győzelmi Pontjaik számát. Kevés figura esetén csak egyszeres pontszám jár. Az így kiszámolt végső Győzelmi Pontból legtöbbet szerző játékos nyer.

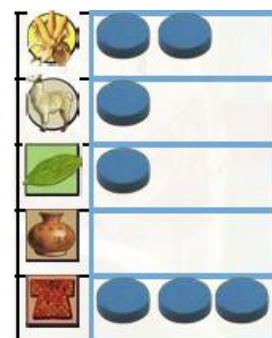
Győzelmi Pontok

A Győzelmi Pontokat (GyP) a következők szerint kell kiszámolni:

Az áldozati kártyákon látható ikonok darabonként 1 pontot adnak minden megfelelő kerületben tartózkodó inkáért, illetve minden megszerzett, megfelelő típusú papért és szűzért. Ezen kívül, az a játékos, akinek a felderítője elérte a magtárat (7-12-es mezők) további 1 GyP-ot kap, illetve a lámaistálló eléréseért (13-19-es mezők) további 2 GyP jár.

A GyP-ok kiszámításához érdemes az áldozati kártyákat egymás mellé kiteríteni.

A jobbra látható példán a játékos 4 kártyáján 1 kukorica, 2 kokacserje, 2 ruha és 3 puma ikon látható. A játékos kék inkái a lent ábrázolt kerületekben tartózkodnak, valamint megszerzett 2 puma papja és 1 nap szüze kártyát.



Adjuk össze az áldozati kártyákért járó GyP-okat! Az összes kártyán 1 kukorica található. Így a két farmerért $1 \times 2 = 2$ GyP jár. A pásztorért nem jár pont, mivel egyik kártyán sincs láma ikon. A kokacserje ikonokért $2 \times 1 = 2$ GyP-ot kap a játékos. A ruhák $2 \times 3 = 6$ GyP-ot adnak. Végül a 3 puma ikonért $3 \times 2 = 6$ GyP jár. Feltéve, hogy a kék felfedező az inkaösvény 11-es mezőjén áll, a játékos egy újabb GyP-tal gazdagodik.

A játékosnak összesen $2 + 2 + 6 + 6 + 1 = 17$ Győzelmi Pontja van. A eredményt a pontozósávon a herceg figurájával jelölhetjük.

Végső pontszám: Machu Picchu megmentése

A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz. Egyenlőség esetén a játékosoknál lévő árujegységek döntenek (3 kukorica 1 egységnek számít).

Végső pontszám: A spanyol hódítás

A spanyol hódítás esetén először az előzőekben leírtaknak megfelelően ki kell számolni a Győzelmi Pontokat. Viszont utána a játékosok által az áldozati kártyákon összegyűjtött aranyfigurák fontos szerepet töltenek be. A figurák mennyisége a kártya jobb felső sarkában látható.

A JÁTÉK VÉGE

Az előbb leírt példa szerint a játékos a következő számú aranyfigurát gyűjtötte össze:

$$5 + 5 + 3 + 5 = 18 \text{ figura}$$

Ezen kívül, a magtár vagy a lámaistálló elérése nem csak további GyP-okat jelent, mint Machu Picchu megmentésekor, hanem újabb aranya(ka)t is. Ezáltal, ha a játékos felderítője a 11-es mezőn áll, akkor összesen $18 + 1 = 19$ arannyal kell számolni.

Az a játékos, aki a legtöbb aranyat gyűjtötte össze, megtriplázza a GyP-jait, a második legtöbb aranyat gyűjtő játékos pedig dupla GyP-ban részesül. A többiek pontszáma változatlan marad.

Amennyiben több játékos is azonos számú figurát gyűjtött össze, akkor mindannyian megszorozzák a pontszámukat a megfelelő számmal.



Ha például két játékos azonos számú figurával rendelkezik, de mindkettőjükénél több van, mint bármely más játékosnál, akkor mindketten megtriplázzák a GyP-jaikat. A pontszámok felszorozása után a döntetlenek feloldására ismét a játékosoknál maradt áru egységek szolgálnak (3 kukorica 1 egységnek számít).

Példa a pontozásra a spanyol hódítás esetén:

	Győzelmi Pont	Arany	Szorzó	Végső pontszám
Kék	17	18	3	51
Zöld	34	12	1	34
Piros	18	17	2	36
Sárga	27	17	2	54

Ebben az esetben a sárga játékos kapja a legmagasabb végső pontszámot és így ő nyeri meg a játékot.

GYIK

Melyik a valószínűbb: Machu Picchu megmentése vagy a spanyol hódítás?

Ez a játékosoktól függ: Ha az inkák keményen és hatékonyan dolgoznak, akkor könnyen meg tudják fizetni a papokat és a szüzeket. Ha vonakodva állnak a munkához és a holdlapkák hamar elfogynak, akkor nagyobb az esély a spanyolok hódítására. Mivel a hatékonysághoz tapasztalatra van szükség, ezért a kezdők gyakrabban áldozatul esnek a spanyol hódításnak, mint a tapasztaltabb játékosok.

Ugyanaz a herceg használhatja ugyanazt a kerületet kétszer egymás után?

Nem! Ha egy herceg egy kerületben tartózkodik két egymás utáni körben, akkor a játékosnak el kell vennie egy holdlapkát. Még egy láma befizetésével sem használható egy kerület két egymás utáni körben.

Kereskedhetnek a játékosok egymás között az árukkal?

Nem! A játékosok nem kereskedhetnek egymással. Kölcsönzésre és ajándékozásra sincsen lehetőség. Kereskedni csak a bankkal lehet, a piacteret használva.

Egy kerületen lévő jutalom akkor is elvehető, ha a játékos nem képviselteti magát az adott kerületben?

Igen! Egy jutalom megszerzéséhez nem szükséges inkákkal rendelkezni az adott kerületben, illetve nem kell a játékosnál lennie az adott templomhoz tartozó papoknak / szüzeknek.

Az áruk és áldozati kártyák száma nyilvános információ?

Igen! A játékosoknál lévő áruk, valamint a pap és szűz kártyák száma, az áldozati kártyák számához hasonlóan, nyilvános. Csak a kártyák típusát tarthatják titokban a játékosok.

Mindig érdemes áldozni?

A játékosoknak vigyázniuk kell a főtemplomban történő áruk áldozásával. A játék első pár napja során az áruk szerepe nagyon fontos a gazdaság kiépítésében. Másrészt, ha a játékosok rendelkeznek papokkal vagy szüzekkel, akik fel tudják áldozni a lámákat, akkor ez általában jó döntés.

További kérdésekkel kérjük, látogasson meg minket:

www.pd-verlag.de/mp

VÉGSZÓ

Miért készül egy játék éppen Machu Picchu-ról? Ez egy hihetetlen, rejtélyekkel és inspirációval teli hely Peruban, a feleségem, Kathia szülőföldjén. Annyian segítettek a játék megalkotásában, hogy nem is tudom felsorolni mindannyiukat. Peter Dörsam segítségével nélkül minden bizonyosan elvesztem volna. A játék dobozában további nevek olvashatók, melyek szintén külön említést érdemelnek.

A többi játékesztelő és segítő, akiket ott nem említettem meg, nem voltak kevésbé fontosak! Jó móka volt együtt dolgozni az egész csapattal és mi mindannyian azt reméljük, hogy élvezni fogod a játékot!

Hamburg, 2008. szeptember

Mac Gerdts