

DAXU

Kisvárosi boltvezetőként fontos fenntartani az üzleti egyensúlyt. Nem lehet célod versenytársaid földre döngölése, mert ha így teszel, akkor annak saját hírneved látja kárát. Meg kell találnod a módját, hogyan emeld a többi fölé saját boltod, miközben mások boltjait sem teszed teljesen tönkre.

Tudnod kell, mikor kell együttműködnöd és mikor kell hátba döfnöd a többieket, hogy végül te legyél a kisváros legjobb boltvezetője!

A doboz tartalmaz



1 játéktábla



54 bolt kártya – 9 Pék, 9 Rizsbor készítő, 9 Ács, 9 Kosárfonó, 9 Selyemkereskedő és 9 Teaház.



2 hírnév jelző



1 döntő lap



8 akciókártya



4 segédlet kártya

A játék célja

A DAXU egy kollekció gyűjtögetős játék, ahol a játékosok 6 különböző boltterületről gyűjtenek össze kártyaszetteket. Több lap kerül felfedésre egy körben, amikből a játékosok vagy megtartják maguknak az összes lapot, vagy odaadhatják azokat az ellenfelüknek. Ha túl sok lapod van egy bizonyos bolttípusból, akkor a vásárlóid elfordulnak tőled, aminek következtében az ellenfeled kap helyetted pontokat. Szóval, a többi kollekció gyűjtögetős játékkal ellentétben, itt az alapján kapsz pontot, ha nagyon szoros küzdelemben nyersz a versenyben.

A játék végén a hírnév és a boltok többségének együttese határozza meg, hogy ki a legjobb boltvezető.

Előkészületek

1. Helyezzétek a **játéktáblát** a játékosok közé az asztalra.
2. A játékosok színt választanak, majd magukhoz veszik a **hírnév jelzőket** és saját színükben a 4 akciókártyájukat. Helyezzétek a hírnév jelzőket a játéktábla közepén lévő **hírnévsáv 0 mezőjére**.
3. Keverjétek meg boltkártyákat és helyezzétek ezeket képpel lefelé a játéktábla mellé. Vegyétek el ezen pakli 2 felső lapját, majd - megnézés nélkül - tegyétek őket vissza a játék dobozába.
4. A játékosok fejenként húznak 8 boltkártyát, amiket a játéktábla erre kialakított helyeire kell tenni, mindenkinek a saját oldalára. *(A kártyákon szereplő hírnévhez kapcsolódó jelöléseket az előkészületek során ne vegyüek figyelembe!)*
5. Mindkét játékos kap két segédkártyát *(egyiken az akciók, a másikon a végső pontozás található)*, amiket maguk elé kell helyezniük.
6. A legutóbb, bármilyen játékban vesztes játékos kapja meg a "döntő lapot".

Egy lehetséges játékezdő állapot



Játékmenet

A játék körökből áll. Minden egyes körben lapokat fordítunk fel a pakliból, amik mindegyikét az egyik játékos kapja meg.

Mindegyik kör a következő 4 fázisból áll:

1. 3 lap felfordítása

Fordítsd fel a pakli tetejéről 3 boltkártyát és tedd ezeket képpel felfelé a pakli mellé.

2. Akció kiválasztása

Mindkét játékos kezébe veszi a 4 akciólapját és kiválaszt egy a körben végrehajtandó akciót.

A kiválasztott lapokat képpel lefelé maguk elé helyezik.



Odaad Az ellenfél kapja az összes lapot.



Elvesz Te veszed el az összes lapot.



Együttműködés Elfogadod az ellenfeled akcióját és **kapsz 1 hírnevet**.



Aláásás Ellenfeled akciójának ellenkezőjét hajtod végre és **veszítesz 1 hírnevet**.

3. Akciók végrehajtása

A játékosok egyszerre fedik fel lapjaikat és hajtják végre a kiválasztott akciót.

A kapott lapokat a játéktábla megfelelő oldalára és megfelelő helyeire kell helyezni.

Ha az egyik játékos az **Együtműködést** a másik pedig az **Aláásást** választotta, akkor ez utóbbit választó határozza meg, hogy ki kapja meg az összes lapot.

Ha a játékosok ugyanazt az akciót választották, akkor csak az egyikük hajthatja azt végre:

Odaad mindkettő: Az **alacsonyabb hírnévvel** rendelkező játékos kapja az összes lapot.

Elvesz mindkettő: A **magasabb hírnévvel** rendelkező játékos kapja az összes lapot.

* Ha játékosok hírneve megegyezik, akkor "döntő" kártyát birtokló fél választja ki, hogy ki kapja a lapokat. Ezt követően át kell adnia a "döntő" kártyát a másik játékosnak.

1 újabb boltkártyát kell felcspapni.

Mindketten újra kézbeveszik az akció kártyáikat és újra választanak.

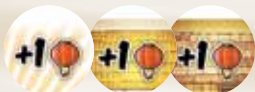
Együtműködés mindkettő:

Addig kell ezt ismételni, amíg az egyik játékos el nem veszi az összes lapot.

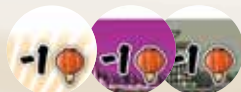
Aláásás mindkettő:

4. A hírnév változtatása

Néhány, a körben kapott vagy kijátszott kártyának hatása van a hírnévre. Az ezen lapokon szereplő szimbólumok alapján állítsuk a hírnevet:



Ezek 1-gyel növelik a hírnevedet.



Ezek 1-gyel csökkentik a hírnevedet.

Megjegyzés: Abban az esetben, ha mindkét játékos az Együtműködést vagy aláásást választja a körében, akkor csak a végső akciót követően változik a hírnév adott játékosnál.

Fontos: A hírnév jelzők nem mehetnek túl a legszélső értékeken. Ha egy lap vagy választott akció erre kényszerítene, akkor a hírnév jelző a korábbi helyén marad.

Példa:

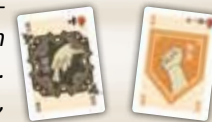
1. 3 kártyát fordítunk fel a boltkártya pakliból.



2. A játékosok kiválasztottak egy akciókártyát. Mindketten az **Aláásást**. Senki sem kapja meg a lapokat és egy újabb boltkártya kerül felfordításra.



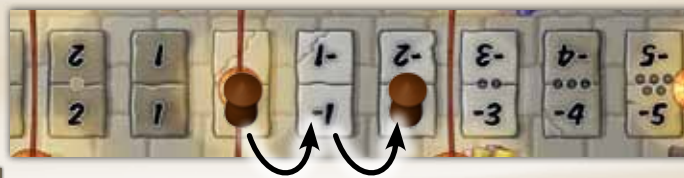
3. Mindkét játékos visszaveszi akciólapjait a kezébe és újra választ. Brian az **Aláásást**, Lucy az **Elvesz** akciót. Mivel Brian az **Aláásást** választotta, ezért Luca **Elvesz** akciójának ellenkezője hajtódik végre.



4. Brian elveszi a mind a négy lapot és a játéktábla rá eső oldalára teszi őket. A Pék miatt veszít egy hírnevet, és egy egységet mozgatja jelzőjét a hírnév sávon (reputation track).



5. Brian továbbá veszít még egy hírnév pontot az **Aláásás** kártya kijátszása miatt.



A játék vége

Ha már nem tudtok 3 kártyát felfordítani a kör kezdetén, akkor vége a játéknak, a pontozás következik, hogy ki a legjobb boltos!

Megjegyzés: Ha a pakli játék közben fogy el, és mindenkét játékos egyaránt vagy az Együttműködést vagy az Álásást választotta, egy új kártya hozzáadása helyett (*mivel már nincs kártya a pakliban*), távolítsuk el ezeket az akciókártyákat a játékból és a játékosok válasszanak akciót a maradékból.

Pontozás

A játék végi pontozás az egyes bolttípus kártyák többsége és a végső hírnév alapján történik.

1. Boltok

A játékosok először a saját térfelükön lévő boltok többségéért kapnak pontokat. A pontok száma a többség mértékétől függ.

A boltokat két különböző pontkategóriára lehet választani, a megbocsátóbbra és a jövedelmezőbbre.

Kosárfonó, Selyemkereskedő, Teaház

Győzelem mértéke 1 = 4 pont

Győzelem mértéke 2 = 2 pont

Győzelem mértéke 3 = 1 pont

Győzelem mértéke 4+ = -1 pont;

Az ellenfél 1 pontot kap a saját oldalán lévő minden ilyen típusú lapja után.



Pék, Rizsbor készítő, Ács

Győzelem mértéke 1 = 5 pont

Győzelem mértéke 2 = 3 pont

Győzelem mértéke 3+ = -1 pont;

Az ellenfél 1 pontot kap a saját oldalán lévő minden ilyen típusú lapja után.



Ha mindkét játékosnak ugyanannyi lapja van ugyanabból a típusból, akkor egyik sem kap érte pontot.

Egy bolttípus után kapható pontok megállapítása után vegyük el a játéktábla mindenkét oldaláról ezeket a lapokat. A pontokat szerző játékosnak adjunk annyi lapot, ahány pontot szerzett, ezzel kialakítva előtte egy **lefordított pontozópaklit**. Az akciókártyákat használhatjuk a negatív pontok jelölésére, ha a játékosnak nincsen egy pontot jelentő lapja sem.

2. Hírnév

Végül a játékosok pontokat kapnak (vagy veszítenek) a végső hírnévük alapján:

Hírnév	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	+2	+3	+4	+5
Pont	-7	-6	-5	-3	-2	-1	0	1	2	3	5	+7

Megjegyzés: A hírnévért járó pontokat a hírnév sávon arany (pozitív) és fekete (negatív) érmék is jelölik.

A boltkártyák és hírnév pontozása után a legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer. Döntetlen esetén a "döntő" lap aktuális birtokosa a nyertes.

Példa a pontozásra

Lucy Brian

Pék: Lucynál 4, Briannél 5: Brian kap 5 pontot

Rizsbor készítő egyaránt 4: Senki sem kap pontot

Ács: Lucynál 2, Briannél 6: Lucy kap 2 pontot, Brian pedig 1 pontot veszít.

Készítők

Tervező: J. Alex Kevern

Illusztrációk és grafika: Klemens Franz

Szabálykönyv: Jeroen Hollander

Projekt menedzser: Jonny de VriesFord

Fordította: RaveAir Lektorálta: Artax



© 2015 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com