

PACAL'S ROCKET

Tervezte: Günter Burkhardt

2 - 5 játékos részére, 8 éves kortól. Piatnik termék kód: 634192

Illusztráció: Massimiliano Longo • © 2015 Piatnik, Wien • Printed in Austria

JÁTÉKSZABÁLY

A Maya romváros – Palenque szertartási központjának feltárása során egy titokzatos sírkő került elő, ami megtalálása óta számtalan találgatásra ad okot. Valóban egy űrhajón ülő űrhajóst ábrázol? Tényleg idegen lények építették a Maya piramisokat? A PACAL'S ROCKET életre kelti ezt a mítoszt.

A játékosok űrhajóikkal leszállnak a romváros kerületeire és megkezdődik a piramisok építése - annak a városnak az újjáépítése, amiben 603-683-ig Kin Pakal, Palenque leghatalmasabb királya uralkodott!

A legtöbb pontot az a játékos kapja, aki jó stratégiával több kerületben szerez többséget és meghódítja a várost.

A játékosok célja

A piramisok - Palenque város kerületeinek stratégiai értékű pontjaira - építésével minél több pont megszerzése!

A játék tartalma

1 Játéktábla

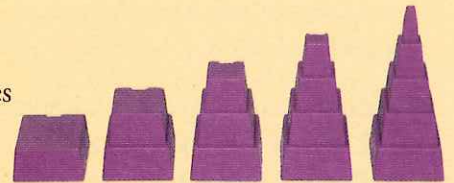
A játéktáblán a 16 különböző értékű kerületre felosztott Palenque város, egy tó, egy folyó és a pontozás látható.



55 Piramis

Színenként 11 darab - 5 színben, a következő méretekben:

- 1* egyemeletes
- 3* kéteemeletes
- 3* háromemeletes
- 2* négyemeletes
- 2* öteemeletes



5 Űrhajó

Az űrhajók belseje azért üres, hogy a játékosok bele-dobhassák az űrhajókba az energiaköveket.



5 Áttekintőtábla



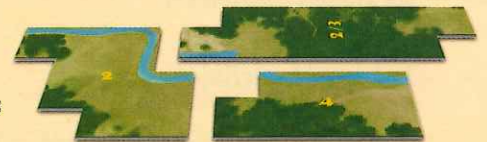
Az Istenek kövei 15 korong

Értékenként 5 darab - 2, 4 és 6-os értékkel.



3 Fedőlapp

A fedőlappokkal takarjuk le a város egyes kerületeit, amikor a játéktáblát le akarjuk kicsinyíteni.



55 Energiakő

Színenként 11 darab - 5 színben.

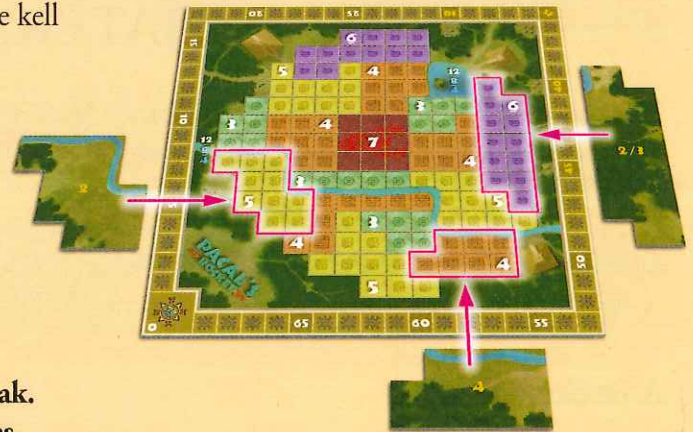


1 különleges dobókocka



Előkészületek

- Fektesse a játéktáblát az asztal közepére.
- Mindenki válasszon egy színt és vegye magához a színében a következőket:
 - minden piramist és energiakockát (az egyik energiakockát helyezze rá a pontozósáv első mezőjére)
 - 1 űrhajót
 - 3 Istenek kövei korongot: 2,4 és 6 értékkel
 - 1 áttekintőtáblát
- Válasszunk egy kezdőjátékost, aki megkapja a különleges dobókockát. A játék a kezdő játéktól kiindulva az óramutató járásával megegyező irányban folyik.
- A kezdő játéktól kiindulva egymás után állítsuk az űrhajóinkat a játéktábla közepén lévő 7-es értékű „Szent terület” szabad mezőire.
- **Fontos:** Kevesebb, mint 5 játékos esetén a játéktáblát le kell kicsinyíteni. A játékosok számától függően különböző fedőlappal a játéktábla különböző kerületeit takarjuk le:
 - 2 játékos esetén a 2-es és a 2/3-as fedőlappal takarjuk le az ábrán kerettel jelölt területeket.
 - 3 játékos esetén a 2/3-as fedőlappot,
 - 4 játékos esetén pedig a 4-es fedőlappot helyezzük rá a bekeretezett területekre.



Az itt következő játékszabályok 3-5 játékosra vonatkoznak. A 2 játékosra és a profi játékosokra vonatkozó különleges szabályok a játékszabály végén találhatóak.

A játék

- A kezdőjátékos dob a kockával, majd a kockát ráhelyezi az áttekintőtáblájára úgy, hogy az továbbra is a dobásának az eredményét mutassa. Így jól látható, hogy ki dobott és mi a dobás eredménye – ami mindenre érvényes az adott körben. Miután minden játékos egyszer sorra került, a kockát a következő játékos veszi magához és dob a kockával. Az ő dobása lesz a következő körben érvényes dobáseredmény.
- Amikor soron vagyunk a következő sorrendben, a következő akciókat vesszük véghez:
 1. Lépés az űrhajóval (kötelező)
 2. Energiakő bedobás
 3. Piramisépítés
 4. Pontozás
- Miután lépésünk véget ért, a játékot a következő játékos folytatja.

Az akciók részletesen

1. Lépés az űrhajóval

A soron lévő játékos a kockadobás eredményének megfelelően lép az űrhajójával. A lépés előtt felemeli az űrhajót, így az űrhajóban esetlegesen található energiakövek láthatóvá válnak és az adott mezőn maradnak. Lépések a kockadobás szerint:

Amikor a dobás eredménye egy szám (a kocka egyik pöttyös oldala), a játékos választhat:

- **Úrhajójával egyenes vonalban egy irányba lép (elkanyarodás nélkül).**



A lépés során nem engedélyezett az oda-vissza lépegetés, valamint nem engedélyezett az átlósan lépés. Ha lépés során az úrhajó akadályba ütközik (egy másik úrhajó, a játéktábla széle, tó, vagy piramis) akkor megáll az akadály előtt, a fennmaradó lépésre jogosító számok elvesznek. Az energiakövek nem képeznek akadályt az úrhajó előtt, azokon könnyedén átléphet az úrhajóval.

Az a játékos, aki ezt a lehetőséget választja, lépése végén 2 energiakövet dobhat be az úrhajókba. (lásd a 2. pontot)

- **Úrhajójával elindul egy irányba közben tetszés szerinti gyakorisággal 90°-al elkanyarodik.**



Ebben az esetben a dobott számnak megfelelő lépést ki kell lépni. Ha az úrhajó akadályba ütközik, akkor ki kell kerülnie az akadályt. Kivétel ez alól a zsákutca. Ha az úrhajó olyan mezőre érkezik, amit három oldalon akadályok vesznek körül, akkor megáll és a fennmaradó lépésre jogosító számok elvesznek.

Az a játékos, aki ezt a lehetőséget választja, lépése végén 1 energiakövet dobhat be az úrhajójába. (lásd a következő pontot)

Amikor a dobás eredménye nyilakat mutat

A játékos úrhajójával **egy** általa választott **irányban**, egy sorban, vagy egy oszlopban tetszése szerinti mezőt lép (elkanyarodás nélkül). A lépés során nem engedélyezett az oda-vissza lépegetés. Az akadályok nem akadályozzák a játékost, úrhajójával könnyedén átlép az akadályok felett.



Az a játékos, aki ezt a lehetőséget választja, lépése végén 2 energiakövet dobhat be az úrhajókba. (lásd a következő pontot)

A játékos lépés helyett használhatja az Istenek köveit is

Beadja az egyik követ, majd úrhajóját egy tetszése szerinti szabad mezőre állítja a játéktáblán. Ha ezt a lehetőséget választja a játékos, lépése végén 1 energiakövet dobhat be az úrhajójába.



Fontos! A játék végén a nem használt Istenek kövei 2,4 illetve 6 pluszpontot hoznak.

Figyelem! Abban az esetben, ha a játékos úrhajóját akadályok veszik körül és így nem tud lépni, akkor fel kell használnia egyet az Istenek kövei közül. Ha már felhasználta az összeset, akkor úrhajóját egy tetszése szerinti üres mezőre átteheti, de lépése végén nem dobhat be energiakövet. (lásd a következő pontot)

Mindenkire érvényes, hogy

- az első körben minden játékos úrhajójával csak egyenes vonalban hagyhatja el a játéktábla közepén lévő „Szent területet”. Csak a második körtől szabad az úrhajóval 90°-al elkanyarodni.
- az úrhajóval szabad olyan mezőre lépni, amelyiken egy vagy több energiakő van.

2. Energiakő(kövek) bedobása

Attól függően, hogy a játékos hogyan lépett az úrhajójával, energiaköveket dobhat az úrhajókba.

- A játékos lépése végén 2 energiakövet dobhat be az úrhajókba. Ehhez a kezébe vesz 2 energiakövet, az egyiket bedobja a saját úrhajójába, a másikat pedig egy általa választott játéktársa úrhajójába dobja.
- A játékos lépése végén 1 energiakövet dobhat be az úrhajójába. Ehhez a kezébe vesz 1 energiakövet, amit a saját úrhajójába kell bedobnia.

Minden mezőn csak egy energiakő lehet egy színből. A játékosoknak tehát meg kell jegyezniük, hogy hová dobták be energiaköveiket. Amikor egy játékos ellép egy mezőről az úrhajójával, az úrhajóban lévő kövek azon a mezőn maradnak. Abban az esetben, ha két azonos színű energiakő van egy mezőn, akkor azokat le kell venni a játéktábláról és vissza kell adni tulajdonosának. A játékos a köveket későbbi lépéseiben használhatja.

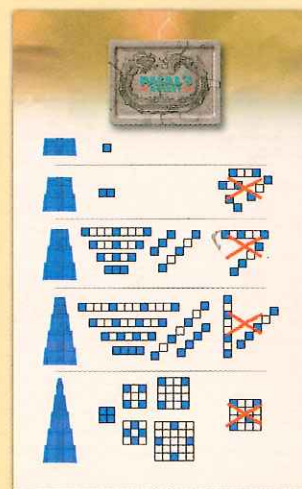
A játékos lemondhat az energiakő bedobásról.

Ha a játékosnak elfogytak az energiakövei, akkor lépésében le lehet a játéktábla mezőin szabadon álló köveiből, amiket azonnal újra felhasználhat.

3. Piramisépítés

Amint egy játékos energiakövei láthatóan egy érvényes kombinációban állnak a játéktáblán, építhet egy új piramist:

- Egy **egyemeletes piramist** egy energiakőnél.
- Egy **kéteemeletes piramist** két sorban, vagy oszlopban közvetlenül egymás mellett álló energiakőnél. Nem engedélyezett a piramisépítés, ha a két piramis átlósan szomszédos mezőn áll, vagy ha a két piramis közt üres mező, vagy üres mezők vannak.
- Egy **háromeemeletes piramist** három sorban, oszlopban, vagy átlósan egymás mellett álló energiakőnél. Engedélyezett a piramisépítés, ha a három piramis közt üres mező, vagy üres mezők vannak, de csak abban az esetben, ha az energiakövek között álló üres mezők száma megegyező.
- Egy **négyeemeletes piramist** négy sorban, oszlopban, vagy átlósan egymás mellett álló energiakőnél. Engedélyezett a piramisépítés, ha a négy piramis közt üres mező, vagy üres mezők vannak, de csak abban az esetben, ha az energiakövek között álló üres mezők száma megegyező.
- Egy **ötemeletes piramist** ha négy energiakő négyzetesen áll. Engedélyezett a piramisépítés, ha a négy piramis közt üres mező, vagy üres mezők vannak, de csak abban az esetben, ha az energiakövek között álló üres mezők száma megegyező.



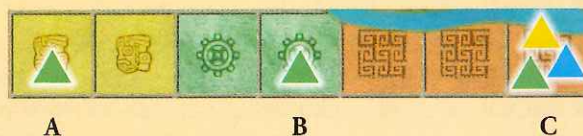
Az érvényes kombinációkat mindenki láthatja az áttekintőtábláján

A piramisépítésre a következő szabályok érvényesek:

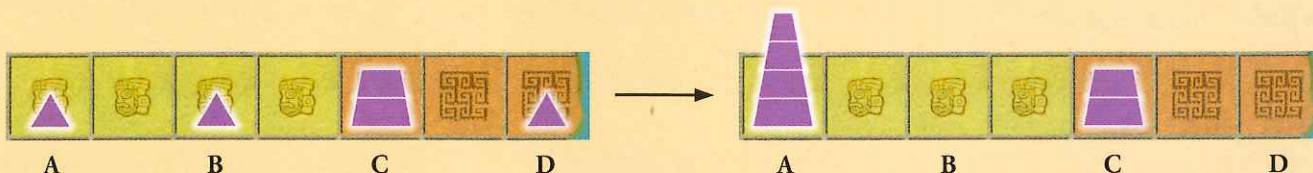
- A játékos választhat, hogy melyik mezőre szeretné a piramisát felépíteni, de csak olyan mezőt választhat, amelyiken áll energiakő az érintett kombinációból. A piramisállítás után leveszi az érintett kombinációt alkotó energiaköveket. Maga elé teszi és a későbbi lépésekben ismét használhatja.
- Ha a játékos olyan mezőre épít, amelyiken másik játékos – játékosok energiakövei vannak, azokat leveszi a játéktábláról és visszaadja tulajdonosaiknak.

Példa: A zöld játékos egy 3 emeletes piramist szeretne építeni. Ha „A” vagy „B” mezőkre épít, akkor csak a 3 saját energiakövet veszi le a játéktábláról. Ha viszont a „C” mezőre épít, akkor a sárga és a kék energiaköveket is le kell vennie.

- A játékos használhatja a már felállított piramisait egy új piramis felépítéséhez, mintha azok energiakövek lennének. A felállított piramisokat azonban nem kell levenni a játéktábláról az új piramis felépítése után, mint az energiaköveket, ezek a helyükön maradnak. Fontos azonban, hogy az új piramis megépítéséhez használt kombinációnak legalább egy energiakövet kell tartalmaznia.

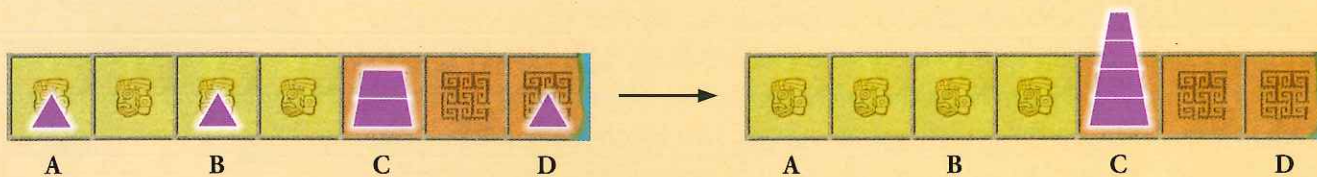


Példa: A játékos piramist szeretne építeni. Ehhez a kéteemeletes piramisát úgy veszi figyelembe, mintha az egy energiaköcként lenne. A játékos építhet egy új négyemeletes piramist például az „A” mezőre.



- Egy piramis fejlesztése: Ez azt jelenti, hogy egy már felépített piramist egy többemeletes piramisra lehet cserélni. Ehhez a játékosnak szüksége van egy olyan érvényes kombinációra, ami magasabb piramis építését teszi lehetővé. (Megjegyzés: a játékos ehhez is használhatja a már felépített piramisait, a kombinációnak azonban legalább egy energiakövet tartalmaznia kell, amelyiket a játékos a lépése végén levesz a játéktábláról.)

Példa: A játékos fejleszteni szeretné a kéteemeletes piramisát a C mezőn. A meglévő kombináció engedélyezi számára egy 3, vagy 4 emeletes piramis megépítését. A játékos 4 emeletes piramis megépítése mellett dönt, ami után az összes energiakövet le kell vennie. Ha úgy döntött volna, hogy háromemeletes piramist épít, akkor meghagyhatta volna az „A” vagy a „D” mezőn álló energiaköveit.



- **Nincsen építési kényszer**, akkor sem, ha a játéktalajon kialakul egy kombináció.
- A soron lévő játékos **egy lépésében csak 1 piramist** építhet.
- Ha a játékosnak nincsen már olyan piramis a készletében, amelyet építeni szeretne, akkor alacsonyabb piramist építhet helyette.

4. A pontok megszerzése

Amikor a játékos felépít egy piramist, azonnal megkapja érte a pontjait akkor, ha:

- ő az első aki abban a területben épít, vagy
- ezzel a piramisával átveszi a többséget az adott területben. Ehhez összegezni kell az adott területben álló azonos színű piramisok emeleteinek számát.

Amint a fenti feltételek valamelyike teljesül, az érintett játékos előreléphet figurájával a kapott pontok mértékében a pontozótáblán.

Figyelem: Aki már megszerezte egy területben a többséget és újabb piramist épít az adott területben, az nem kapja meg újra a többségért járó pontot, mert az csak akkor jár, ha átveszi a többséget, nem pedig akkor, ha megtartja. Ha viszont két vagy több játékos is egyformán sok piramist épített egy területben, akkor közülük az a játékos, aki újabb piramist épít az adott területben és átveszi a többséget, az megkapja a többségért járó pontokat.

A játék vége

A játék kétféle módon érhet véget:

- amikor az egyik játékos felépíti az utolsó előtti piramisát - a játéknak azonnal vége és ez a játékos +5 bónuszpontot kap, amit a pontozósávon azonnal le is lép, VAGY
- amikor az egyik játékos eléri az itt megadott pontokat:
40 pont – 3 játékos esetén, 35 pont – 4 játékos esetén, 30 pont – 5 játékos esetén.

Ebben az esetben a játékosok még végigjátsszák a kört. Bónuszpontot már nem kap senki, kivéve az, akinek sikerül az utolsó előtti piramisát felépíteni. Ez a játékos megkapja az 5 bónuszpontját, amit azonnal leléphet a pontozósávon és a játék azonnal véget is ér.

A végső értékelés

Először is le kell venni az összes energiakövet (kivéve a pontozósávon állókat) és űrhajót a játéktalajról. Ezek értéktelenek. Ezután a következők szerint járunk el:

• A folyópart és a tópart értékelése

Az ábrán jelölt mezőket értjük ezek alatt. A vízpartokon megszerzett többségért 12/8/4 pont szerezhető 1/2/3 helyeztként. Az érintett játékosok a kapott pontok mértékében előreléphetnek figurájukkal a pontozósávon. Egyezőség esetén a megfelelő helyezésekért kapható pontokat összegezzük és egyenlően elosztjuk az érintettek közt. Ha az eredmény nem egészszám, akkor lefelé kerekítünk.

Példa: Sárga játékosnak összesen 8 emeletes piramisai vannak a tóparton. A lilának és a zöldnek 6-6 emeletet sikerült a tópartra építenie. A sárga 12 pontot kap, A lila és a zöld 8+4 ponton osztoznak, ami azt jelenti, hogy mind a ketten 6 pontot kapnak.



• Az egyes kerületek értékelése

A kerületekben mindig csak az 1. és a 2. helyért jár pont. Aki egy kerületben többségben van, az a figurájával annyi mezőt lép előre a pontozósávon, amennyit a kerület mutat. A második helyen álló játékos 2 mezőt léphet előre a pontozósávon. Ha több játékosnak is egyformán sok piramist sikerült építenie és egyezőség van az első helyen, akkor minden érintett játékos figurájával annyi mezőt lép előre a pontozósávon, amennyit a kerület mutat. A 2. helyezéért ebben az esetben nem jár pont az adott kerületben. Ha a 2. helyen van több egyezőség, akkor minden érintett játékos 2 mezőt léphet előre a pontozósávon.

Javaslat: A könnyebb áttekinthetőség érdekében az értékelt kerületek értékelt piramisait mindig vegyük le a játéktületről.

• Az istenek köveinek értékelése

Végül minden játékos megkapja pontjait (2,4,6) azok után az Istenek kövei után, amiket nem használt fel. Az érintettek a kapott pontok mértékében előrelépnek a figuráikkal a pontozósávon.

A játék nyertese: Az a játékos nyeri a játékot, aki a végső értékeléskor az első helyen áll a pontozósávon.

Kiegészítő szabályok 2 játékos részére

A játék alapszabályai 2 játékos esetén a következő változtatásokkal maradnak érvényben: A játékosok felváltva dobnak a kockával, mindkét játékos magának dob. A játéknak azonnal vége, amint az egyik játékos eléri a 45 pontot a pontozósávon.

Profi játékosoknak

A tapasztalt játékosok a következő szabálmódosításokkal is kipróbálhatják a játékot:

Új piramis csak energiakockákkal építhető. Az építéshez nem szabad használni a már felépített piramisokat. Kivétel egy piramis FEJLESZTÉSE Ez azt jelenti, hogy ha egy játékos felhasználja egy kombinációjában az egyik piramisát, akkor annak a helyére egy magasabb piramist kell állítania.

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz!
Fulladásveszély! Őrizze meg a címet.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!
Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft., 1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu, <https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>

www.piatnikbp.hu