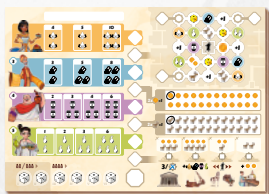


KORINTHOSZ

Sébastien Pauchon

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

1 pontozólaptomb



Ez a játékszabály

1 kikötőtábla



9 fehér dobókocka



3 sárga dobókocka



A JÁTÉK CÉLJA

A Korinthosz játékban az ókori világ kikötővárosainak életébe nyerhetsz bepillantást. Kereskedők bőrébe bújva különféle árukat és kecskéket fogtok eladni, hogy a győztes végül kiérdemelje a legismertebb kereskedő címet.

A 18 (2-3 játékos esetén) vagy 16 (4 fős játék esetén) forduló végeztével eldől, ki lesz közületek Korinthosz leghíresebb kereskedője.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Tegyétek a kikötőtáblát **1** az asztal közepére, és minden játékos vegyen magához egy pontozólapot és egy ceruzát **2**.

Tetszőleges módszerrel válasszátok kezdőjátékost, aki magához veszi a 9 fehér dobókockát **3**.

A sárga dobókockákat tegyétek a kikötőtábla mellé **4**.

Minden játékos egy-egy arannyal és kecskével kezdi a játékot – a pontozólapokon ezek előre be vannak karikázva.

Ha 4-en játszatok, ikszeljétek be a fordulójelző bal oldali két mezőjét.



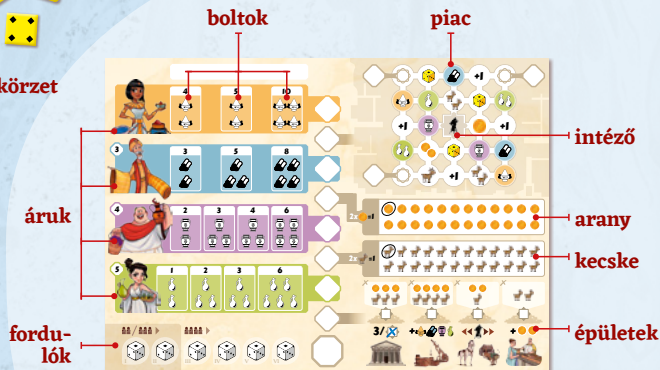
arany

1

kecske

kikötő

pontozólap



SZÁLLÍTMÁNYOK ÉRKEZÉSE

A kezdőjátékos beikszeli fordulójelzője legbaloldalibb, üres mezőjét.

A kezdőjátékos most vásárolhat legfeljebb 3 sárga dobókockát, ha akar. Minden sárga dobókocka 1 aranyba kerül. (Az aranyaid elköltését úgy kell nyilvántartanod, hogy beikszeled a bekarikázott aranyaidat.) A kezdőjátékos most dob a 9 fehér dobókockával (plusz az esetlegesen vásárolt sárga kockáival).

A kezdőjátékos a kockákat a dobott értékek szerint csoportosítja. A legmagasabb, azonos értékű kockák a kikötőtábla legfelső körzetére kerülnek, ahol az aranypénz látható. A legalacsonyabb, azonos értékű kockákat a tábla legalsó körzetére kell helyezni, a kecské mellé, majd a többi kockát emelkedő értékssorrendben rendre egy-egy körzettel feljebb, az azonos értékűeket együtt tartva.



Megjegyzés: a sárga kockákat csak az adott forduló kezdőjátékosa használhatja, aki a kockákat a dobása előtt megvásárolta vagy a piacon megszerezte (ennek részleteit az Intéző mozgatója címszó alatt találod).

Megjegyzés: abban a valószínűtlen esetben, ha minden kocka ugyanazt az értéket mutatja, azonnal és mindörökre megnyered a játékot. Fotózd le a dobásodat, oszd meg a neten, keretezd be a képet, és akaszd ki a dicsőségfaladra. A játékot pedig ajándékozd el egy barátodnak.

A FORDULÓ MENETE

Megjegyzés: a kétfős játék szabályai némileg eltérnek az itt ismertetettektől. A kétfős játék részleteit a szabály végén találjátok.

A kezdőjátékos választ egy azonos értékű kockákból álló csoportot, leveszi az összes, ilyen értékű kockát a kikötőtábláról, és végrehajtja a körzethez tartozó akciót. Ezután megépíthet egy vagy több épületet.

A kezdőjátékos végül leveszi az esetleg a táblán maradt sárga dobókockákat.

Ezután a többiek az óramutató járásának irányában kerülnek sorra, és elvesznek egy-egy kockacsoportot, illetve építhetnek.

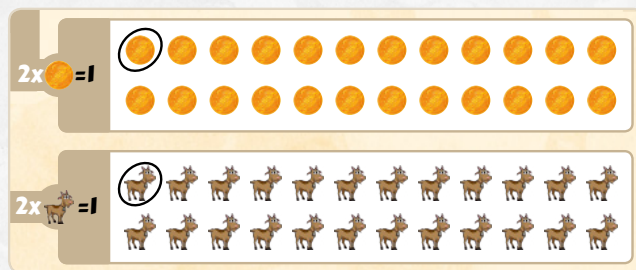
Megjegyzés: ha egy játékos nem tudja végrehajtani egyik körzet akcióját sem, akkor is el kell vennie egy kockacsoportot. Ha kevesebb kockacsoport alakul ki, mint a játékosok száma, a kocka nélkül maradt játékosok léphetnek egy mezőt az intézővel a piacon (a lépés menete az Intéző mozgatója címszó alatt található).

Miután minden játékos sorra került, a megmaradt kockákat levesszük a kikötőről. Ha minden játékos összes fordulójelzője be van ikszelve, a játék véget ér, és a pontozás következik. Ha a játék még nem ért véget, a kezdőjátékos bal oldali szomszédja lesz az új kezdőjátékos: magához veszi a fehér kockákat, és elkezdődik a következő forduló a Szállítmányok érkezése fázissal.

AZ AKCIÓK ISMERTETÉSE

Arany vagy kecske megszerzése

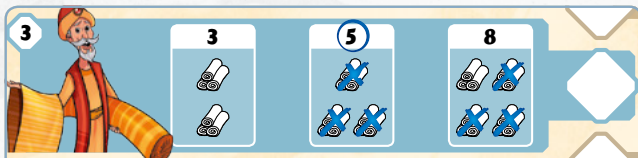
Az arany, illetve a kecske körzetről elvett kockacsoportért annyi aranyérmét, illetve kecskét kapsz, ahány kockából áll az elvett kockacsoport. Karikázz be annyi aranyérmét vagy kecskét a pontozólapodon, ahányat szerezted.



Áru eladása

Ha a tábla másik 4 körzetéből veszel el kockacsoportot, árut szállítasz a 4 körzet boltjaiba. Ikszelj be annyi árut a pontozólapod megfelelő körzetében, ahány kockából állt a választott kockacsoport. A körzetek boltokba vannak osztva, amelyek különböző mennyiségű árut igényelnek. Amikor egy bolt minden áruját beikszelted, karikázd be a felette lévő pontszámot.

Az a játékos, aki elsőként ikszeli be egy körzet **összes áruját** (a narancssárgát kivéve), bekarikázza a körzet bal felső sarkában lévő bónuszpontot, az összes többi játékos pedig áthúzza azt. A **többiek** továbbra is szállíthatnak árut a körzetbe, de a bónuszpontot csak a leggyorsabb játékos kapja meg.



Ebben a körzetben 3 kockával megtöltöd a 8 pontos boltot, majd a 3 pontosat. Ezzel elsőként töltöd meg a körzet összes boltját, amiért megkapod a 3 bónuszpontot.

Megjegyzés:

- Egy körzeten belül tetszőleges sorrendben töltheted meg a boltokat (ikszelheted be az árukat)
- Ha egy boltba elkezdted árut szállítani, nem szállíthatsz másikkba, egész addig, míg a megkezdett boltot meg nem töltötted.

Intéző mozgatása

Ha nem tudod vagy **nem akarod** végrehajtani a választott kockacsoport körzetéhez tartozó akciót, mozgathatod az intézőt.

Ha ezt az akciót választod, lépj **pontosan** annyi mezőt az intézővel a piacon, ahányat az elvett kockacsoport kockái mutatnak.

Aranyak elköltésével módosíthatod az intéző mozgását: minden elköltött aranyért 1 mezővel növelheted vagy csökkentheted az intéző lépéseinek számát. Az egyik épülettel ingyen lehet módosítani a mozgást (lásd az épületek ismertetésénél).

Megjegyzés: ha ezt az akciót választod, nem számít, hány kockából áll a választott kockacsoport, csak az, hogy mit mutatnak a kockák.

Az intéző mozgatásához mezőnként rajzold be a mozgás vonalát a piacra, karikázd be azt a mezőt, ahová a szükséges számú lépés után az intéző megérkezett, majd hajtsd végre a mező hatását (lásd később).

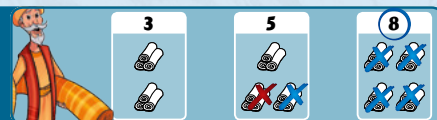
Az intéző a piac közepéről indul (ezen a mezőn az intéző látható), majd minden további mozgását arról a mezőről kezdi, ahová az előző mozgása végén érkezett. Tilos az intézővel arra a mezőre lépni, amelyre már korábban behúztál utat vagy amelyet már bekarikáztál.

Példa az intéző mozgatására



= 3 lépés

Ikszeld be egy árut a kék körzetben.



Megjegyzés: ha nem tudod lelépni a kellő számú lépést az intézővel, nem választhatod ezt az akciót.

A piaci mezők hatásai a következők:



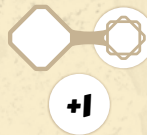
Ikszeld be ennyi árut a megfelelő körzetben.



Kapsz ennyi aranyat vagy kecskét.



Kapsz egy ingyen sárga kockát a saját dobásaidhoz (legfeljebb 3 sárga kockával dobhatsz).

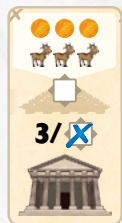


Írj be ebbe a mezőbe annyi pontot, ahány mezőn megálltál (bekarikázott mezők), míg a kiindulóponttól ideértél az intézővel, plusz annyit, ahány +1 szimbólumot bekarikáztál az idáig vezető úton (lásd a példát a pontozásra a szabályfüzet végén).

Épület építése

A köröd végén, **miután** végrehajtottad az akciódat, építhetsz egy vagy több épületet.

Húzz át annyi bekarikázott aranyat és/vagy kecskét a pontozólapodon, amennyi a megépíteni kívánt épület ára (az árak az épületek felett vannak feltüntetve). Ikszeld be a megépített épülethez tartozó mezőt, és mostantól kezdve használhatod az épület képességét.



Templom - a játék végi pontozáskor minden megépített épületedért (ezt is beleértve) 3 pontot kapsz.

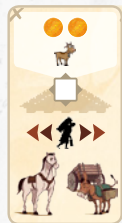
3/ X



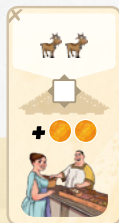
Raktár - minden alkalommal, amikor az áru eladása akciót választod, 1-gyel több árut ikszelhetsz be a körzetben.



Istálló - amikor lépsz az intézővel, ingyen növelheted vagy csökkentheted a lépések számát 1 vagy 2 mezővel (aranyak elköltésével ezt még tovább módosíthatod).



Farm - amikor az arany megszerzése akciót választod, plusz 2 aranyat kapsz.



Példa egy pontozólapra 4 játékosnál.

A KÉTFŐS JÁTÉK SZABÁLYAI

A kétfős játékban egy forduló menete a következő:

- A kezdőjátékos a szállítmányok érkezése fázissal kezd.
- A kezdőjátékos végrehajt egy akciót, majd leveszi a sárga kockákat a kikötőtábláról.
- Ellenfele is végrehajt egy akciót.
- Végül a kezdőjátékos végrehajt még egy akciót.

Ezután kezdődhet a következő forduló, amelyben a kezdőjátékos szerepe gazdát cserél.

PONTOZÁS

Miután a játék utolsó fordulójában mindenki sorra került (minden játékos beikszelte minden fordulójelzőjét), a játék véget ér, és kezdődik a pontozás.

Add össze a pontjaidat a befejezett boltjaidért, a körzetek bónuszmezőieért, 1 pontot minden megmaradt 2 aranyadért, 1 pontot minden megmaradt 2 kecskéért, a piacon megszerzett pontjaidat és a templomért járó pontjaidat.

A játék győztese a legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz.

Döntetlen esetén az érintettek közül az győz, akinek több aranya van. Ha ez is döntetlen, a játéknak több győztese van.

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

Szerző: Sébastien Pauchon

„Yspahan, a kockajáték... már jó ideje szerettem volna egy játékot ezzel a címmel. A játék címe végül Korinthosz lett, de hálás vagyok a DoW csapatnak, hogy hittek a projektben. Egy megoldatlan kérdés továbbra is foglalkoztat: mi legyen, ha valaki 9 egyformát dob?”

Illusztráció: Julio Cesar

Grafikai tervezés: Cyrille Daujean

Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2019 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.