



# MAYA

Andrea Mainini & Alberto Branciani



## JÁTÉKSZABÁLY

### 2 JÁTÉKOS VARIÁNS

#### A JÁTÉK CÉLJA

A legtöbb győzelmi pont megszerzése. Pontokhoz lehet jutni:

- Egy színből álló **torony felépítésével.**
- Azonos színű **elemek csatlakoztatásával.**

#### ELŐKÉSZÍTÉS

Tegyétek az asztal közepére a játéktáblát. Ezen a táblán 9 mező látható, melyek mindegyike 1-1 toronynak ad helyet. Minden torony 5 különböző méretű elemből épül fel.

Alkossatok 9db ötemeletes tornyot a színes elemek felhasználásával. Minden toronynak 5 **különböző szín**ből kell állnia (kezdésnek egy toronyban sem szerepelhet ugyanaz a szín kétszer). Minden elem tetejére egy kisebb elem kerül, megalkotva a torony 5 emeletét.

A tornyokat tegyétek a táblán kijelölt helyekre. Ezután minden játékos válasszon egy színt, és vegye el az ennek megfelelő játékelemeket (létrákat és papokat).

- 5. szint
- 4. szint
- 3. szint
- 2. szint
- 1. szint



Szabályos



Szabálytalan  
Két szint azonos színű (piros)



Íme a tábla játékra készen  
(A tornyok színei eltérhetnek ettől.)

A Monolit és a Holló szimbólum.

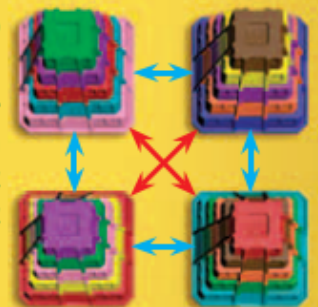
**Tipp:** A játék úgy a legérdekesebb, ha a színeket véletlenszerűen választjátok a tornyokhoz.

A fekete színrel játszó játékos a **Monolit**ot két szomszédos torony közé teszi, és tetszésének megfelelő szintre helyezi a **Holló szimbólumot** rajta.

**FONTOS:** A tornyok oldalukkal szomszédosak (a sarkoknál nem, tehát átlóban nem szomszédos két torony).

A fehér színrel játszó játékos **kezdi a játékot.**

Az egyszínű tornyokat ábrázoló **kártyákra** most nem lesz szükség, tegyétek vissza a dobozba őket (csak 3 vagy 4 játékos esetében kellene).



Szomszédos (blue arrows)  
Nem szomszédos (red arrows)

## A JÁTÉK MENETE

A játékosok felváltva játszanak. Amikor valaki sorra kerül, kötelező:

1. Játékelemet **kicserélni** két szomszédos toronyban; **ezután**
2. A Monolitot ezen két torony közé **mozgatni**, és a megfelelő magasságba **tenni** a Hollót; majd
3. **Létrát és papot lehelyezni** (ha lehetséges).

Ezután a másik játékoson a sor.

### 1. CSERÉK VÉGREHAJTÁSA

A **cseréhez**, válassz ki két elemet (tornyonként 1-1-et), amelyek két **szomszédos torony azonos szintjén** vannak. Cseréld meg a két elemet a toronykon úgy, hogy közben a felettük lévő szintek rajtuk maradjanak (és szintén átkerüljenek).

Amikor cserélsz, **ugyanazokat a szinteket** kell cserélned – mindkét toronyra továbbra is 5 különböző méretű elemből kell állnia. A torony tetejét mindig cseréled (nem lehet a középső elemeket kicsúsztatni cserére).

Maximum 4 elemet cserélhetsz egy toronyban – ha a második szintről cserélsz, velük együtt a felettük lévő 3 elem is helyet cserél a két toronyban.



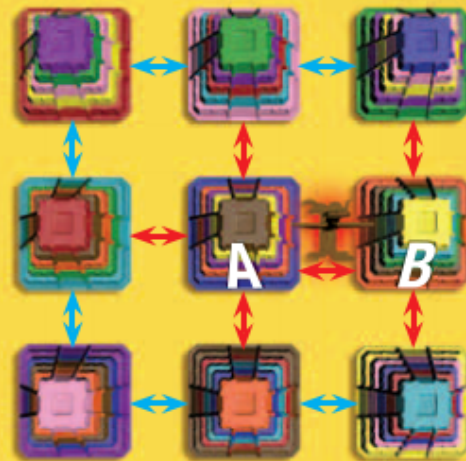
A 4 féle cserelehetőség

### MEGKÖTÉSEK A CSERÉHEZ:

Csere közben az alábbi megkötéseket is figyelembe kell venni:

- **Az alapot tilos cserélni!** Egyik torony alja **sem** mozdítható. A 2., 3., 4. vagy 5. szinten lévő elem cserélhető.

- **A Monolitot tilos megzavarni!** A Monolit melletti tornyokról tilos a csere, függetlenül a szinttől.



←→ Csere engedélyezett →→ Csere tilos!

**Példa:** a Monolit az A és B torony között van. Ezen tornyok egyik eleme sem cserélhető egy másik toronyéval sem. Csak a kék nyílal összekötött tornyok között lehet csere az ábrázolt esetben.

- **A Hollót is tilos zavarni!** Nem cserélhetsz elemeket a Holló szárnyával egy magasságban lévő szinteken. Azonban alacsonyabb szinteken lévő elemek cseréjével ezek is áthelyezhetők.



**Példa:** A Holló a 4. szinten van. A 4. szinten lévő elemek cseréje **tilos** az összes torony esetében. Csak 2., 3. és 5. szintről lehet cserélni. Ugyanakkor természetes, ha a 3. szintről cseréltek, a rajtuk lévő 4. szinten található elem is cserélődik.

• **Tilos egymáson lévő színeket szétválasztani!** Ha egy tornyon belül 2 vagy több azonos színű elem érintkezik (egymás melletti szinteken vannak), akkor az elemek „csatlakoztak”.

Az ily módon összecsatlakozott, azonos színű elemek a későbbiekben már nem választhatóak szét.

**Példa:** Az **A** torony 3. és 4. szintjén lévő elemek egyszínűek. A **B** torony 1., 2. és 3. szintje szintén azonos színű. Az elemek ebben a 2 csoportban csatlakoztak, így nem szétválaszthatóak.



Az **A** toronyról csak 1, 3 vagy 4 elem cserélését lehet elvégezni, mert 2 elem cseréje felbontaná a rózsaszín elemek csatlakozását. A **B** torony esetében csak 1 vagy 2 elem cserélhető egyszerre: 3 vagy 4 elem cseréje esetén a lila elemek csatlakozása megszűnne, a torony alapja pedig sohasem cserélhető. Az 1 elemből álló, tető lecserélése az egyetlen csere, ami végrehajtható a két torony között.

## 2. A MONOLIT MOZGATÁSA ÉS A HOLLÓ ELHELYEZÉSE

A csere után **mozgatnod kell a Monolitot**. Aközé a két torony közé kell kerülnie, amelyek között imént a cserét végrehajtottad.

A Holló szimbólumot is át kell helyezned, még pedig úgy, hogy a szárnya a **legalsó** kicserélt szintre mutasson.



**Példa:** Két elem lett kicserélve az **A** és **B** torony között (4. és 5. szinten). Mivel a rózsaszín elemek csatlakoztak, a játékos egyik létráját a **B** torony mellé helyezi. A Monolit a két torony közé kerül, a Holló szimbólum pedig a 4. szintre.

**Tipp:** A *Monolit* és a *Holló* okos használatával olyan cserére kényszerülhetsz, amit nem szeretnél. Akkor is meg kell tenned a cserét! Ha ellenfeled nem lát szabályos cserére lehetőséget, adj neki tanácsot!

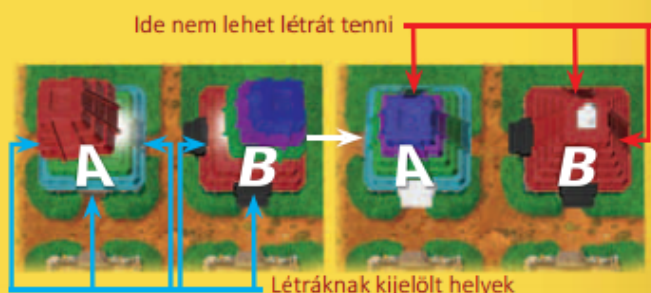
## 3. LÉTRÁK ÉS PAPOK LEHELYEZÉSE

Mikor végeztél a cserével, előfordulhat, hogy sikerült **azonos színű elemeket csatlakoztatnod**. Ebben az esetben **helyezd el az egyik létrát** a torony aljához. Ha mindkét toronyban jött létre csatlakozás, mind a kettő mellé helyezz le 1-1 létrát.

**Tipp:** Ha a létra elhelyezése nehézségekbe ütközik a torony elhelyezkedése miatt, nyugodtan forgasd el kedvedre a tornyot. Ez nem befolyásolja a játékot, mert a tornyok teljesen szimmetrikusak.

Amikor azonos színű elemek között csatlakozást hozol létre, előfordulhat, hogy **befejezel** egy tornyot. Egy torony befejezettnak tekintendő, ha **minden szinten azonos színű**. Torony befejezésekor a létra lehelyezése mellett, **tedd egy papodat** a torony tetejére.

A tornyok alapja körüli rész megmutatja a létrák helyét. Ha minden ilyen hely foglalt egy torony körül, már nem tehetsz le több létrát mellé, viszont a befejezéskor a papot ugyanúgy a tetejére kell raknod.



**Példa:** A fehér játékos kicserélt 3 elemet az **A** és **B** tornyok között (3., 4. és 5. szint).

Ezáltal két zöld elem csatlakozott az **A** toronyban, így a játékos a fehér létráját a toronyhoz teheti.

A **B** torony minden eleme piros lett a csere következtében, így befejezettnak tekintendő. A játékos ezért egy fehér papot a tetejére tesz. Mivel a cserével két piros elemet is csatlakoztatott, ezért egyik létráját is a toronyhoz kell raknia. Azonban mindkét erre kialakított hely foglalt (fekete létrák), így nem tud a fehér játékos létrát lehelyezni.



## A JÁTÉK VÉGE

Ha **nincs több szabályos lehetőség a cserére**, a játék azonnal véget ér! Ideje megszámolni a pontokat!

## GYŐZELMI PONTOK

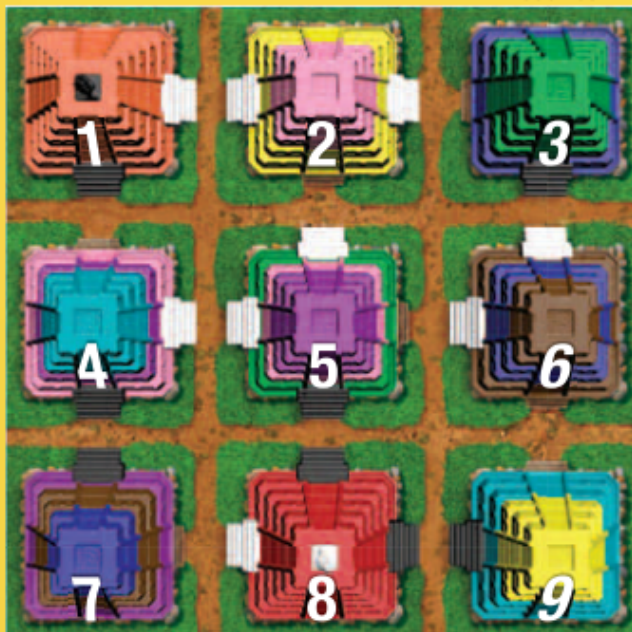
Győzelmi pont a következőkért jár:

- Minden papodért egy torony tetején **1 győzelmi pontot** kapsz.
- Minden toronyért, ahol több **létrád** van, mint ellenfelednek szintén **1 pontot** kapsz (döntetlen esetén senki nem kap pontot!).

A játékot **az nyeri**, aki **több pontot gyűjt** a játék során!

Egyenlőség esetén a tornyok tetején több **pappal** rendelkező játékos nyer. Ha továbbra is döntetlen, a több **létrát** lehelyező játékos a nyertes. Ha továbbra is egyenlő, nincs győztes – próbáljátok újra!

## ÉRTÉKELÉSI PÉLDA



- 1. torony:** 1 pont a feketének a papjáért (egyenlőség a létrákban)
- 2. torony:** 1 pont a fehérnek (csak neki van létrája)
- 3. torony:** 1 pont a feketének (csak neki van létrája)
- 4. torony:** senki nem kap pontot (egyenlőség a létrákban)
- 5. torony:** 1 pont a fehérnek (2 fehér létra az 1 feketével szemben)
- 6. torony:** 1 pont a fehérnek (csak neki van létrája)
- 7. torony:** 1 pont a feketének (csak neki van létrája)
- 8. torony:** 1 pont a fehérnek a papjáért, és 1 pont a feketének (2 fekete létra 1 fehérrel szemben)
- 9. torony:** 1 pont a feketének (csak neki van létrája)

Végeredmény:

- Fekete: **5 pont**
  - Fehér: **4 pont**
- Fekete nyert!

### 3 JÁTÉKOS VARIÁNS

#### A JÁTÉK CÉLJA

A legtöbb győzelmi pont megszerzése. Győzelmi ponthoz juthatsz azonos színű **elemek csatlakoztatásával**.

#### A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

3 játékos esetében szükség lesz a **Feladatkártyákra** (befejezett toronyok képei láthatóak rajtuk). A papokra és a létrákra nem lesz szükség, tegyék vissza őket a dobozba!

A játéktáblát ugyanúgy kell felállítani, mint 2 játékos esetén: az 5 különböző színből álló toronyok kerüljenek a tábla 9 üres helyére.

Helyezzétek a Monolitot a Hollóval a tábla mellé.

Keressétek meg azt a Feladatkártyát, amely olyan színű toronyt ábrázol, mint a táblán **középen található torony** alapjának színe. Tegyétek a kártyát a tábla mellé, képpel felfelé. A maradék Feladatkártyát keverjétek meg, és **osszatok mindenkinek 2-t**, képpel lefelé (a saját kártyáidat persze megnézheted). Az utolsó két kártya kerüljön a központi torony kártyája mellé, képpel lefelé.



A célod, hogy olyan színű elemeket csatlakoztass, mint ami a feladatkártyádon látható.

Válasszatok kezdőjátékost.

#### JÁTÉK MENETE

Amikor valaki sorra kerül, kötelező:

1. Játékelemet **kicserélni** két szomszédos toronyban; **ezután**

2. A Monolitot ezen két torony közé **mozgatni**.

A csere esetében a 2 játékos mód szabályát alkalmazzátok!

**KIVÉTEL:** A „**Hollót tilos zavarni!**” szabály nem érvényes. A Holló bármilyen magasságba helyezhető a Monoliton. Ha sikerült azonos színű elemeket csatlakoztatni, ne helyeztetek létrát a torony mellé, és pap sem kerül a befejezett toronyok tetejére.

Amikor mindkét akcióját végrehajtotta egy játékos, a tőle balra ülő következik.

**Tipp:** *Tartsátok a Feladatkártyákat titokban! A játék elején a játékosok nem tudják, hogy a többiek milyen feladatot kaptak. Próbáljátok nem sűrgetni a toronyok befejezését, mert ha ellenfeleitek rájönnek, milyen színnel vagytok, megpróbálnak gátolni majd benneteket!*

#### A JÁTÉK VÉGE

Ha **nincs további szabályos cserére lehetőség**, a játék azonnal véget ér!

Emellett a saját körében bárki bejelentheti a játék végét, ha:

1. A feladatkártyáján szereplő **toronyok egyike befejeződött, és**

2. **A középső torony is felépült.**

Minden játékos felfedi Feladatkártyáit, és kezdődhet a pontozás!

## GYŐZELMI PONTOK

Győzelmi pontokat az alapján kaptok, hogy a kijelölt feladatok teljesítése mennyire sikerült. A legtöbb pontot a befejezett tornyok érik, de pontok járnak a megfelelő színű elemek csatlakozásáért is:



Befejezett torony  
10 pont



4 csatlakozott elem  
6 pont



3 csatlakozott elem  
2 pont



2 csatlakozott elem  
1 pont



2 pár csatlakozott elem  
2 pont

Ha egy játékosnak sikerül befejeznie a **központi tornyot**, 5 **bónuszpontot** kap, de csak akkor, ha ezután **közvetlenül** be tudja jelenteni a **játék végét**. Ezt megtenni persze nem kötelező, de akkor később már nem jár a bónusz.

**Tipp:** Próbáljatok egymás után 3 játszmát is lejátszani, és az így gyűjtött pontokat adjátok össze. Az összesítésben legtöbb pontot szerző játékos lesz a győztes! Minden játszma nyertese készítheti elő a következő játszmát, és lehet a kezdőjátékos.

## 4 JÁTÉKOS VARIÁNS

4 játékos esetén a 3 játékos szabályok érvényesek, két változtatás kivételével:

1. Csak a középső toronyhoz illő Feladatkártyát kell félretenni. A maradék nyolc kártyát osszátok ki a játékosoknak.
2. A játékosokat osszátok két csapatra: az egymással szemben ülők szövetségesek, és együtt dolgoznak. A játék végén a győzelmi pontjaikat össze kell adni. A Feladatkártyákat tilos megmutatni a partnernek!

## ALTERNATÍV ELŐKÉSZÜLETEK

Ha szeretnétek több stratégiát vinni a játékba, a játéktáblát állítsátok fel együtt! A játékosok sorban feltesznek egy elemet a táblára, kezdve az alapokkal (a 9 legnagyobb elem). Utána sorban következnek a többi szint, míg a tornyok el nem készülnek. A szabály továbbra is érvényes, miszerint egy torony 5 különböző színből kell, hogy álljon.



[www.siriusboardgames.com](http://www.siriusboardgames.com)

Megvásárolható: [www.jatekmester.com](http://www.jatekmester.com)

Fordította és szerkesztette: NagyDagy