

JOHANNES GOUPY - GUILLAUME SCHOLZ
CAMILLE CHAUSSY

Khiva

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.
TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ,
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

JÁTÉKSZABÁLY

Időtlen idők óta az ismert világ keleti részéből származó, kincsekkel gazdagon megrakott karavánok folyamatos özöne szeli át a sivatagot.

Khiva, ez az oázisban alapított település a végtelen sivatag szívében, tárt karokkal üdvözli a legbölcsebb kereskedőket, akik távoli országokból érkeztek, hogy rendkívüli gazdagságra tegyenek szert. Használjátok üzleti meglátásotokat, és próbáljátok bevonzani a legértékesebb karavánokat, hogy hírnevet szerezzetek, és elnyerjétek a mesterkereskedő titulust.

Üdvözlünk Khivában!



reflexshop

THE
FLYING
GAMES

JÁTÉKELEMEK

22 teáskanna
(2-7 értékű)



15 szőnyeg
(3 színben, 3-5 értékű)



5 teve
(5 színben)



5 útvonallapka



5 birtok



5 sózsák
(6-10 értékű)



2



25 tevekártya
(5 színben, 1-5 értékű)



30 drágakő



1 Khiva-tábla



ELŐKÉSZÜLETEK

(példa egy 3 fős játék előkészületeire)

A következő oldalakon a 3-5 fős játék szabályait olvashatjátok. A 2 fős játékoknál szükséges változtatásokat a szabálykönyv hátoldalán találjátok.



1

Helyezzétek a Khiva-táblát a játéktér közepére. Helyezzetek játékosonként 1-1 útvonalappkát a Khiva-tábla és a játékos közé, ahogy a képen látható. Osszatok mindenkinek 1-1 birtokot.

2

Keverjétek meg a szőnyeget képpel lefelé fordítva és képezzetek belőlük egy paklit. Képezzetek egy képpel felfelé fordított paklit a sózsákokból úgy, hogy az értékük letről felfelé növekedjen (a legnagyobb értékű sózsák kerüljön a pakli tetejére). Képezzetek egy központi készletet a drágakövekből.

3

Keverjétek meg a teáskannákat képpel lefelé fordítva.

4

Helyezzétek az 5 tevét a Khiva-táblára, a színükkel megegyező sátor elé. Helyezzetek 1-1 teáskannát képpel felfelé fordítva a tevékre.

5

Keverjétek meg a tevekártyákat képpel lefelé fordítva. Osszatok mindenkinek 5-5 tevekártyát. A maradék tevekártyát helyezétek a játéktér szélére egy képpel lefelé fordított húzópakliba.

A JÁTÉK MENETE

A játék során tevéket igyekszel bevonzani a **birtokodra** annak érdekében, hogy megszerezd az általuk hordozott teáskannákat, a birtokodhoz vezető útvonalon pedig egyéb árucikket is begyűjthetsz vagy vásárolhatsz.

A játék végét az egyik árucikk (teáskanna, szőnyeg vagy sózsák) elfogyása idézi elő. Az nyer, aki a legtöbb pontot gyűjti az árucikkekből.

A játék előre nem meghatározott számú fordulóból,
azok pedig 2-2 fázisból állnak:

1

Játsszatok ki egyidejűleg
1-1 tevekártyát

2

Aktiváljátok sorban a tevéket

1 Játsszatok ki egyidejűleg 1-1 tevekártyát

Mindegyik forduló elején egyidejűleg válasszatok ki **1-1 tevekártyát** a kezetekből és helyezzétek le magatok elé, a **birtokotokra (A)** képpel lefelé. Ezután adjatok 1-1 képpel lefelé fordított tevekártyát a kezetekből a bal oldali szomszédotoknak (**B**). Amikor mindenki befejezte az előbbi két lépést, fedjétek fel a választott tevekártyákat. Vegyétek kézbe a kapott tevekártyát. A kapott kártyát a következő fordulótól kezdve játszhatjátok ki.



MEGJEGYZÉS

Az összes eldobott tevekártyát hagyjátok képpel felfelé fordítva. A dobópaklit bárki, bármikor átnézheti.

A tevéket ebben a sorrendben kell aktiválni (ahogy a Khiva-tábla is jelzi): **FEHÉR**, **KÉK**, **ZÖLD**, **RÓZSASZÍN** és **FEKETE**.



Mind az 5 teveszínhez 5-5 különböző értékű kártya tartozik.



2 Aktiváljátok sorban a tevéket

Aktiváljátok a *tevéket* egymás után a Khiva-táblán látható sátrak sorrendjében balról jobbra haladva: **FEHÉR**, **KÉK**, **ZÖLD**, **RÓZSASZÍN**, majd **FEKETE**.

- **Ha senki** sem választotta ki az aktív teve színének megfelelő tevekártyát, akkor **a teve nem mozog**. Aktiváljátok a következő tevét.
- **Ha csak egyikőtök** választotta ki az aktív teve színének megfelelő tevekártyát, akkor **ő aktiválja** a tevét.
- **Ha többen** választottátok ki az aktív teve színének megfelelő tevekártyát, akkor **a kisebb értékű** tevekártyát kiválasztó játékos aktiválja a tevét, mert az ő kérése kíméletesebb a teve számára. Azok a játékosok, akiknek a kérését **elutasította** a teve, vegyenek el a közös készletből 1-1 **drágakövet** kártérítésként.

A tevéket mindegyik fordulóban legfeljebb 1 játékos aktiválhatja.

Amikor aktiválsz egy tevét, mozgasd a saját birtokod felé a tevekártyád értékével egyenlő számú mezővel.

Hajtsd végre annak a mezőnek (**ÜZLET** vagy **BIRTOK**) a hatását, amelyen megáll a teve (lásd Útvonalappkák, 7. oldal).



5



Fontos

A mozgás távolságát megnövelheted, ha drágakövek szerepelnek a kiválasztott tevekártyádon. A tevekártyádon szereplő mindegyik drágakő után befizethetsz 1-1 drágakövet a saját készletedből, hogy az aktivált teve 1 további lépést tegyen a birtokod felé.

Mozgás közben a teve **átugorja** a többi teve által **elfoglalt mezőket** úgy a Khiva-táblán, mint az útvonalakon is.

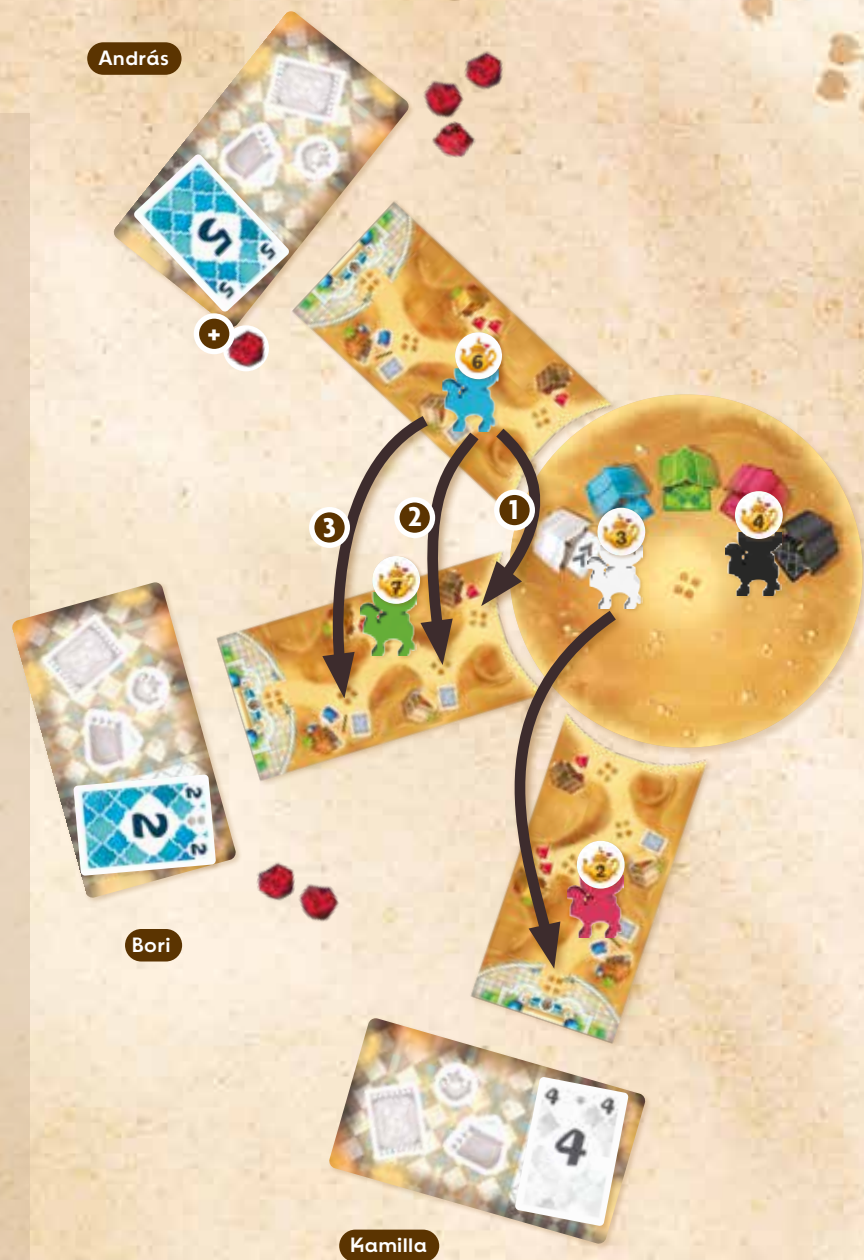
Példa

A játékosok sorban aktiválják a tevéket:

- **Kamilla** választott ki egyedül fehér tevekártyát, így ő aktiválja a fehér tevét és 4 mezővel a saját birtoka irányába mozgatja. Mozgás közben átugorja a rózsaszín tevét. A fehér teve megérkezik a birtokára. Kamilla leveszi a tevéről a 3 pontos teáskannát és a birtokára helyezi. A fehér tevét visszateszi a Khiva-táblára, majd felhúz egy teáskannát és a tevére helyezi képpel felfelé fordítva.

- **András** és **Bori** kék tevekártyát játszottak ki: András 5-öst, Bori 2-est. Mivel András nagyobb értékű tevekártyát játszott ki, 1 drágakövet kap kártérítésként, Bori pedig aktiválja a kék tevét és 2 mezőt lép vele a saját birtoka felé. A kiválasztott tevekártyán 2 drágakő szerepel, így Bori megteheti, hogy:

- 1 nem költ drágakövet a saját készletéből, és a tevét a saját útvonalapjájának az 1. mezőjén hagyja, és az útvonalapja 1. üzleténél kap 1 drágakövet, vagy
- 2 elkölt 1 drágakövet a saját készletéből, és a tevével 1 további mezőt lép, és az útvonalapja 2. üzleténél kap 1 szőnyeget, vagy
- 3 elkölt 2 drágakövet a saját készletéből, és a tevével 2 további mezőt lép, átugorva az útvonalapján lévő zöld tevét, és az útvonalapja 4. üzleténél vásárol 1 sózsákot, vagy kap 1 szőnyeget. (Az üzletek képességeit lásd a 7. oldalon.)



A **BIRTOKODHOZ** vezető útvonal mentén **4 ÜZLET** található.



Fontos

Mindig aktiválsz azt az üzletet, ahol a tevé befutott a mozgását, függetlenül attól, hogy melyik útvonalon van.

Egy tevé aktiválása után dobjátok el a színével megegyező tevékártyákat a birtokotokról, és aktiváljátok a sorban következő tevéet (lásd *Aktiváljátok sorban a tevéket*, 5. oldal). Ha már egyik birtokon sincs tevékártya, akkor a forduló véget ér.

Ha a forduló végén már csak 1-1 tevékártya maradt a kezetekben, hajtjátok végre a következő 2 lépést:

- Keverjétek össze az eldobott kártyákat (és a félretetteket is, ha kevesebb mint 5 fővel játszatok);
- Osszátok mindenkinek 4-4 tevékártyát, hogy mindenki kezében 5-5 tevékártya legyen.

Kezdtetek egy új fordulót az 1. fázissal (Játsszatok ki egyidejűleg 1-1 tevékártyát).

AZ ÚTVONALLAPKÁK

ÜZLETEK:

Amikor az általad aktivált tevé befejezi mozgását egy üzlet mellett, hajtásd végre a következő hatásokat:

1. üzlet: Drágakő – Vegyél el 1 drágakövet a közös készletből.

2. üzlet: Szőnyeg – Vedd el az első szőnyeget a szőnyegpakli tetejéről és helyezd a **birtokod mellé** képpel felfelé fordítva (az itt lévő szőnyegek még nincsenek leszállítva).

3. üzlet: Drágakő – Vegyél el 2 drágakövet a közös készletből.

4. üzlet: Sózsák vagy szőnyeg – Fizess ki 3 drágakövet a személyes készletedből, és vásárolj meg az első sózsákot a sózsákpakli tetejéről (helyezd a birtokodra), VAGY vedd el ingyen az első szőnyeget a szőnyegpakli tetejéről és helyezd a **birtokod mellé** képpel felfelé fordítva (az itt lévő szőnyegek még nincsenek leszállítva).

BIRTOK:

A birtokon fogadod a javakat cipelő tevéket. Amikor egy tevé az útvonallapkád 5. mezőjén fejezi be mozgását, hajtásd végre a következő lépéseket:

- Vedd el a teáskannát a tevé hátáról és helyezd a birtokodra képpel lefelé fordítva.
- Szállítsd le az összes szőnyeget, amelynek színe megegyezik a tevé színével: helyezd a birtokod mellől a szőnyege(ke)t a **birtokodra** képpel lefelé fordítva.
- Helyezd vissza a tevé a Khiva-táblára, húzz fel egy teáskannát és helyezd a tevére képpel felfelé fordítva.



A JÁTÉK VÉGE

és pontozás

Amikor elfogy valamelyik árucikk (teáskanna, szőnyeg vagy sózsák) előidézitek a játék végét. Folytassátok a játékot addig, míg az utolsó tevét is aktiváltátok a fordulóban.

Ideje megtudni, hogy ki nyeri el a mesterkereskedő titulust! Dobjátok el a nem leszállított szőnyegeiteket (amelyek még a birtoktáblátok mellett vannak).

Fedjétek fel a birtokotokon lévő árucikkeket, és adjátok össze a rajtuk lévő számokat, majd adjátok ehhez hozzá a megtartott drágaköveitek számát (mindegyik drágakő 1-1 pontot ér).

Az nyer, akinek a legtöbb pontja van.

Döntetlen esetén az érintett játékosok közül az nyer, akinek több teáskannája van.

További döntetlen esetén az érintettek közül az nyer, aki nagyobb értékű sózsákat birtokol.



Kamilla

Kamilla

Teáskannák: 24 pont;
Sózsák: 7 pont;
Szőnyegek: 9 pont;
Drágakövek: 2 pont;
Összpontszám: 42 pont.

IMPRESSZUM

Tervezők: Johannes Goupy és Guillaume Scholz

Illusztrátor: Camille Chaussy

Kiadó: The Flying Games

Grafikai tervező: Allison Machepy

2 FŐS JÁTÉK

Változtatások 2 fős játék esetében

Játsszatok a 3-5 fős játék szabályai alapján a következő változtatásokat figyelembe véve.

A játék elején osszatok 8-8 tevekarttyát mindkét játékosnak. Tegyetek félre 9 tevekarttyát és közülük 4-et fordítsatok képpel felfelé.

A játék menete: Az 1. fázisban játsszatok ki a birtokotokra 2-2 tevekarttyát (1-1 helyett) és adjatok át egymásnak 2-2 tevekarttyát (1-1 helyett). Ezek színe megegyezhet. A 2. fázisban akár 2 tevét is aktiválhatsz, ha mindkét kérésedet elfogadja. Ha két egyforma színű tevekarttyát játszottál ki, akkor (legalább) az egyik kérésedet visszautasítja a teve, és 1 drágakövet kapsz kártérítésként, amelyet már az adott fordulóban felhasználhatsz (a másik tevekarttyádra vagy sózsák vásárlására).

Amikor csak 2-2 tevekarttya van a kezetekben, keverjétek össze az eldobott és a félretett tevekarttyákat, és osszatok mindenkinek 6-6 tevekarttyát, hogy mindenki kezében 8-8 tevekarttya legyen, tegyetek félre 9 tevekarttyát és közülük 4-et fordítsatok képpel felfelé.

KÜLÖN KÖSZÖNET

Johannes köszönetét fejezi ki Lilia, Clément, Pierre és Anne, Seb, Mat, Didier, Yo és Pierre felé, amiért végigkísérték útján, és Bruno és Camille felé támogatásukért és értékes tanácsaiért.

Guillaume köszönetet mond a számos játékesztelőnek, Yannak a pókokért, valamint a fesztiválok szervezőinek, különösképpen a grenoble-i Place aux Jeux-nek, amelyik ezen kaland kiindulópontja volt.



reflexshop

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5. | Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu | www.reflexshop.hu