



TERVEZTE
REINER
KNIGIA

RÁ



ILLUSZTRÁLTA
IAN
O'TOOLE



JÁTÉKELEMEK



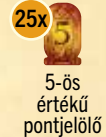
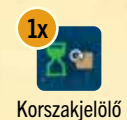
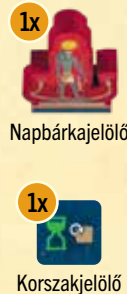
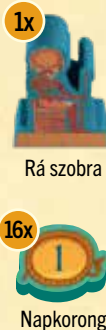
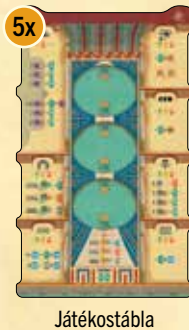
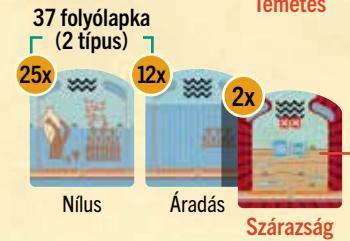
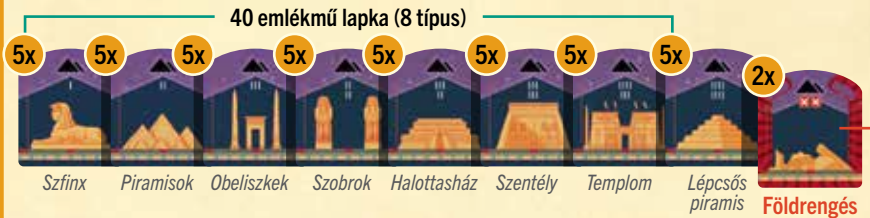
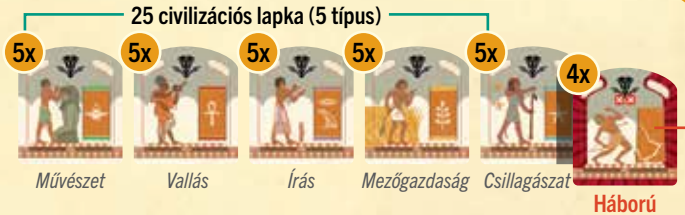
ÁTTEKINTŐ

Az ókori Egyiptom Óbirodalmát a jólét és a biztonság jellemezte. A királyok erős bürokratikus rendszert hoztak létre, amely segítette az ország hatalmas vagyonának igazgatásában.

A királyokat nemcsak Egyiptom politikai uralkodóinak tekintették, hanem vallási vezetőkné is, sőt Rá fiaiként ismerték el őket, és uralmuk elsődleges célja a *maat*, az élet egyensúlyának és harmóniájának fenntartása volt.

A **Rá** játékban egyiptomi királyok szerepét töltöd be, akik uralkodásuk alatt meg akarják őrizni a *maat*-ot. Három korszakon keresztül azon fogsz dolgozni, hogy fejleszd Egyiptom kultúráját, és erősítsd a királyi vérvonaladat, miközben az istenek útmutatását követed. Uralkodásod viszont véges, ezért bölcsen kell beosztanod napjaidat, és csak reménykedhetsz abban, hogy eléggé az istenek kedvében jártál ahhoz, hogy a nádak mezejére, avagy az örök boldogság honába kerülj.

ÁRVERÉS-LAPKÁK



Katasztrófalapok

A játszma előkészítése

Helyezd az árveréstáblát a napbárkaikkal **1** felfelé* a játéktér közepére, hogy mindegyik játékos könnyen elérje. Helyezd Rá szobrát **2** a közelbe.

Helyezd a napbárkajelölőt az árveréstábla tetején található Rá sávnak a játékosok számával megjelölt mezőjére **3**.

Helyezd a korszakjelölőt az első korszakot ábrázoló oldalával felfelé a Rá sáv jobb felső sarkába **4**.

Véletlenszerűen ossz mindegyik játékosnak egy-egy játékos táblát a kék ovális mezőben jelzett játékosok számának megfelelő oldalával felfelé fordítva **5**.

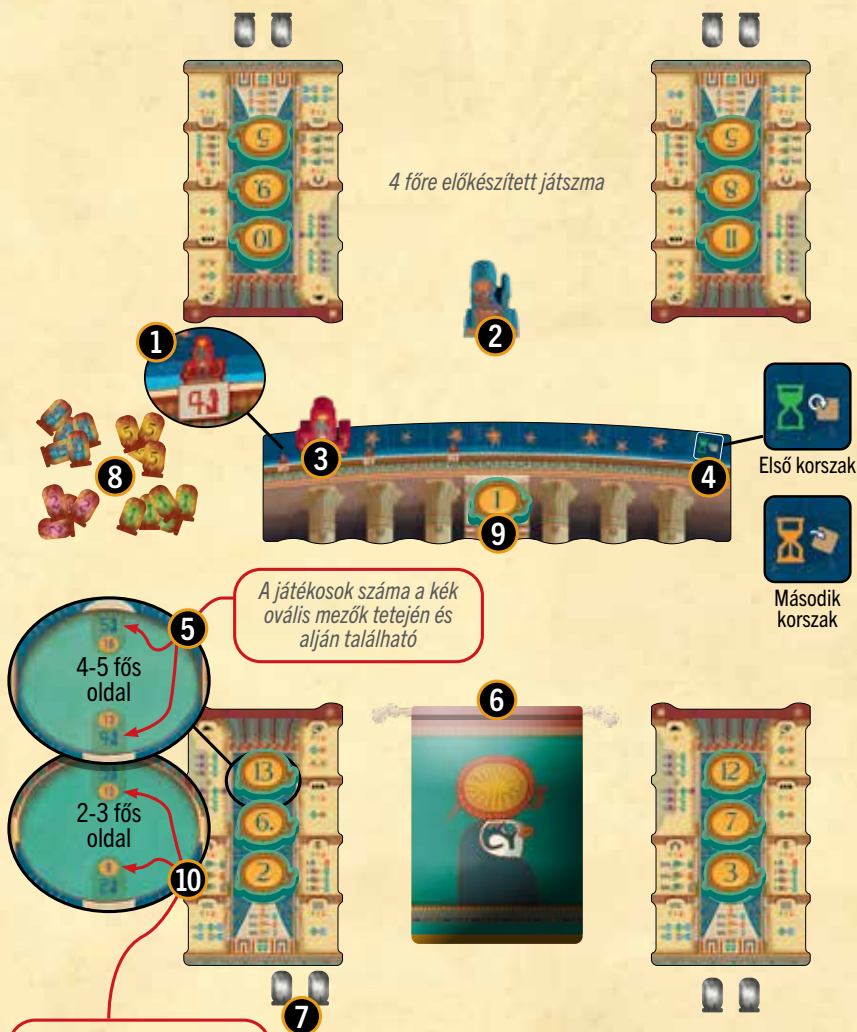
Helyezd az összes árveréslapkát a zsákba **6**, majd jól rázd meg a zsákot, hogy a lapkák összekeveredjenek.

Helyezz képpel lefelé két-két darab 5-ös értékű pontjelölőt mindegyik játékos elé **7**, majd alkoss egy képpel felfelé néző kupacot a megmaradt pontjelölőkből az árveréstábla mellett **8**.

Helyezd az 1-es értékű napkorongot az árveréstábla középső mezőjére **9**.

A játékos táblán lévő mindegyik kék ovális mezőre helyezzed a megfelelő játékos szám mellett jelzett napkorongot **10**. Ezek az értékek változnak játékos szám függvényében. Az alábbi táblázatban láthatjátok az összes kezdő napkorong értékét.

* A játék ezen kiadásában a napbárka erősíti Rá mitológiájának tematikus jelenlétét az asztalon. Ha szeretnél nélküle játszani, fordítsd a másik oldalára az árveréstáblát, és helyezed a kihúzott Rá lapkákat egyenesen a sáv fölé.



4 főre előkészített játszma

Első korszak

Második korszak

A játékosok száma a kék ovális mezők tetején és alján található

A 3 fős játszmában egy 13-as értékű napkorongot, a 2 fős játszmában pedig egy 9-es értékű napkorongot kell helyezni erre a kék ovális mezőre.

Kezdő napkorongcsoportok

2 fő	3 fő	4 fő	5 fő
9 6 5 2 8 7 4 3 <p>(csak az 1-9-es értékű korongokat használjátok)</p>	13 8 5 2 12 9 6 3 11 10 7 4 <p>(csak az 1-13-as értékű korongokat használjátok)</p>	13 6 2 12 7 3 11 8 4 10 9 5 <p>(csak az 1-13-as értékű korongokat használjátok)</p>	16 7 2 15 8 3 14 9 4 13 10 5 12 11 6

A játszma menete

Egy **Rá** játszma három korszaknak nevezett részből áll. A korszakok mindegyikében a játékosok akciókat hajtanak végre, hogy növeljék civilizációjukat és fejlesszék kultúrájukat, ezáltal jutalmakra és elismerésre téve szert.

A korszakok első körét a legnagyobb értékű napkorongot birtokló játékos kezdi. A játszma az óramutató járásának irányában folytatódik, és egy korszak akkor ér véget, ha az összes napkorongot képpel lefelé fordítottátok, vagy a napbárka elérte a Rá sáv végét.

Az összes korszak egy pontozással zárul, majd a legtöbb lapka kárba vész, mert egy új király uralkodása veszi kezdetét.

A játszma a harmadik korszakot követő, végső pontozással ér véget. Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

Az akciók

Körödben pontosan **egy** akciót kell végrehajtanod a következők közül:

Lapkát húzol

Húzz egy lapkát a zsákból. Ha az egy Rá lapka, kövesd a lent leírt lépéseket. Ha bármilyen más lapka, helyezd az árveréssáv legbaloldalibb szabad mezőjére.

Ezt az akciót NEM hajthatod végre, ha az árveréssáv tele van.

Rá lapkák

Ha a Rá lapkát húzol, dobod el, majd told a napbárkát egy mezőt jobbra a Rá sávon.

Vedd magadhoz Rá szobrát, és indíts egy árverést (lásd *Az árverések, 4. oldal*).

Ha a napbárka elérte a Rá sáv utolsó mezőjét, akkor a korszaknak azonnal vége van, és **nem kerül sor árverésre** (lásd *az 5. oldalt*).

Megidézed Rát

Mondd azt, hogy „**Megidézem Rát!**”, vedd magadhoz Rá szobrát, és indíts egy árverést (lásd *Az árverések, 4. oldal*).



Istenséglapká(ka)t költesz

Költs el egy korábbi árverés során megszerzett istenséglapkát, és vegyél el helyette egy, az árveréssávon lévő nem-istenséglapkát. Az elköltött istenséglapkát el kell távolítani játékból. Az újonnan megszerzett lapkát helyezd magad elé. Ha az egy katasztrófalapka, azonnal hajtsd végre.

Egy akció során elkölthetsz egy vagy több istenséglapkát, egy-egy lapkát szerezve mindegyik elköltött istenséglapka után.



Az akció végrehajtása után a körödnék vége van, és a következő játékoson a sor.

Ha nincs képpel felfelé fordított napkorongod, egy akciót sem hajthatsz végre ebben a korszakban, és a korszak hátralévő részében a többiek kihagynak téged.

Az utolsó napkorongot birtokló játékos addig játssza köreit, amíg megidézi Rát, vagy amíg a Rá sáv teljesen megtelik lapkákkal. Ezt követően pontozásra kerül sor.

Az árverések

Két esemény eredményezhet árverést: ha egy Rá lapkát húzol, vagy ha az egyik játékos megidézi Rát.

A licitálás

Az árverést elindító játékos elveszi Rá szobrát, ezzel jelezve, hogy ő a **Rá játékos**.

Mindegyik árverést a Rá játékos **balján ülő játékos** kezdi, és a licitálás körsorrendben történik. A licitálni kívánó játékos körében helyezze az egyik napkorongját a játéktábla szélére.

Az árveréseket bármilyen értékű napkoronggal kezdhettek. Mindegyik következő licitnek az előzőnél **magasabbnak** kell lennie.

Passzolhatsz, ha nem tudsz vagy nem akarsz licitálni.

Mindenki csak egyszer licitálhat vagy passzolhat. **Az árverést mindig a Rá játékos zárja.**

A játszma állásának függvényében az árverés feltételei változóak:

Egy Rá lapkát húzol

- Bárki passzolhat.
- Ha mindenki passzol, az árveréslapkák és a napkorong a helyükön maradnak.

Megidézed Rát, amikor az árveréssáv tele van

- Bárki passzolhat.
- Ha mindenki passzol, az árveréssávon lévő árveréslapkákat el kell távolítani játékból.

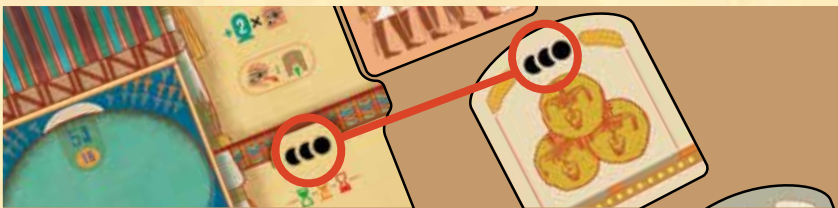
Megidézed Rát, amikor az árveréssáv NINCS tele

- Bárki passzolhat.
- **Ha mindenki passzol, a Rá játékosnak licitálnia kell.** Ha más licitált, a Rá játékos passzolhat.

Az árverések végén, az eredménytől függetlenül, a játszma a Rá játékos balján ülő játékos körével folytatódik.

Az árverés megnyerése

Ha te licitáltál a legmagasabbat, akkor megnyered az árverést. Cseréld ki az árverésnél használt napkorongodat az árveréstáblán lévő napkoronggal. Helyezd a megszerzett napkorongot **képpel lefelé** a játéktáblára. Vedd magadhoz az árveréssávon lévő összes árveréslapkát, és helyezd azokat képpel felfelé a játéktáblád köré, a lapka tetején található ikonnal megegyező mező mellé.



A többi játékos vegye vissza a napkorongját és helyezze azt képpel felfelé.

Ezeket a napkorongokat későbbi licitek során használhatják.

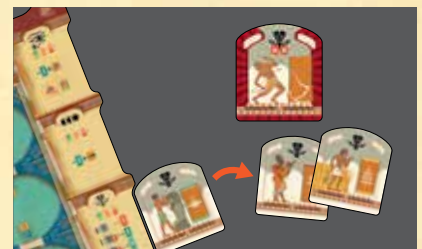
A legtöbb lapkának csak pontozáskor van hatása (lásd *A pontozás*, 5. oldal)

Végül hajtsd végre az összes, az árverés során szerzett katasztrófalapka hatását.

A katasztrófalapok

Amikor egy árverés megnyerése során katasztrófalapok szerzel, amennyiben tudod, a játéktáblád mellől el kell távolítanod játékból két, a katasztrófalapka által jelzett árveréslapkát. Ha csak egy egyező árveréslapkád van, akkor azt kell eltávolítanod játékból. Ha nincs egyező árveréslapkád, akkor semmi sem történik. Ezt követően távolítsd el játékból a katasztrófalapok.

Ha több mint egy katasztrófalapok szerzettél, ismételd meg a folyamatot mindegyik lapkára.



A pontozás

Ha a következő két feltétel valamelyike teljesül, akkor **azonnal** pontozásra kerül sor:

Kijátszottatok az összes napkorongotokat, és azok képpel lefelé vannak fordítva.

A napbárka elérte a Rá sáv legjobboldalibb, korszakikont vagy -jelölőt tartalmazó mezőjét.



Ügyeljenek arra, hogy amikor a napbárka eléri a Rá sáv legjobboldalibb mezőjét, akkor **NEM** kerül sor árverésre.

Ebben a fázisban a játékos táblád körül lévő, képpel felfelé fordított árveréslapkák pontozási kritériumai alapján szerzel pontot (lásd a 6-7. oldalakat).

Vegyd el a közös készletből a megszerzett pontoknak megfelelő értékű pontjelölőt. A játszma végéig tartsd ezeket **képpel lefelé** fordítva, hogy ellenfeleid ne láthassák.

Nem lehet nullánál kevesebb pontod. Ha a korszakok végén az összpontszámod nulla alá esik, akkor negatív pontszám helyett nulla pontod lesz.

A játékos táblán látható korszakjelölők mutatják, hogy az árveréslapkák mikor pontozódnak ki:

-  : Ezek a lapkák az első, második és harmadik korszak végén pontozódnak ki.
-  : Ezek a lapkák csak a harmadik korszak végén pontozódnak ki.

Ha a pontozás az első vagy második korszakban történik /

Az emlékműlapkák kivételével, amelyek csak a harmadik korszak végén pontozódnak ki, a játékos táblád körül lévő összes árveréslapka kipontozódik a pontozási kritériuma alapján (lásd a 6-7. oldalakat).

Ezt követően egy új korszak veszi kezdetét (lásd jobb oldalt, *Egy új korszak kezdete*).


Ha a pontozás a harmadik korszakban történik


Az emlékműlapkákkal együtt a játékos táblád körül lévő összes árveréslapka kipontozódik a pontozási kritériuma alapján (lásd a 6-7. oldalakat).

Ezenkívül a birtokolt napkorongok is pontot hoznak. Mindenki összeadja a képpel lefelé és felfelé fordított napkorongjainak értékét. A legnagyobb összértékkel rendelkező játékos 5 pontot szerez, a legkevesebb összértékkel rendelkező játékos pedig 5 pontot veszít. Döntetlen esetén a holtversenyben álló játékosok teljes pontot szereznek vagy veszítenek. Ha mindegyik játékosnak egyforma az összértéke, akkor senki sem szerez vagy veszít pontot.

A játszma véget ért (lásd jobb oldalt, *A játszma győztese*).

Egy új korszak kezdete

Az árveréslapkák pontozása után **távolítsd el a játékos táblád jobb oldalán lévő összes árveréslapkát**. Ezt a játékos tábla jobb felső részében látható  jelzi.

A játékos tábla **bal oldalán** lévő árveréslapkák a játszma végéig játékban maradnak, ahogy a játékos tábla bal felső részében látható  jelzi, kivéve, ha egy katasztrófalapka el nem távolíttatja azokat játékból.

Távolítsd el játékból a maradék árveréslapkákat az árveréssávról. Az árveréssávról lévő napkorongot hagyd ott.

Helyezd a napbárkajelölőt a Rá sávra a játékosok számával megjelölt mezőjére, majd módosítsd a korszakjelölőt a következőképpen:

- Az első korszak végén fordítsd meg a korszakjelölőt.



- A második korszak végén távolítsd el játékból a korszakjelölőt, hogy láthatóvá váljon a táblára nyomtatott korszakikon.



Fordítsd meg a napkorongjaidat.

A legnagyobb értékű napkorongot birtokló játékos kezdi az új korszak első körét.

A játszma győztese

A harmadik korszak kipontozása után a legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer. Ha holtverseny alakul ki két vagy több játékos között, akkor közülük a legnagyobb értékű napkorongot birtokló játékos nyer.

Az emlékműlapkák

8 TÍPUS

CSAK A HARMADIK KORSZAKBAN PONTOZÓDNAK KI

Kétféleképpen szerzel pontot az emlékműlapkákra:

PÉLDÁNYSZÁM

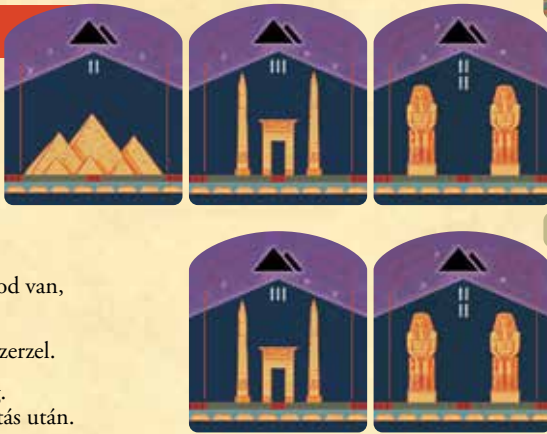
Mindegyik 3/4/5 **egyforma** emlékműlapkából álló csoport után 5/10/15 pontot szerzel.

DIVERZITÁS

Ha kevesebb, mint 6 **különböző** emlékműlapka-típusod van, akkor 1 pontot ér mindegyik lapkatípus.

Ha 7/8 **különböző** típusod van, akkor 10/15 pontot szerzel.

Megjegyzés: A felső és alsó sor között nincs különbség. Mindegyik lapka pontozódik a példányszám és diverzitás után.



A fáraólapkák

AZ ELSŐ, MÁSODIK ÉS HARMADIK KORSZAKBAN PONTOZÓDNAK KI

A **legtöbb** fáraóval rendelkező játékos(ok) **5 pontot szerez(nek)**.

A **legkevesebb** fáraóval rendelkező játékos(ok) **2 pontot veszít(enek)**.

Ha minden játékos azonos számú fáraóval rendelkezik, akkor senki sem szerez vagy veszít pontot.



A Nílus-lapkák

AZ ELSŐ, MÁSODIK ÉS HARMADIK KORSZAKBAN PONTOZÓDNAK KI

Ha van **legalább egy áradáslapkád**, akkor **egy pontot** szerzel mindegyik Nílus-lapka után. Ha nincs áradáslapkád, akkor a Nílus-lapkáid nulla pontot érnek.



Az árveréslapkák hatása és a pontozás

Az árveréslapkák pontozási kritériuma lent olvasható. A játékos táblán található egy emlékeztető az egyes kritériumokról, valamint a napkorongok pontozásáról.

A Rá lapka kivételével az összes árveréslapkán egy szimbólum található, amelyik a lapka típusát és a játékos tábla melletti helyét jelöli:



emlékműlapkák



fáraólapkák



istenséglapkák



aranylapkák



civilizációlapkák



Nílus-lapkák



áradáslapkák

- A játékos táblán található egy emlékeztető, hogy az egyes lapkák melyik korszakban pontozódnak ki.



Mindegyik korszakban



Csak a harmadik korszakban

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



Az istenséglapkák

AZ ELSŐ, MÁSODIK ÉS HARMADIK KORSZAKBAN PONTOZÓDNAK KI

2 pontot szerzel mindegyik **el nem költött** istenséglapka után.

Egy akcióként elkölthetsz egy vagy több istenséglapkát, hogy az árveréssávról elvegyél olyan árveréslapká(ka)t, ami nem istenséglapka.



Az aranylapkák

AZ ELSŐ, MÁSODIK ÉS HARMADIK KORSZAKBAN PONTOZÓDNAK KI

3 pontot szerzel mindegyik aranylapka után.



A civilizációlapkák

5 TÍPUS

AZ ELSŐ, MÁSODIK ÉS HARMADIK KORSZAKBAN PONTOZÓDNAK KI

Mindegyik 3/4/5 **különböző** típusú civilizációlapka után 5/10/15 pontot szerzel. Csak a legnagyobb szettet pontozd ki.

Ha nincs egyetlen civilizációlapkád sem, akkor **5 pontot veszítesz**.



Az áradáslapkák

AZ ELSŐ, MÁSODIK ÉS HARMADIK KORSZAKBAN PONTOZÓDNAK KI

1-1 pontot szerzel mindegyik áradáslapka után.

Ha van legalább egy áradáslapkád, akkor egy-egy pontot szerzel mindegyik Nílus-lapkád után.

Példa: Egy áradáslapka és három Nílus-lapka négy pontot ér.

Két áradáslapka és nulla Nílus-lapka két pontot ér.

Nulla áradáslapka és négy Nílus-lapka nulla pontot ér.



A Rá lapkák

AMIKOR FELHÚZOD:

Vidd a napbárkát egy mezővel előbbre a Rá sávon.

Ezután egy árverésre kerül sor, kivéve, ha a napbárka elérte a Rá sáv utolsó mezőjét.

Az árverést követően dobd el a Rá lapkát.



A katasztrófalapkák

4 TÍPUS

AMIKOR MEGSZERZED:

Amennyiben tudod, a játékosablád mellől el kell távolítanod játékból két, a katasztrófalapka által jelzett árveréslapkát. Ha kettőnél kevesebb árveréslapkád van a jelzett típusból, akkor annyit távolíts el játékból amennyit tudsz. Ezt követően távolítsd el játékból a katasztrófalapkát.

Egy szárazságlapka végrehajtásakor először az áradáslapká(ka)t dobd el, ha lehetséges, utána pedig a Nílus-lapká(ka)t.

Impresszum:

Játéktervező: Dr. Reiner Knizia

Grafikai tervezés és illusztráció: Ian O'Toole

Szabálykönyv szerkesztése: Ric White

Gyártás és fejlesztés: Chad Elkins

A szerző és a kiadó köszönetet mond mindegyik tesztjátékosnak az elkötelezettségért, a számos javaslatért és megjegyzésért: Susanne Armbruster, Chris Bowyer, Dave Farquhar, Walburga Freudenstein, Martin Higham, Markus Huber, Sandra Huber, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Christine Jilke, Chris Lawson, Ivan Towlson és Dominik Wäagner.

© Dr. Reiner Knizia, 1999-2022. Minden jog fenntartva.

