

MARABUNTA





Játékszabály



Fiatal kolóniád már hatalmas területet tudhat magáénak. Eljött az idő, hogy tovább terjeszkedj, növeld a befolyásod, megsokszorozd hangyáid számát, és begyűjtsd a legpazarabb erőforrásokat.

Igen ám, de egy másik kolónia is letelepedett a környéken! Most osztoznotok kell Muffinvölgy gyönyörű vidékén... Fontos a jó szomszédi viszony, de légy mindig résen!

Tartozékok

- A** 2 letörölhető színes filctoll (piros és kék)
- B** 1 kétoldalas területtábla (3 darabból áll)
- C** 2 kétoldalas játékos tábla
- D** 8 lapka
- E** 6 dobókocka (minden régió színében 1)
A kockák oldalai: 0, 1, 2, 3, , .

A játék célja

A játékban a célod az, hogy a te kolóniád legyen a sikeresebb, vagyis neked legyen több győzelmi pontod. Ehhez választanod kell a két csoportra osztott dobókockák közül, hogy a segítségükkel hangyákat küldj a további területek meghódítására, sütit  gyűjts, és megszerezd a ládákat , amelyekkel új képességekre tehetsz szert.


B

C




E



Előkészületek



1 Döntsétek el, hogy a területtábla melyik oldalával (az egyikén van  szimbólum, a másikon nincs) szeretnétek játszani, és tegyétek a táblát kettőtök közé.

2 Válasszatok magatoknak színt (piros vagy kék), és vegyétek el az ahhoz tartozó filcet és játékosábrát.

3 Tegyétek magatok elé a saját táblátokat, és illesszétek azt a területtáblához. Mindketten a játékosábrák azonos oldalát használjátok (az egyikén van  szimbólum, a másikon nincs).
Megjegyzés: az első játék során a területtábla  oldalát (lásd az illusztrációt balra), és a játékosábrák  oldalát használjátok.

4 Ezután vegyétek ki a 8 lapka közül az  lapkát. Ezt tegyétek félre, majd keverjétek meg a többi 7 lapkát. Alkossatok egy képpel lefelé fordított kupacot, és tegyétek azt az  lapkára.

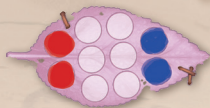
5 Döntsétek el, hogy ki legyen a kezdőjátékos, és adjátok neki a kockákat.




Kezdődhet a játék!

A területtábla




A területtábla 6 régióra van osztva, a kockák színeinek megfelelően. Mindegyik régióhoz tartozik egy-egy pontozólevél is, amelyeken 10 kör látható: 2 piros, 2 kék és 6 üres.




Minden régió hatszögekből áll. Egy hatszög akkor elérhető , ha nincs áthúzva és nincs beleírva szám. Ez azt jelenti, hogy a játék elején minden hatszög elérhető, és néhány sütit  vagy ládát  is tartalmaz.



A játék során a két játékos számokkal és áthúzással tölti ki az elérhető hatszögeket .



Fontos: A játék során sosem törölhetitek le vagy írhatjátok át a korábban beírt számokat!







Megjegyzés: A  szimbólum nélküli oldalon a kék régió hatszögei szét vannak szórva a táblán. Ezzel az alternatív tagolással más lehetőségek és stratégiák válnak elérhetővé. A játékszabályok változatlanok, a pontozás során a kék hatszögek mind egyetlen régióként számítanak.


A játékos táblák

Mindkét játékos táblája az alábbi elemekből áll:

 2 hangyaboly 

 Ládák  különböző csoportokban, amelyek a játék során feloldható képességekhez tartoznak;

 1 sor süti 

 Egy pontozósáv, amelyen a győzelmi pontokat lehet jelölni.



A játék menete

A játék körökből épül fel, és akkor ér véget, amikor a 10. oldalon leírt feltételek egyike teljesül. Minden körben 2 csoportra kell osztani 6 dobókockát és 1 lapkát. Ezután mindkét játékos végrehajtja az általa választott csoport hatásait, a területtábla és a játékos táblája különböző mezőinek megjelölésével. A játékosok így növelik a saját területüket, képességeket oldanak fel, és győzelmi pontokat szereznek.

Körök

A kör megkezdéséhez a kezdőjátékos felfedi a kupac legfelső lapkáját, és dob a 6 dobókockával. Ezután 2 csoportra osztja a kockákat és a lapkát. Mindkét csoportban lennie kell legalább 1 játékelemnek (lapka vagy kocka).

Az ellenfele ezután kiválasztja a két csoport egyikét, és végrehajtja az egyes elemek hatását a táblák megjelölésével.

Miután az ellenfél a kiválasztott csoport minden elemének hatását végrehajtotta, a kezdőjátékos végrehajtja a másik csoport játékelemeinek hatásait. Amikor mindketten végeztek, a kör véget ér. Ezután új kör kezdődik, és az ellenfél lesz az új kezdőjátékos.

Példa:

Júlia a kezdőjátékos. Felhúzza a kupac legfelső lapkáját, felfordítja, és dob a 6 kockával. Ezután 2 csoportra osztja ezeket a játékelemeket. **Benedek** a késsel bekarikázott csoportot választja, és egymás után végrehajtja a kockák hatásait. Ezt követően **Júlia** végrehajtja a másik csoportban található kockák és a lapka hatásait.

Júlia




Benedek




Elkezdődik a következő kör. **Benedek** fordítja fel az új lapkát, dob a kockákkal, és kialakítja a 2 csoportot.



A 8. körtől kezdődően csak az  lapka marad a kupacban. A játék végéig minden körben benne kell lennie az egyik csoportban.

A kockák és lapkák végrehajtása

A csoportodban található kockák és/vagy a lapka hatását egyesével hajtsd végre, tetszőleges sorrendben.


Egy játékelem hatását teljesen hajtsd végre, mielőtt a következőre lépnél. Ha a te csoportodban van a lapka, akkor azt a felhasználása után dobd el (kivéve, ha az az  lapka, amit vissza kell tenni a kupacba).

Kockák



Színezz be egy üres kört a régió színének megfelelő pontozólevélen.




Húzz át egy általad választott ládát  a játékosábládon. Ha egy adott csoport utolsó ládáját húztad át, akkor feloldottad a jelzett képességet, amit azonnal fel kell használnod.




Lásd „Ládák képességei” a 9. oldalon.




Írd be az adott számot az egyik elérhető hatszögbe  a kocka színének megfelelő régióban, a lenti szabályok betartásával.





Írj be 0-t az egyik elérhető hatszögbe  bármelyik régióban, a lenti szabályok betartásával.





Szám beírása a területtáblára


Szomszédossági szabály: Amikor számot írsz be egy elérhető hatszögbe , olyan hatszöget kell választanod, ami szomszédos egy másik, a te színeddel beírt számot tartalmazó hatszöggel.

Ha egy színes számot használsz, akkor azt a kocka színének megfelelő régióba kell beírnod, ugyanakkor a szomszédos mező tarthat egy másik régióhoz. Amikor 0-t írsz be, akkor követned kell a szomszédossági szabályt, de nincs megszabva, hogy melyik régióba írhatasz.

Figyelmen kívül hagyhatod a szomszédossági szabályt, ha felhasználsz egy hangyabolyt . Ehhez húzz át egy elérhető hangyabolyt a játékosábládon, majd írd be a számot az egyik elérhető hatszögbe , a kocka színének megfelelő régióban.




Megjegyzés: Ha egy 0-val használsz fel egy hangyabolyt , akkor azt a tábla bármelyik elérhető hatszögébe  beírhatod.

Példa:


Júlia a kék kocka 3-as eredményét beírja a kék régió egyik elérhető hatszögébe , ami szomszédos egy olyan hatszöggel, amelyen egy, az ő színével korábban beírt szám szerepel (a rózsaszín régióban található 0).







3

Benedek áthúz egy hangyabolyt  a játékosabláján, hogy a narancssárga kockán szereplő 2-es számot beírhatta a narancssárga régió egyik elérhető hatszögébe . A másik két kockájával beír egy 0-t a szomszédos hatszögbe, illetve egy zöld 1-est a 0 alatti sütis hatszögbe. 



A hangyaboly  felhasználása (ha még van) sosem kötelező, de általában szükséges lesz rá a játék első körében, hogy beírhasd az első számodat.


Megjegyzés: A játék kezdetén csak 2 hangyabolyod  van. Használd ezeket bölcsen, és terjeszkedj gyorsan, hogy minél több régióhoz és hatszöghöz hozzáférhess. Lehetnek olyan képességeid, amelyekhez hangyaboly is tartozik; ha ezeket használod, akkor az elérhető hangyabolyaid közül nem kell áthúznod egyet sem. Emlékeztető: Ha egy 0-val használsz fel hangyabolyt , akkor azt a tábla bármelyik elérhető hatszögébe  beírhatod.

Ha nem tudod vagy nem akarsz végrehajtani egy kocka vagy lapka hatását, hagyd figyelmen kívül az adott játékelemet; ha a lapkát hagyd figyelmen kívül, azt mindenféle hatás nélkül dobod el (kivéve ha az az  lapka).



Lapkák





Húzd át bármelyik 2 ládat  a játékosabládon. Az áthúzott ládak tartozhatnak egy azonos vagy két különböző csoporthoz is.





Színezz be egy-egy üres kört 2 különböző pontozólevélen.



1

Írj be egy 1-est az egyik elérhető hatszögbe  bármelyik régióban; a szomszédossági szabályt be kell tartanod, vagy fel kell használnod egy hangyabolyt .



00

Írj be két 0-t a táblára. Az első 0-t bármely elérhető hatszögbe  kell írnod bármelyik régióban; a szomszédossági szabályt be kell tartanod, vagy fel kell használnod egy hangyabolyt . A második 0-nak szomszédosnak kell lennie az elsővel (nem használhatsz hangyabolyt, hogy máshová írd be). Amikor végrehajtod ezt a hatást, mindkét 0-t be kell írnod.

0

Írj be egy 0-t az egyik elérhető hatszögbe  bármelyik régióban; nem kell hangyabolyt  használnod, illetve betartanod a szomszédossági szabályt.



XX


Húzd át bármelyik 2 elérhető hatszöget  bármelyik régióban; a 2 választott hatszögnek egymással szomszédosnak kell lenniük, de nem kell hangyabolyt  használnod, illetve betartanod a szomszédossági szabályt.



x2

Hajtsd végre az egyik kockád hatását még egyszer.





Húzd át az egyik elérhető sütis hatszöget  a területtáblán, de a játékos-tábládon ne húzd át sütit. Ha ezzel áthúztad az utolsó sütis hatszöget , akkor kiváltottad a játék végét. *Lásd „A játék vége” a 10. oldalon.*


FONTOS: Ezt a hatást KÖTELEZŐ végrehajtani, kivéve, ha a területtáblán már minden sütis hatszög  tartalmaz számot vagy át van húzva.

Áthúzott hatszögek: Egy áthúzott hatszög a szomszédosság meghatározásakor nem számít a színeddel jelölt hatszögnek. Az ezekben a hatszögekben található sütit  és ládákat  hagyjátok figyelmen kívül. A hatszögek a játék további részében nem elérhetők.

Különleges hatású hatszögek



Ha egy sütis hatszögbe  írsz számot, húzd át a következő sütit  a játékos-tábládon (a bal szélsővel kezdve). Ha az ikon felett számot látsz, akkor húzd át annyi győzelmi pontot a pontozósávodon.

Példa:

Az előző példában **Benedek** a zöld kockán látható 1-est a zöld régió egyik sütis hatszögébe  írta be, ezért most áthúzza az első sütit a játékos-tábláján. Mivel az ikon felett egy +0 szerepel, nem húz át győzelmi pontot a pontozósávján.











Ha egy ládás hatszögbe  írsz számot, húzd át az egyik ládát  a játékosábrán. Ha egy adott csoport utolsó ládáját húztad át, akkor feloldottad a jelzett képességet, amit azonnal fel kell használnod. Lásd „Ládák képességei” alább.




Megjegyzés: A játék végén nem jár büntetés azért, mert nem húztál át minden ládát egy csoportban, ezért elkezdheted több csoport ládáit is áthúzni. Ha egy körön belül több ládát is áthúzol, akkor egyesével húzd át a játékosábrán a ládákat, tetszőleges sorrendben, és azonnal hajtsd végre a képességeket, amiket feloldottál.

Ládák képességei


 Írj be egy 1-est az egyik elérhető hatszögbe  bármelyik régióban; a szomszédossági szabályt be kell tartanod, vagy fel kell használnod egy hangyabolyt .


 Írj be egy 2-est az egyik elérhető hatszögbe  bármelyik régióban; a szomszédossági szabályt be kell tartanod, vagy fel kell használnod egy hangyabolyt .


 Írj be egy 0-t az egyik elérhető hatszögbe  bármelyik régióban; nem kell hangyabolyt  használnod, illetve betartanod a szomszédossági szabályt.

 Írj be egy 3-ast az egyik elérhető hatszögbe  bármelyik régióban; nem kell hangyabolyt  használnod, illetve betartanod a szomszédossági szabályt.





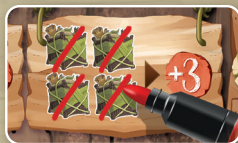
Húzd át a következő 2 sütit  a játékosábrán. Mindegyik áthúzott süti után, ha van fölötte szám, húzd át annyi győzelmi pontot a pontozósávodon.

 Húzd át 2 győzelmi pontot a pontozósávodon.



 Húzd át 3 győzelmi pontot a pontozósávodon.

Példa:



Júlia egy kockán szereplő ládát felhasználva áthúzza a jobb oldali ábrán látható csoport utolsó ládáját . Emiatt kap  győzelmi pontot, ezért áthúzza a következő 3 mezőt a pontozósávján.





Írj be egy 1-est az egyik elérhető hatszögbe , a szomszédossági szabályt be kell tartanod, vagy fel kell használnod egy hangyabolyt . Ezután írd be egy újabb 1-est az elsővel szomszédosan, végül egy harmadik 1-est, amely az előző kettővel szomszédos (nem használhatsz hangyabolyt, hogy máshová írd be a második és harmadik 1-est). A képesség felhasználásakor kötelező mindhárom 1-est beírnod.







Húzz át 2 elérhető hatszöget  bármelyik régióban; a hatszögeknek egymással szomszédosnak kell lenniük, de nem kell hangyabolyt  használnod, illetve betartanod a szomszédossági szabályt.



Színezz be egy-egy üres kört 2 különböző pontozólevélen.


A játék vége

A játék akkor ér véget, ha az alábbi feltételek közül legalább egy teljesül:

-  Egy régióban az összes hatszög ki van töltve számmal vagy át van húzva;
-  Beszínezték az utolsó kört az egyik pontozólevélen;
-  A területtáblán mind a 12 süti hatszög  ki van töltve számmal vagy át van húzva.

Ilyenkor fejezzétek be az aktuális kört, majd adjátok össze a győzelmi pontokat.

Győzelmi pontok összeszámolása

A süti  és néhány képesség lehetővé teszi, hogy a játék során szerezzetek győzelmi pontokat. A győzelmi pontokat könnyű összeszámolni, ha átnézik a területtáblát és a játékostáblákat.



Adjátok össze a 6 színes régióból szerzett pontokat. Régióként vessétek össze az adott régióhoz tartozó hatszögekben lévő, pirossal írt számok összegét az ott lévő kékkel írt számok összegével. Akinek több pontja lett, az győzött az adott régióban.

Döntetlen esetén egyik játékos sem kap győzelmi pontokat a régióért.



Példa:

Júlia beírt számainak összege 7, **Benedeké** csak 4. Júlia győzött a rózsaszín régióban.

A régióban győztes játékos annyi győzelmi pontot kap, ahány saját színével beszínezett köre van a régióhoz tartozó pontozólevelelen (2 és 8 között). Az így megszerzett győzelmi pontokat áthúzza a pontozósávján.



Példa:

Júlia győzött a rózsaszín régióban, így 3 győzelmi pontot kap, mivel 3 piros kör van a rózsaszín levelelen. **Benedek** 4 pontot kaphatott volna a régióért, de mivel nem az övé volt a nagyobb őszérték a régióban, nem kap pontot.

Megjegyzés: Ha egy játékos átlépi a 25 győzelmi pontot, akkor le kell törölnie az összes áthúzást a pontozósávján, és be kell karikáznia a 25-ös mezőt. A további pontokat újra az 1-essel kezdve húzza át, és a végeredményhez adja hozzá a 25-öt.

Ha összeszámoltátok a győzelmi pontokat mind a 6 régióban, a legtöbb ponttal rendelkező játékos győz. Döntetlen esetén a játékos tábláján több sütit 🍪 áthúzó játékos győz. Ha továbbra is döntetlen áll fenn, akkor azé a győzelem, aki kiváltotta a játék végét.

**Fontos: Minden játék után alaposan és óvatosan töröljétek le minden jelölést a területtábláról és a játékos táblákról!
Vizet ne használjatok, mert az kárt tehet a táblákban!**

Dr. Reiner Knizia



Reiner Knizia a világ egyik legsikeresebb és legtermékenyebb társasjáték-tervezője. Világszerte több mint 800 játékát és könyvét adták már ki, több mint 50 nyelven, milliós példányszámokat elérő kiadásokkal. Alkotásai számos díjat elnyertek – többek között öt német társasjáték díjat, két német Az év játéka (Spiel des Jahres) díjat, a német oktatójáték díjat, négy osztrák társasjáték díjat, két svájci társasjáték díjat, három francia Grand Prix du Jouet díjat, két spanyol

Az év játéka- díjat, egy olasz Az év játéka-díjat, három lengyel Az év játéka-díjat, két magyar Az év játéka-díjat, három holland Az év játéka-díjat, három dán Az év játéka-díjat, két svéd Az év játéka-díjat, hét finn Az év játéka-díjat, egy ausztrál Az év játéka-díjat, egy brazil Az év játéka-díjat és három japán társasjáték díjat.

Reiner Knizia igazi mestere annak, hogy egyszerű szabályokkal bíró szórakoztató játékokat alkosson minden korosztály számára.

Reiner Knizia MSc diplomáját az Egyesült Államokbeli Syracuse Egyetemen szerezte, matematika doktori címét pedig a német Ulmi Egyetemen. Számos külföldön töltött év után most Németországban, Münchenben él.

Ingrid Desmidt



Breton származású concept artist és illusztrátor vagyok, a Nantes-Montreál-i Pivaut egyetemen végeztem, és szeretek egyedi világokat teremteni, és egy kis humort csempézni beléjük. Ezért is élveztem különösen ezen a játékon dolgozni, főleg a miniatűr jeleneteket ábrázoló lapkákon.


Ha kérdésed van, vagy egy játékalkatrész sérült vagy hiányzik, keress minket:
info@gemklub.hu

Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
info@gemklub.hu
www.gemklub.hu

© Dr. Reiner Knizia, 2023. Minden jog fenntartva!

A Marabunta kiadója a SPACE Cowboys
Asmodee Group, 47 rue de l'Est, 92100
Boulogne-Billancourt – France

©2023 SPACE Cowboys. Minden jog fenntartva!

Tudj meg többet a játékról az alábbi helyeken:
SPACE Cowboys at www.spacecowboys.fr,
 SpaceCowboysFR /  SpaceCowboys1
 [space_cowboys_officiel](https://www.instagram.com/space_cowboys_officiel)