

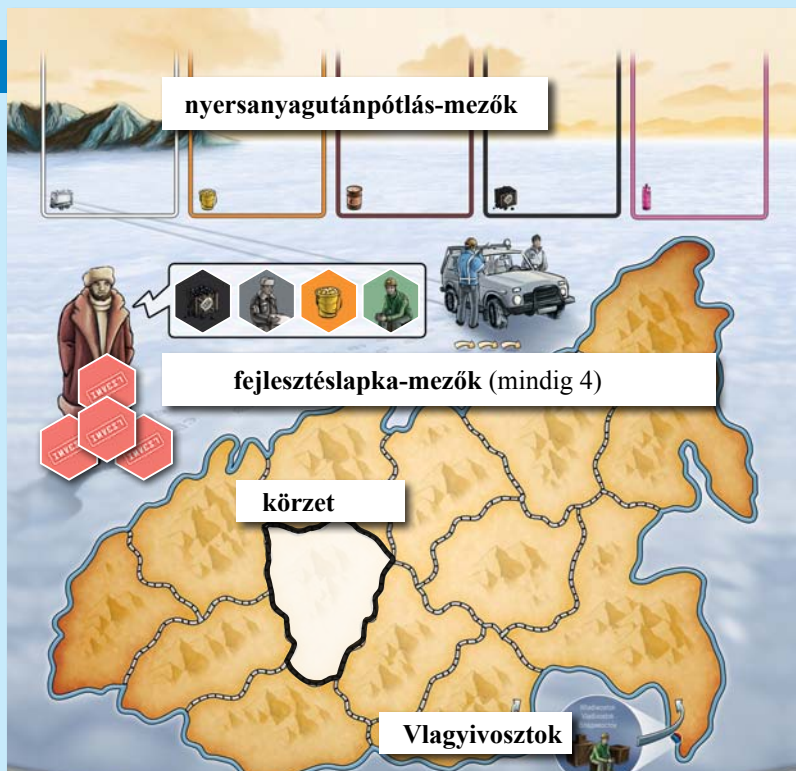


SIBERIA



A játék tartozékai

- 1 játéktábla
- 4 játékos-tábla
- 70 akciólapka
- 24 bábu 4 színben (munkásként és (kereskedőként is használható)
- 1 anyaghúzó-zsák
- 70 nyersanyagkocka 5 színben (18x földgáz, 16x szén, 14x kőolaj, 12x arany, 10x gyémánt)
- 8 akadálylapka
- 20 fejlesztéslapka
- 6 tőzsde
- 1 kezdőjátékos-lapka
- játékpénz



akadálylapka-mezők (analóg-órák képeivel)

Előkészületek

- Tegyük a **játéktáblát** az asztalra.
- A **játékpénzt** a tábla mellett, címletek szerint szortírozva helyezük el.
- A **legfiatalabb** játékos megkapja a kezdő-jatékos-lapját. Ő kezdheti a játékot.
- A kezdőjátékos összekavarja az anyaghúzó-zsákban a **nyersanyagkockákat**, majd elkezdti egyesével, vakon húzni azokat és sorrendben az egyes körzetekre helyezi, egészen addig, **amíg nincs minden körzeten legalább két különböző színű kocka.** (egyféle színből egy körzeten maximálisan csak egy kocka lehet). Ezután a megmaradt kockákat ki kell venni a zsákból és színek szerint rendezve a nyersanyagutánpótlás-mezőkre helyezni.
- A **tőzsdék** az aktív oldalukkal kerülnek elhelyezésre a soron következő mezőn. A kezdőjátékos dönt arról, hogy a kártya melyik oldala az aktív.
- Az **akadálylapkákat** a megfelelő mezőkre (órákra) kell helyezni.
- A **fejlesztéslapkákat** keverés után a fejlesztéslapka-mezőkre kell tenni. 4-et közülük fel kell fordítani és képpel felfelé a mező mellé kell helyezni.
- Minden játékos kap egy táblát, valamint 6 bábút a saját színében. Ezekből egyet, mint munkást **Vlagyivosztkba** kell helyeznie, egy másikat pedig kereskedőként a **frankfurti** tőzsdére. A többi bábu a játékos készletét alkotja. Ezeket a játék folyamán a tőzsdén vagy Szibériában tudja felhasználni.
- Az **akciólapkákat** a kezdőjátékos az anyaghúzó-zsákba teszi és jól összekavarja.



Áttekintés

A játék célja, **nyersanyagok kitermelése** és ezek **minél jövedelmezőbb eladása**. Az a játékos nyer, akinek a játék végén a **legtöbb pénze** van.

A játék menete

A játék egymást követő fordulókból áll. Minden fordulónak két fázisa van. Első fázis: akciólapkák húzása és elhelyezése a táblán. Második fázis: akciók végrehajtása. A második fázis addig tart, amíg az összes játékos nem passzol. Végezetül a kezdőjátékos a kezdőjátékos-lapkát továbbadja a baloldali szomszédjának és kezdődhet az újabb forduló. A játék kétféleképpen érhet véget: vagy mind a 8 körzetben lekerült már minden fajta nyersanyagból egy vagy az 5 nyersanyagutánpótló-mezőből 3 már üres.

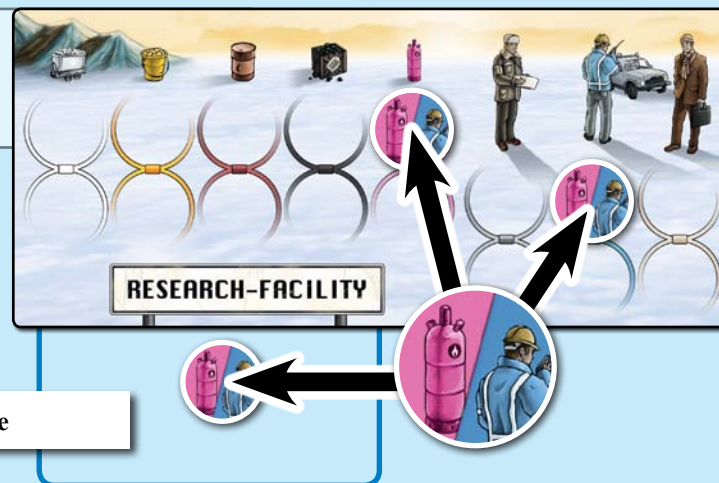
1. fázis: akciólapkák húzása és elhelyezése

- A kezdőjátékostól indulva minden játékos vakon húz 6 lapkát a zsákból. Ezt követően ezek mindegyikét elhelyezi a tábláján. (Az elhelyezést mindenki egyidejűleg hajtja végre.)
- A legtöbb akciólapka két elemből áll: egy **emberből**, valamint egy **nyersanyagból**. Kivételt képeznek a menedzserlapkák. Ezekon csak egy **menedzser** található, nyersanyag viszont nem.
- Egy lapka táblán történő elhelyezésekor az alábbi lehetőségek állnak rendelkezésre: Vagy a Research-Facility tábla alá lehet helyezni a lapkát kutatási céllal (itt bárhány lapka elhelyezhető) vagy egy szabad akciómezőre, de csak olyanra, ami megfelel a lapkán található embernek vagy nyersanyagának.

*Például: A gáz/logisztikus vagy egy üres logisztikus akciómezőre vagy egy üres gáz akciómezőre helyezhető - vagy a **Research-Facility** tábla alá.*

(Menedzserlapka **csak** egy menedzser akciómezőre helyezhető vagy a Research-Facility tábla alá.)

- Amennyiben egy lapkát nem lehet akciómezőre tenni, mert az összes mező már foglalt, akkor a Research-Facility tábla alá **kell** elhelyezni.



2. fázis: akciók végrehajtása

A kezdőjátékostól indulva az alábbiak szerint kell az akciókat végrehajtani:

- Minden játékos - amikor sorra kerül - **pontosan egy akciót** hajt végre, utána a következő játékos jön. Mindez az óra járása szerint addig tart, amíg az **összes játékos** nem passzol.
- **Minden játékos első akciója mindig a kutatás-akció**, ilyenkor fedez fel új nyersanyaglelőhelyeket (*lásd a kutatás akciót*), amennyiben a Research-Facility tábla alatt van lapkája. Ha ott nincs lapkája, akkor bármely másik akciót végrehajthatja vagy passzolhat. Ezek után a játékos végrehajthat egy szabadon választott akciót vagy bármikor passzolhat.
- Amennyiben egy játékos passzol, számára befejeződik a forduló. A többiek továbbra is végrehajthatnak akciókat, egészen addig, amíg ők is passzolnak.
- Egy akció csak akkor hajtható végre, ha **mind a két** egymás alatt található akciómező **fel van töltve**. Az akciómézők vagy két akciólapkával vagy 1 akciólapkával és 1 fejlesztéslapkával lehetnek betöltve (de **semmi esetre sem** 2 fejlesztéslapkával).
- Egy akció végrehajtását követően **minden** akciólapkát el kell távolítani. A fejlesztéslapkákat viszont **nem** - azok a játék végéig ott maradnak.

Az egyes akciók

Kutatás / Research-Facility

A kutatás akcióval új nyersanyagforrásokat találhatsz.

- A játékos **minden** akciólapkáját leveszi a Research-Facility területéről és minden egyes akciólapkáért egy nyersanyagkockát tesz Szibériába az utánpótlásmezőről. Az akciólapkán látható nyersanyagnak megfelelő kockát helyezhet a játékos egy szabadon választott körzetre, amennyiben ebből a nyersanyagból ott még nem található egy sem (mivel egy körzeten sem lehet több ugyanolyan nyersanyag).
- Amennyiben egy akciólapkán olyan nyersanyag van amiből már nincs az utánpótlásmezőn vagy már a tábla összes körzetén található belőle egy-egy, akkor ezt a lapkát ki kell venni a játékból, anélkül, hogy más nyersanyagkockával helyettesítenénk.
- A menedzserlapkával szabadon választhat a játékos egy rendelkezésre álló nyersanyagot és elhelyezheti a táblán.
- Az eltávolított akciólapkákat vissza kell tenni a zsákba.



Menedzser

- Az akció végrehajtásához le kell venni az akciólapkát a menedzser-mezőről. **Egy** menedzserlapkát le lehet tenni egy szabadon választott, üres akciómezőre. Ez a lapka minden más akciólapkát helyettesíthet és dzsókerként működik. (A második akciólapkát ebben az esetben el kell távolítani és vissza kell tenni a zsákba).



Logisztikus

- Az akciólapkát le kell venni és vissza kell helyezni az anyaghúzó-zsákba. A játékos ezt követően mozgathatja Szibériában lévő munkásait **összesen 3 lépéssel**. Ezeket a lépéseket szabadon szétoszthatja munkásai közt. Nem kötelező mind a három lépést felhasználni. Egy lépésnek számít egy munkás áthelyezése egy körzetről, egy avval szomszédos körzetbe.



Kereskedő

- Az akciólapkát le kell venni és vissza kell helyezni az anyaghúzó-zsákba. A játékos ezt követően elhelyezheti az egyik bábuját, mint kereskedőt a tőzsdén. Ehhez vehet egy új bábút a készletéből, áthelyezheti egy bábuját az egyik tőzsdéről egy másikra vagy leveheti Szibériából az egyik munkását és mint kereskedőt felhasználhatja a tőzsdén.



Munkás

- Az akciólapkát le kell venni és vissza kell helyezni az anyaghúzó-zsákba. A játékos ezt követően elhelyezheti az egyik bábuját **Vlagyivosztokban**. Minden munkás Vlagyivosztokból indul. A munkások a nyíllal jelölt két körzet felé tudnak mozogni.
- Amennyiben egy játékosnak nincs elegendő bábuja készleten, leveheti az egyik kereskedőjét az egyik tőzsdéről (lehetőség van arra is, hogy egy munkását vegye le és helyezze Vlagyivosztokba).



Befektető

- Az akciólapkát le kell venni és vissza kell helyezni az anyaghúzó-zsákba. A játékos ezt követően felvehet egyet a négy felfordított **fejlesztéslapkából**, amit azonnal a megfelelő akciómezőre kell tennie. Az akciómezőnek ehhez üresnek kell lennie. Végezetül a játékos felfordít egy újabb lapkát, hogy ismét négy fejlesztéslapka legyen a mezőn.
- A befektetők igazán hasznosak. Azokra az akciómezőkre, amelyeken fejlesztéslapka található, ezután már nem lehet akciólapkát rakni. A fejlesztéslapkák a játék végéig azon a mezőn maradnak. Egy akciónál sem távolíthatók el. Minden akciófajtánál csak az egyik akciómezőre szabad fejlesztéslapkát helyezni.



Nyersanyagakciók: nyersanyagok kitermelése és értékesítése

Ez az akció minden egyes nyersanyagra vonatkozik: gyémánt, arany, kőolaj, szén és földgáz. Az akciót az alábbiak szerint kell végrehajtani:



- Az akciólapkát el kell távolítani és vissza kell tenni az anyaghúzó-zsákba.



- A játékos az akciójának megfelelő nyersanyagot kitermelheti és azonnal el is adja. A játékos **minden** körzetből felveheti a megfelelő nyersanyagkockát, ahol **munkása** tartózkodik. Ezután eladja ezeket a nyersanyagokat az egyik olyan tőzsdén, ahol kereskedővel rendelkezik. Az eladott nyersanyagkockák kikerülnek a játékból (nem kerülnek vissza az utánpótlásmezőkre). Ha egy játékosnak több tőzsdén is van kereskedője, maga döntheti el, hogy hol adja el a nyersanyagokat. Nyersanyagkockánként annyi pénzt kap a játékos, amennyi a tőzsdelapján látható érték.



Például: Béla 2 földgázt termel. Rendelkezik egy kereskedővel Tokióban, így a földgáz darabját 3000 \$-ért tudja eladni. Béla a két földgázért összesen 6000\$-t kap.



- A kitermelt nyersanyagot minden esetben **azonnal** értékesíteni kell. Nincs lehetőség a nyersanyagok félretételére.

Egy forduló vége

A forduló végén a kezdőjátékos továbbadja a kezdőjátékos-lapkát a baloldali szomszédjának. Azok az akciólapkák, amik a táblákon vannak (tehát nem kerültek felhasználásra egy akcióhoz sem), a táblán is **maradnak**.

Viszont nem lehetséges 10-nél több akciólapkát (fejlesztéslapkákat nem kell beleszámolni) a játékos táblákon megőrizni. Amennyiben valamelyik játékosnak **10-nél több** akciólapkája van a tábláján, a többletet le kell vennie és vissza kell tennie a zsákba. A lapkákat jól össze kell keverni a zsákban. Ezután kezdheti is az újabb fordulót az új kezdőjátékos.

Körzetek lezárása

Amennyiben a kitermelést követően egy körzetben nem marad nyersanyag, a körzet teljes kizsákmányolásra került és **le kell zárni**. Itt már több nyersanyagot nem lehet kitermelni. A munkások, akik ebben a körzetben állnak, visszakerülnek a játékosok készleteibe. Az üres körzetet el kell látni egy **akadálylapkával**. Bábuk mozgásakor ezt a körzetet át kell ugrani. Egy ilyen körzeten átkelni nem kerül lépésbe. Mihelyt a 8. körzet is lezárásra került, a játék véget ér.

A játék vége

A játék kétféle módon fejeződhet be:

Egyik: A játék véget ér, mihelyt a 8. körzet is lezárásra került, tehát az összes akadálylapkát elhelyeztük a játéktáblán.

Másik: Az 5 utánpótlásmezőből 3 üres.

Mindkét esetben a még folyamatban lévő fordulót végig kell játszani. Ezután minden játékos megszámlolja a pénzét. A **leggazdagabb játékos a győztes**.



Szerző Reiner Stockhausen

Grafika: Klemens Franz | atelier198

Lektorálás: Stefan Malz

Fordítás: Fischer Tamás (Plenni)

3D Shot: Andreas Resch

© dlp games 2011 www.dlp-games.de

games.de

e-mail: info@dlp-games.de