



Uralkodásának 12. évében Akhenaton király egy pompás ünnepséget rendezett a feleségének, Nefertitinek, a házassági évfordulójuk tiszteletére. Megparancsolta az egyiptomi nemeseknek, hogy találjanak ritka és értékes ajándékokat Egyiptom különböző piacain.



## A játék célja


A játékosok egyiptomi nemeseket alakítanak, akik a királyi kinevezésektől fontos politikai pozíciókat remélve elküldik szolgálóikat, hogy gyűjtsenek ajándékokat, amiket aztán bemutathatnak Akhenatonnak. A fáraó presztizspontokat osztogat az ajándékok eredetiségétől függően. A legnagyobb presztizzsel rendelkező játékos győz.


## A játék előkészítése



**1.** Helyezzük a játéktáblát az asztal közepére!

**2.** Az első játék alkalmával a **4 Foglalólapot**  **az ábrának**  **megfelelően helyezzük el (1)!** Az állat- (macska, sakál, krokodil és íbisz) segítenek felismerni, hogy melyik Foglalólap melyik piachoz tartozik.

**3.** Helyezzünk egy Debet (ezüstérmét)  **mindegyik Foglalólapra (2)!** Helyezzük a **“Piac zárva” lapot**  **Luxor szabadon maradt standjára (3)!** Ezáltal itt az egész piac zárva lesz a játék kezdetén.


**4.** **Csoportosítsuk a különböző Karakterkártyákat**  **típus szerint és helyezzük őket a tábla mellé (4)!**


**3 játékos esetén** vegyünk ki egy **“Íródeák +2” kártyát!** 

**5.** Minden játékos elveszi az általa választott színhez tartozó **4 Szolgafigurát**  **és a számlálókorongot.**  **A korongokat a presztizs-számláló 0-s mezőjére kell tenni (5).**

A presztizsszámlálón lévő korong minden pillanatban az adott játékos aktuális presztizsértékét jelöli.

**6.** **Keverjük meg az Ajándékkártyákat**  **és képezzünk belőle húzópakli! Húzzunk**  **4 lapot anélkül, hogy megnéznénk és keverjük őket össze az Akhenaton-kártyával!**  **Utána tegyük ezt az 5 lapot a húzópakli aljára (6)!**

**3 játékos esetén először** a 8 senet-kártyát  **tegyük vissza a dobozba!**

**7.** **Húzzunk 4 Ajándékkártyát és helyezzük őket képpel felfelé mindegyik nyitott piac fölé!** Az első lapot a Királyi Pecséttel együtt **(7)** a felső sorba kell tenni, a maradék 3-at pedig az alsó sorba **(8)**. A többi Királyi Pecsétet  **tegyük a tábla mellé!**

**8.** Minden játékos dob a két kockával és **a legnagyobb összeget dobó játékos kezd.** A játékosrend az óramutató járásának megfelelően alakul. Az első játékos 8 Debet kap, a második és harmadik 9-et, az utolsó pedig 10-et.

**3 játékos esetén** a kezdőjátékos 9 Debet kap, a többiek pedig 10-et.

## A doboz tartalma

- **1 játéktábla** 4 jelölővel: Giza, Akheton, Abu Simbel és Luxor
- **4 Foglalólap**, mindegyik piachoz egy
- **16 Szolgafigura és 4 számlálókorong** 4 színben (zöld, piros, kék és fekete)
- **30 pénzérme-zseton** (Deben): 10 arany zseton mindegyik 2 Deben értékben és 20 ezüst zseton mindegyik 1 értékben (összesen 40 Deben)
- **12 Királyi Pecsét-zseton**
- **46 Ajándékkártya:** 8 senet-játék (5 szimpla és 3 dupla), 8 hárfa, 8 szék, 6 tükör, 6 szobrocscsa, 5 nyaklánc, 5 arany ékszer.
- **1 Akhenaton-kártya**
- **13 Karakterkártya**
- **2 hatoldalú kocka**
- **1 “Piac zárva” lap**
- **1 ankh emlékeztető-zseton**
- **1 kétoldalas leírás a Piacokhoz és a Karakterekhez**
- **1 szabálykönyv**



## A játék elemeinek leírása

### Ajándékkártyák



A játékosok ezeket az ajándékokat a piacokon vásárolhatják meg. Az ajándékok a játék végi kiértékelésnél presztizspontokat érnek.

Mindegyik Ajándékkártyán a következő információk találhatóak:

A játékban lévő **összes ilyen típusú kártyák száma**. (5 arany ékszer)




**Presztizspontok száma**, amelyet minden ilyen típusú ajándékért megkap a játékos. Az érték attól függően változik, hogy hány játékosnak van ugyanilyen típusú ajándéka.

**Például, ha csak egy játékosnál van arany ékszer** a kiértékelésnél, akkor **minden arany ékszer 14 presztizspontot ér**. Ha viszont három vagy négy játékosnak is van arany ékszere, akkor mindegyik csak 7 presztizspontot ér.




### A játék menete

A játékosok a körüket egymás után, az órajrásának megfelelő irány szerinti sorrendben hajtják végre. A játékos a köre alatt használhat egy Karakterkártyát. Utána az egyik Szolgafiguráját rá kell tennie a három nyitott piac egyikének valamelyik „licitmezőjére”.

#### 1 Egy karakter használata (opcionális)

- **Egy**, az előző körök valamelyike alatt megszerzett **Királyi Pecsét**  **elköltségével a játékos hozzájuthat a tábla mellett még rendelkezésre álló Karakterkártyák egyikéhez**. Az elköltött pecsét a tábla mellé kerül.
- A játékos azonnal felhasználja a Karakterkártya képességét. Ezután ez a kártya kikerül a játékból. A játékos egy forduló alatt csak egy Királyi Pecsétet költhet el (és így csak egy Karakterkártyát használhat fel). A karakterek és a hozzájuk tartozó képességek leírása a Karakterlapon található.

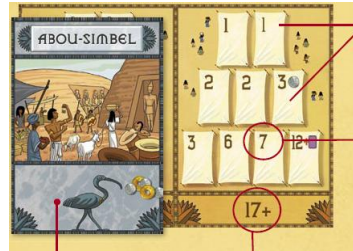
#### 2 Egy szolga lerakása (kötelező)

- **A játékos lerakja az egyik – és csak az egyik – Szolgafiguráját  a három nyitott piaci stand valamelyikének egyik üres licitmezőjére** (mindegyik mezőre csak egy szolga helyezhető). Olyan piacra, amelyik éppen zárva van, nem tehető szolga.
- **Az a játékos, aki először teszi a figuráját valamelyik még üres, nyitott piacra, kap egy Debent, amelyet a piachoz tartozó Foglalólapról vehet el** (ha nincs rajta pénz, akkor a játékos nem kap semmit). **Ha a játékos olyan mezőre teszi a szolgáját, amelyen  jel látható, akkor a játékos azonnal kap egy Debent, amit a Foglalólapról vehet el, ha van rajta. A játékos megkaphatja mindkét jutalmat egyetlen szolga lerakásával** (ha először érkezik egy nyitott piacra és olyan mezőre rakott, ahol  jel található, akkor akár két Debent is kaphat, ha van annyi a Foglalólapon).
- **A játékos köre végét ér és a tőle balra ülő ellenfél következik.**


### A piacok (a játéktáblán)



A piacok azok a helyek, ahol a játékos ajándékokat vásárolhat. Mindegyik piacon két különböző stand található (egy a bal oldalon és egy másik a jobb oldalon), különböző licitértékekkel és zárófeltételekkel; egyszerre csak az egyik stand van nyitva, a másikat a piaci Foglalólap takarja. Minden piachoz a következő információk tartoznak:



#### Piaci Foglalólap:

Ez a lap takarja a két piaci stand közül az egyiket. A Debeneket (pénzerméket)  erre a lapra kell tenni minden olyan ügylet során, ami a piacon történik.

#### Piaczárási feltétel

**A fenti példa szerint a piac bezár és az ajándékokat meg lehet venni, amint a szolgák licitjeinek összértéke eléri vagy meghaladja a 17-et.**

**Licitmezők**, amelyekre a játékosok a Szolgafigurákat teszik.

**A szám azt a licitértéket jelzi, amelyet a játékos felajánlhat befizetésre** az egyik, az adott piacon található Ajándékkártyáért.



**Egy játékosnak több szolgája is tartozkodhat ugyanazon a nyitott piacon.**

**Ha a játékosnak nincs már több szolgája, akkor ki kell választania az egyik olyan piacot, amelyiken legalább egy szolgája van; ez a piac azonnal bezár. Ez az akció helyettesíti a szolga lerakását.**

## A piac bezárása

Amennyiben egy szolga lerakása után teljesül a piaczárási feltétel, úgy a piac azonnal bezár. (Lásd a Piaclapot, amely tartalmazza a részleteket az összes piac bezárásának feltételeiről.)

Ekkor a játékosok kiértékelhetik szolgálk által az ajándékok megvásárlásáért leadott liciteket. Minden szolga licitje megegyezik annak a mezőnek az értékével, amelyen a szolga áll. A magasabbat licitáló szolgálk az alacsonyabb licittel rendelkezők előtt kerülnek kiértékelésre.

### 1 A legmagasabb licittel rendelkező szolga esetén:

Annak a játékosnak, akihez a szolga tartozik, annyi Debent kell fizetnie, amennyi a nyerő licit értéke. A játékos a pénzürméket az adott piac Foglалólapjára teszi: ezek az érmék hozzáadódnak a már esetleg ott lévő többi Debenhez.

#### Ekkor a játékos elvesz:

- vagy két általa választott Ajándékkártyát azok közül, amelyeken nincs Királyi Pecsét (vagyis kettőt az alsó sorban lévő három ajándékból),
- vagy pedig a felső sorban lévő Ajándékkártyát a rajta lévő Királyi Pecséttel együtt.

Ha a játékosnak nincs elég pénze, akkor nem fizet semmit, viszont szégyen szemre el kell dobnia az egyik előzőleg megszerzett Ajándékkártyáját (ez a kártya kikerül a játékból). Ha a játékosnál nincs ajándék, akkor a kört elpasszolja. Ennek ellenére a következő szolga nem tekinthető a legnagyobbat licitálóknak.

A játékos mindegyik esetben elveszi a Szolgafiguráját a piacról.

#### Speciális licitmezők:

(csak arra a játékosra vonatkozik, akihez a legnagyobb licittel rendelkező szolga tartozik)



„Szimpla Kártya” szimbólum: A játékos csak egy Ajándékkártyát vehet el (Királyi Pecséttel vagy anélkül).



„Extra Kártya” szimbólum: A játékos elveszi a 3, Királyi Pecsét nélküli Ajándékkártyák egyikét, miután megvett egy vagy két kártyát a fenti szabályoknak megfelelően.

### 2 Az összes többi szolga esetén:

A licitek csökkenő sorrendjében mindegyik játékos, akinek van szolgálja az adott piacon, kiválaszt a következő két akció közül egyet:

- Megvesz egyet a piacon még megmaradt Ajándékkártyák közül. (Lehetőség van a felső sorban lévő ajándék megvásárlására is a Királyi Pecséttel együtt, ha azt még nem vették meg.) A játékosnak meg kell fizetnie a segéd licitjének megfelelő összeget és a pénzt a Foglалólapra kell tennie.

- Elveszi a Foglалólapon lévő Debenek felét (felfelé kerekítve). (Ha a Foglалólapon nincs pénz, akkor a játékos egyszerűen passzolhat.)

A játékos mindegyik esetben elveszi a Szolgafiguráját a piacról.

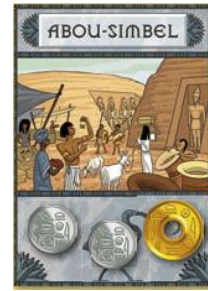
A játékos bármikor elcserélhet 1 arany-Debent 2 ezüst-Debenre.

A játékosoknak a játék alatt végig látható helyen kell tartaniuk a pénzüket és az Ajándékkártyáikat.

### 3 Amikor minden szolga lekerült, a piac bezár.

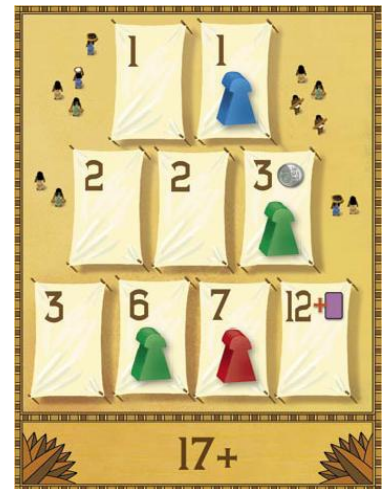
- Toljuk a Foglалólapot az éppen használt standra (ezzel felfedve a másik standot)! Utána a „Piac zárva” lapot helyezük ennek a piacnak a másik standjára! (Ez a stand akkor lesz elérhető, amikor a piac újra kinyit.)
- Minden olyan Ajándékkártya, amit nem vettek meg, a helyén marad. Ezek később megszerezhetőek lesznek, amint a piac újra kinyit.

## Példa egy piac bezárására:



Az Abu Simbel-i Foglалólapon 4 Deben van.

- A piros játékos nyitja a piacot a 7-es licitmezőre egy szolgálk rakva és elvesz egy Debent.
- A zöld játékos rárakja egy szolgálkát a 3-as licitmezőre és szintén elvesz egy Debent. 2 Deben marad a Foglалólapon.
- A következő körben a zöld játékos úgy dönt, hogy a 6-os mezőre tesz egy újabb szolgálkát.
- Ezután a kék játékos az 1-es mezőre tesz egy szolgálkát.



A piachoz tartozó piaczárási feltétel teljesült:  $1+3+6+7 \geq 17$

A piac most bezár és a szolgálk lekerülnek róla a licitek csökkenő sorrendjében.

- A piros játékosnak 7 Debent kell fizetnie és elvesz két kártyát az alsó sorból. Ekkor a Foglалólapon  $2+7=9$  Deben van.
- A zöld játékos úgy dönt, hogy elvesz 5 Debent (a Foglалólapon lévő összeg fele, felfelé kerekítve) és 4-et otthagy.
- A zöld játékos a második szolgálkával 3 Debenért megveszi azt a kártyát, amin a pecsét van. A Foglалólapon ekkor  $4+3=7$  Deben van.
- Végül a kék játékos elvesz 4 Debent (ehelyett 1 Debenért megvehette volna a piacon lévő utolsó ajándékot is).
- A piacon 3 Deben és egy kártya marad addig, amíg újra ki nem nyit.



#### **4 Az előzőleg zárt piac (amelyikről éppen lekerült a „Piac zárva” lap) előkészítése az új üzletkötésre:**

- **Mozgassuk az Ajándékkártyákat a piacon!** Töltsük fel a felső sort az alsó sor bal széléhez legközelebb lévő kártyával (ha szükséges) és toljuk a többi kártyát az alsó sor bal oldala felé!
- **Utána húzzunk annyi Ajándékkártyát, amennyi ahhoz szükséges, hogy a piacon négy Ajándékkártya legyen!**
- **Végül tegyünk egy Királyi Pecsétet a felső sorban lévő Ajándékkártyára,** ha még nincs rajta! Ha már nincs több Királyi Pecsét, akkor ez a lépés kimarad.
- **A játék a piacot bezáró játékostól balra lévő játékos körével folytatódik.**

**A piac bezárását előidéző játékos emlékeztetőnek elveheti az ankh-figurát.**

Amint a piac elrendeződött, az ankh-figurát birtokló játékostól balra lévő játékos következik.



**Ha az Ajándékkártyák felrakása közben az Akhenaton kártyát húzzuk ki, akkor ez a piac a játék végéig zárva marad.** (Forgassuk el az itt lévő Foglalólapot, így jelezve ezt az állapotot!)

**A többi piac sem nyit már ki a játék végéig.**

Folytassuk a szolgák felrakását addig, amíg az utolsó két piac be nem zár!

**Amint ez a két piac is bezárt, a végső kiértékelés következik, majd a játék befejeződik.**

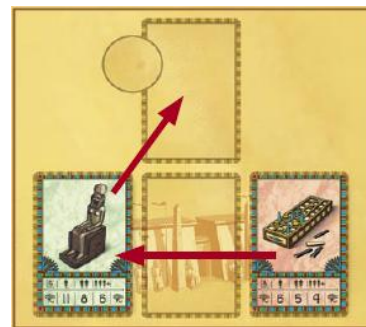
#### **A végső kiértékelés**

Amint az Akhenaton kártya előkerült és mindegyik piac bezárt, a játék véget ér. Ekkor a játékosok bemutatják ajándékaikat Akhenatonnak.

- **Mindegyik ajándék valamennyi presztizspontot ad. Az értéke attól függ, hogy hány játékosnál van az adott típusú ajándékból.** Ehhez nyújt segítséget az Ajándékkártyák alján található táblázat: a felső sor mutatja az adott ajándéktípust birtokló játékosok számát, az alsó sor pedig az adott játékosszámhoz tartozó pontszámot.
- **A játékosoknál lévő minden két Deben további 1 pontot ér, illetve minden fel nem használt Királyi Pecsét további 3 pontot.**



**A győztes az a játékos, aki a legtöbb presztizspont gyűjtötte össze.** Pontegyenlőség esetén a több Debenrel rendelkező játékos nyer.



**Példa:** A szobrocska-kártyát felmozgatjuk a felső sorba, utána a senet-kártyát az alsó sor bal oldali mezőjére mozgatjuk. A végén két nyakláncot húzzunk a pakliból, amelyek az alsó sor üres mezőire kerülnek.

#### **Példák:**



Ha csak egy játékosnál van szobrocska, akkor mindegyik 11 pontot ér; ha 3 vagy 4 játékosnál van, akkor mindegyik csak 6 pontot ér.



A „dupla senet”-kártyát úgy kell számolni, mintha 2 senet-kártyája lenne a játékosnak. Így ez a kártya 12, 10 vagy 8 pontot ér attól függően, hogy hány játékosnál van senet-kártya (szimpla vagy dupla).

#### **Köszönetnyilvánítás**

A szerzők köszönik minden tesztelőnek és barátoknak Straszburbban (különösen a „la Tarta aux Billes”-nek és a „la Maison des Jeux”-nek), Párizsban (különösen a „Fireball”-nak és az „Interlude Café”-nek) és a „Saint-Pair-sur-mer”-nek, de legfőképpen a következő személyeknek: Geneviève Cretin, Nathalie Geoffrin, Ophélie Legrand, Claire Montiage, Camille Parisel, Sophie Roche, „A” Jean Marc André, William Attia, Dominique Bodin, Renaud Chaillat, Philippe Chavaud, Cyril Demaegd, Christophe Frantz, Michaël Giraud, Denis Leonhard, Baptiste Morel, Laurent Nguyen, Frédéric Pfister, Steeve Sittler, Jacques Vigneron és a Philiboyes.  
Köszönet W. Eric Martinnak ([www.boardgameneews.com](http://www.boardgameneews.com)) az angol szabályok szerkesztéséért.

„A Nefertiti-t édesapámnak ajánlom, aki mesterien értett a licitáláshoz a tarokkban, miközben semmi sem volt a kezében, és aki megkedveltette velem a játékokat.”

Guillaume Montiage

# PIACLAP



**A piac bezár, amint a szolgák 4 vagy több egymással összefüggő mezőt foglalnak el** (függőlegesen vagy vízszintesen, de nem átlósan).

*Példák: 1-3-4-5 vagy 2-4-5-7...*

**A piac bezár, amint 3 különböző színű vagy 4 bármilyen szolgál** (függetlenül a színüktől és a licitjüktől) van a piacon.



**A piac bezár, amint a piramis-struktúrájú stand mind a 4 sorában legalább egy szolgál van.**

*Példák: 0-1-4-7 vagy 0-1-3-5-8...*

**Mint a tic-tac-toe játékban, a piac bezár, amint egy sorban 3 szolgál van, akár függőlegesen, vízszintesen vagy átlósan.**

*Példák: 0-3-6, 2-4-6 vagy 3-4-5...*



**A piac bezár, amint az ajánlatok összege pontosan 11, pontosan 14, vagy pedig 17 vagy több.**

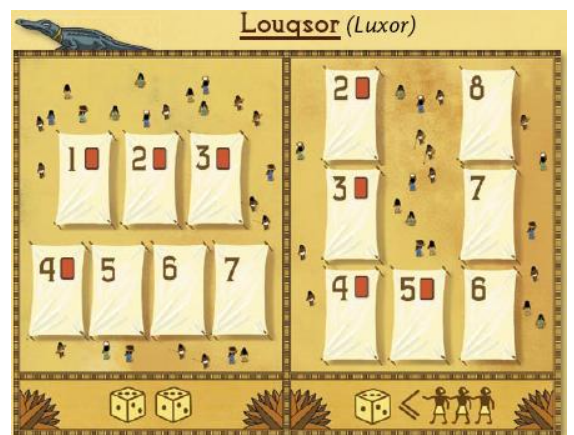
Van néhány azonos értékű licitmező: ezeket a mezőket jobbról balra kell kiértékelni.

*Példák: 1-1-2-7, 2-5-7 vagy 1-2-7-8...*

**A piac bezár, amint az ajánlatok összege 17 vagy több.**

Van néhány azonos értékű licitmező: ezeket a mezőket jobbról balra kell kiértékelni.

*Példák: 1-2-2-6-7 vagy 2-3-12...*



Ha a játékos erre a standra teszi a szolgálját, akkor dobniya kell a két kockával. **A piac akkor zár be, ha az összes olyan mezőn van szolgál, amit a kockák külön-külön mutatnak.**

Ha nem ez a helyzet, akkor a játékos maga előtt tartja a kockákat: ha az elkövetkező körei során nem kerül erre a standra újabb szolgál, akkor az adott kör végén a játékos újra dobhat a kockákkal, hogy eldöntse, bezár-e a piac.

*Példák: ha a 2-es, 3-as és 7-es mezők foglaltak, akkor a piac abban az esetben zár be, ha a játékos 2-2-t, 2-3-at vagy 3-3-at dob.*

Ha a játékos erre a standra teszi a szolgálját, akkor dobniya kell az egyik kockával. **A piac akkor zár be, ha a dobott szám kisebb vagy egyenlő a szolgák által alkotott leghosszabb láncsal (egymás mellett elhelyezkedő szolgák számával) ezen a standon.**

Ha nem ez a helyzet, akkor a játékos maga előtt tartja a kockát: ha az elkövetkező körei során nem kerül erre a standra újabb szolgál, akkor az adott kör végén a játékos újra dobhat a kockával, hogy eldöntse, bezár-e a piac.

*Példák: ha a 3-es, 4-es, 5-ös és 8-as mezők foglaltak, akkor a leghosszabb láncnak 3 a hossza (3-4-5); a piac 3-as vagy kisebb értékű dobása esetén zár be.*

## Bizonyos licitmezőkön egy szimbólum van, amely módosítja a szabályokat:



**„Deben” szimbólum:** Ha a játékos egy ilyen szimbólummal ellátott mezőre teszi a szolgálját, akkor azonnal elvehet a Foglалólapról egy Deben-t (ha van rajta pénz).



**„Simpla Kártya” szimbólum:** Ha, amikor a piac bezár, a legmagasabbat licitáló játékos szolgálja egy ilyen szimbólummal ellátott mezőn áll, akkor a játékos csak egy kártyát vehet el (Királyi Pecséttel vagy anélkül)



**„Extra Kártya” szimbólum:** Ha, amikor a piac bezár, a legmagasabbat licitáló játékos szolgálja egy ilyen szimbólummal ellátott mezőn áll, akkor a játékos elvehet plusz egy kártyát az alsó sorból (két lehetőség van: vagy a három alsó sorban lévő kártyát veszi el, vagy pedig a felső sorban lévő Királyi Pecséttel és egyet az alsó sorból).



# KARAKTERLAP



## Vezír 1x

A karakter segítségével a játékos azonnal 2 pontot kap minden, éppen nála lévő, különböző típusú ajándéknak (az ajándékokat nem kell eldobni).

*Példa: A fekete játékos felveszi a Vezírt és 8 pontot kap, mivel 4féle ajándék van nála: senet, szobrocska, tükör és nyaklánc.*



A Karakterkártya jobb felső sarkában látható szimbólum azt jelzi, hogy ennek a kártyának a használatával azonnal presztizspontok szerezhetők.



## Főpap 1x

A karakter segítségével a játékos ebben a körében még egy szolgát lerakhat a normál egyen kívül. A szolgák rakhatók ugyanarra a piacra, de különbözőkre is; ha az első szolga lerakása egy piac bezárását eredményezi, akkor a piac bezárása bekövetkezik, mielőtt a játékos lerakná a második szolgáját.

*Megjegyzés: ha a játékosnak nincs elég szolgálja ahhoz, hogy kettőt lerakjon, akkor egy olyan piacot kell választania, ahol legalább egy szolgálja van; az a piac azonnal bezár és ez az akció helyettesíti az egyik szolga lerakását.*



## Tolvaj 1x

A karakter segítségével a játékos elveheti bármelyik Ajándékkártyát (még azt is, amelyiken a Királyi Pecsét van) arról a piacról, amelyiken a „Piac zárva” lap van.

*A játék vége felé egyidőben több piac is zárva lehet: a Tolvaj csak arról a piacról lophat, amelyiken a „Piac zárva” lap van, a többi zárt piacról nem.*



## Kincstáros 1x

A karakter segítségével a játékos elvehet maximum 4 Debent az egyik piac Foglalólapjáról (a piac lehet nyitva vagy zárva).



## Kereskedő 3x

A karakter segítségével a játékos elcserélheti egyik Ajándékkártyáját egyik ellenfelével. Ha az átadott ajándék maximális\* értéke kisebb, mint azé, amit a játékos cserébe elvesz, akkor a Kereskedőt kijátszó játékosnak ki kell fizetnie a különbséget Debenben. A Kereskedőt választó játékosnál legalább egy olyan típusú ajándéknak lennie kell, amelyet el szeretne venni. **Az Első Kereskedő (a x2 jelzéssel) segítségével a játékos két ajándékot cserélhet, de ezt két különböző játékkal kell végrehajtania.**

*Példa: A piros játékos felveszi az Első Kereskedőt. Elcseréli az egyik hárfáját a zöld játékos szobrocskájára (2 Debent fizetve a maximális értékek közötti különbség fedezésére) és egy nyakláncát a kék játékos szobrocskájára (mivel a nyaklánc maximális értéke magasabb a szobrocskéénál, ezért egyik játékosnak sem kell fizetnie).*

A játék előkészítése során **rajuk a Kereskedőket egy oszlopba** úgy, hogy az Első Kereskedő legfelül legyen!

\* Egy Ajándékkártya maximális értéke az alsó sor bal oldalán jelölt érték, vagyis az, amelyik akkor érvényes, ha az adott ajándéktípusból csak egy játékosnak van (például a nyaklánc esetén 14). Megjegyzés: a dupla senet maximális értéke 12.



## Királyi Szolga 2x

A karakter használatakor minden játékos (beleértve azt is, aki felvette) **eldob egy olyan típusú Ajándékkártyát**, amelyet a karaktert megjátszó játékos választ. Minden játékos azonnal megkapja az ajándék aktuális értékének megfelelő pontokat.

*Példa: A zöld játékosnál van 5 szék, miközben 2 másik játékosnál is van 1-1 darab. A zöld játékos felveszi a Királyi Szolgát és a „szék” típust választja: a 3 játékos mindegyike eldob egy széket és megkapja érte az 5 pontot. A zöld játékosnak marad még 4 széke, amelyek mindegyike 9 pontot ér a játék végi kiértékelésnél (5 helyett, mint a Királyi Szolga közbelépése előtt).*

A játék előkészítése során **tegyük a Királyi Szolgákat egymásra!**



## Íródeák 4x

A karakter segítségével a játékosnál lévő egyik ajándéktípus kiértékelődik; a játékos azonnal megkapja a pontokat a „Végző kiértékelés” fejezetben leírt szabályoknak megfelelően, utána **eldobja az összes ilyen típusú lapot**. Ez a kiértékelés csak arra a játékosra vonatkozik, aki az Íródeákat választotta; ha más játékosnál is van a kiválasztott típusú ajándékból, akkor azokat nem kell eldobni és nem értékelődnek ki. **Megjegyzés:** Az Íródeák különböző kasztokhoz tartoznak, több-kevesebb befolyással és bónuszpontokat (+3, +2 vagy +1) adnak minden, ilyen módon kiértékelte ajándékért. **Emlékeztető:** A „dupla senet” kártya két kártyának számít ennél a bónusznál.

*Példa: A kék játékosnál van 1 dupla senet és 2 szimpla senet, miközben a fekete játékosnál is van két másik senet kártya. Felveszi a +2-es Íródeákat és kap 7 pontot mind a 4 senet-ért külön-külön (az aktuális 5-ös érték és a plussz 2 bónusz miatt), így összesen 28 pontot szerezve. Eldobja az összes senet-et és a fekete játékosnál lévő senet értéke 6-ra nő.*



A doboz apró alkatrészeket tartalmaz, amelyek veszélyt jelentenek a 3 évesnél kisebbeknek (lenyelhetik azokat). Tartsa távol tőlük!  
Forgalmazó: Gamer Café Kft.  
2030 Érd Béke tér 4/d  
e-mail: info@compaya.hu

A játék előkészítése során **rajuk az Íródeákat egy oszlopba**, felülre a +3-ast, alá a +2-es(ek)e)t és legalulra a +1-est!