

Nils Nilsson

# WÜRFELKÖNIG

DAS  
BRETTSPIEL

Kockakirály - a társasjáték

HABA-306400

TLA116750 1/21



gus  
johans

Taktikai kockajáték  
2-4 játékos részére  
8 éves kortól

HABA

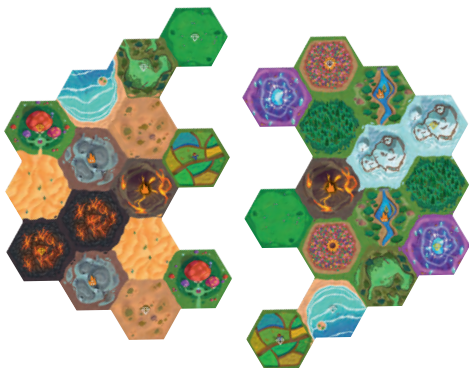
Az álom valósággá válik! A királyságodat egy szomorú pusztaságból olyan helyé változtathatod, amelynek fényes és virágzó jövője van. Törpék, manók, tündék, gnómok és emberek jönnek, hogy együtt békésen élhessenek a királyságodban. De ha a hely kezd szűk lenni – új földeket kell szerezned! Ügyességre és szerencsére lesz szükséged a kockadobáshoz és a legjobb területek megszerzéséhez.

A törpék tudják, mely területek különösen jövedelmezők, a manók drágaköveket gyűjtenek, a tündék elűzik a sárkányokat, a gnómok idegen területeket hódítanak meg, az emberek pedig a legjobb földszerződéseket kötik. Az a játékos lesz a Kockakirály, aki a legjobb területeket és a legtöbb drágakövet szerzi.

## JÁTÉKTARTOZÉKOK

### 2 fél játéktábla

mindkettőn 15 területmezővel



### 30 várlapka

A várlapkák előlapján egy-egy adott tájtypus látható. Minden tájtypus kétszer jelenik meg a játéktáblán. Az összes várlapkának a hátoldala egyforma.

Előlap (2x):



ártér



tengerpart



ingóvány



mező



sivatag



barlang



vulkán



termőföld



hegység



láva



szttyeppe



fenyőerdő



gombaerdő



virágos rét



drágakőbánya

Hátoldal:



vár

### 60 lakoskártya

5féle pakli, egyenként 12 kártyával:

Előlap:

... mutatja a hatásokat és a joker szimbólumot (felső sor), valamint a kocka feltételeket (alsó sor).

1.pakli



morcos kereskedő

2.pakli



arrogáns tolvaj

3.pakli



elfoglalt sárkánytréner

4.pakli



agresszív gazember

5.pakli



kapzsi földfejlesztő

Hátoldal:

... szuperjokerként használható a játékban (a felső közepén lévő szimbólum).

1.pakli



2.pakli



3.pakli



4.pakli



5.pakli



### Fontos:

A paklik különböző háttérszínei csak a könnyebb rendezést szolgálják, a játékban nem játszanak szerepet!

### 4 áttekintő kártya

... mindkét oldala egyforma, és a végjáték pontozását mutatják.



18 fehér drágakő



6 arany drágakő



6 kocka



15 sárkánytűz

### 64 játékosjelző

... játékosonként 16, lila, sárga, türkiz és fekete színben



## JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

A játéktábla darabjainak elhelyezkedése és a sárkánytüzek száma és kiindulási helye a játékosok számától függően változik. Az alábbi ábrák segítségével készítsd elő a játékot a megfelelő számú játékos számára.

- Helyezd a **két játéktáblát térképként** az asztal közepére, a játékosok számának megfelelően.
- A térképen látható **sárkánytűz mezőket** fedje le várlapkával és sárkánytűzzel. Ehhez keress egy várlapkát, amely illik a **sárkánytűz mezőhöz**, helyezd a térképre képpel lefelé (a vár oldalával felfelé) a megfelelő tájmezőre, majd helyezz rá egy sárkánytűzet.

### 4 játékosnál:



- Tedd az összes **megmaradt sárkánytűzet** az központi készletbe a térkép mellé.
- Keverd meg az összes **megmaradt várlapkát**, és tedd képpel lefelé a térkép mellé a készletbe. Ezután húzz 2 **véletlenszerű várlapkát**, és tedd vissza a játékdobozba anélkül, hogy megnéznéd.

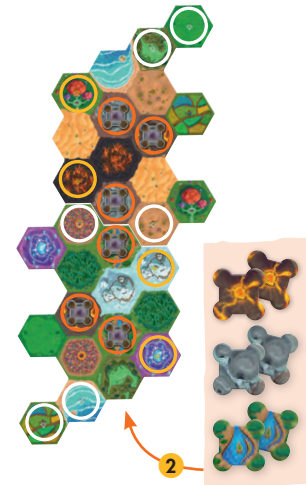
**Megjegyzés:** Senki sem tudhatja, mely várlapkák lettek eltávolítva!

- Helyezz **6 fehér és 4 arany drágakövet** közvetlenül a megfelelő tájmezőkre a játék kiindulási ábrája szerint.
- Minden játékos kap **egy fehér drágakövet**, amit maga elé helyez a saját játékos területére.
- Tedd az összes megmaradt drágakövet a térkép mellé a központi készletbe.

### 3 játékosnál:



### 2 játékosnál:



- Ezenkívül minden játékos választ egy játékos színt, majd elhelyezi a megfelelő színű játékosjelzőit (16 db) és áttekintőkártyáját a saját játékos területére.
- Azok a játékosjelzők és áttekintő kártyák, amelyekre nincs szükség, kerüljenek vissza a játékdobozba.
- Válogasd szét a különböző típusú **lakoskártyákat**. (lásd: Játéktartozékok), és keverd meg ezeket a paklikat külön-külön. Ezután helyezd az 5 paklit képpel felfelé egy sorban a tábla fölé. Minden pakli felső lapjának mindig láthatónak kell lennie. Ez az 5 felfordított lakoskártya a Munkaerőpiac.

**Megjegyzés:** A legjobb a kártyapaklikat úgy elhelyezni, hogy együtt egy panorámaképet alkossanak. A sorrend nem releváns a játék során, de ilymódon a kártyák balról jobbra nehézségi és hatáserősség szerint lesznek rendezve.

**11** A kocka döntsön, ki lesz a kezdő játékos. Minden játékos egyszer dob mind a 6 kockával. A legtöbb hatost dobó játékos kezdi a játékot.

**Játékvariáció:** A későbbi játékokban, ha nagyobb tapasztalattal rendelkezel, másképp rendezheted el a területrészeket, és véletlenszerűen vagy tetszés szerint oszthatod szét a sárkánytüzeket és drágaköveket.

## A JÁTÉK MENETE

*Gyerünk! Új földek várnak letelepedésre!*

A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. A kezdő játékos kezd.

Egy kör **3 fázisból** áll:

**1. fázis: Dobj a kockákkal**

**2. fázis: Ellenőrizd a kockaeredményt**

**3a. fázis: Használd a lakoskártyát** vagy

**3b. fázis: Riaszd a sárkányt**

### 1. fázis: Dobj a kockákkal

*Ezúttal kinek a segítségét szeretnéd kérni?*

Fogd a hat kockát, és próbáld azt megdobni, amire szükséged van, hogy felvehesd az egyik lakoskártyát a Munkaerőpiacról.

A következő szabályok érvényesek:

- Maximum háromszor dobhatsz (tehát két újradobás megengedett).
- Újradobás előtt eldöntheted, hogy melyik kockát tartod meg, és melyikkel dobsz újra.
- Abbahagyhatod a dobást, és felhasználhatod a harmadik dobás előtt dobott kockákat, de amit a harmadik dobással dobtál, azt meg kell tartanod.

**Megjegyzés:** Lehetséges, hogy egy vagy több pakliban lévő összes kártyát felhasználod. Ez nem probléma, a szokásos módon folytasd a játékot.

### 2. fázis: Ellenőrizd a kockaeredményt

*Szia Te! Igen Te!*

Ha a Munkaerőpiac egyik **lakoskártyájának feltételeit teljesíteni tudod**, úgy fogadd fel ezt a lakost: tedd magad elé **képpel felfelé fordítva**, majd **folytasd a 3a. fázissal: Használd a lakoskártyát.**



**Megjegyzés:** A játéktábla szekciók területmezőin kis szimbólumok is láthatók, így nem kell minden alkalommal megnézni a játékszabályt. Ezekre a szimbólumokra nincs szükség a játék hátralévő részében.

Ha a Munkaerőpiac több lakosának feltételeit is teljesíteni tudod, akkor döntened kell, melyik lakost választod.

Ha a Munkaerőpiac lakoskártyái közül egyik feltételeit sem tudod teljesíteni a kockaeredményeddel, **vegyél fel egy tetszőleges lakoskártyát és lefelé fordítva tedd magad elé**, hogy a szuperjoker oldala legyen felfelé (👤) fordítva. *Lépj a 3b. fázishoz: Riaszd a sárkányt*

**Megjegyzés:** A kockafeltételek részletes leírása a játékszabály végén található.

A kockaeredmény javítása érdekében használhatsz olyan lakoskártyákat, amelyeket már felvettél **Használd lakoskártyát** (de az első lépés során hagyd figyelmen kívül ezt a lépést).

### Használd lakoskártyát

**Minden kártya egy konkrétjoker vagy szuperjoker szimbólummal van megjelölve a felső sor közepén.**



Az **előlapon** egy adott színben és **meghatározott** pöttyel ellátott kocka látható

Példa az előlapon látható konkrétjoker szimbólumra



A **hátdalalon** tetszőleges színű és tetszőleges számú pöttyel rendelkező kocka látható (szuperjokerkártya)

Példa a hátdalalon látható szuperjoker szimbólumra

- A saját játékosterületről eldobhatsz **két, megfelelő színű és számú joker-szimbólumos lakoskártyát**. Így adhatod hozzá az igényelt kockát a megfelelő számmal és színnel az aktuális kockaeredményedhez.
- A kártya hátdalán található **szuperjoker bármilyen színű vagy bármilyen számú pötty** lehet. Kombinálható bármely más lakoskártya előlapján látható joker szimbólummal.

- Ha van **két szuperjokered**, akár kombinálhatod is őket és **tetszőleges színű és számú pöttyű kockára** válthatod.

**Megjegyzés:** Egynél több jokerkészletet is eldobhatsz, hogy további kockákat adj az eredményhez, minden eldobott szimbólumpárért egy kockát.

**Megjegyzés:** Ha a kockaeredményeddel teljesíteni tudod egy lakoskártya feltételeit, úgy fel kell vened a lakost. Nem dönthetsz önként a 3b fázis: Riaszd a sárkányt folytatása mellett. Ez természetesen csak az 1.fázis eredeti kockaeredményére vonatkozik. Ezért nem kötelező lakoskártyákat jokerként felhasználni.

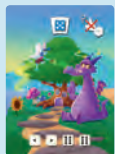
**Fontos:** 2 kártyát mindig el kell dobni a saját játéktérületről. A szuperjokernek „csak” az az előnye, hogy bármilyen színű és számú pöttyűként használható.

**Példa:**

Háromszori dobás után Miki a következő kockaeredményt kapja:



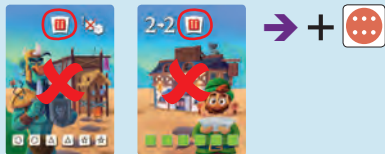
A következő lakoskártyát szeretné felvenni a 3.pakliból:



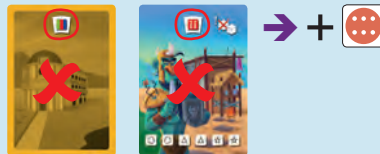
A kockafeltétel teljesítéséhez azonban Mikinek hiányzik a „6” valamelyik színből. Szerencsére Miki már összegyűjtötte a következő lakoskártyákat a saját játékos területén:



Eldobja a Gazembert és a Földfejlesztőt. Ez lehetővé teszi számára, hogy hozzáadjon még egy piros 6-ot a kockaeredményéhez:



Miki egy szuperjokerrel is kombinálhatott volna: eldobhatta volna a két piros 6-os joker egyikét:



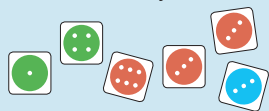
Mindkét szuperjokert is eldobhatta volna egy piros 6-ért:



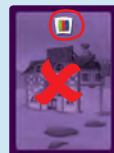
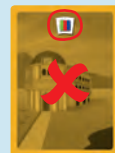
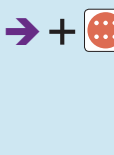
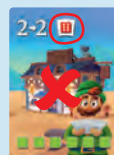
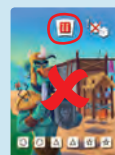
Miki visszateszi az eldobott lakoskártyákat a játékdobozba, és folytatja a **3a fázissal**.

Még a következő kockaeredmény mellett is teljesíthette volna Miki a 3.fázis kockafeltételét, ha eldobja a Gazembert és a Földfejlesztőt egy piros 6-ért, majd eldobja a két szuperjokert az 1-ért (bármilyen színben).

Kockaeredménye:



a kívánt lakoskártya a pakliból



### 3a. fázis: Használd a lakoskártyát

*Nagyon köszönöm!*

Helyezd a felvett lakoskártyát képpel felfelé magad elé. Az előtted lévő terület a saját játékosterületed.

Ez minden játékos számára látható. Nem rejtheted el a kártyákat, játékosjelzőket, drágaköveket vagy a sárkánytüzeket.

Ezután hajtsd végre az újonnan felvett lakoskártya összes hatását.

**Megjegyzés:** A pakliban lévő kártyák, főként a kockafeltételek (kártya alsó sor) és a joker szimbólum (középen, tetején) tekintetében különböznek. A pakliban lévő összes kártya hatása (bal felső és jobb felső) néhány kivételtől eltekintve azonos.

#### 1.pakli: Morcos kereskedő

*Van egy ajánlatom... áll az alku?*



#### RÖVID MAGYARÁZAT

- Húzz 1, 2 vagy 3 várlapkát és rakj le 1-et.
- Ha \* = 3 → vegyél egy drágakövet a központi készletből

Attól függően, hogy hány kockafeltételt teljesítettél ezen a kártyán, húzz **1, 2 vagy akár 3 várlapkát** a központi készletből, és fordítsd fel (hogy minden játékos számára látható legyen). **Válassz ki egyet** közülük, majd **lefelé fordítva** keverd **vissza** a többihez a **központi készletbe**.

Helyezd a **kiválasztott várlapkát** képpel felfelé egy **megfelelő** típusú **szabad tájmezőre**. Helyezd rá az egyik játékosjelződ. A **szabad** tájmezők a **várlapok nélküli tájmezők**.

Ha van drágakő a területen, vedd el és tedd a saját játékosterületedre.

**Ha teljesítetted az összes kockafeltételt** (minden kockától a kis drágakő szimbólumig), akkor **kapsz még egy drágakövet** a központi készletből, és tedd a saját játékosterületedre.

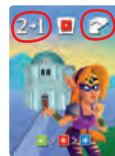
**Megjegyzés:** A játék elején két arany drágakő és több fehér drágakő van a központi készletben. Ha elfogytak az arany drágakövek, a kártya teljesítésekor csak fehér drágaköveket kaphatsz.

Abban a valószínűtlen esetben, ha nincs több drágakő a készletben, akkor sajnos üres kézzel maradsz.

### 2.pakli: Arrogáns tolvaj

*Psszt... ezt nézd meg!*

Ebben a pakliban két különböző hatás található: Lopj lakoskártyát (👤) vagy drágakövet (💎)



#### RÖVID MAGYARÁZAT

- Húzz 2 várlapkát, és rakj le belőle 1-et
- Lopj el 1 képpel felfelé fordított lakoskártyát bármely másik játékostól

**Húzz 2 várlapkát** a központi készletből, és fordítsd meg őket (minden játékos számára látható legyen). **Válassz ki az egyiket**, a másikat pedig képpel lefelé keverd vissza a központi készletbe.

Helyezd a **kiválasztott várlapkát** képpel felfelé egy **megfelelő** típusú **szabad tájmezőre**. Helyezd rá az egyik játékosjelződ. A **szabad** tájmezők a **várlapok nélküli tájmezők**.

Ha van drágakő a területen, vedd el és tedd a saját játékosterületedre.

Ezen kívül bármelyik játékostól **ellophatsz bármilyen képpel felfelé fordított lakoskártyát**, és elhelyezheted a saját játékosterületeden

**Megjegyzés:** Nem lophatsz el szuperjokert!



#### RÖVID MAGYARÁZAT

- Húzz 1 várlapkát és helyezd el
- Lopj el 1 választott drágakövet bármely másik játékostól

**Húzz 1 várlapkát** a központi készletből, és tedd le képpel felfelé (hogy minden játékos számára látható legyen).

**Helyezd a várlapkát** képpel felfelé egy **megfelelő** típusú **szabad tájmezőre**. Helyezd rá az egyik játékosjelződ. A **szabad** tájmezők a **várlapok nélküli tájmezők**.

Ha van drágakő a területen, vedd el és tedd a saját játékosterületedre.

Ezen kívül **bármilyen drágakövet (arany vagy fehér) ellophatsz** bármely másik játékostól, és elhelyezheted a saját játékosterületeden.

### 3.pakli: Elfoglalt sárkánytrainer

Sárkány ide, sárkány oda, sárkány engedelmeskedik!



#### RÖVID MAGYARÁZAT

- Cseréld ki 1 általad választott sárkánytűzetet a saját játékosjelölődre.
- a játék végén +4 pont a legtöbb sárkánytűzért

Cseréld le egy, a térképen lévő **sárkánytűzet saját játékosjelölődre** a saját készletedből. Helyezd a sárkánytűzet a saját játékoskerületedre.

Ha van drágakő a területen, vedd el és tedd a saját játékoskerületedre.

**Megjegyzés:** A játék végén az a játékos, akinek a legtöbb sárkánytűze lesz a saját játékoskerületén, 4 extra pontot kap. Döntetlen esetén minden érdekelt játékos 4 plusz pontot kap.

**Megjegyzés:** A kérdőjel arra emlékeztet, hogy bármelyik sárkányt legyőzheted a térképen. *A tündék tudnak repülni.*

### 4.pakli: Agresszív gazember

Hmm.... támadás!



#### RÖVID MAGYARÁZAT

- Cseréld ki egy másik játékos legközelebbi játékosjelölőjét a saját játékosjelölődre.

Cseréld le egy másik játékos legközelebbi szomszédos játékosjelölőjét egy **saját játékosjelölődre** a saját készletedből. Add vissza a játékosjelölőt a tulajdonosának.

A „**legközelebbi szomszéd**” ebben az esetben azt jelenti, hogy csak azokat a játékosjelölőket cserélheted le, amelyek egy mezőre vannak a játékosjelölődhez (azaz egy mezővel távolabb).

Ha **nincsenek szomszédos játékosjelölők**, csak olyan játékosjelölőt cserélhetsz le, amely 2 mezőnyire van a játékosjelölődtől. Ha nincs 2 mezővel arrébb lévő játékosjelölő, akkor egy 3 mezővel arrébb lévő játékosjelölőt cserélhetsz le stb.

**Megjegyzés:** A **felkiáltójel** arra emlékeztet, hogy számít, hol van a másik játékos játékosjelölője a térképen. *A gnómok viszonylag lusták, így nem utaznak messzire.*

**Megjegyzés:** Ha nem helyeztél el egy saját játékosjelölőt a térképen, akkor a térképen lévő összes játékosjelölő a „legközelebb” van hozzád.

### 5.pakli: Kapzsi földfejlesztő

Igen, pontosan, kérem itt írja alá!



#### RÖVID MAGYARÁZAT

- Húzz 2 várlapát, és helyezd le mindkettőt.

Húzz **2 várlapát** a központi készletből, és fordítsd meg őket. **Helyezd mindkét várlapát** képpel felfelé a megfelelő típusú **szabad tájmezőkre**. Helyezz egy-egy játékosjelölő mindegyikre. A **szabad tájmezők** a **várlapák nélküli tájmezők**.

Ha drágakövek vannak a tájmezőkön, vedd el őket és tedd a saját játékoskerületedre.

**Megjegyzés:** Ha több várlapát kellene húznod, mint amennyi még elérhető a központi készletben, úgy húzz, amennyit tudsz.

#### Példa az 1.paklira:



Nelli 5 piros kockát dobott harmadik dobásra. Ezzel teljesült a kockafeltétel. Nelli húzhat 2 várlapát, és elhelyezhet közülük egyet. De nagyon szeretné a további drágakövet a készletből!

Eldobja két lakoskártyáját is ugyanazzal a joker szimbólummal (🃏). Ezzel egy újabb piros kockához jut. Ez teljesíti a kocka feltételét, így felveheti a Kapzsi földfejlesztőt. Húz 3 várlapát, lerak egyet, és vesz egy fehér drágakövet is a központi készletből (az arany drágakövek sajnos már elfogytak).

### Példa a 4.paklira:



**Kriszti** szeretne meghódítani egy olyan területet, amely **Norbié**.

Azonban **Norbi** játékosjelzői mind 2 mezővel távolabb vannak **Kriszti** játékosjelzőitől.

**Miki** játékosjelzői 3 tájmezőnyire vannak **Krisztiétől**.

**Nelli** két játékosjelzője szomszédos **Kriszti** játékosjelzőivel. **Krisztinek** ezért nincs más választása, mint lecserélni **Nelli** két játékosjelzője közül az egyiket.

### 3b. fázis: Riaszd a sárkányt

Ha **nem tudtad teljesíteni** a képen látható kockafeltételek egyikét sem, akkor már **vettél egy választott lakoskártyát** az Munkaerőpiacról, és képpel lefelé helyezted a játékoskerületedre. Ezt a kártyát később szuperjokerként használhatod.

Húzz egy várlapkát is a központi készletből, és fordítsd meg.

Helyezd a **várlapkát** képpel felfelé a megfelelő típusú **szabad tájmezőre**. Helyezz a tetejére **egy sárkánytüzet** a központi készletből. A szabad tájmezők a **várlapok nélküli tájmezők**. Ha van drágakő a területen, az ott marad, amíg egy játékos el nem űzi ezt a sárkánytüzet egy Elfoglalt sárkánytrénerrel (3. verem).

**Megjegyzés:** Abban a valószínűtlen esetben, ha nincs több sárkánytűz a központi készletben, a saját készletedből kell a sárkánytüzet leraknod. Ha nincs sárkánytűzed, helyezz át egy sárkánytüzet bármely másik játékostól.

## A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, amint a 3.fázis végén nincs több várlapka a központi készletben, és a térképen 2 terület kivételével az összes tájmező foglalt.

### Pontozás

Minden játékos számolja meg a pontjait:

- **3 pont** minden birtokodban lévő **várért** a legnagyobb összefüggő területeden.  
Ha a játékosnak több azonos méretű területe van, csak az egyik számít a legnagyobb területnek.
- **1 pont** minden elfoglalt tájmezőért ezen a területen kívül.
- **4 pont** annak a játékosnak, akinek a **legtöbb sárkánytüze** van a saját játékoskerületén.  
Ha több játékosnak van "legtöbb sárkánytüze", minden holtversenyben álló játékos kap 4 pontot.
- **3 pont** minden arany drágakőért a saját játékoskerületen.
- **2 pont** minden fehér drágakőért a saját játékoskerületen.

A legtöbb pontot szerző játékos nyeri a játékot, és a Kocka királyává koronázzák. Döntetlen esetén az a játékos nyer, akinek a legtöbb sárkánytüze van. Ha továbbra is döntetlen az állás, úgy ezek a játékosok osztoznak a győzelmen.

**Fontos:** Ha egy játékos elhelyezte a 16. játékosjelzőjét, és egy újabb játékosjelzőt kellene elhelyeznie, azonnal megnyeri a játékot.

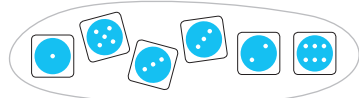
### Példa a pontozásra:





## KÁRTYA ÁTTEKINTŐ

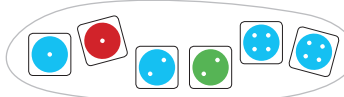
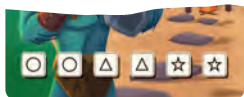
### Kockafeltételek



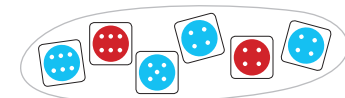
A kártyán látható kockák számának meg kell egyeznie a szükséges szín(ek)kel.



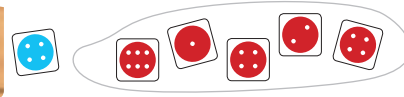
A kártyán látható kockák pöttyeinek meg kell mutatkozni a dobott kockákon.



A kockaeredménynek képesnek kell lennie számpárok vagy csoportok létrehozására. Minden szimbólum egy tetszőleges számot jelöl. Fontos, hogy a különböző szimbólumok nem jelenthetik ugyanazt a számot. Eldöntheted, hogy az egyes szimbólumok melyik számot jelölik. A kártyán lévő kockák száma megmutatja, hány kockára van szükség.



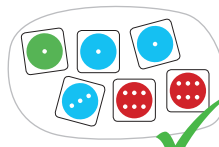
Az összes kocka összegének egyenlőnek vagy nagyobbak kell lennie a megadott értéknél.



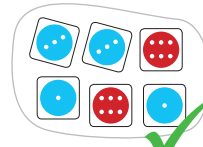
TÁZ összes **piros kocka** összegének egyenlőnek vagy nagyobbak kell lennie a megadott értéknél.



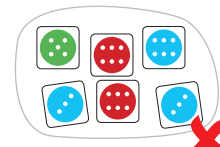
A piros kockák összértékének **nagyobbnak kell lennie, mint** a kék kockák összértéke, ami viszont **nagyobb kell, hogy legyen, mint** a zöld kockák összértéke.



$12 > 5 > 1$  OK ✓



$12 > 6 > 0$  OK ✓



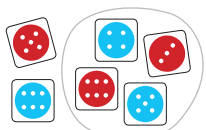
$12 = 12 > 5$  NOT OK ✗



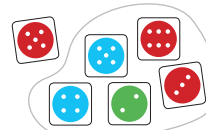
Képesnek kell lennie számsorozat létrehozására annyi kockán, amennyi a képen látható, azaz a dobott számoknak egymás után kell lenniük. Ez azt jelenti, hogy a dobott számoknak hiánytalanul kell követniük egymást.

Ez konkrétan az 1.pakli egyik kockafeltétele és 4, 5 vagy 6 kockát kell jól dobnod a pontért.

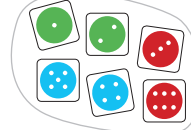
Ha létre tudsz hozni egy 6 kockából álló sorozatot, úgy egy drágakövet is kapsz a központi készletből.



\* = 1



\* = 2



\* = 3 és egy drágakő a központi készletből

	Kriszti	Miki	Norbi	Nelli
	3 x 3 pont = 9 pont	3 x 3 pont = 9 pont	5 x 3 pont = 15 pont	2 x 3 pont = 6 pont
	5 x 1 pont = 5 pont	3 x 1 pont = 3 pont	1 x 1 pont = 1 pont	4 x 1 pont = 4 pont
	0 sárkánytűz = 0 pont	1 sárkánytűz = 0 pont	2 sárkánytűz = 4 pont	1 sárkánytűz = 0 pont
	1 x 3 pont = 3 pont	0 x 3 pont = 0 pont	0 x 3 pont = 0 pont	3 x 3 pont = 9 pont
	0 x 2 pont = 0 pont	4 x 2 pont = 8 pont	0 x 2 pont = 0 pont	2 x 2 pont = 4 pont
<b>Össz:</b>	<b>17 pont</b>	<b>20 pont</b>	<b>20 pont</b>	<b>23 pont</b>

Játéktervező: Nils Nilsson  
Illusztrátor: Gus Batts  
Játékfejlesztő: Markus Singer

©HABA-Spiele Bad Rodach 2021 Art.-Nr. 306400



Importálja és forgalmazza: DIONÉ Kft.  
HABA Kreatív játékok kicsiknek és nagyoknak  
www.dione.hu, www.haba.hu  
dione@dione.hu, dioneft@gmail.com

## JÁTÉKSZABÁLY RÖVIDEN

### JÁTÉK CÉLJA

Egy kis szerencsével és megfelelő stratégiával dobva a kockákat, munkaerőt vehetsz fel, hogy területeket szerezzenek és drágaköveket fedezzenek fel,

mindezt azért, hogy pontokat és végül a Kockakirály címet megszerezhess.

### JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

- Készítsd elő a játéktáblát, a sárkánytűzet a hozzáillő várlapkákkal és drágakövekkel a játékosok számától függően
- Oszd fel a lakoskártyákat az 5 paklira, keverd meg őket és helyezd őket képpel felfelé egy sorba, mint Munkaerőpiac
- Add minden játékosnak a választott színben az összes játékosjelzőt és egy áttekintő kártyát
- Keverd meg a várlapkákat képpel lefelé, és távolítsd el a játékból 2-t anélkül, hogy megnéznéd
- Helyezd a maradék sárkánytűzet és drágakövet a központi készletbe
- Add a kezdő játékosnak mind a 6 kockát

### JÁTÉK MENETE

Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék. Minden kör 3 fázisból áll:

#### 1.fázis: Dobj a kockával

Dobj mind a 6 kockával. Válassz ki tetszőleges számú kockát, de legfeljebb kétszer dobhatsz újra.

#### 2.fázis: Ellenőrizd a kockaeredményt

##### Több lehetőség

Használj lakoskártyákat a kockaeredmény bővítéséhez egy bónuszkockával:

- 2 egyforma joker szimbólum = egy megfelelő kocka
- 1 joker szimbólum + 1 szuperjoker = joker szimbólumhoz illő kocka
- 2 szuper joker = bármilyen kocka

Tudod teljesíteni a Munkaerőpiac lakoskártyájának kockafeltételeit?

**Igen:** Vedd fel ezt a lakoskártyát, és helyezd el képpel felfelé a saját játékosterületre.

→ Folytasd a 3a. fázissal

**Nem:** Vegyél fel egy bármilyen lakoskártyát, és tedd képpel lefelé a saját játékosterületre.

→ Folytasd a 3b fázissal

#### 3a.fázis: Használj lakoskártyát

Hajtsd végre az újonnan felvett lakoskártya összes hatását.



**1.pakli:** Húzz 1, 2 vagy 3 várlapkát, majd helyezz le 1-et. Ha \*=3: vegyél egy drágakövet a készletből.



**2a.pakli:** Húzz 2 várlapkát, majd helyezz le 1-et. Lopj el egy képpel felfelé fordított lakoskártyát bármely másik játékostól.



**2b.pakli:** Húzz egy várlapkát és helyezd le. Lopj el bármilyen drágakövet bármely másik játékostól.



**3.pakli:** Cseréld le egy sárkánytűzetet a saját játékosjelződre.



**4.pakli:** Cseréld le egy másik játékos legközelebbi játékosjelzőjét a saját játékosjelződre.



**5.pakli:** Húzz 2 várlapkát, és helyezd le mindkettőt.

#### 3b.fázis: Riaszd a sárkányt

Húzz egy várlapkát a központi készletből, fordítsd meg, helyezd le és tegyél egy sárkánytűzetet a tetejére.

### A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, amint a készletben lévő összes várlapkát lehelyezték. A legtöbb pontot szerző játékos nyer!

- A legnagyobb összefüggő területeden minden várbirtokért 3 pont váranként
- 1 pont a területen kívüli minden várbirtokért
- 4 pont a legtöbb sárkánytűzzel rendelkező játékosnak
- 3 pont minden arany drágakőért
- 2 pont minden fehér drágakőért