

## JÁTÉKSZABÁLY 3 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

A játék a kétszemélyes játékhoz hasonlóan zajlik, a következő különbségekkel:

Az egyik játékos vegyen magához 12 életfigurát.

Egy másik játékos vegyen magához 12 halálfigurát.

A harmadik játékos vegyen magához 12 múmiafigurát.



### A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok az Élet, a Halál és a Múmia szerepét öltik magukra. Ezáltal minden játékosnak csak ugyanazok a közös céljai vannak:

- Terjeszkedés: ahhoz, hogy ez sikerüljön a játékosnak, minden szeletben és minden gyűrűben kell lennie legalább egy figurájának.
- Uralkodás: ahhoz, hogy ez sikerüljön, a játékosnak vagy egy teljes szeletet vagy egy teljes gyűrűt el kell foglalnia.

### A JÁTÉK MENETE

A játék csak egy fordulóból áll. Az Élet játékosja kezdi a játékot, majd a Halál kerül sorra, végül a Múmia zárja a kört. Ez a sorrend a játék végéig nem változik.

Amikor sorra kerül, egy játékos a következő két akció közül választhat egyet:

1. Feltesz egy figurát a tábla egy tetszőleges üres helyére.
2. Elforgatja az egyik gyűrűt 45 fokkal (egy szelettel) az óramutató járása szerint.

Ebben a változatban nincsenek különleges képességek.

### A JÁTÉK VÉGE

Előfordulhat, hogy a tábla összes mezője betelik, de egyik játékos sem teljesítette még az egyik célt sem. Ebben az esetben minden játékos még egyszer sorra kerül. Az egyetlen lehetséges akció valamelyik gyűrű elforgatása 45 fokkal (egy szelettel) az óramutató járása szerint. Ha még így sem sikerül teljesíteni az egyik célt sem, a játék döntetlennel ér véget.



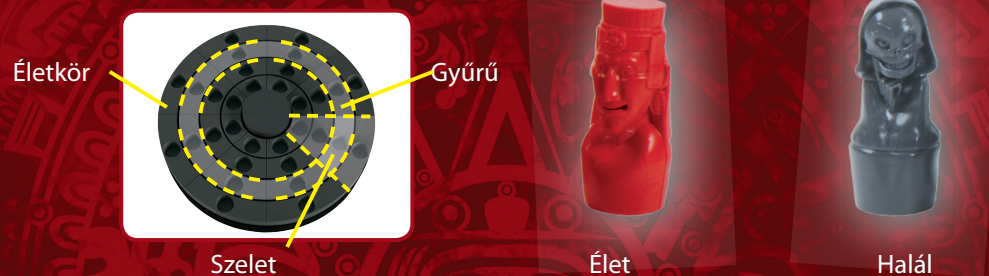
# AZTEKA



Az élet köre  
Játékszabály 2 játékos részére

### ELŐKÉSZÜLETEK

Az első játék előtt a képnek megfelelően állítsátok össze az Életkör részeit. Az egyik játékos vegye magához mind a 14 élet-, míg a másik játékos mind a 14 halálfigurát. A múmiafiguráknak a kétszemélyes játék során nincs szerepe, tegyék vissza őket a dobozba.



### A JÁTÉK CÉLJA

Egy játszma két fordulóból áll. Minden fordulóban mindkét játékos megpróbálja elérni a saját, egyedi célját, valamint mindketten küzdenek ugyanazért a közös célért is. Az a játékos, amelyik előbb eléri a két célja közül az egyiket, megnyeri a fordulót.

-Az Élet célja: az élet arra törekszik, hogy elterjedjen. Ahhoz hogy ez sikerüljön, minden szeletben és minden gyűrűben kell lennie legalább egy életfigurának.



*Az Élet elérte célját, minden szeletben és gyűrűben áll legalább egy figurája!*



*A belső gyűrűben nem áll életfigura, így az Élet célja még nem teljesült!*

Importálja:  
Gémklub Kft. 1092 Budapest,  
Ráday u 30 [www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)



Figyelem!  
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.  
Fulladásveszély!

- A Halál célja: a Halál uralkodni akar. Ahhoz hogy ez sikerüljön, vagy egy teljes szeletet, vagy egy teljes gyűrűt el kell foglalnia.



A szelet betelt, a halál elérte célját.



A gyűrű betelt, a halál elérte célját.

- Közös cél: mindkét játékos igyekszik a sorsát beteljesíteni. Ahhoz, hogy ez sikerüljön, a játékosnak mind a 14 saját figuráját fel kell tennie az Élettáblára.

### A JÁTÉK MENETE

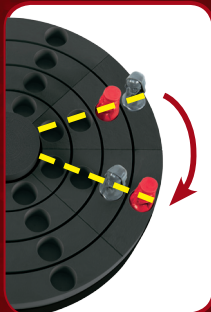
Egy játszma két fordulón keresztül tart. Mindkét fordulóban az egyik játékos az Élet, a másik pedig a Halál szerepét ölti magára. Az első forduló után a játékosok szerepet cserélnek.

Az Élet kezd. A körében egy játékos a következő két akció közül egyet hajthat végre:



#### Vagy:

*Letesz egy figurát a tábla egyik üres helyére. Ez a hely vízszintesen, függőlegesen, vagy átlósan szomszédos kell, hogy legyen egy Életfigurával (ez a szabály a Halál játékosára is igaz)! A legelső körben az Élet bárhova felteheti az első figuráját.*



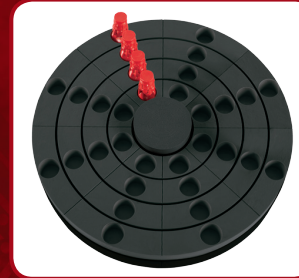
#### Vagy:

*Az egyik gyűrűt az óramutató járása szerint elfordítja 45 fokkal (egy szelettel).*

Ezt követően a másik játékos kerül sorra.

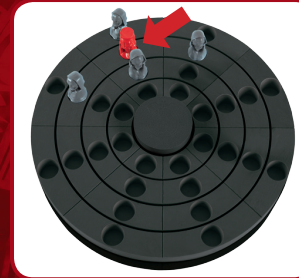
### Különleges képességek

Amikor egy játékos letette egy figuráját, használhatja különleges képességét.



#### Az élet különleges képessége: születés

Ha a letett figurával betelik egy szelet úgy, hogy abban csak életfigurák vannak, akkor az élet játékos lehet még egy figurát egy tetszőleges üres helyre, a lerakási szabályok betartásával.



#### A halál különleges képessége: elmúlás

Ha a letett figura segítségével sikerül halálfigurákkal körbekeríteni egy életfigurát (vízszintesen és függőlegesen), akkor a bekerített életfigura halálfigurává változik (cseréljük ki az életfigurát halálfigurára).

### A JÁTÉK VÉGE

Amint az egyik játékosnak sikerül teljesítenie az egyik célját, a forduló véget ér. A forduló győztese megszámolja, hogy hány figurája áll a táblán. A második forduló után, amikor már mindenki volt egyszer Élet és egyszer Halál, a játék véget ér.

Ezután végső győztest hirdetünk:

Ha az egyik játékos nyerte meg mindkét fordulót, ő a végső győztes!

Ha a mindkét játékos egy-egy fordulót nyert, össze kell hasonlítani, hogy melyikük hány figurát használt fel a győzelme során. Amelyik játékos kevesebb figurával ért el győzelmet, az lesz a végső győztes. Ha mindketten ugyanannyi figurával nyertek, a játék döntetlennel ér véget.

### AGRESSZÍV VÁLTOZAT KÉT JÁTÉKOS RÉSZÉRE

Ez a változat azoknak a játékosoknak való, akik a közvetlenebb konfliktusokat keresik a játékban. A játék a fent leírtak szerint zajlik az alábbi különbségekkel.

A körében egy játékos a következő három akcióból választhat egyet:

1. Feltesz egy figurát a tábla egy szabadon választott üres helyére.
2. Elforgatja az egyik gyűrűt 45 fokkal (egy szelettel) az óramutató járása szerint.
3. Elforgatja az egyik gyűrűt 90 fokkal (két szelettel) az óramutató járása szerint. Ez az akció csak akkor választható, ha a soron lévő játékosnak az adott gyűrűben több figurája van, mint ellenfelének.

Ebben a változatban nincsenek különleges képességek.