

## Háttér

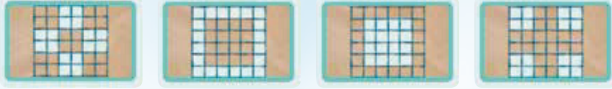
Világos háttér



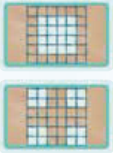
Sötét háttér

## Pozíció

A kártyákon késsel kiemelt mezők a játékos tábla kiemelt területeit jelentik.

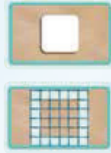


## Példák



Az ebből a két kártyából álló próba azt jelenti, hogy pontosan ugyanannyi varázkőnek kell világos mezőre kerülnie, mint amennyinek a játékos tábla külső mezőire.

Az ebből a két kártyából álló próba azt jelenti, hogy pontosan ugyanannyi varázkőnek kell kerülnie az első kártyán késsel kiemelt belső mezőkre, mint amennyi a másik kártyán kijelölt 16 sarokmezőre kerül.



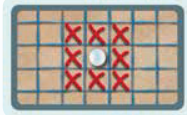
## PROFI KÁRTYÁK



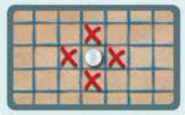
A profi kártyák hátoldalán ez a madár látható.

A profi kártyákat a közepes nehézségű kártyák helyett használhatjuk. Amikor először játszunk profi nehézségű kártyákkal, akkor a próbák másik felét (a játékos tábla kétféle madárral megjelölt mezőin) 1 és 2 varázkövet ábrázoló kártyák alkossák.

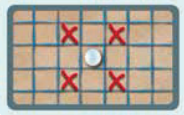
A további játékok során már véletlenül is kirakhatjuk ezeket ( ) a kártyákat, ám készüljünk fel, hogy így sokkal nehezebb lesz a játék!



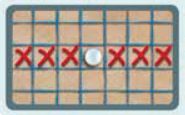
Szomszédos kő nélkül



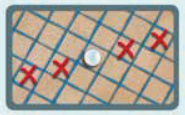
Vízszintesen vagy függőlegesen szomszédos kő nélkül



Átlósan szomszédos kő nélkül



Nincsenek további kővek ugyanabban a sorban/oszlopban



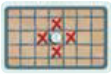
Nincsenek további kővek átlós irányban

Az utolsó két kártya azt jelenti, hogy a próbák csak egy irányba teljesítendőek (csak függőlegesen vagy csak vízszintesen, illetve csak egy átlón). Az már a játékos döntésén múlik, hogy melyik irányt választja. A másik irányba tett varázkőnek nincs jelentősége.

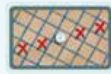
## Példák:



Pontosan két varázkőnek kell vízszintesen vagy függőlegesen szomszédos kő nélkül állnia. Minden más varázkőnek kell, hogy legyen legalább egy szomszédja függőlegesen vagy vízszintesen.



Pontosan egy varázkő lehet, amelynek egy adott irányú átlóján nem szerepel több varázkő. Minden más varázkőnek az ilyen irányú átlóján legalább egy másik varázkő kell, hogy álljon!



## Példa:

Juli teljesítette a négy varázköves pozíciókártyából álló próbát (késsel jelölt varázkövek) és a profi próbákat is. Pontosan két varázkőve van, amelynek nincs sem vízszintesen, sem függőlegesen szomszédja, ezeket piros karikával jelöltük. Minden más kőnek van legalább egy ilyen szomszédja. Ezen kívül pontosan egy olyan varázkő van, amelynek egy adott irányban nincs az átlóján (piros szaggatott vonal) más varázkő. Minden más varázkőnek ebben az irányban van legalább még egy varázkő az átlóján. A másik irányú átlónak nincs jelentősége.



8

# Xalapa



A törzsek sámainjai összegyűlnek szokásos éves gyűlésükre, ám ezúttal valami különleges történik. Az első éjszakán a sámanoknak közös látomása támad: mindenkinek megjelenik egy orákulum, aki hosszú aszályt jósol. Minden törzs veszélybe került! Csak a legjobb sáman képes megakadályozni az aszályt. Hogy kiderüljön, ki a legjobb sáman, az orákulum próbák alá veti a jelentkezőket: meg kell találniuk a varázsjeleket, és az orákulum szabályai szerint varázkővel kell lefedniük őket. A játékosok sámanbőrbe bújva próbálnak megfelelni az orákulum kihívásainak. Csak az a sáman akadályozhatja meg a törzseket fenyegető aszályt, aki a hétnapos próbatétel alatt a legjobban teljesít – egyben meg is nyeri a játékot.

## A DOBOZ TARTALMA



1 kétoldalas játéktábla, amely az orákulum próbáit ábrázolja.

6 játékos tábla, rajtuk a varázkővel lefedni kívánt szimbólumok

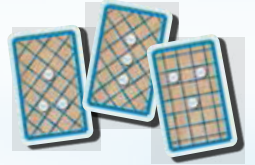


27 orákulumkártya, amelyek közül 13 kezdő (könnyű), 7 haladó (nehezebb), 7 profi (nagyon nehéz).

Ezek a kártyák jelképezik az orákulum próbatételeit. Részletes leírásuk a példalapon található.



9 pozíciókártya, amelyek a varázkő szükséges elhelyezkedését mutatják. Részletes leírásuk a példalapon található.



48 varázkő, amelyekkel a játékosok megjelölhetik a táblájukon a mezőket.

30 kegyvesztett-lapka (minden színből 5), ezek jelzik a játékosok hibáit.



6 sámankő a pontszámok jelölésére.

1 fordulólapka a forduló jelölésére.

30 számlapka a játékos tábla hátoldalán található játékváltozathoz.



1 homokóra.



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



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

1

## A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok sámanokat alakítanak, és igyekeznek egymás fölé kerekedni az orákulum próbái során. Kinek sikerül a hét nap próbáit a lehető legkevesebb varázskő felhasználásával teljesíteni? Csak annak van esélye a végső győzelemre, aki gyors, és akit az istenek is kedvelnek.

## ELŐKÉSZÜLETEK

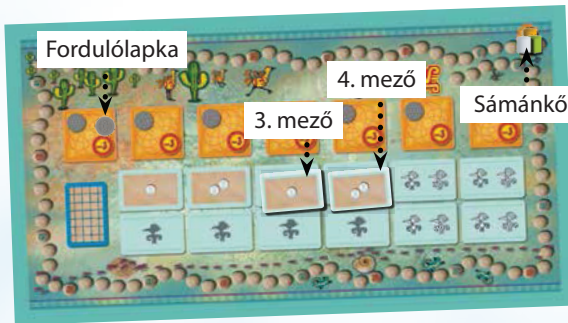
Tegyék a játéktáblát az asztal közepére képpel felfelé (a pozíciókártyák helye a bal oldalon legyen) úgy, hogy mindenki könnyedén elérje. A fordulólappát tegyék a tábla felső részén lévő narancssárga pontozómezők közül a bal szélsőre, az ott látható szürke körre. Készítsék elő a homokórát. Minden játékos vegyen magához:

- 8 varázskövet
- 5 kegyvesztett-lapkát a saját színében
- 1 sámankővet, szintén a saját színében. Ezt a követ tegye mindenki a pontozósáv 0 mezőjére. Miután ez megvan, mindenki válasszon egy játékos táblát.

**Tipp:** 2-4 játékos esetén mindenki egyenlő feltételekkel indulhat, ha egyforma táblákat kapnak a játékosok (van két tábla, amelyek egymás tükörképei). Természetesen a táblákat kioszthatjátok véletlenszerűen is.

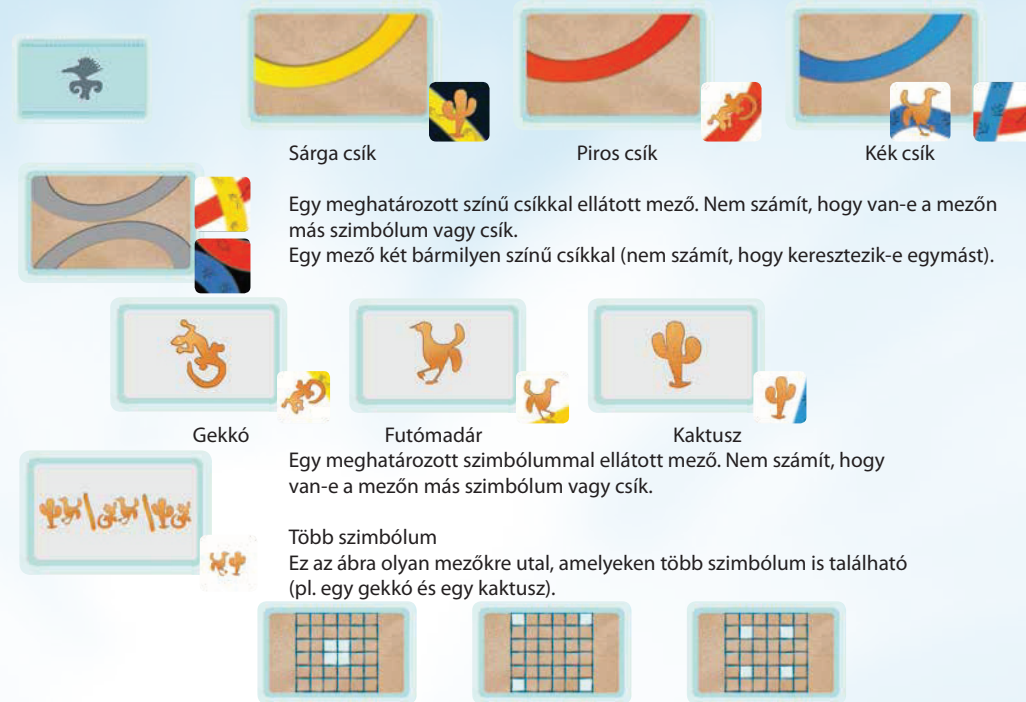


Az orákulumkártyákat válogassátok szét a hátlapjuk alapján (az orákulumkártyákról részletesebb információkat a példalapon találtok). Az alapjáték során csak a szürke madárral ellátott hátlapú kezdőkártyákra lesz szükség. Az egy és két varázskővel ellátott kártyákat válogassátok ki, és tegyék őket a felső kártyasor 3. és 4. helyére. Ezután a maradék kezdőkártyákat és a pozíciókártyákat keverjétek meg külön-külön, és tegyék őket két külön pakliba a tábla mellé.



## A JÁTÉK MENETE

1. Orákulumkártyák és pozíciókártya kijátszása a játéktáblára
2. Varázskövek lehelyezése
3. Ellenőrzés és a sámankövek mozgatása
4. Forduló vége



Sárga csík

Piros csík

Kék csík

Egy meghatározott színű csíkkal ellátott mező. Nem számít, hogy van-e a mezőn más szimbólum vagy csík. Egy mező két bármilyen színű csíkkal (nem számít, hogy keresztezik-e egymást).

Gekko

Futómadár

Kaktusz

Egy meghatározott szimbólummal ellátott mező. Nem számít, hogy van-e a mezőn más szimbólum vagy csík.

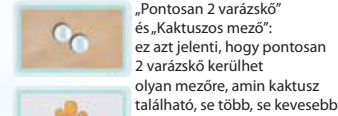
Több szimbólum  
Ez az ábra olyan mezőkre utal, amelyeken több szimbólum is található (pl. egy gekko és egy kaktusz).

A kék mezők mutatják, hogy hova kell varázsköveket tenni. A bal szélső kártya például a középső négy mezőt mutatja.

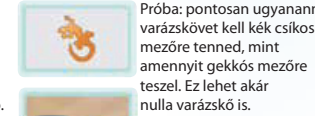
## A KÁRTYÁK ÉRTELMEZÉSE

Minden esetben két egymás alatti orákulumkártya alkot egy próbát, ezt kell a játékos táblán teljesíteni. Ezen próbák jelentése mindig: "éppen/pontosan annyit".

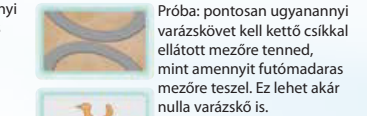
### Példák:



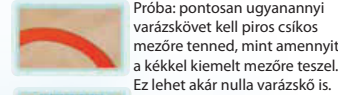
„Pontosan 2 varázskő” és „Kaktuszos mező”: ez azt jelenti, hogy pontosan 2 varázskő kerülhet olyan mezőre, amin kaktusz található, se több, se kevesebb.



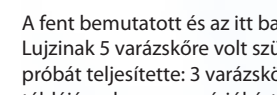
Próba: pontosan ugyanannyi varázskővel kell kék csíkos mezőre tenned, mint amennyit gekkós mezőre teszel. Ez lehet akár nulla varázskő is.



Próba: pontosan ugyanannyi varázskővel kell kettő csíkkal ellátott mezőre tenned, mint amennyit futómadaras mezőre teszel. Ez lehet akár nulla varázskő is.

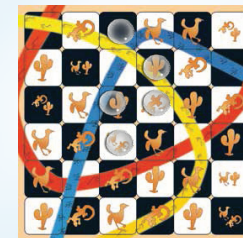


Próba: pontosan ugyanannyi varázskővel kell piros csíkos mezőre tenned, mint amennyit a késsel kiemelt mezőre teszel. Ez lehet akár nulla varázskő is.



Próba: pontosan ugyanannyi varázskővel kell kék csíkos mezőre tenned, mint amennyit futómadaras mezőre teszel. Ez lehet akár nulla varázskő is.

A fent bemutatott és az itt balra látható kártyák alkotják a próbákat. Lujzinak 5 varázskőre volt szüksége a próbák teljesítéséhez. Az első próbát teljesítette: 3 varázskővel abban az alakzatban szerepel a tábláján, ahogy a pozíciókártyán látható. Teljesítette a második próbát is, mivel pontosan 2 varázskővel került kaktuszos mezőre. A harmadik próbát is teljesítette, hiszen pontosan ugyanannyi varázskővel van kék csíkos, mint gekkós mezőn. És a negyedik próbát is sikerült teljesítenie, mivel nem került varázskő sem piros csíkos, sem sarokban lévő mezőre. Az ötödik próba is teljesült, mivel 1 varázskővel tett kétcsíkos mezőre, és egyet futómadaras mezőre is.



## KÖZEPES NEHÉZSÉGŰ KÁRTYÁK

A közepes nehézségű kártyák hátoldalán ez a madár látható. Ezek a kártyák a tábla jobb oldalára, az ilyen madárral ellátott mezőkre kerülnek.

Ezek a lapok is teljesítendő próbákat jelölnek.





Ha például úgy gondolod, meg tudod majd csinálni az első négy próbát, a 4-es számlapkát válaszd. Legalább két próbát mindenkinek teljesítenie kell, különben a fejére vonja az orákulum haragját (ezért a legkisebb értékű számlapka a 2-es). Mindenki egyszerre fordítsa fel a választott számlapkáját, és tegye az értékének megfelelő helyre a táblán. Ezután a játék az alapszabályban leírtak szerint zajlik tovább, de a világos madarakkal jelölt mezőkre tegyetek haladó nehézségű kártyákat, hogy mindig 7 próba legyen a táblán.

### Kezdődhet a játék, a korábban leírtaknak megfelelően.

#### A táblák ellenőrzése és a pontszámok szerzése

Az első próbával kezdjétek – ellenőriztétek, hogy kinek sikerült teljesítenie. Ellenőriztétek minden játékos tábláján mindegyik próba teljesülését.

Mindenkinek csak annyi próbát kell teljesítenie, amennyit a forduló elején bevállalt (amennyit a számlapkája mutat). A számlapkádtól jobbra lévő próbáknak nincs jelentősége számodra. Ha mégis megcsinálnád őket, nem kapsz értük pontot!

Ha hibáztál, két lehetőség van:

1. Felteszed az egyik kegyvesztett-lapkádat a megfelelő pontozómezőre, VAGY
2. Kapsz annyi MÍNUSZ pontot, amennyi a számlapkádon pirossal szerepel, és leveszed a számlapkádat. Amint ez megtörtént, nem szerezhetsz több pontot a fordulóban.

Amint az összes próbát ellenőriztétek, ha még fent van a számlapkád, két lehetőség van:

1. Kapsz annyi PLUSZ pontot, amennyi a számlapkádon zölddel szerepel. Az ebben a fordulóban felhasznált kegyvesztett-lapkáidat tedd vissza a dobozba, nem kapod vissza őket a játék során.
2. Kapsz annyi MÍNUSZ pontot, amennyi a számlapkádon pirossal szerepel, és visszakapod az összes ebben a fordulóban felhasznált kegyvesztett-lapkádat.

Amint minden játékos megkapta a pontjait, mindenki vegye vissza a számlapkáját. A próbákhoz használt kártyákat tegyék félre. Mindenki szedje össze a táblájáról a varázsköveit, a fordulójelzővel pedig lépjétek egyet előre. A fent leírtak szerint folytassátok a játékot.

#### A játék vége

A játék a hetedik nap (a hetedik forduló) után ér véget. Aki a leginkább Atlacoya, az aszály istennője kegyében áll (azaz a legtöbb pontot sikerült összegyűjtenie), az nyeri a játékot. Döntetlen esetén a döntetlenben álló játékosok közül az nyer, akinek több kegyvesztett-lapkája maradt.

#### PÉLDALAP

##### A PRÓBAKÁRTYÁK

##### A pozíciókártyák

A pozíciókártyáknak van egy könnyebb (3 varázsköves) és egy nehezebb (4 varázsköves) oldala. A kártyán látható varázskő alakzatot valahol ki kell alakítani a játékos táblán. A táblán lehet több varázskő, mint amennyi a pozíciókártyán látható, akár az alakzaton belül is. Az alakzat iránya nem számít.

##### Az orákulumkártyák

Pontosan 1 varázskő



Pontosan 2 varázskő



Pontosan 3 varázskő



##### Kezdő nehézségű kártyák

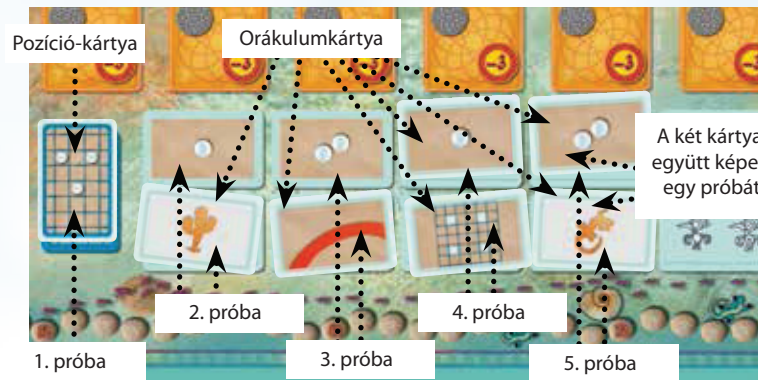
A kezdő nehézségű kártyák hátoldalán egy sötét színű madár látható.

#### 1. Orákulumkártyák és pozíciókártya kijátszása a játéktáblára

Lépjétek egyet előre a fordulólappal (kivéve a legelső fordulóban). Minden forduló elején fordítsatok fel egy pozíciókártyát, és tegyék a tábla bal oldalán kijelölt helyére úgy, hogy látható legyen rajta a három varázskő. Ez a pozíciókártya lesz az orákulum első próbája: ez mutatja, hogy milyen alakzatban kell a varázsköveket elhelyezned a tábládon.

A legfelső négy kezdőkártyát fordítsatok fel, és tegyék az alsó kártyasor első négy, egy-egy szürke madárral megjelölt helyére. Ha nincs már elég kártya a húzópakliban, akkor keverjétek össze az összes kezdőkártyát, és alakítsatok belőlük új húzópaklit, majd ebből fordítsatok fel négy lapot a kijelölt helyekre. Az orákulumkártyákról és a pozíciókártyákról részletesebben a példalapon olvashattok. A tábla jobb szélén lévő, világosabb madarakkal ellátott mezők az alapjáték során üresen maradnak, csak a haladó játékváltozatban lesz rájuk szükség.

Példa az orákulum egy próbájára:



#### 2. Varázskövek lehelyezése

Amint a próbák kikerültek, valakinek a vezényszavára elindul a forduló. Mindegyik játékos megpróbálja megoldani az összes próbát a lehető legkevesebb varázskő felhasználásával.

Amint valaki úgy érzi, kész van, jelentse be, és fordítsa meg a homokórát. A többi játékosnak annyi ideje van a próbák megoldására, amíg a homok leperreg. Csak akkor jelentsd be, hogy készen vagy és fordítsd meg a homokórát, ha teljesen biztos vagy magadban, mert a hátralévő időben már nem változtathatsz a tábládon!

**Megjegyzés:** Ne másold a többiekét! Egy mezőn csak egy varázskő lehet. Ha szeretnéd, akár az összes varázskövet felhasználhatod, de minél kevesebbet használsz, annál jobb.

**Tipp:** Néha hasznos lehet elforgatni a tábládat.

#### 3. Ellenőrzés és a sámánkövek mozgatása

Az idő letelte után már senki sem tehet le vagy mozgathat át varázskövet.

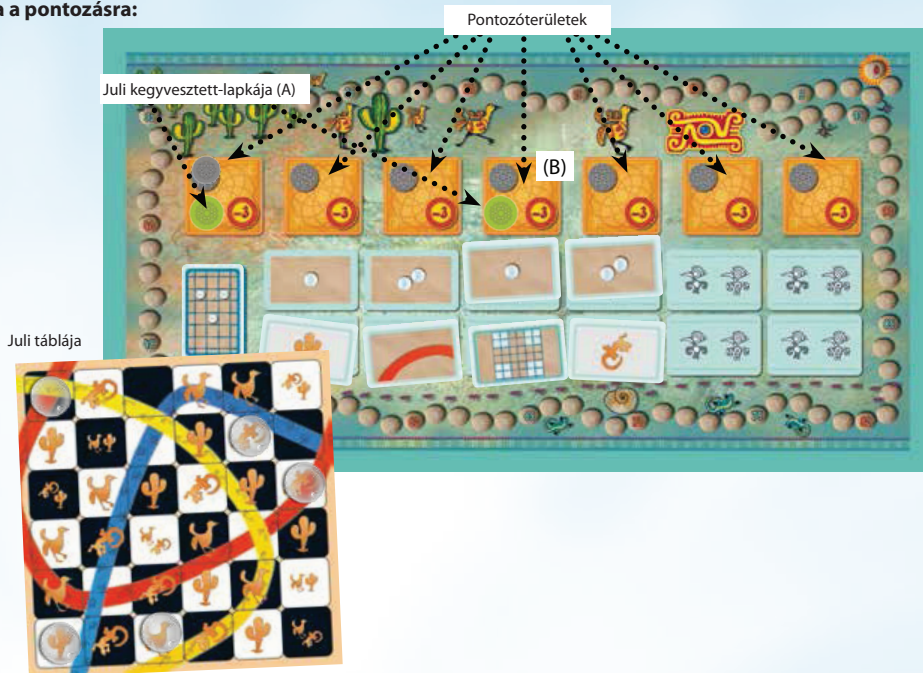
Ezt követően egyesével meg kell nézni, hogy melyik próbát melyik játékosnak sikerült teljesítenie, és ehhez hány varázskövet használt fel.

Kezdjétek az értékelést balról az első próbával: akinek ezt nem sikerült teljesítenie, az tegye az egyik kegyvesztett-jelzőjét a táblán a próba fölött lévő narancssárga pontozóterületre. Ugyanígy nézzétek végig az összes próbát balról jobbra.

Amint minden játékos minden próbáját ellenőriztétek, számoljátok meg, hogy ki mennyi kegyvesztett-jelzőt tett a táblára. Minden próba, amit nem sikerült teljesíteni, 3 pontot jelent. Ehhez mindenki adja hozzá, hogy mennyi varázskövet használt fel, majd lépje le a két érték összegét a pontozósávon a sámánkövével. Ezt követően mindenki vegye vissza a kegyvesztett-jelzőit a tábláról.

**Megjegyzés:** Először mindig adjátok össze a kegyvesztett-lapkákból és a felhasznált kövekből származó pontokat, és csak utána lépjétek a sámánkövet. A pontozósáv az orákulum és az istenek kegyének folyamatos elvesztését jelenti. Az nyeri meg a játékot, aki a játék végéig a legkevesebbet halad előre ezen a sávon.

## Példa a pontozásra:



Juli nem tette ugyanolyan alakzatba a varázköveit, ahogy az a pozíciókártyán látható, ezért egy kegyvesztett-lapkáját a kártya feletti pontozóterületre kell tennie (A). A második és a harmadik próbát sikerült teljesítenie: pontosan egy varázkövet tett kaktuszos mezőre, és pontosan kettő varázkövet piros csíkos mezőre. Ezen próbák pontozóterületére tehát nem kell kegyvesztett-lapkát tennie. A negyedik próbát viszont nem sikerült teljesítenie, mivel több mint 1 varázköve van valamelyik sarokban. Egy kegyvesztett-lapkát tehát fel kell tennie erre a pontozóterületre is (B). Az ötödik próbát sikerült teljesíteni, mivel pontosan kettő varázkő került gekkós mezőre. Juli összeszámolja a pontjait: 6 pont a kegyvesztett-jelzőkből és 5 pont az öt felhasznált varázkő miatt. Ez összesen 11 pont, ennyit lép előre a sámlánkövével a pontozósávon.

## 4. Forduló vége

Amint mindenki összeszámolta és lelépte sámlánkövével a fordulónál szerzett pontjait, a forduló véget ér. A pozíciókártyát vegyék le a tábláról és tegyék vissza a dobozba. Vegyék le az alsó sorban lévő, felfordított próbakártyákat is a tábláról. Mindenki vegye vissza a varázköveit a táblájáról, és tegye azokat maga elé. Kezdődhet a következő forduló, amely ismét a fentiek szerint zajlik majd.

**Megjegyzés:** az egy és két varázköves órákulumkártyák fent maradnak a táblán a kártyák felső sorában.

## A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér a 7. nap (a 7. forduló) után, amikor a fordulójelző elérte az utolsó pontozóterületet. Aki a legkevesebb pontot gyűjtötte, az nyeri a játékot.

**Tipp:** Kiegyenlíthető a tapasztaltabb játékosok és a kezdők közötti különbség, ha a tábla jobb szélére felteszünk még kettő, csak a haladóknak érvényes próbát. A kezdő játékosoknak csak 5 próbát kell kiállniuk, míg a haladóknak mind a 7-et.

## A NEHÉZSÉGI SZINT NÖVELÉSE

Íme, néhány módszer a nehézségi szint növelésére:

### 1. szint

A játék a fent leírtak szerint zajlik az alábbi változtatásokkal: távolítsuk el azokat az órákulumkártyákat, amelyeken 1 vagy 2 varázkő található. Keverjük össze a kezdőkártyákat, és véletlenszerű sorrendben tegyünk ki hatot a

táblán szürke madárral megjelölt helyekre. A felső sor első két, varázkövekkel jelölt helyét hagyjuk üresen. Ez növeli a próbák nehézségét, mivel néhány próbánál nincsenek varázkövek.

### 2. szint

A játék az alapszabályok és az 1. szint nehezítései szerint zajlik az alábbi változásokkal: itt már a világos színű madárral ellátott, haladó nehézségű kártyák is játékba kerülnek. Keverjük össze a haladó kártyákat, és véletlenszerű sorrendben tegyünk ki négyet a táblán a világos színű madárral jelölt helyekre. Így most 7 próbát kell kiállni. Megfordíthatjuk a pozíciókártyákat is úgy, hogy négy varázkő látszódjon rajtuk.

**Tipp:** a *Xalapát akár egyedül is játszhatod. Egyszerűen csak minden játék során írd fel egy papírra, hogy hány pontot szereztél, hogy később össze tudd hasonlítani az eredményeidet és törekedhess arra, hogy javíts rajtuk.*

### 3. szint

A játék az alapszabályok és a 2. szint nehezítései szerint zajlik az alábbi változásokkal: tegyük az 1 vagy 2 varázkövet ábrázoló, profi nehézségű kártyákat a tábla jobb oldalán a felső kártyasorba, a világos színű madárral jelölt helyekre. Az egész játék során itt maradnak. Az alsó sor két mezőjén lévő, haladó nehézségű kártyákat cseréljük le profi kártyákra. Hogy még tovább nehezítsük a játékot, az 1 vagy 2 varázkövet ábrázoló kártyákat bekeverhetjük a profi kártyák közé, így akár olyan próbák is felbukkanhatnak, amelyeken nincsenek varázkövek.

### 4. szint

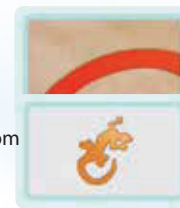
A játék az alapszabályok szerint zajlik az alábbi változtatásokkal: vegyük ki a játékból azokat az órákulumkártyákat, amelyeken vannak varázkövek, és tegyük őket vissza a dobozba. Keverjük össze a kezdő és a profi kártyákat. Ezek közül tegyünk ki hatot a táblára véletlenszerű sorrendben (a 2–5. próbák helyére). A táblára nyomtatott, 1 és 2 varázkövet mutató mezőket hagyjátok üresen. Az utolsó két próba helyére a 2. szinthez hasonlóan haladó kártyák kerüljenek. Beszéljétek meg, hogy a pozíciókártyák melyik oldalát szeretnétek használni.

### 5. szint

A játék az alapszabályok szerint zajlik a következő változtatásokkal: bármely órákulumkártyák párosíthatók a próbák létrehozására! Ne tegyetek ki a játék elején 1 vagy 2 varázkövel ellátott kártyákat a táblára. Ehelyett keverjétek ezeket a lapokat is a többi órákulumkártya közé. Összekeverhetitek az összes órákulumkártyát is, hogy ebből a húzópakliból hozzátok létre a próbákat. Az új kártyákkal akár a tábla előre nyomtatott kártyahelyei is lefedhetők.



Így akár kialakulhat olyan próba is, amely két varázköves órákulumkártyából áll: A játékosnak legalább három varázkövet kell feltennie a táblájára.



Akár varázkövek nélküli próbák is létrejöhetnek: A játékosnak ugyanannyi követ kell feltennie piros csíkos mezőre, mint gekkós mezőre (ez lehet nulla varázkő is).

**Megjegyzés:** egyes fordulóknál nagyon könnyűek is lehetnek, hiszen bizonyos próbák akár kövek nélkül is megoldhatóak. Másor viszont kialakulhatnak nagyon nehéz próbák is, főleg ha összekeveritek a könnyű, a közepes és a nehéz kártyákat.

## ATLACOYA (2-6 játékos részére)

Ahhoz, hogy a sámlánkö Atlacoya, az aszály istennője kedvében járjanak, a próbák előtt fel kell mérniük saját erejüket. Csak akkor szereznek kegyvesztett-pontot, ha nem sikerült teljesíteniük, amit vállaltak.

## Előkészületek

Ehhez a játékmóddhoz fordítsátok át a táblát a másik oldalára.

Minden játékos vegyen magához a saját színében:

- 3 kegyvesztett-lapkát,
- 6 számozott lapkát (2–7),
- 1 sámlánkövet (ezt a pontozósáv 15-ös mezőjére kell tenni),
- továbbá 8 varázkövet.

## A játék menete

Mindenki tippelje meg, hogy hány próbát tud majd teljesíteni a hét közül. A próbákat sorban, balról jobbra (pl. az első harmat, az első négyet stb.) kell teljesíteni. Mindenki titokban válasszon egyet a számlapkái közül, ez mutatja majd a teljesítendő próbák számát.