

# Szabálykönyv

Játékos szám: 3-5

Ajánlott életkor: 10+

## A játék háttere

A játék egy olyan jövőben játszódik, ahol Kína a kritikus nyersanyagok exportálója, lezárja határait ezzel megszakítva mindenféle kereskedelmet a világ többi részével. Ennek következtében a világ többi részén kétségbeesett verseny indult a világ többi részén fellelhető nyersanyagokért.

Minden játékos egy nagy vállalat vezetője, ami számos iparágban érdekelt (ezeket a játék elején kapott célkártyák jelölik), aki lehetőségeit (amit játékon belül vagonok jelölnek) szerte a világon arra használja, hogy megszerezze a számára szükséges nyersanyagokat, és távoltartsa azokat a versenytársaitól.

| Szimbólum                                                                           |                             |                                                                                                               |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   | Kereskedelmi<br>összezsapás |  Infó gomb                  |
|                                                                                     |                             | <br>Nyersanyag            |
|  | Terület<br>foglalása        |  Következő<br>játékos gomb |
|                                                                                     |                             |  Játékfordulók           |
|  | Eszközök<br>mozgatása       |  Menü gomb                 |
|                                                                                     |                             |  Üres portré             |
|  | Beállítások                 |  Részletes<br>célok gomb   |
|                                                                                     |                             |  Aktuális<br>játékos     |
|  | Akció fázis                 |  Csevegés                  |
|                                                                                     |                             |  Eszközök                |



Befektetési  
fázis



Játékkiszolgáló  
állapota



Kereskedés  
Kínával

## Beállítások



**Beállítások fül:** (bal oldalt) beállítások az aktuális játékra;  
(jobb oldalt) Játékos avatar információ és preferenciák.

## Játék beállítások

Minden játékos véletlenszerűen kapja meg a céljait, ami tartalmazza az előállítandó eszközöket, amik létrejöttével pontokat szerezzenek, hogy megnyerjék a játékot. A céljaid a jobb alsó sarokban lévő "Objectives" panelen keresztül érhető el, amire rákattintva kibővítendő.

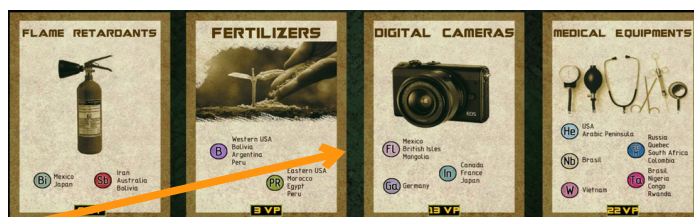


Példa a játékos által kapott célra ami 4 db eszközt tartalmaz: tűzoltó készülék (8 VP), mátrágya (3 VP), digitális kamerea (13 VP) és orvpsi eszközök (22 VP)

Megszerezhető győzelmi pontok

Elérhető nyersanyagok

Szükséges anyagok



Részletes célok

Ezt követően minden játékos kiválasztja a kezdő területét a térképen, és elhelyezi a kezdeti érdekeltségeit a kontinensen belül. Ezek lehelyezése, függ a játékosok számától és a speciális beállításoktól függ.

#### *Kezdő terület (Normál beállításoknál)*

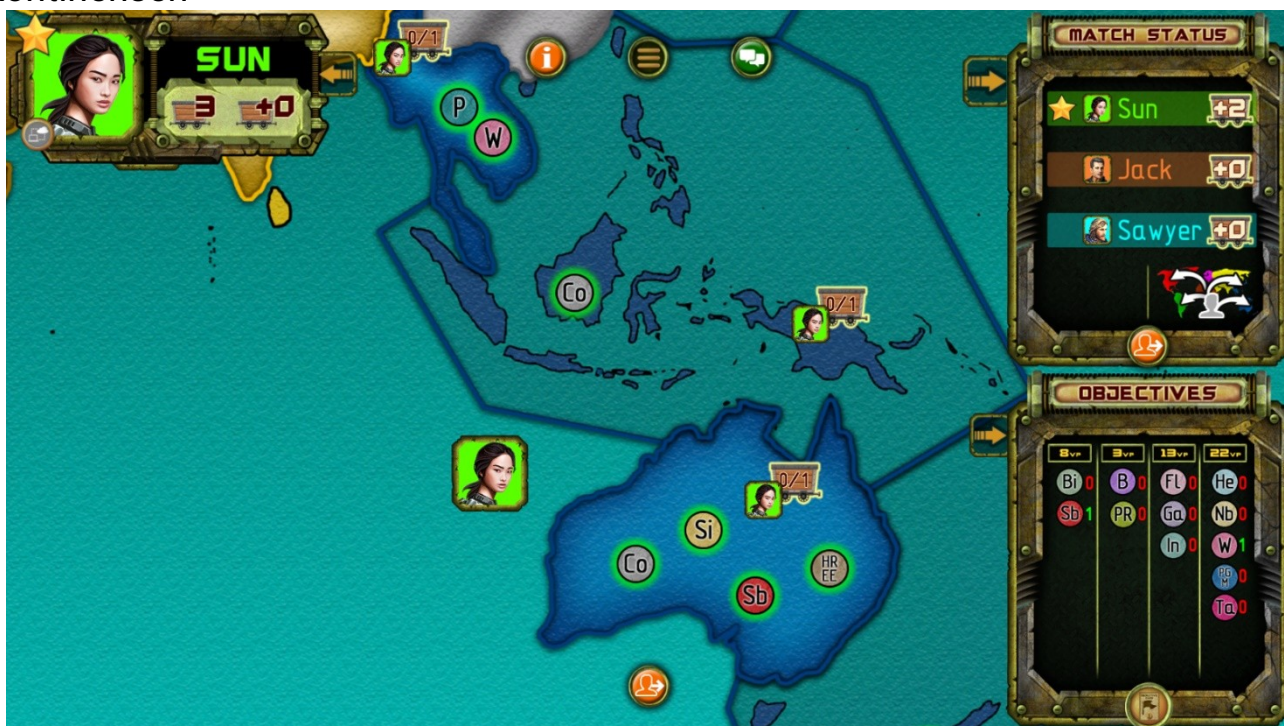
Ebben a beállításban a játékosok szabadon választhatják meg a kezdő területüket, aszerint, hogy céljaik szükséges nyersanyagokhoz a lehető legközelebb helyezkedjenek el.

Minden játékos egymást követően választanak egy kontinenst a mellette lévő üres portréra kattintva, és választanak néhányat a szomszédos területek közül. Miután minden játékos választott egy kontinenst és területeket, még egyszer ugyan ezt teszik. de ezúttal visszafele (Az utolsó játékos az első és második kontinenst egymást követően választja ki).

Amíg vannak szabad kontinensek, addig azok közül kell választanod egyet, egy kontinenst kettőnél több játékos nem választhat, és nem választhatod kétszer ugyan azt a kontinenst. Ezenkívül nem választhatsz az érdekeltségeidben olyan territóriumot, amit, már egy másik játékos birtokol.

A játékosok számától függ, hogy a kontinensen belül hány territóriumot választhat a játékos:

- 3 játékos: 3 Territórium az első kontinensen, 2 Territórium a második kontinensen
- 4 vagy 5 játékos: 2 territórium az első kontinensen, 1 territórium a második kontinensen



Példa a játék előkészítésére: Sun kiválasztotta első kontinensének Óceániát itt pedig kiválasztotta kezdő territóriumoknak Vietnámot, Új-Guinea és Ausztráliát

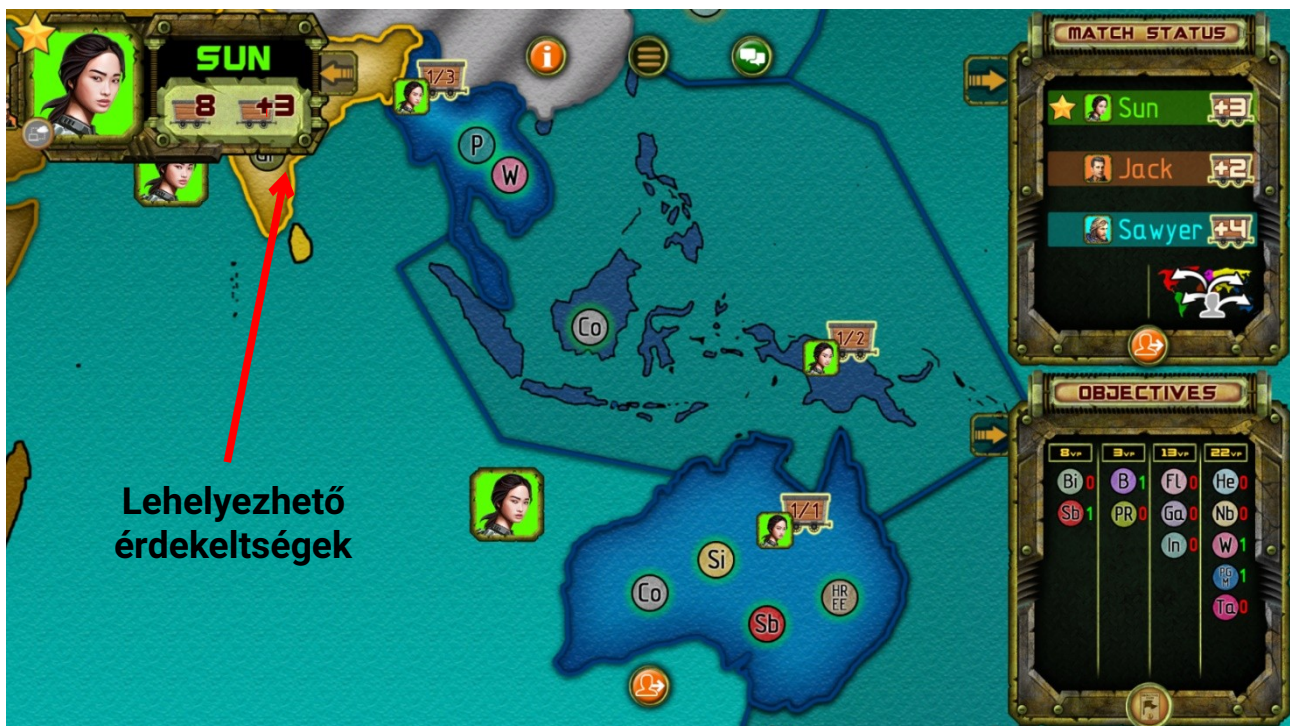
### Kezdő területek (Haladó beállítások)

Amennyiben engedélyezve van az "Advanced game setup" opció, a játékosok nem választhatják meg a kezdő területeiket, hanem a gép véletlenszerűen és automatikusan osztja ki azokat. Minden más szabály, az alapértelmezett marad.

### Kezdeti érdekeltségek lehelyezése

Amikor a játékos kiválasztotta a kezdő kontinensei és territóriumait, kisózhatja a maradék érdekeltségeit. Ezek az eszközök csak a játékosukhoz már tartozó területekre helyezhetők el.

A rendelkezésre álló érdekeltségekből további egyet adhatsz a már meglévő érdekeltségeidhez. A még felhasználható érdekeltségeket a bal fent a játékospanelen láthatod.



Példa a beállítás fordulóra: Sun 3 érdekeltséget helyezett le, 2-öt Vietnamban és 1-et Új-Guineában, és még további hármat kell lehelyeznie, hogy befejezze a körét

## A játék

Az előkészületek befejezése követően kezdődik a játék. A RAWsiko-ban minden játék körökre van bontva (Az „Options” menüben beállíthatjátok, hány körből álljon egy játék). Minden körben, a játékosok egymást követően lehetőségük van, hogy az érdekeltségeit a térképen mozgassa, hogy üres területeket foglaljon el, vagy elvegyen területeket egy másik játékostól.

Ahhoz, hogy egy játékos egy nyersanyagot birtokoljon, a tábla bármely olyan területén érdekeltségének kell lennie, ahol az a nyersanyag jelen van. Több ugyan olyan nyersanyag birtoklásának nincs gyakorlati haszna (azonkívül, hogy még mindig birtokolni fogod a nyersanyagot, ha több területből valamelyiket elveszíted)

A játék térképén zölddel jelennek meg azok a nyersanyagok amiket birtokolsz, narancssárgával azok amik még nincsennek a bitokodban, de szükséged van rájuk egy vagy több cél eléréséhez.



Példa a nyersanyagok jelölésére: Sun már birtokolja a zöld kerettel rendelkező anyagokat, de a céljai eléréséhez még a narancssárgákat meg kell szereznie.

## A játék körei

Minden kört két fázisból áll.

### Beruházási fázis

[A játék legelső körében, a befektetési fázis nélkül kerül lejárásra.]

Minden beruházási fázis egy új kör kezdetét jelenti, és minden más akciót megelőz. Ebben a fázisban, minden játékos újabb érdekeltségeket kap és helyez le. A lehelyezhető érdekeltségek a következő módon számolhatóak (a játék automatikusan számolja): a kör elején a birtokukban lévő különböző nyersanyagok száma osztva hárommal (felfele kerekítve). A jobb felső sarokban, minden játékos láthatja, a jelenlegi állás szerint a következő körben hány érdekeltséget kapna. Ezeket az új érdekeltségeket a játékos bármelyik már irányítása alatt lévő területre lehelyezheti.

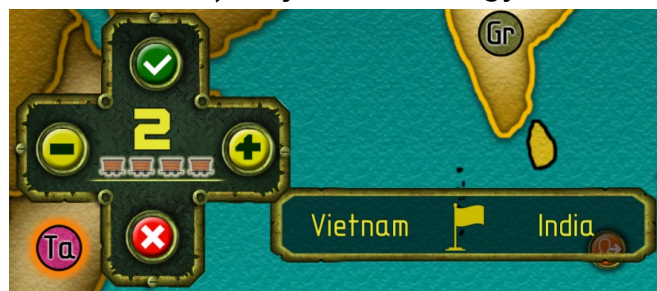


Példa a beruházási szakaszra: Sun lehelyezhető érdekeltséggel rendelkezik (baloldal) és úgy dönt, hogy 2-őt Ukrajnára és 2-őt Törökországra helyez (jobboldal)

### Akció fázis

Ami után minden játékos végzett a befektetési fázissal, az első játékos elkezd az akció fázis. A játékos mozgathatja az érdekeltségeit szomszédos területei között (tengeren szagatott vonallal összekötött területek között). A játékosok egymás után következnek ebben a fázisban.

Ahhoz, hogy az egyik helyről a másikra mozgassd az érdekeltségeidet, előbb a kiindulási pontra, majd a cél állomásra kell kattantatnod, és a bal alsó panelen állíthatod be a mozgatni kívánt érdekeltségek számát.



**Példa: Sunnak összesen 4 érdekeltsége van, amiből kettőt mozgathat**

Egy fázisban egy érdekeltség csak egyszer mozgatható. Annak érdekében, hogy könnyebben nyomon követhető legyen, melyik

érdekeltséget mozgathatsz még, minden területen két szám jelenik meg. Az első szám jelöli a még mozgathatókat a második, pedig, hogy hány érdekeltség van összesen az adott területen. Tehát, ha az első szám 0 akkor a következő

**Példa az érdekeltségek mozgatására: a játékos úgy dönt, hogy Vietnámból kiindulva 2 érdekeltség mozgatásával elfoglalja Indiát**

körig ebből a territóriumból nem indíthatsz akciót. Ha a kijelölt terület üres, automatikusan megkapod azt, ha egy másik játékos birtokolja kereskedelmi háború indul, ami eldönti ki lesz birtokosa.

Egy összecsapás során mindkét játékos maximum három érdekeltséget használhat. A védekező játékos automatikusan annyit használ amennyi a rendelkezésére áll (de maximum hármat). a támadó játékos pedig eldöntheti a rendelkezésére állóak közül mennyit használ fel (de maximum hármat). Az összecsapást a játék automatikusan oldja meg a következő szabályok szerint:

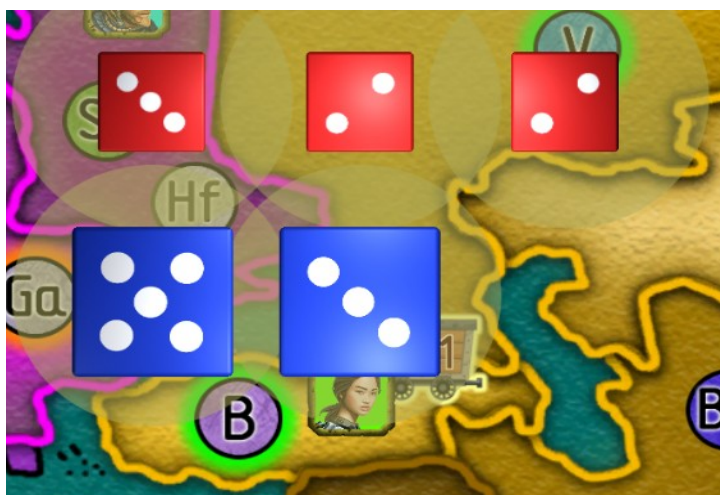
- Mindkét játékos annyi dobó kockával dob, ahány érdekeltséget az összecsapás során felhasznált.
- A játék a támadó legmagasabb eredményét a védő legmagasabb eredményével párosítja; ezt követően, ha mindkét játékos legalább két kockát dobott, a támadó második legmagasabb eredményét a védő második legmagasabb eredményével párosítja; ha mindkét játékos három kockát dobott, az utolsó két eredményt párosítja.
- Ha az egyik játékos több kockát használt, mint a másik, a legkisebb értékű kockáját figyelmen kívül kell hagyni.
- Minden ilyen pár után, az a játékos, akinek dobott szám alacsonyabb veszít egy érdekeltséget, döntetlen esetén csak a támadó játékos veszít érdekeltséget.



Példa kereskedelmi háborúra: Sun Németországból támadta meg Törökországot 3 érdekeltséget használva. Sawyer csak a rendelkezésére álló hárommal védekezik.

Ha a védekező összes érdekeltsége megsemmisült az összecsapás során, a támadó megmaradt érdekeltségei automatikusan a meghódított területre

**Példa a kereskedelmi háborúra:**  
**Sun teljesen elvesztette a háborút**  
**A 3 érdekeltségével nem tudta legyőzni Sawyer 2 érdekeltségét.**



kerül. Amennyiben az összezsapást követően a védekező játékosnak vannak még eszközei a területen a támadás sikertelen, és a terület a védekező játékos tulajdonába kerül. Egy körben többször is megpróbálhatsz elfoglalni egy területet, amíg vannak mozgatható érdekeltségeid. Az az érdekeltség, ami részt vett egy olyan kereskedelmi összezsapásban ami a védekező játékos számára veszteséget okozott, nem számít „mozgatott” érdekeltségnek.

### Játékos kiesése

Ha egy játékosnak nincs több érdekeltség jelzője kiesik a játékból, ahova visszakerülni már nem lehet. A kiesett játékos automatikusan veszít, még ahhoz a játékoshoz képest is, aki nem szerzett győzelmi pontot, de a játék végéig bent maradt.

#### *Opcionális szabály: Monopoly Stranglehold*

Amennyiben “Opcionális szabály: Monopoly Stranglehold” opció aktív, minden alkalommal, ha egy játékos kiesik, a fordulószámláló egyel előrébb lép (minden kiesett játékos követően egy körrel rövidül a játék). A szabály nem érvényes, ha a játékos az utolsó fordulójában esik ki.

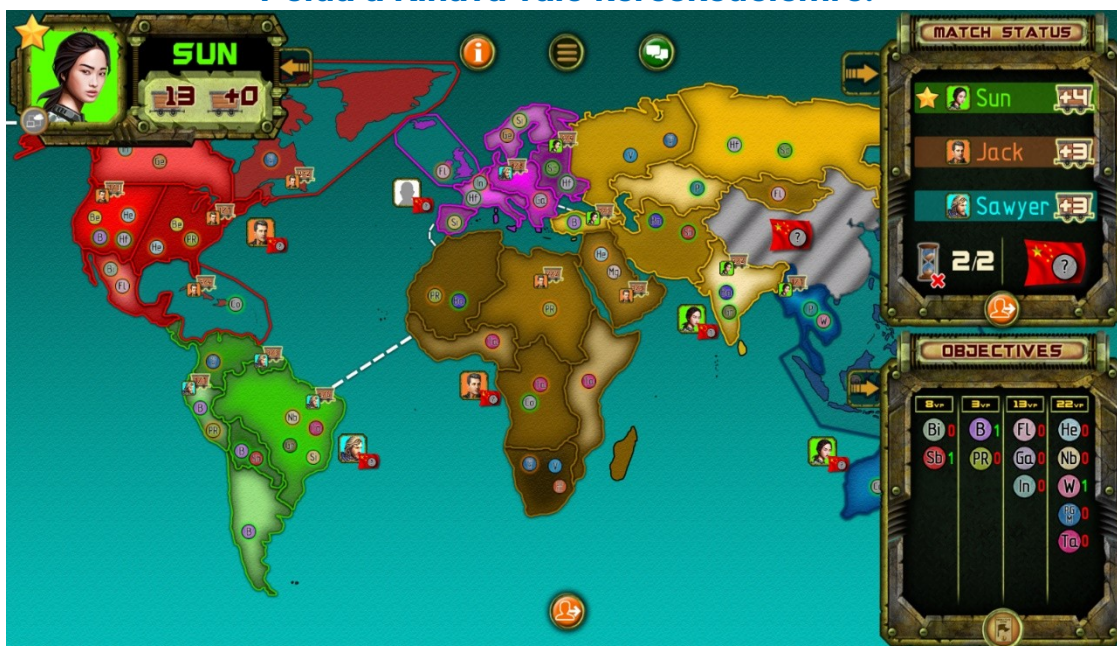


A “X” szimbólum a homokóra mellett jelöli, hogy a Monopoly

Amennyiben “Opcionális szabály: Trade with China” opció aktív, közvetlen mielőtt a játékosok pontszáma összegzésre kerül egy extra eseményre kerül sor: kereskedelem Kínával.

Kínával való kereskedelem lehetővé teszi, hogy a játékosok minden olyan kontinens után, amit kizárólagosan egyedül birtokolnak (legalább egy területet birtokol, és más játékos nincs jelen rajta), egy további nyersanyagot szerezzen. Ebben fázisban az egyes kontinensek melletti portrékon láthatjátok, hogy mely kontinensen van kizárólagos jelenléte egy játékosnak (ha van ilyen). A szabály érelmében ilyen esetben a játékosok bármely nyersanyagot kiválaszthatják a térképen rákattintva.

### Példa a Kínába való kereskedelemre:



Sun két kontinenst kizárólagosan birtokol és ezért bárholnan választhat két nyersanyagot

### Játék vége

Ha az utolsó forduló is véget ért, a játék összegzi a győzelmi pontokat és kihirdeti a győztest.

A játékos akkor kap győzelmi pontot, ha a céljai közt szereplő egyes eszközhez szükséges összes nyersanyag a birtokában van. (amennyiben csak részlegesen teljesül, a játékos nem kap pontot)

Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot szerezte. Pontegyenlőség esetén, az a játékos nyer, aki több eszközhez gyűjtötte össze a nyersanyagokat, majd a legtöbb nyersanyagot szedte össze, végül pedig a legtöbb területet birtokolja.



Jó játékot!

RAWsiko has been developed as part of  
**Raw MatTERS Ambassadors at Schools**



RAWsiko was created by:



National Research Council of Italy

The digital versions of RAWsiko have been developed by:



This activity has received funding from the European Institute of Innovation and Technology (EIT), a body of the European Union, under the Horizon 2020, the EU Framework Programme for Research and Innovation