

Cu mult timp în urmă, într-un mare oraș antic al imperiului Maya, noua temple au fost construite cu diferite blocuri de piatra, dar toate blocurile de piatra au fost amestecate! Din fericire, doi mari preoți cu cunoștințe magice deosebite pot reconstrui turnurile fără a le deteriora. Acum, ei concurează pentru a crea noua turnuri de cate o singura culoare prin schimbul de blocuri masive de piatră între ele. Dacă unul dintre ei poate pune laolalta blocurile de piatra colorata, el va câștiga dreptul de a decora turnul cu propria sa scară. Și dacă el poate construi un întreg turn într-o singură culoare, atunci va câștiga un premiu special: numai urmașii lui vor întâmpina pentru totdeauna soarele de pe varful turnului! Fii unul dintre acești preoți puternici, învinge-ti adversarul reconstruiește cele nouă turnuri de piatra?

Continutul jocului:

- o tabla de joc
- 45 de blocuri de 5 marimi diferite, a cate 9 culori distincte
- 9 carti de joc
- 30 de scari de doua culori (15 albe, 15 negre)
- un Monolit (suportul pe care sta pasarea) si o pasare (un Corb)
- 10 preoti de doua culori diferite (5 albi, 5 negri)

Pregatirea jocului (pentru toate 3 variante):

Asezati tabla de joc intre jucatori. Tabla contine 9 spatii. Pe fiecare spatiu este asezat un turn. Fiecare turn este construit din 5 blocuri de marimi diferite.

Creati 9 turnuri folosind blocuri colorate. Fiecare turn trebuie sa contina **5 culori diferite** (nici un turn nu are voie sa aiba la inceput doua blocuri de aceeași culoare). Blocurile creeaza cele 5 niveluri ale turnurilor (1-cel mai mic, 5 cel mai mare). Turnurile trebuie sa fie construite cu blocurile cele mari la baza, si cele mici in varf. Pozitionati turnurile pe cate un spatiu pe tabla de joc.

Jocul complet pregatit.
Turnurile pot avea combinatii diferite de culori

Sugestie: Pentru a face lucrurile mai interesante incercati sa alegeți la intamplare culorile pentru fiecare turn.

Regulile jocului:

Varianta pentru doi jucatori:

Obiectivul jocului: sa strangi cat mai multe puncte! Exista doua variante de acumulare a punctelor:

1. sa formam un turn de aceiași culoare
2. sa creem formatiuni de doua sau mai multe blocuri de aceiași culoare

Fiecare jucator isi alege o culoare dintre cele doua, si ia piesele corespunzatoare ei. Piesele sunt de doua tipuri: trepte si preoti. Cartile nu se folosesc decat la variantele de 3 si de 4 jucatori. Jucatorul ce a ales piesele negre pozitioneaza Monolitul unde doreste pe tabla de joc, intre doua turnuri adiacente (alaturate) si plaseaza Corbul la unul dintre cele 4 nivele, dupa preferinta. Jucatorul ce a ales piesele albe face prima mutare.

IMPORTANT! Turnurile sunt adiacente daca laturile lor se ating. Nu sunt adiacente pe diagonala (nu se ia in considerare atingerea colturilor).

Cum se joaca: fiecare jucator face o mutare pe rand.

In timpul unei mutari jucatorul trebuie sa:

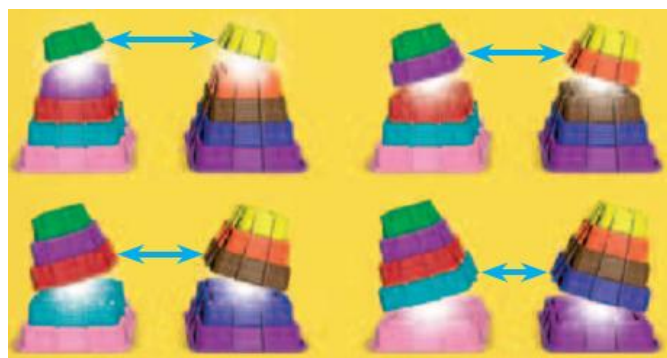
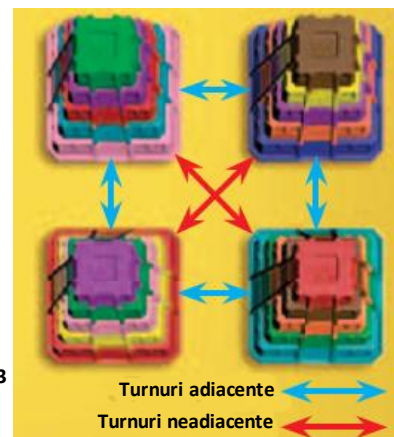
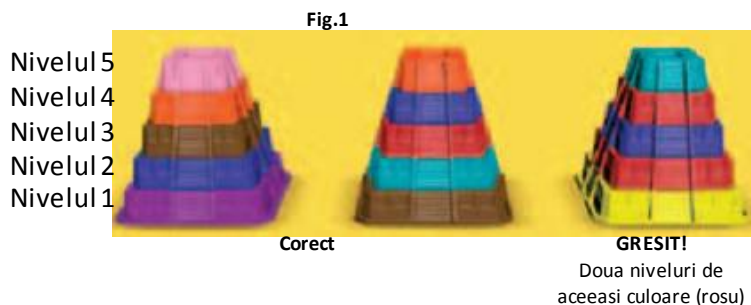
- schimbe blocurile intre doua turnuri adiacente
- sa pozitioneze Monolitul intre turnurile care s-a facut mutarea, si sa mute Corbul la ce nivel doreste
- plaseze trepte si preoti(daca este posibil)

Apoi urmeaza urmatorul jucator.

1. CUM SE MUTA (CUM SE FAC SCHIMBURILE):

Pentru a face un schimb (o mutare), alegeți 2 blocuri (cate unul din fiecare turn), care sunt la acelasi nivel, din doua turnuri alaturate. Schimbati piesele între ele, impreuna cu toate piesele de deasupra lor (daca exista).

Este important ca piesele sa fie **la acelasi nivel** in ambele turnuri in timpul mutarii. Spre exemplu NU putem muta nivelul 2 cu nivelul 3, ci doar nivelul 2 cu 2 sau 3 cu 3, si asa mai departe; nu puteti sa extrageti piesele din mijloc si sa le schimbati. Puteti schimba pana la 4 piese (daca schimbati piesa de la nivelul 2 trebuie sa le schimbati si pe cele trei de deasupra).



RESTRICTII DE MUTARE:

- **Nivelul 1 (baza templului/turnului) nu se muta niciodata!** Se poate face schimb doar cu nivelurile 2, 3, 4, 5.

- **Monolitul nu trebuie deranjat!** Nu este permisa mutarea blocurilor din turnurile intre care sta Monolitul. Ex.: Monolitul este intre turnurile A si B (Fig.5). Nici un bloc din aceste doua turnuri nu poate fi schimbat cu blocuri din alte turnuri. Poti schimba blocuri doar intre turnurile conectate cu linie albastra.

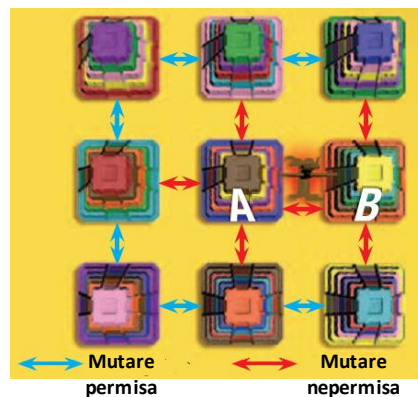


Fig.5

Fig.6



- **Corbul nu trebuie deranjat!** Nu este permisa mutarea blocurilor de la nivelul aripilor Corbului. Totusi se pot muta blocuri de la nivelele inferioare. Ex.: In Fig. 6, simbolul Corbului este la nivelul 4. **Nu** se poate face schimb de blocuri direct de la nivelul 4 **din nici un turn**. Desigur, daca se face schimb de blocuri de la nivelul 3 din doua turnuri, nivelul 4, aflat deasupra sa, se va muta si el impreuna cu nivelul 3.

- **Nu este permisa separarea culorilor conectate intre ele!** Atunci cand 2 sau mai multe blocuri de aceeași culoare sunt conectate în același turn, numim acele blocuri **unite**. Nu puteți separa blocuri de aceeași culoare, odată ce acestea au fost unite. Ex.: Blocurile de la nivelurile 3 și 4 din turnul A (Fig.7) sunt de aceeași culoare. Primele 3 din turnul B sunt de asemenea **unite** și nu pot fi separate. Un schimb se poate face cu turnul A dacă se folosesc blocurile de la nivelurile 1, 3, sau 4, deoarece schimbarea blocului de la nivelul 2 ar desparti blocurile mov, iar blocurile de la nivelul 1, de baza, nu se pot muta. Singurul schimb care poate fi făcut între cele două blocuri este de 1 bloc, doar de la nivelul superior.



Fig.7

2. Mutarea Monolitului și plasarea corbului

Dupa schimbarea blocurilor, trebuie sa mutati Monolitul. Acesta trebuie plasat între cele două turnuri între care ai făcut schimbul în tura respectiva. Corbul trebuie mutat și el astfel încat aripile sale sa indice catre cel mai jos bloc mutat în tura respectiva. Ex.: Doua blocuri au fost schimbate între turnurile A și B din Fig.8 (nivelurile 4 și 5). Deoarece cele două blocuri roz au devenit unite, jucatorul isi poate amplasa una dintre scari langa turnul B. Monolitul se muta între cele două turnuri, iar Corbul va fi mutat la nivelul 4.



Fig.8

Sugestie: Folosirea corespunzătoare a Monolitului și a Corbului va poate obliga sa faceți un schimb pe care n-ati fi vrut sa-l faceți. Va trebui făcut oricum. Dacă oponentul nu poate vedea nici un schimb regulamentar dati -i o sugestie.

3. Plasarea scarilor și a pretilor

Atunci când faci o mutare/schimbare, este posibil ca unele blocuri de aceeași culoare sa fie **unite**. Dacă faci o astfel de mutare, **adauga o scara** de culoarea ta la baza turnului. Dacă **unesti** culori în două turnuri concomitent, ai dreptul sa adaugi o cate o scara la fiecare dintre turnuri.

Sugestie: Poate fi dificil sa adaugi o scara la un turn din cauza alinierii turnurilor. Ai voie sa rotesti turnurile dacă vrei. Acest lucru nu va avea nici un efect asupra turnurilor deoarece turnurile sunt perfect simetrice.

Atunci când unesti blocuri, este posibil sa **finalizezi** turnul: un turn este complet atunci când toate cele 5 blocuri ale turnului sunt de aceeași culoare. Dacă ai reusit sa finalizezi turnul, după ce adaugi o scara la baza turnului, plaseaza în varful preot de culoarea ta.

Spatiile din jurul bazelor fiecarui turn arata unde sa plasezi scările. Dacă toate spatiile pentru scari sunt deja ocupate, nu mai poti pune o scara langa turnul respectiv dar dacă turnul este complet, inca mai poti plasa preotul în varful acestuia.

Ex: In Fig.9, jucatorul cu alb tocmai a schimbat 3 blocuri între turnurile A și B (nivelurile 3, 4, și 5). Doua blocuri verzi sunt acum unite în turnul A, deci jucatorul alb poate sa-si adauge scara la turn. Toate cele 5 blocuri ale turnului B sunt acum rosii, deci turnul este complet.

Pentru ca a unit două blocuri rosii, jucatorul poate adauga o scara la acest turn. Toate cele 5 blocuri ale turnului B sunt acum rosii, deci turnul este complet. Albul poate sa-si plaseze unul dintre preoti în varful turnului. Deoarece a unit două blocuri rosii, în mod normal ar adauga si una din tre scările sale la turn. Dar ambele spatii pentru scari au deja scari negre. Deci albul nu -si poate plasa scara aici.

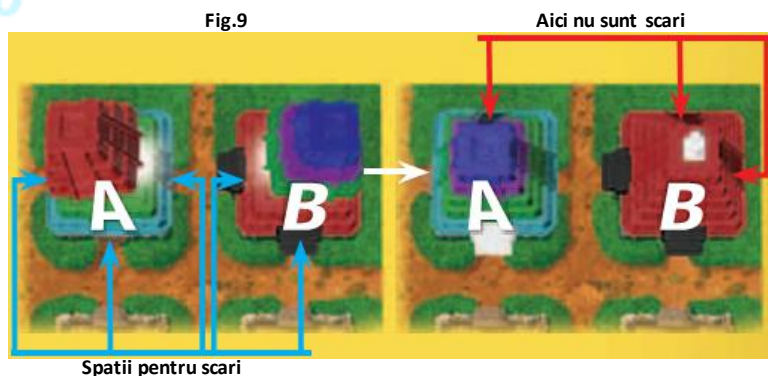


Fig.9

Aici nu sunt scari

Sfarsitul jocului

Dacă nu se mai poate face nici o mutare legala, jocul se termina imediat! Este timpul sa calculam scorul!

Punctele

Obtii puncte pentru urmatoarele:

- Fiecare preot de pe varfurile turnurilor valoreaza cate 1 punct;

- Fiecare turn cu mai multe scari alaturate decat ale oponentului, te premiaza cu 1 punct (dacă este un numar egal de scari, nimeni nu primește punctul);

Jucatorul cu cele mai multe puncte este castigatorul!

In cazul unei remize, castiga jucatorul cu cei mai multi preoti plasati pe varfurile turnurilor. Daca si in cazul acesta este egalitate, castiga jucatorul cu cel mai mare numar de scari. Daca si in acest caz este remiza, nu este nici un castigator.

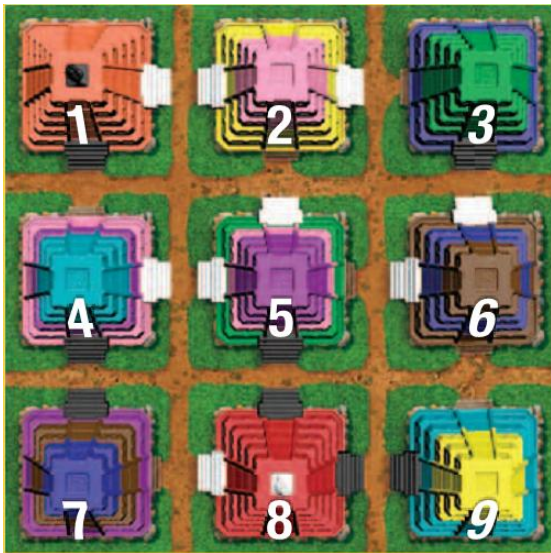


Fig.10

Ex.: In Fig.10, avem urmatoarele puncte:

- Turnul 1 - 1 punct pentru NEGRU, pentru preotul sau (numarul de scari este egal);
- Turnul 2 - 1 punct pentru ALB (doar el are scari aici);
- Turnul 3 - 1 punct pentru NEGRU (doar el are scari aici);
- Turnul 4 - 0 puncte pentru AMANDOI JUCATORII (numar egal de scari);
- Turnul 5 - 1 punct pentru ALB (2 scari albe si 1 neagra);
- Turnul 6 - 1 punct pentru ALB (doar el are scari aici);
- Turnul 7 - 1 punct pentru NEGRU (doar el are scari aici);
- Turnul 8 - 1 punct pentru ALB (pentru preot), 1 punct pentru NEGRU (2 scari negre fata de 1 alba);
- Turnul 9 - 1 punct pentru NEGRU (doar el are scari aici).

Scor final:

- 5 puncte pentru NEGRU
- 4 puncte pentru ALB.

Deci, NEGRUL invinge.



Fig.11

Varianta pentru trei jucatori

Scopul jocului este obtinerea cat mai multor puncte. Poti obtine puncte perin unirea culorilor proprii

Pregatirea jocului

Pentru un joc cu trei jucatori, ve-ti avea nevoie de cartile cu misiuni, cu imagini ale turnurilor complete (Fig.11). Piesele preot si scara nu se folosesc la aceasta varianta.

Tabla de joc este montata in acelasi mod ca si in varianta pentru doi jucatori: turnurile sunt plasate pe cele 9 spatii, acestea fiind construite din blocuri de culori diferite.

Plasati Monolitul Corb in apropierea tablei de joc.

Gasiti cartea cu misiune de culoarea care se potriveste cu cea a blocului de la baza turnului din mijloc si plasati-o langa tabla de joc, cu fata in sus. Amestecati restul cartilor cu misiuni si impartiti cate doua carti fiecarui jucator, cu fata in jos (ai voie sa te uiti la propriile carti).

Ultimile doua carti sunt plasate cu fata in jos langa cartea turnului din centru (Fig.12)

Scopul tau este de a uni blocurile de culorile prezente pe cele doua carti misiune.

Alegeti un jucator care sa inceapa prima runda.

Desfasurarea jocului

Cand iti vine randul, trebuie sa faci urmatoarele actiuni:

1. Muta/Schimba blocuri intre doua turnuri adiacente.
2. Muta Monolitul intre aceste doua turnuri.

Atunci cand muti blocuri, respecta aceleasi reguli ca in varianta pentru doi jucatori.

Exceptie: Regula "Nu trebuie sa deranjezi Corbul" nu se aplica. Simbolul Corbului poate fi plasat la orice inaltime pe Monolit.

Daca unesti doua blocuri de aceasi culoare nu plasa nici o scara pe turn si nu plasa nici un preot pe turnurile complete.

Dupa ce ai efectuat ambele actiuni, urmeaza jucatorul din stanga ta.

Sugestie: Tine secret ce carti ai in mana. La inceputul jocului ceilalti jucatori nu stiu ce misiuni ai. Incearca sa nu te grabesti sa completezi turnurile cu culorile tale. Daca oponentii tai reusesc sa ghiceasca ce culori ai, pot incerca sa te blocheze.

Sfarsitul jocului

Atunci cand nu mai poate fi facuta nici o mutare legala pe tura ta, jocul se termina!

Deasemenea, pe parcursul turei tale poti declara terminarea jocului. Poti face asta doar daca:

1. Ai finalizat unul dintre turnurile de pe cele doua carti misiune.
2. Turnul central este complet.

In ambele cazuri, toti jucatorii isi dezvaluie cartile cu misiuni si isi numara punctele.

Punctele

Obtii puncte in functie de cat de bine ai rezolvat misiunile. Primesti numarul maxim de puncte pentru turnurile complete, dar primesti si pentru toate blocurile de culorile tale, pe care ai reusit sa le unesti (vezi jos).

Daca finalizezi turnul central, poti obtine 5 puncte bonus (doar daca declari terminarea jocului in aceasi tura). Nu esti obligat sa declari finalul jocului in tura respectiva, dar daca nu o faci, nimeni nu va primi punctele bonus.

Sugestie:

Incearcati sa jucati 3 jocuri la rand si sa cumulari punctele la toate cele 3 jocuri. Jucatorul cu cel mai mare punctaj cumulat va fi atunci invingatorul. Inviungatorul de la fiecare dintre jocuri va pregati tabla pentru jocul urmator si tot el va incepe jocul.



Fig.12

4 blocuri unite
6 puncte

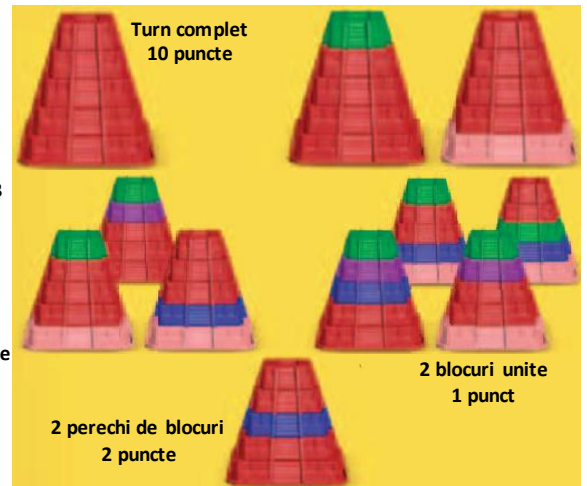


Fig.13

Varianta pentru patru jucatori

Daca sunt patru jucatori, sunt folosite toate regulile de la varianta pentru trei jucatori, cu urmatoarele modificari:

1. Doar cartea cu misiune corespondenta turnului central este pusa de o parte. Toate cele 8 carti cu misiuni ramase sunt impartite jucatorilor.
2. Jucatorii sunt divizati in doua echipe: jucatorii opusi sunt alii lucrând impreuna. Punctele lor sunt cumulate la sfarsitul jocului. Nu ai voie sa ii arati cartile cu misiuni partenerului.

Varianta alternativa de pregatire a jocului:

Daca doriti un mod mai strategic de pregatire a jocului, jucatorii pot plasa, pe rand blocuri pe tabla, la intamplare. Incepeti cu cele 9 blocuri mari de la nivelul inferior si continuati la fel cu fiecare nivel, pana cand toate turnurile sunt complete. Ca si pana acum, fiecare turn trebuie sa fie alcatuit din cate 5 blocuri diferit colorate.



Huch!& friends
Hutter Trade GmbH +Co KG
www.huchandfriends.de



Importator: Grup Primavi SRL Timisoara
www.facebook.com/happycolor.ro
www.happycolor.ro

