

Sebesség (2 játékos)

A játéktér 7x7-es, kezdésnél csak a kikötő közepe van az asztalon. Mindenkinek csak egy daruja van. A játék az első kikötőterület lezárásáig tart; aki ezt megszerzi, győzött.

Blokád (2 vagy 4 játékos)

A hajó plusz funkciót kap: nem lehet azzal a vízkártyával szomszédosan kártyát lerakni, amelyiken ott van a hajó. Ha egy fordulóban emiatt egyik játékos sem tudott kártyát lerakni, a játék véget ér.

Plusz kártya (2 vagy 4 játékos)

3 dublonért bármikor kártya vásárolható: a játékos bead 3 dublont a pénztárba, majd húz vagy egy vízkártyát, vagy egy kikötőkártyát. Ilyenformán 6 lap lesz a kezében.

Finálé (2 játékos)

Az utoljára lezárt kikötőterületért nem 1, hanem 2 győzelmi pont jár.

Végjáték (2 vagy 4 játékos)

Ha a játék vége felé egy játékosnak már csak vízkártyái vannak, a játék azonnal véget ér. Az üresen maradt helyeket fel kell tölteni vízkártyákkal. Ha az utolsó fordulóban lett vámház kijátszva, az nem lesz kiértékelve.

Szabad akarat (2 vagy 4 játékos)

Kártyahúzásnál szabadon eldöntheti a játékos, hogy víz- vagy kikötőkártyát húz; azonban mindig kell legyen a kezében legalább egy vízkártyának, miént legalább egy kikötőkártyának is.

Választás (2 vagy 4 játékos)

Amikor olyan kikötőkártyát rak le valaki, amin több áru van, választania kell egyet közülük, és csak olyan raktárat kap a készletből.

Vízbetörés (2 játékos)

Mindkét játékos kezdésnél kap egy dagálykártyát. Miután valaki lerakott egy ilyen kártyát, az azzal szomszédos helyeket (alatta, mellette, fölötte) fel kell tölteni a pakliból vízkártyákkal.

Csempész (2 játékos)

Mindkét játékos a játék során egyszer lerakhat egy vízkártyát vagy egy egyárus kikötőkártyát képpel lefelé; ezt csak a játék végén kell felfedni. A kikötőterületről, ahol ilyen van, csak a játék végén derül ki, hogy kié.



TILSIT
Z.A. des Clotais
rue Jean Jaurès
91160 Champlan - Frankreich

Tervező: Michaël Schacht
Illusztrátor: Olivier Frot
és Franz Vohwinkel
Tördelő: TILSIT Studio
© TILSIT 2007

fordító: Thaur(thaur@freemail.hu)



Kontor-kiegészítők

A külkereskedelmi lerakat (2000)

A lapot a két játékos közé kell lerakni, a játéktér mellé úgy, hogy mindkét játékos felé mutasson egy raktár.



A játék a normál szabályok szerint zajlik, az alábbi eltérésekkel:

Amikor egy játékos lerak egy kikötőkártyát, a szokott módon lerakhat egy raktárat az adott területre **vagy** lerakhat egy raktárat külkereskedelmi lerakata, a megfelelő színű részre. Ha a kikötőkártyán több áru is van, csak **egy** raktárat rakhat külkereskedelmi lerakata.

Ha a hajó miatt le kell venni egy kikötőkártyát, és az érintett játékosnak nincs ilyen színű raktára az

adott területen, külkereskedelmi lerakataról kell raktárat levennie. A külkereskedelmi lerakatról csak ily módon kerülhet le raktár.

A játék végén a játékosok külkereskedelmi lerakatait össze kell hasonlítani áruk (színek) szerint. Minden többségért 1 győzelmi pont jár. Egyenlőség esetén senki sem kap pontot.

A variáns kombinálható a többi variánssal.

Az akciókártyák (2001)

A nyolc akciókártyát meg kell keverni, majd az 5x5-ös egyenlőszárú kereszt mind a négy végére, a száraz utolsó vízkártyáira fel kell csapni egyet; a másik négyet vissza kell rakni a dobozba.

A játék a normál szabályok szerint zajlik, az alábbi eltérésekkel:

Ha egy akciókártya mind a négy oldalán már van kártya, az utolsó kártyát lerakó játékos elveszi a vízkártyáról az akciókártyát. Azt általában azonnal végre is kell hajtania (1-6. kártya); ezután a kártya kikerül a játékból. A 7. és 8. kártya a játék végéig érvényes, illetve csak akkor hajtódik végre, addig a játékos maga előtt tartja.

- 1) Elmozdíthatja a kikötő közepét.
- 2) A készletből egy bézsszínű raktárat lerakhat egyik központi lerakatára.
- 3) A készletből egy barna raktárat lerakhat egyik központi lerakatára.
- 4) A készletből egy zöld raktárat lerakhat egyik központi lerakatára.
- 5) Kap 1 guldent a bankból.
- 6) Kap 2 guldent a bankból.
- 7) A továbbiakban csak ez a játékos mozgathatja a hajót (ellenfele hiába játszik ki hajószimbólumos kártyát, nem mozgathatja a hajót).
- 8) A játék végén kap 1 győzelmi pontot.

Az eseménykártyák (2001)

A tíz eseménykártyát meg kell keverni, és külön pakliban, képpel lefelé lerakni az asztalra.

A játék a normál szabályok szerint zajlik, az alábbi eltérésekkel:

Ha egy kikötőterület lezáról, azt a szokott módon ki kell értékelni. A következő fordulóban, még a kártyák kiválasztása és felfedése előtt, fel kell csapni az eseménypakli legfelső lapját és (ha ez lehetséges) az eseményt végre kell hajtani - először annál a játékosnál, aki utoljára játszott ki kártyát. Végül a felcsapott eseménykártyát vissza kell rakni a dobozba, és a forduló a szokott módon folytatódik.

- 1) Mindkét játékos végignézi a kikötőpakliját és elvesz magának egy kártyát anélkül, hogy a többi sorrendjét összekeverné, majd a kezében tartott kikötőkártyák közül egyet a pakli aljára rak.
- 2) Mindkét játékos a kikötőpaklija aljára rakja a kezéből mindhárom kikötőkártyáját, majd másik hármat húz a pakli tetejéről.
- 3) A gazdagabb játékos kimarad ebből a fordulóból. Ugyanakkor vagyonnál senki sem marad ki.

- 4) Mindkét játékos elveszíti egy gulden híján az összes pénzét.
- 5) Aki lerakott kocsmát, kap 1 guldent a pénztárból.
- 6) A lerakott daruk visszakerülnek a saját kikötőpaklik aljára - kivéve azokat, amelyek már lezárt kikötőterületeken vannak.
- 7) A gazdagabb játékos kap 1 győzelmi pontot. (Ennek jelzésére rakja le egy őret egy kikötőkártyájára.)
- 8) A játékos megmutatják egymásnak a kezükben tartott kártyákat.
- 9) Ezt a kártyát a játéktér mellett kell hagyni: mostantól ez lesz az áruk egymáshoz viszonyított értéke.
- 10) Mindkét játékos kicserélheti egy raktárat a készletből egy másmilyen színűre. Ez nem történhet ugyanazon a területen, miként már lezárt területeken sem.

A variáns szabadon kombinálható a többi variánssal.

3-4 játékosos kiegészítő (2002)

Tartozékok

44 kikötőkártya (22 zöld és 22 lila)
 28 őrlapka (7-7 zöld, lila, vörös és fekete), valamint további 14 őrlapka (7-7 vörös és fekete)
 18 árulapka (6 barna (bor), 6 zöld (fűszer), 6 bézsszínű (tea))
 játékszabály

Előkészületek

A kétjátékosos (eredeti Kontornál a haladó) játék szabályai szerint zajlik, az alábbi eltérésekkel:

- A játékosok csak 4-4 guldenrel kezdenek.
- A játékosok négy szín közül választanak egyet maguknak, nem kettő közül.
- A játékosok megkapják 7-7 őrlapkájukat. Az alapjáték őreire nincs szükség.

Megjegyzés: Mivel kevés raktár lesz a játékban, célszerű lehet eltávolítani az olyan kikötőkártyákat, amelyeken három áru látható. A másik lehetőség az alapjáték egy másik példányából felhasználni a raktárakat.

Az árulapkákat a játéktér mellé kell készíteni.

A játék menete

Lényegében a normál játékmenet szerint.

Játéktér: 3 játékosnál 8x8-as, 4 játékosnál 9x9-es.

Kikötőkártyák: Felfedhető két ugyanolyan számos kikötőkártya. A kiegészítő összes kikötőkártyáján a szám alatt vagy fölött egy vonal látható. Ha a vonal a szám fölött van, ez a kártya jön előbb; ha alatta, ez a kártya jön később.

Kikötői adó megfizetése: Guldenszimbólumos kártya kijátszásakor a jobb oldali szomszéd fizeti be az adót a városi pénztárba.

Különleges kártyák vásárlása: Egy játékos csak akkor vásárolhat egy különleges kártyát, ha a hajót a kikötő közepére rakja (a mozgatás szükséges, ha már ott volt, nem vásárolhat különleges kártyát). A különleges kártyáért 2 guldent kell befizetnie a városi pénztárba. A ki játszott különleges kártya kikerül a játékból.

Külkereskedelem: Ha egy játékos lerak egy kikötőkártyát egy kikötőterületre, **vagy** a szokott módon raktárat rak le a központi lerakatra, **vagy** elvesz a készletből egy olyan árulapkát, amilyen áruból van a kikötőkártyán, és azt képpel felfelé lerakja maga elé. Ha már nincs ilyen árulapka a készletben, ezt a lehetőséget nem választhatja.

A hajó mozgatása: Egy fordulóban a hajó legfeljebb kétszer mozgatható. Ha a hajó mozgatása után egy kikötőkártya eltávolítatik, és tulajdonosának nincs megfelelő raktára ezen a kikötőterületen, egy megfelelő árulapkát kell visszaadnia. Az árulapka vissza kerül a készletbe.

Tartozéklimit: A játéktartozékok száma limitált. Ha egy játékos már lerakta összes őret, és megszerezne egy újabb kikötőterületet, oda nem tud őt lerakni, így azzal a területtel a játék végén nem számolhat.

Mivel kevés a raktár, a lezárt területekről azonnal vissza kell őket venni. Ha kifogynak a raktárak, a játék azonnal véget ér. *(Legalábbis így értem a német mondatot, a nem-hivatalos angol szabályban viszont: Ha már nincs raktár, nem kerül fel raktár. - A ford.)*

A kikötőterület kiértékelése: Addig kell minden játékostól adott színű raktárat, raktárakat levenni - ugyanannyit! -, amíg csak egy játékosnak marad raktára. Ezt minden árufajtánál meg kell csinálni.

Ha két vagy több játékos között a legtöbb raktár tekintetében egyenlőség van, az eltávolítás végén nem marad raktárak.

Példa: *Anitának 4, Jenőnek 2, Évának és Márknak 1-1 barna raktára van a kiértékelendő területen. Először mindenki levesz 1 barna raktárat: Anitának még van 3, Jenőnek 1. Megint le kell venni mindenkétől egyet - akitől még lehet. Anitának maradt 2 barna raktára.*

Ugyanitt Anitának és Évának 2-2 zöld raktára van. Mindet le kell venni, így nem marad zöld raktár a területen. Mivel senkinek sincs itt bézsszínű raktára, a területet Anita szerezte meg.

A fenti eltávolításokat leszámítva a területeket a normál szabályok szerint kell kiértékelni.

Egyenlőségnél senki sem kapja meg a győzelmi pontot.

A játék vége

A játék azonnal véget ér, ha teljesen betelt a játéktér. Akkor is azonnal véget ér a játék, ha egy játékos már csak vízkártyát tud lerakni - ilyenkor a még le nem zárt területek nem lesznek kiértékelve.

3 játékos esetén a 7 legnagyobb, 4 játékos esetén a 9 legnagyobb lezárt területért jár győzelmi pont.

Az áruhapkákánál minden áruhapjánál külön meg kell nézni, kinek van belőle a legtöbb - ő kap 1 győzelmi pontot. Egyenlőségnél senki sem kap az adott áruhapjánért győzelmi pontot.

Akinek egy áruhapkája sincs, az veszít 1 pontot.

Az győz, akinek a legtöbb győzelmi pontja van. Egyenlőségnél az győz, akinek az érintettek közül több területe van. Ha ez is egyenlő, az dönt, hogy közülük kinek van a nagyobb számos kikötőkártya a kezében.

Variáns

A fenti szabályok érvényesek, az alábbi eltérésekkel:

A területeket az eredeti játékszabály szerint kell kiértékelni.

Egy területen legfeljebb két játékosnak lehet azonos színű raktára. Két terület nem egyesíthető, ha az egyesítés következtében e szabály sérülne. Az így "blokkolt" helyre csak vízkártya rakható.

Süllyedünk! (variáns, Spielerei)

Előkészületek

A játéktér 7x7-es. Nincsenek különleges kártyák, se hajó.

A játék menete

Csak az 5 legnagyobb kikötőterületért jár győzelmi pont.

Amikor egy játékos lezár egy kikötőterületet, egy ottani kikötőkártyát eláraszthat - de ez csak olyan kikötőkártya lehet, amely mellett, felett vagy alatt van olyan vízkártya, amin nincs se hajó-, se gulden-szimbólum. Az elárasztott kikötőkártyára fel kell csapni a vízpakli legfelső lapját; ezt követően az adott kikötőkártyáért felrakott raktárat le kell venni a központi lerakatról.

Ha a játékos egyszerre több kikötőterületet zár le, csak az egyikben csinálhat ilyen plusz elárasztást.

A lezárt kikötőterületek sérthetlensége megszűnik - vagyis az itt lévő kikötőkártyák a továbbiakban eláraszthatók. Ilyenkor a játékos felfedett vízkártyáját olyan kikötőkártyára rakja, amely mellett, alatt vagy felett van gulden- vagy hajószimbólum nélküli vízkártya. Vízkártya nem árasztható el.

A fentiek miatt játék közben nincs kiértékelés!

Négy sziget (variáns, Spielerei)

Előkészületek

A játéktér 7x7-es. A két vámházat és a két hidat le kell rakni úgy, hogy egy négyzet négy sarkát alkossák. A vámházak két átellenes sarokban legyenek (és így a hidak is). Két sarok között

(függőlegesen, illetve vízszintesen) 4 kártyának legyen hely. A kikötő közepe az egyik saroknál legyen, ezen az 5x5-ös négyzeten belül átlósan érintkezve az egyik híddal. A hajó erre a kártyára kerül.

Minden játékos 3 guldent kap, a többi guldent pedig vissza kell rakni a dobozba. (Ha ez kevés, lehet 4-4 gulddal kezdeni.) Mindkét játékos kap egy dagálykártyát, amit a kezébe vesz.

A játék menete

Minden kikötőterület kiértékelhető, azonban a játék végén egy játékos legfeljebb annyi győzelmi pontot kaphat, ahány guldene van. Pontegyenlőségnél az győz, akinek több guldene van; ha ez is egyenlő, mindkettőn győztek.

Ha valaki lezár egy olyan kikötőterületet, amin van egy gulden, a pénz azé, aki megszerezte ezt a kikötőterületet.

A játékosok mindig szabadon eldönthetik, melyik pakliból húznak (víz- vagy kikötőkártya).

A dagálykártya bármelyik kikötőkártyára kijátszható, kivéve a vámházakra és a hidakra.

Ha egy játékosnak fizetnie kellene, de nem tud, passzolni kénytelen; ilyenkor ellenfele kap 1 guldent a pénztárból. Ha a pénztár üres, a játék azonnal véget ér, ez a játékos győzött.

Ha egy játékos már csak vízkártyát tud kijátszani, a játék véget ér, a kikötő üres helyeit fel kell tölteni vízkártyákkal.

Megfordítva (2 játékos)

A játéktér 6x6-os. A játék végén csak az öt legkisebb kikötőterületért jár győzelmi pont; egyenlőségnél az számít, amelyik messzebb van a kikötő közepétől.

Embargó (2 játékos)

Minden játékos kap 4-4 raktárat minden áruhapjából, a többit vissza kell rakni a dobozba. Amikor valakinek raktárat kell felraknia, a saját készletéből rak fel. Kikötőterület kiértékelésénél a győztes felrakja oda őréit, de nem kapja vissza raktárait; a vesztes viszont visszakapja azokat. Döntetlennél mindkettőn visszakapják raktárait. Ha valaki (a hajó révén) eltávolít kikötőkártyát, az ahhoz tartozó raktárat tulajdonosuk visszakapja.

Ha valaki lerak kikötőkártyát, de nem tud megfelelő raktárat, raktárat felrakni, akkor így járt. Ha viszont már egy játékosnak sincs raktára saját készletében, a játék azonnal véget ér.

Eufrátesz (2 vagy 4 játékos)

A kereszt három tetszőleges vízkártyájára (kivéve a kikötő közepét) le kell rakni 1-1 különböző fajtájú raktárat - ezek elsüllyedtek hajók rakományai. Amikor ez a vízkártya mind a négy oldalról körbe van véve, az a játékos, aki az utolsó kártyát lerakja, megkapja a raktárat, amit lerakhat egy tetszőleges központi lerakására, de persze csak még le nem zárt kikötőterületen. A játék vége felé előfordulhat, hogy kifogynak a készletből a raktarak - ez van.

Tűz és jég (2 játékos)

A játéktér 7x7-es. A játék végén minden olyan kikötőterületet ki kell értékelni, amit páros számú kikötőkártya alkot.