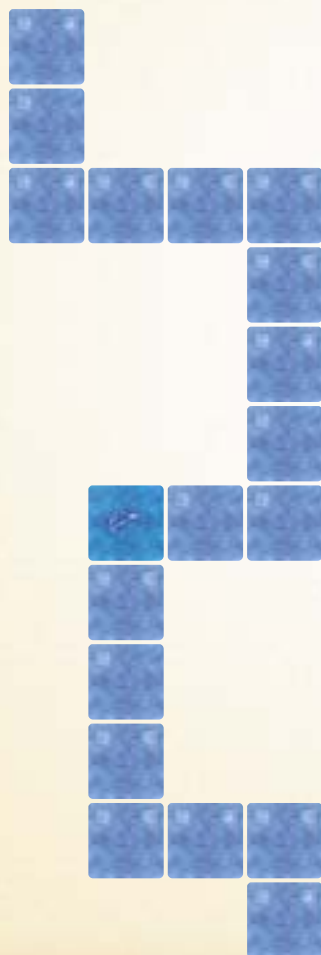


Canale Grande

A Canale Grande 4x12-es játékkeret határoz meg. A játék végén az összes területet ki kell értékelni. Nehéz hajószimbólumos kikötőkártyákat biztos helyre letenni, így ez a variáns gyakorta meglehetősen agresszív játékhoz vezet.



Gulliver utazása

A játék kezdetén egyetlen kártya van az asztalon: a kikötő közepe. A játéktér 5x5-ös. A hajószimbólum nélküli darukat vissza kell rakni a dobozba. A játék végén minden területet ki kell értékelni. Gyors, izgalmas játék - egyetlen apró hiba is a vereséget jelentheti.

Pénztelenség

A "rendes" egyenlőszárú kereszt, 7x7-es játéktér. A játékosok csak 3 guldenel kezdenek és a többi gulden kikerül a játékból. Ilyenformán összesen csak 6 gulden lesz a játékban. Ha egy játékos csődbe megy, és a pénztárban nincs pénz, a játék véget ér: ellenfele, akinél ott az összes pénz, megnyerte a játékot.



TILSIT

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

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

fordító: Thaur(thaur@freemail.hu)



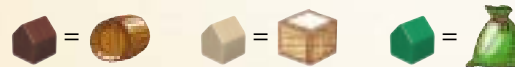
Amsterdam

Michael Schacht játéka
2 játékos részére, 12 éves kortól

A 17. századi Amszterdamban járunk, ahol a legvagyonosabb kereskedők küzdenek a hatalomért. Most nyílt meg egy új kikötő; a játékosok, ravasz és merész terveiket követve, itt emeltetnek különféle épületeket, hogy ezáltal markukban tarthassák a három fontos importcikk - a tea, a bor és a fűszer - kereskedelmét. Az új kikötő számos területből áll, ahová a kereskedők felépíthetik raktáraikat és daruikat - célszerűen úgy, hogy egy-egy ilyen területen ők kereskedhessenek a legtöbbet. A játékosok egy győzelmi pontot kapnak minden ilyen kikötői területért. A játékot az a kereskedő nyeri, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.

Tartozékok

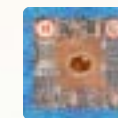
- 100 kártya, ebből 42 kikötő- és 44 vízkártya, valamint 6 különleges kártya és 8 segítségkártya (minden nyelven 2)
- 48 raktár három színben (bézs szín: tea, barna: bor, zöld: fűszer)



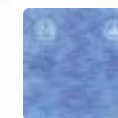
- 10 bábu (raktárőr): 5 vörös és 5 fekete
- 20 gulden
- hajó



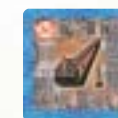
A kártyák



42 kikötőkártya: 21 vörös, 21 pedig fekete számmal a bal felső sarkában. A legtöbbön a három árucikk (tea, bor, fűszer) különféle kombinációi láthatók.



44 vízkártya: Ezek csupán a bal felső sarokban látható fehér számban, illetve a rajtuk található szimbólumokban különböznek. A kikötő közepét jelző kártyán nincsen szám, viszont egy nagy horgony látható rajta.



Mindkét játékosnak van 2 darus kártyája.

A 6 különleges kártyából 2-2 dagály, híd és vámház. A 2 segítségkártyán a játékmenet összefoglalása található, valamint az árucikkek egymáshoz viszonyított értéke látható (a bor többet ér, mint a fűszer; a fűszer többet ér, mint a tea; és a tea többet ér, mint a bor).

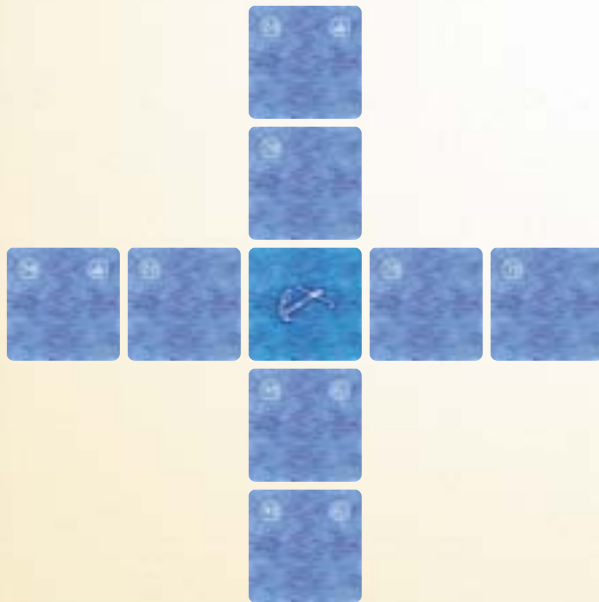
Előkészületek

Külön kell válogatni a kikötő- és a vízkártyákat. A kikötő közepét jelző kártyát az asztal közepére ki kell tenni, és rá kell tenni a hajót. A vízkártyák pakliját meg kell keverni,

majd fel kell csapni nyolcat, és azokat képpel felfelé kirakni úgy, hogy egy egyenlőszárú keresztet formázzanak (*l. lent a képet*). Mindkét játékos felhúzza a kezébe a vízkártyák paklijából kettőt. Ezután az egész paklit meg kell fordítani - a legfelső vízkártya így mindig látható lesz.

A kikötőkártyákat a vörös és a fekete számok alapján szét kell válogatni. Mindkét játékos megkeveri a saját színéhez tartozó kikötőkártyákat, majd a még képpel lefelé fordított kártyák közül húz hármat. Ezután a többi képpel felfelé egy pakliban lerakja maga elé.

Mindkét játékos megkapja a színének megfelelő raktárőröket, valamint kap 3 guldent és egy segítségkártyát. A raktárakat színek szerint szét kell válogatni, és maradék pénzzel (Amszterdam város pénztárával) olyan helyre tenni, ahol mindkét játékos elérheti azokat. A 6 különleges kártyát vissza kell tenni a dobozba, azokra az alapjátékban nincs szükség.



A játék menete

A játék fordulókból áll, és minden forduló hét lépésből, amelyek megszabott sorban követik egymást. A két játékos egyszerre hajtja végre az 1-3. lépéseket; utána előbb a kezdőjátékos hajtja végre a 4-7. lépéseket, majd ellenfele is végrehajtja azokat.

1. Kártya kiválasztása és felfedése
2. Kikötői adó megfizetése
3. A kezdőjátékos kijelölése
4. A hajó mozgatása
5. A kikötő növelése
6. Raktárépítés
7. A nyereség begyűjtése, kártyahúzás

1. Kártya kiválasztása és felfedése

Mindkét játékos kezében 5 kártya van. Mindketten kiválasztanak egyet, lerakva azt maguk elé képpel lefelé, hogy ellenfelük ne lássa, mi az. Miután mindketten választottak, a kiválasztott kártyákat egyszerre felfedik.

Azomban úgy is dönthet egy játékos, hogy nem játszik ki kártyát. Ilyenkor kap egy guldent a városi pénztárból, viszont a további fázisokból kimarad. Természetesen az ilyen játékos nem fizet kikötői adót sem (*l. lentebb*).

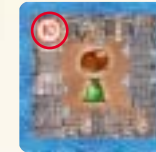
2. Kikötői adó megfizetése

Amennyiben egy játékos olyan kártyát fed fel, amelyen guldenszimbólum van, ellenfelének azonnal be kell fizetnie egy aranyat a városi pénztárba. Ha nem tud fizetni, akkor a saját kártyáját vissza kell vennie a kezébe, és számára ezzel ez a forduló véget is ért. Az olyan kártyákért, amelyet az ellenfél visszavesz a kezébe, nem kell adót fizetni. Amennyiben mindkét játékosnak adót kellene fizetnie, de egyikük sem képes, úgy mindkettejük köre véget ér - viszont

mindketten kapnak egy aranyat a városi pénztárból.

3. A kezdőjátékos kijelölése

Az a játékos kezd, akinek a kártyáján nagyobb szám látható. Előbb ő hajtja végre a következő lépéseket, és csak utána ellenfele.



4. A hajó mozgatása

A hajót Amszterdam városa tartja fenn, és feladata, hogy rendet tartson a kikötőkben - s ha egy építkezés nem nyeri el a város tetszését, lerombolja azt. A hajó segítségével el lehet távolítani a játéktérről egy már lerakott kikötőkártyát.

A hajó mozgatása

Ha a játékos olyan kártyát fed fel, amelyen hajószimbólum is van, eldönti, mozgatja-e a hajót. A hajó bármelyik, tetszőleges vízkártyára lerakható, kivéve arra, amelyen a mozgatás előtt volt. Ha a játékos úgy dönt, nem mozgatja a hajót, az marad a helyén.

Kártya eltávolítása

Ha a hajó olyan vízkártyára megy (ténylegesen) át, amelynek szomszédságában hajószimbólumos ki-

kötőkártya van, ez utóbbi eltávolítható. Az eltávolított kártya visszakerül tulajdonosa paklijának aljára.

A hajó mozgatását követően nem kötelező kikötőkártyát eltávolítani; kártya eltávolítására azonban csak a hajó tényleges mozgatása után kerülhet sor. Ha a hajó szomszédságában több hajószimbólumos kikötőkártya is van, a játékos eldöntheti, hogy melyiket távolítja el. Saját hajószimbólumos kikötőkártya is eltávolítható. A következő lépés során akár a most eltávolított kártya helyére is lerakható a felfedett kártya.



Csak a hajótól jobbra lévő kikötőkártya távolítható el. A hajó alatt lévő kikötőkártyán nincs hajószimbólum, az átlósan lévő kártya pedig nem számít szomszédosnak.

Raktárak lerombolása

Ha egy kikötőkártyát eltávolítanak, természetesen a kártyán látható árucikkeknek megfelelő raktárakat is el kell távolítani. Alkalmassint új központi lerakatot is ki kell jelölni, amennyiben a kártya eltávolításával két vagy több

új terület jött létre, vagy ha maga az eltávolított kártya központi lerakat volt. Ha az adott területen ez volt az egyetlen árucikk kikötőkártyája az egyik játékosnak, nyilvánvalóan az összes raktárát is el kell távolítani.



Ennek a kikötőterületnek a 11-es kártya a központi lerakata, így erre került a barna és a zöld raktár.

5. A kikötő növelése

A játékosnak felfedett kártyáját egy, az asztalra már letett kártya szomszédságába (mellé, alá vagy fölé) le kell raknia.

A kikötő

A teljes játékerteret 7 sorban és 7 oszlopban lerakott kártyák alkotják. Minthogy a kezdéskor lerakott kereszt csak 5-ször 5-ös, a játék kezdetekor a játéktérnek még nincs meghatározva egyik széle sem - még minden irányban növekedhet. Amint azonban akármilyen irányban 7 kártya kerül egymás mellé, abban az irányban a játéktér már nem nőhet tovább. Ha már mindkét irányban van egy sorban 7 kártya, a játéktérnek immár megvan mind a négy széle.



A kikötőterületet a fekete játékos megnövelte; neki a 8-as kártya a központi lerakata.

A központi lerakatok révén egy pillantással átlátható, kinek hány raktára van egy adott kikötőterületen. Amennyiben a játék folyamán két olyan kikötőterület egyesül, ahol egy adott játékosnak van központi lerakata, úgy a játékos kiválasztja az egyik központi lerakatát, amely megszűnik, mivel onnét az összes raktárát átrakja a másikra.

Elszigetelt kikötőterületek

Amikor a kártya lerakásával lezár egy kikötőterületet, a játékmenet egy rövid időre félbeszakad, a kikötőterületet ki kell értékelni.

Ekkor az a játékos, aki a nagyobb értékű árut raktározza az adott területen, egy győzelmi pontot kap. Ő a kikötőterületről leveszi az összes raktárát, viszont felrakja oda egy őret. A pontokat papíron célszerű vezetni.

A kikötőterület kiértékelése

A terület azé a játékosé, akinek bármelyik áruajtából a **legnagyobb különbséggel** rendelkezik az adott kikötőterületen. A különbség az, amennyivel az adott árucikkból az egyik játékosnak több van az adott kikötőterületen, mint a másiknak.



Fűszerből ugyanannyi van a két játékosnak, viszont borból a különbség 3 a vörös játékos javára (3:0), míg teából csak 2 a különbség a fekete játékos javára (0:2).

A különbségek egyenlőségénél azé a kikötőterület, akinek **több többség** van.



A legnagyobb különbség mindkét játékos esetén 2, azonban a vörös játékosé a többség a fűszernél és a bornál, míg a fekete játékosnak csak teából van többsége.

Ha mind a különbségek mértéke, mind a száma egyenlő, a legnagyobb különbséget adó **árucikk értéke** dönt. A bor értékesebb a fűszernél, a fűszer értékesebb a teánál, és a tea értékesebb, mint a bor. *(Az árucikkek egymáshoz viszonyított értéke a segítségkártyákon is látható.)*



Sem a különbségek nagyságában (2), sem a többségek számában (1) nincs különbség. A legnagyobb különbség a vörös játékosnál borból, a feketénél teában van. Mivel a tea értékesebb, mint a bor, a kikötőterületért a fekete játékos kapja a pontot.

Ha még mindig egyenlőség van, a kikötőterületért nem jár pont.

7. A nyereség begyűjtése, kártyahúzás

Ha a játékos vízkártyát rakott le, az amszterdami városi pénztárból kap 1 guldent a kikötő kotrásáért. (Akkor is 1 guldent kapott a játékos, ha úgy döntött, nem fed fel kártyát.)

Amennyiben a játékos felfedett egy kártyát, egy ugyanilyen típusú kártyát kell húznia. Aki például vízkártyát fedett fel és rakott le, annak vízkártyát kell húznia. (Természetesen az a játékos, aki úgy döntött, nem fed fel kártyát, most nem is húz.) A játékosoknak mindig 2-2 vízkártyát és 3-3 kikötőkártyát kell a kezükben tartaniuk.

A játék vége

A játék azonnal véget ér, amikor betelik a 7x7-es játéktér (ez megtörténhet úgy is, hogy a játékosok egyike már nem tudja lerakni felfedett kártyáját). Ha még sikerül egy területet lezárni, azt a területet még ki kell értékelni.

Mindkét játékos 1-1 győzelmi pontot kap minden olyan terület után, ahol az ő raktárára van - de csak az öt legnagyobb kikötőterületért jár így pont. Minél több kikötőkártya alkot egy területet, annál nagyobb az a kikötőterület. Ha ötnél több terület van, és az öt legnagyobb "alján" egyenlőség alakul ki, az a terület számít, amelyik közelebb van a kikötő közepéhez - a legrövidebb úton lehet a kártyákon lépegetve eljutni oda. Ha több terület ugyanolyan közel van, egyik sem számít; ilyenkor helyettük egy másik, kisebb terület lesz az, a melyik ténylegesen győzelmi pontot ad.

Példa:

A terület: 5 kikötőkártya

B terület: 5 kikötőkártya

C terület: 5 kikötőkártya

D terület: 1 kikötőkártya, 2-es távolság

E terület: 1 kikötőkártya, 2-es távolság

F terület: 1 kikötőkártya, 2-es távolság

G terület: 1 kikötőkártya, 1-es távolság

A-C számít, D-F kiesik, G számít.

Egyenlőségnél az a játékos nyer, akinek több pénze van. Ha még ebben is egyenlők, a játék döntetlennel ér véget.

A daru

A daru segítségével meg lehet akadályozni az ellenfelet kikötőkártyák lerakásában. A játékos nem rakhat le kikötőkártyát ellenfele daruja mellé; vízkártyákat azonban igen. Két, nem ugyanazon játékoshoz tartozó daru közé ilyenformán csakis vízkártya rakható le.

Mindkét játékosnak két daruja van. Daru felfedése után a forduló végén vízkártyát kell húzni.

Variánsok

A variánsok révén változatosabbá tehető a játék. Ha másként nincs megjelölve, mindig a normál játék szabályai érvényesek.

A különleges kártyák

A 6 különleges kártyát (hidakat, dagályokat és vámházakat) meg kell keverni és külön pakliban, képpel lefelé lerakni. A 2. lépés, a kártya kiválasztása és felfedése előtt vásárolható különleges kártya. Aki vesz egyet, az befizet 2 guldent a városi pénztárba, majd kezébe veszi a pakli legfelső lapját; a kártyát még ebben a fordulóban ki kell játszania (vagyis ez lesz a felfedett kártyája). Ha már csak egy különleges kártya van a pakliban, de mindkét játékos szeretné, mindketten felfedik egy kártyájukat - akién a nagyobb szám látható, az vásárolhatja meg a különleges kártyát (a játékosok felfedett kártyájukat visszaveszik a kezükbe).

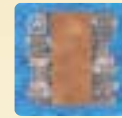
Különleges kártya nem rakható le már lezárt területre. Különleges kártya felfedése és lerakása után a játéko nem húz kártyát (hiszen még mindig 5 kártya van a kezében).

A dagály



A dagályt a játékos ráteheti egy már lerakott hídra, vagy olyan kikötőkártyára, amelyen csak egyetlen árucikk látható. A különleges kártyát egyszerűen rá kell rakni a másik kártyára. Vízkártyára és a fentitől eltérő kikötőkártyára nem rakható le a dagály. A dagály vízkártyának számít, de arany nem jár érte.

Híd



A hidat a játékos ráteheti egy már lerakott vízkártyára vagy dagályra. A különleges kártyát egyszerűen rá kell rakni a másik kártyára. A híddal két, el nem zárt terület egyesíthető. Az egyesített területek innentől egy területnek számítanak. A híd kikötőkártyának számít.

Vámház

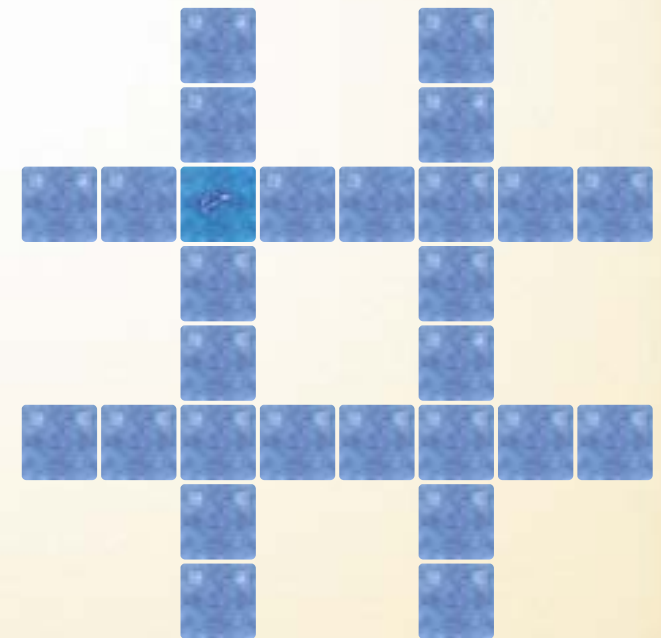


A vámházat úgy kell lerakni, mint bármely "rendes" víz- vagy kikötőkártyát - kivéve, hogy nem rakható le, ha azzal egy terület lezárulna. A terület, ahol vámház van, eggyel több győzelmi pontot ér; így, ha egy területen két vámház is van, a terület összesen 3 győzelmi pontot ér.

Vízijáték

6x6-os játéktér, a kezdetnél két irányban már behatárolva. Minden kikötőkártyának legalább egy vízkártyával szomszédosnak kell lennie. Ha egy játékos kikötőkártyát fed fel, de azt nem tudja kijátszani, a kártyát visszaveszi a kezébe; ezzel fordulója véget is ér.

A játék végén minden területet ki kell értékelni.



Amőba

A - már kezdet kezdetén behatárolt - játéktér 8x8-as. A játékban nincsenek daruk. Vízkártyák kijátszhatóak, de a területeket nem lehet kisebbekre szabdalni. Az a játékos nyer, aki megszerez három, egy sort alkotó területet. A sor lehet vízszintes, függőlegesen és átlósan is. A területeket mindenfelől víznek kell határolnia, és egyazon játékoshoz kell tartozniuk. A játék azonnal véget ér, amint egy játékosnak sikerül e fenti célt megvalósítania. Ha ez egyiküknek sem sikerül, az lesz a győztes, aki több területet szerzett meg.

Ebben a játékban könnyen alakul ki pénzhíány.