

CARTAGENA

DIE GOLDINSEL

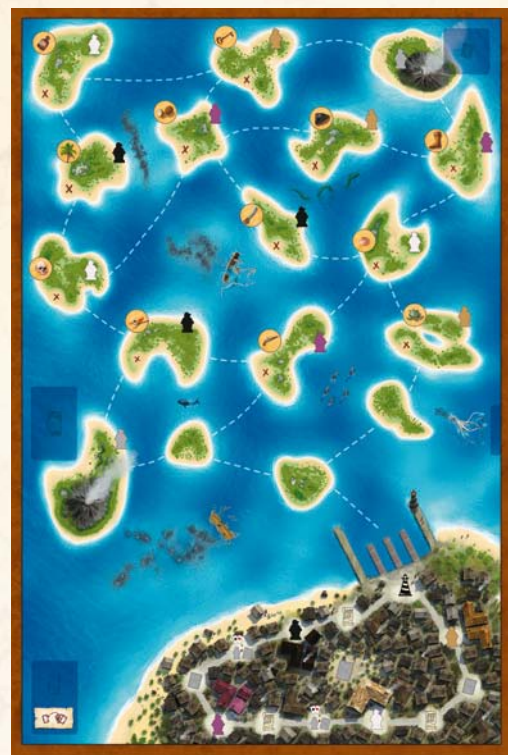
Az Aranysziget

Tartozékok
Játékötlet
Előkészületek



Tartozékok

- 1 játéktábla
- 4 kapitánybábu (piros, sárga, zöld, kék)
- 4 hajóbábu (piros, sárga, zöld, kék)
- 64 kalózkártya (16-16 piros, sárga, zöld és kék)
- 16 kalózbábu (4-4 fekete, fehér, lila és festetlen)
- 28 ásási engedély (7-7 piros, sárga, zöld és kék)
- 12 szigetkártya
- 4 ereklyekártya
- 12 kincsésládajelző
- 27 érme (17 egyes és 10 hármás)
- 1 játékszabály



Játékötlet

Kapitányok vagytok, akik hallottatok a legendás Aranyszigetről. Így hát a Kalózfészekben információt (szigetkártyákat) gyűjtötök, kalózat toboroztok és ásási engedélyeket vásároltok; ha

már úgy gondoljátok, felkészültetek, kihajóztok az Aranysziget felkutatására. Aki elsőként talál rá, jó eséllyel megnyeri a versenyfutást.

Előkészületek

(Az első játék előtt a kincsesládajelzőket és az érméket óvatosan nyomkodjátok ki a keretéből.)

A **játéktáblát** rakjátok ki az asztal közepére. A példában hárman játszottok.

A A **12 szigetkártyát** keverjétek meg és rakjátok le képpel lefelé húzópakliként.

B Egy **szigetkártyát** képpel lefelé csúsztassatok félig a játéktábla alá az óriáskalmárnál. Ez a sziget lesz az Aranysziget. **Fontos**, hogy egyikőtök sem tudhatja, melyik sziget ez. A kártyára rakja-tok egy 3-as érmét.

C A **4 ereklyekártyát** képpel felfelé rakjátok az alsó tűzhányós sziget mellé.

D Annak függvényében, hányan játszottok, rakjátok minden színből **2-4 kalózbábút** a Kalózfészekre, saját színű házaikhoz:

- 2 játékos esetén 2-2 bábút színenként;
- 3 játékos esetén 3-3 bábút színenként;
- 4 játékos esetén 4-4 bábút színenként.

E A **12 kincsesládát** képpel lefelé keverjétek meg, és a kincses szigetekre (az x-szel jelölt helyekre) rakjátok le egyet-egyét.

F Az **érméket** készítsétek a játéktábla mellé, ez lesz a bank. Csak a játék végén lesz rájuk szükség.



Mind választatok magatoknak egy színt.

Vegyétek el **kapitányokat** és **hajókat**. A kapitányokat rakjátok a Kalózfészekre, a világítótoronyhoz, a hajókat pedig a kikötőbe, egy-egy szabad mólóhoz.

16 kalózkártyát keverjétek meg, a paklit rakjátok le magatok elé, majd a legfelső 4 lapot vegyétek a kezetekbe.

Ásási engedélyeitek közül a 7-est képpel felfelé rakjátok a felső tűzhányós sziget mellé. Többi ásási engedélyeiteket keverjétek meg.

Válasszatok egy ásási engedélyt, azt rakjátok le magatok elé, a többit pedig rakjátok Kalózfészek közepére, képpel lefelé.

Húzzatok **egy-egy szigetkártyát**. A szigetet jól jegyezzétek meg, mert a kártyát utóbb ellophatják tőletek. megszerzett szigetkártyáitokat és ásási engedélyeiteket mindig képpel lefelé tartátok magatok előtt.

(2 vagy 3 játékosnál a felesleges tartozékokat rakjátok vissza a dobozba.)

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot.

CARTAGENA DIE GOLDINSEL

Az Aranysziget

Kutatás az arany után, 2-4 kapitány részére, 10 éves kortól

A játék célja
A játék menete
A játék vége
Variáns

Tervező: Rüdiger Dorn



A játék célja

Kapitányként arra törekedtek, hogy a játék végén nektek legyen a legtöbb aranyatok. Aranyat a szigeteken elrejtett kincsesládákban találtok, de az ereklyék felleléséért és az Aranysziget megtalálásáért is aranyat kaptok. De vigyázzatok: csak olyan kapitány lehet a győztes, aki rálelt az Aranyszigetre!

A játék menete

A soron lévő játékos az alábbi akciókat hajtja végre, ebben a sorrendben:

1) Kártyajátszás és bábumozgatás (kötelező)

2) Kártyajátszás, képesség használata (opcionális)

3) A kézben tartott kártyák kiegészítése négyre (kötelező)

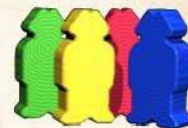
Ezután a játékos bal oldali szomszédja kerül sorra.

1) Kártyajátszás, bábumozgatás

A soron lévő játékosnak ki kell játszania egy kártyát a kezéből és mozgatnia kell egyik bábuját (kapitányát vagy hajóját). A zászlón lévő számok a mozgáspontokat mutatják, ezeket mind ki kell használnia. Ha világitótorony van a szám helyén, egy bábut vissza kell rakni a kikötőbe (a kapitányt a világitótoronyhoz vagy a hajót a mólóhoz). Egy helyen bárhány bábu lehet.

A kapitány mozgatása a Kalózfészkekben

Csak akkor léphet kapitányával a játékos, ha hajója a kikötőben van. A Kalózfészkekben mindig az óramutató járását követve vagy azzal ellentétesen kell mozogni: a játékos mozgása előtt mindig eldönti, melyik irányt követi. Körében a játékos egy helyet csak egyszer kereshet fel. A legtöbb helyen végrehajtható valamiféle akció (lásd később).



A hajó mozgatása a tengeren

Csak akkor léphet hajójával a játékos, ha kapitánya a világitótoronynál van. A hajók szigetől szigetig mozognak, a fehér vonalakat követve, és minden ilyen mozgás egy mozgáspontba kerül. Körében a játékos egy vonalon csak egyszer hajózhat végig.



A kikötőbe visszaérkezve a partaszállítás, illetve a hajóra szállás nem kerül mozgáspontba. A játékos megteheti, hogy hajójával/kapitányával a kikötőbe lép, és mozgását az ott várakozó másik bábujaival folytatja.





Példa: A piros kapitány a fekete kalózok házában áll. A játékos kijátsszik egy 5-ös kártyát, és kapitányával kettőt lép, hogy a világítótoronyhoz jusson, és utána még hármat lép a hajójával.

A kijátszott kártyát a játékos képpel felfelé saját dobott lapjaihoz rakja. Ha kifogy kalózpaklija, dobott lapjait megkeverve új kalózpaklit alkot.

Akciók a Kalózfészkekben



A játékos elveszi a készletből egy ásási engedélyt, majd képpel lefelé lerakja maga elé.



A játékos elvesz egy adott színű kalózbábút, kirakva maga elé. **Fontos:** Egy játékos előtt legfeljebb három kalózbábu lehet!



A játékos felhúzza a szigetpakli legfelső lapját, majd képpel lefelé lerakja maga elé - immár tudja, hogy az adott sziget nem az Aranysziget. *Érdeemes a szigetet jól megjelyeznie, mert a szigetkártyát ellophatják tőle.*



A játékos kártyázik: felcsapja és a dobott lapjaihoz rakja kalózpaklija legfelső lapját. Ha a lap jobb felső sarkában van kártyaszimbólum, a játékos nyert, elvehet egy ásási engedélyt és egy tetszőleges színű kalózbábút (ha még nincs előtte három kalózbábu).

Ha a lapon nincs kártyaszimbólum, a játékos nem

kap semmit sem.

Ha a készletben már nincsenek ásási engedélyei vagy nincsenek kalózbábuk, a játékos nem kapja meg az adott jutalmat.



Itt nincs akció, de csak ide lépve lehet kihajózni.

2) Kártyakijátszás, képesség használata

Mozgása után a soron lévő játékos kijátszhat még egy kártyát a kezéből, hogy végrehajtsa annak képességét. Második mozgásra nincs lehetőség!

A kártyaképességek

Tolvaj (2 db)



1. lehetőség: A játékos elvehet egy játékosársától **egy** képpel lefelé lévő szigetkártyát. Ezt csak akkor teheti meg, ha egyik bábuja (hajója vagy kapitánya) ugyanott van, mint ellenfele ugyanilyen bábuja.

2. lehetőség: Csak akkor, ha már kifogyott a szigetpakli, és a játékos kapitánya olyan helyen áll, ahol szigetkártyát lehetne húzni. A játékos elvehet egy tetszőleges játékosársától **egy** képpel lefelé lévő szigetkártyát. Nem szükséges, hogy kapitánya ugyanot legyen, mint ezen ellenfele kapitánya.



Mestertolvaj (1 db)

Ugyanaz a képessége, mint a tolvajnak (1. és 2. lehetőség), de **egy vagy két** szigetkártyát tud ellopni.

Jósnő (2 db)

A játékos felveszi egy kincsesláda jelzőjét, megnézi, majd képpel lefelé visszarakja a helyére.



Kalóz (2 db)

A játékos visszavesz **egy** kalózt arról a szigetről, ahol hajója horgonyzik, lerakva a kalózt maga elé. Háromnál több kalóz továbbra sem lehet előtte.



Veterán kalóz (2 db)

A játékos visszavesz **egy vagy két** kalózt arról a szigetről, ahol hajója horgonyzik, lerakva a kalózt vagy kalózokat maga elé. Háromnál több kalóz továbbra sm lehet előtte.



Emlékmű (1 db)

A játékos egy ellenfele dobópaklija legfelső lapjának képességét hajtja végre.

Partraszállás kincses szigeten (6x)

A hajónak kincses szigetenél kell lennie (ahol van kincsesláda). A játékos készletéből lerak egy adott színű **vagy** két tetszőleges színű kalózt a szigetre, **valamint** maga elől lerak oda képpel lefelé egy ásási engedélyt. Ha a szigeten már volt ásási engedély, az újat a régi tetejére kell rakni.

Fontos: Egy szigeten egy játékosnak csak egy ásási engedélye lehet!



Partraszállás tűzhányós szigeten

Ugyanezek a kártyák erre is használhatók. A hajónak tűzhányós szigetenél kell lennie. A játékos készletéből egy tetszőleges színű kalózt kirak a szigetre. Ezután, annak függvényében, melyik szigetenél van:

- Elveszi saját 7-es ásási engedélyét, amit képpel lefelé lerak maga elé.
- Választ egyet az ott lévő ereklyekártyák közül, elvéve azt, részeseülve a kártya bónuszából.

Az ereklyekártyák bónuszai

Amikor a játékos kincses szigeten száll partra, és csak egy kalózát rakja ki oda, az bármilyen színű lehet.



Amikor a játékos mozog bábuival, eggyel többet léphet.



A játékosnak öt lap lehet a kezében, köre végén ötre egészíti ki a kezét.



A játékos minden köre elején eldobhat a kezéből egy vagy két kalózkártyát, hogy ugyanennyi kártyát húzzon paklijából.



Egy játékosnak sem lehet egynél több ereklyekártyája.

3) A kézben tartott kártyák kiegészítése négyre

Köre végén a soron lévő játékos egy vagy két kártyát húz, hogy így a kezében négy kártya legyen.

(Kivétel: Az egyik ereklyekártya miatt a kézben öt kártya lehet.

A játék vége, értékelés

Miután egy játékos kirakta hatodik ásási engedélyét egy szigetre, az összes többi játékos még sorra kerül egyszer.

Ezután kezdődik az értékelés.

A kalózkokat érdemes levenni a szigetekről, majd a szigeteket sorra ki kell értékelni.

- A kincsesládát olyan szigetről, ahol egy ásási engedély sincs, vissza kell rakni a dobozba.
- A kincsesládát olyan szigetről, ahol csak egy ásási engedély van, az engedély tulajdonosának kell adni. (Az engedély még marad a szigeten!)
- A kincsesládát olyan szigetről, ahol több ásási engedély is van, annak a játékosnak kell adni, akinek a legértékesebb az ásási engedélye. Egyenlőségnél a hamarabb lerakott (vagyis lentebbi) engedély számít. Az összes többi játékos, akinek van ásási engedélye a szigeten, aranyat kap a bankból: a 2. helyezett 1, a 3. helyezett 2, a 4. helyezett 3 arannyal kap kevesebbet, mint a kincsesláda értéke. (Az engedélyek még a szigeten maradnak!)



Végül, miután minden sziget ki lett értékelve, fel kell fedni a tábla alá csúsztatott szigetkártyát. Ez a sziget az Aranysziget. Akinek az Aranyszigeten a legértékesebb engedélye van (egyenlőségnél lásd a fenti szabályt), kap egy 3-as érmét; a többiek nem kapnak plusz aranyat.

Akinek nincs ásási engedélye az Aranyszigeten, kiesett.

Mindenki, aki rálelt az aranyszigetre, összeadja, mennyi aranyat szerzett (kincsesládák, érmék, ereklyekártyák).

Példa

kincsesládák		9
érmék		4
ereklyekártya		2
		15

Akinek a legtöbb aranya van, győzött. Egyenlőségnél az a győztes, akinek az érintettek közül értékesebb ásási engedélye van az Aranyszigeten.

Variáns

Valamivel egyszerűbb a játék, ha még az elején megegyeztek abban, hogy ki-ki papíron vezetheti, amit a szigetekről és a kincsesládákról megtudott, így nem kell a memóriára hagyatkozni.

© 2008 Winning Moves.
Alle Rechte vorbehalten.

Winning Moves Deutschland GmbH
Lindemannstraße 13, 40545 Düsseldorf
www.winning-moves.de

fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)