

# A Fuggerek

**Tervező:** Klaus-Jürgen Wrede

2-4 játékos részére

10 éves kortól

játékidő kb. 30-45 perc

## Tartalom

9 árkártya az árak jelölésére (1-9 gulden)

1 *Gazdag Jakob*-kártya

5 áruértékjelző kártya

45 árukártya (rész, posztó, bor, fűszer, ékszer - mindegyikből 9 darab, közülük 2-2 királyi pecséttel ellátva)

4 kereskedőkártya

játékszabály

## Játékölet és a játék célja

Európa leggazdagabb családja, a Fuggerek 1367 óta Augsburg városában éltek, és folyamatosan a legkiválóbb partnerek után kutattak, hogy kiterjeszthessék üzleteiket egész Európára. A játékosok kereskedőket alakítanak, akiknek a célja, hogy a kereslet befolyásolásával úgy mozgassák az árakat, hogy az nekik a legtöbb pénzt hozza. A legnagyobb haszonnal üzletelő játékos végül lehetőséget kap arra, hogy megkösse a hőn áhított szerződést *Gazdag Jakabbal*, a Fugger-család fejével.

## Előkészületek

- Legyen elől papír és ceruza.
- Fekessük a **kilenc árkartyát** úgy, hogy egy kört formáljanak egytől kilencig (*lásd a képet a kiegészítő kártyák egyikén*).
- Helyezzük az **öt áruértékjelző kártyát** az ötguldenes árkartya mellé. Ezeket a kártyákat akár ketté is lehet hajtani és így felállítani őket.
- Tegyük a **Gazdag Jakob-kártyát** a kör mellé, képpel felfelé.
- Keverjük össze a **45 árukártyát** és a **négy kereskedőt**, és helyezzük a kör közepére képpel lefelé. Ez lesz a húzópakli.
- Mindegyik játékos húzzon négy lapot a pakliból és vegye a kezébe e lapokat.
- *Gazdag Jakob* is kap két kártyát a pakliból. Helyezzük őket *Gazdag Jakob* kártyája mellé, képpel fölfelé. Ha egy kereskedőt húzunk, képpel lefelé rakjuk le a húzópakli mellé. Ez lesz a dobott lapok paklija. Ezután húzzunk egy új kártyát a kereskedő helyett.
- Döntsük el, ki kezdi a játékot.

## A játék menete

A játék több **fordulóból** áll.

A kezdőjátékost a többiek az óramutató járásával meg-  
egyező sorrendben követik.

A soron lévő játékos a három alábbi lehetőség közül választ egyet:

### A) Húz egy kártyát a húzópakliból (árukészlet feltöltése)

- Csak akkor húzhat kártyát, ha a kezében legfeljebb négy lap van.
- Ha a húzópakli elfogyott, újra kell keverni a dobott lapokat és abból húzni.

### B) Maga elé tesz egy kártyát a kezéből, képpel fölfelé (a kereslet meghatározása)

- Csak egy kártyát tehet a kezéből maga elé, képpel fölfelé. Választhat, hogy árukártyát (pecsétet vagy egyszerűt) vagy kereskedőkártyát játszik ki.
- Egy játékos előtt sem lehet kettőnél több kereskedő.

### C) Maga elé tesz egy kártyát, képpel lefelé (a játék végén értékelendő szállítmányok meghatározása)

- Ezt a cselekedetet csak az első két fordulóban lehet választani, fordulónként legfeljebb egyszer. Tehát a második forduló végén minden játékos előtt legfeljebb két lefelé fordított kártya lehet (és ez a szám a játék folyamán nem is nőhet).

*Ezt a lehetőséget arra lehet használni, hogy bónuszpontokat kapjon a játékos a játék végén (lásd A játék vége és a végső értékelés).*

*Abból a célból, hogy könnyebb legyen megkülönböztetni, melyik kártyát melyik fordulóban tette le a játékos, érdemes az első fordulóban így letett kártyát függőlegesen, a másodikat pedig 90 fokkal elfordítva, vízszintesen letenni.*

- Minden alkalommal, ha egy játékos képpel lefelé tesz egy kártyát maga elé, húzzunk a húzópakliból egy kártyát és tegyük *Gazdag Jakob* mellé. (Ha ez egy kereskedő, húzzunk helyette egy másik kártyát.) Kivételt jelent ez alól, ha négy játékos játszik, ekkor ugyanis *Gazdag Jakob* nem kap kártyát.

### **Értékelés a forduló végén**

Egy forduló akkor ér véget, ha **valamelyik árucikkből 5 kártya van az asztalon**. A játékosok előtt fekvő **felfordított** és a *Gazdag Jakob* mellé helyezett kártyák számának. Ekkor kezdetét veszi az értékelés.

Mindenekelőtt meg kell változtatni az árakat: **Annak a három árucikknek, melyből a legtöbb van az asztalon, emelkedik az ára, mégpedig a hozzá tartozó lent lévő kártyák számával (lásd a példát)**. Figyelembe kell venni a *Gazdag Jakob* melletti kártyákat is.

Ha a lent lévő kártyák számának szempontjából döntetlen alakul ki a második helyen, akkor az érintett árucik-

kek mindegyikének emelkedik az ára. Ebben az esetben nem számít, hogy melyik árucikkből volt a harmadik legtöbb, annak ugyanis nem emelkedik az ára.

Ha a lent lévő kártyák számának szempontjából a harmadik helyen alakul ki döntetlen, akkor az érintett árucikkek mindegyikének emelkedik az ára. Ilyenformán lehetséges, hogy háromnál több árucikknek emelkedjék az ára egy körben.

**Fontos:** *Ha egy árucikk ára meghaladná a kilenc gulden, akkor a szóban forgó áruértékjelző kártya megáll egy guldennél. Ennek az árucikknek az értéke nem emelkedik a következő fordulóig.*

Mindazoknak az árucikknek, melyeknek nem nőtt az ára ebben a fordulóban, most eggyel csökken az ára. Az ár soha nem csökkenhet 1 gulden alá.

**Példa:** *5 fűszer-, 4 posztó-, 4 bor-, 2 réz- és 1 ékszerkártya van képpel fölfelé az asztalra lerakva. Fűszerből, posztóból és borból van tehát a legtöbb. A fűszer ára 5 guldenről 9-re emelkedik, majd visszaesik 1-re. A posztó és a bor ára 5 guldenről 9-re nő. A réz és az ékszer ára 1-gyel csökken, 4 guldenre.*

Ezután mindenki eladja az áruit. A játékosok az áruértékelő által megjelölt árat kapják minden előttük fekvő, képpel fölfelé fordított kártyáért. A játékosok által kapott pénzt jegyezzük fel a papírra.

Ha egy árucikkből az értékelésnél **legfeljebb 3** van az asztalon, akkor ezek közül a **királyi pecsét**tel ellátottak értékét **duplán** kapja meg a kártyát birtokló játékos. A pecsét nélküli kártyák értéke nem változik. Ha az adott árucikkből több, mint 3 van az asztalon, akkor a pecsétes kártyák értéke nem kétszereződik meg.

*Gazdag Jakab* pénzét nem kell kiszámolni.

### Új forduló

Az értékelés után a játékosok az összes, az asztalra képpel fölfelé lerakott árukártyát a dobott lapok közé teszik.

Minden játékos húz két lapot a húzópakliból. Ezenfelül azok a játékosok, akik előtt képpel felfelé két kereskedő van, még 5, azok pedig, akik előtt egy kereskedő van, további 2 kártyát húznak.

**Fontos:** *Az új forduló kezdetén azok is húznak kártyát, akiknek négynél több kártya van a kezében.*

Ezután az asztalon lévő kereskedőket a dobott lapok közé kell tenni.

*Gazdag Jakab* mellé megint fel kell csapni két árukártyát.

Az új fordulót annak a játékosnak a bal oldali szomszédja kezdi, aki az előző fordulóban kijátszotta az értékelést elindító árukártyát.

### A játék vége és a végső értékelés

Ha egy értékelés végén bármelyik játékosnak 100 vagy több guldenje van, a játék véget ér.

Ekkor még sort kell keríteni a végső értékelésre. A végső értékelésnél csak az első két kör folyamán képpel lefelé kijátszott kártyákat (a szállítmányokat) kell figyelembe venni.

Szállítmányaikért az aktuális ár kétszeresét kapják a játékosok (a királyi pecsétek nem számítanak).

A legtöbb pénzt birtokló játékos a győztes, ő lesz a Fuggerek kereskedelmi partnere.

## Szabályok két játékos részére

Az alapjáték szabályait kell követni az alábbi eltéréssel:

Amint mindkét játékos befejezi a körét, a húzópakliból *Gazdag Jakob* mellé kell tenni egy kártyát. Ha ez egy kereskedő, húzni kell helyette egy másik kártyát. (Tehát miután mindkét játékos végrehajtott egy-egy akciót, fel kell csapni egy kártyát *Gazdag Jakob* mellé. Ezután újra a két játékos következik, majd ismét *Gazdag Jakob* mellé kell tenni egy kártyát a pakliból, és így tovább a forduló végén esedékes kiértékelésig.)

*B. Naegele, M. Andersch és K. Adlung értékes segítséget nyújtottak a játék kidolgozásához.*

## ADLUNG SPIELE

Küferstraße 40/1 · D-71686 Remseck a. N.

Tel: +49 7146 / 44005 · [www.adlung-spiele.de](http://www.adlung-spiele.de)

Fordító: Adhemar