

Kiértékelés

Miután az utolsó felfedezőkártya is aukcióra került, a játékosok megkapják a III. mezők szerint nekik járó aranykártyákat, a **III. fázis véget ér**, és elkezdődik a **kiértékelés**.

A kiértékelést az a játékos kezdi, aki megszerezte az utolsó felfedezőkártyát. **Győzelmi pontjait** az alábbi módon számolja ki: először összeszámolja az azokért a **mezőkről járó győzelmi pontokat**, ahol a hajói állnak, utána pedig hozzáadja a **kezében lévő aranykártyák győzelmi pontértékét**. Fogja két hajóját, és velük jelzi összesített győzelmi pontjait a kiértékelőoszlopokon. Utána a tőle balra ülő játékos összesíti pontjait, és így tovább.

A piros játékos pontjai:



Marco Poloért 0, Vasco da Gamaért 1, és a kezében maradt egy aranykártyáért 1 győzelmi pontot kap. A piros játékos a játékban Magellanra koncentrált, és az I. fázis során két Magellan-kártyát is megszerezett. Az első alá egy 1-es, a második alá egy 2-es aranykártyát csisztatott. A II. fázis során mindkét Magellan-kártyát megszerezte, és alájuk egy 1-es, illetve egy 4-es aranykártyát csisztatott. Végül a III. fázis során megszerezte az ottani Magellan-kártyát, és alá egy 5-ös aranykártyát csisztatott. Magellan összesen 8x3=24, valamint 5x2=10, tehát összesen 34 győzelmi pontot hozott neki. Eleddig 36 győzelmi pontja van.

Most tér rá Pizarróra. Az aranykártyapakliból először egy 5-öst, aztán egy 6-ost, utána egy 2-est húz. Emlékezzünk, a pénzeszeskókkal kell számolnia - ha most megállna, 13 győzelmi pontot kapna, és 36+13, tehát 49 győzelmi pontja lenne. Miből van a két játékosnak 52 pontja van, ez még kevés lenne; hogy győzzön, még legalább egy lapot húznia kell. Egy 8-ast húz, és így a kártyák összértéke 21 dukát - tehát nem kap Pizarróért győzelmi pontot.

Összesen tehát 36 győzelmi pontja van - ő a második.

A piros játékos győzelmi pontjai:

Marco Polo: 0
Vasco da Gama: 1
F. Pizarró: 0
aranykártyák: 1
36 győzelmi pont

Pizarróért
kapott győzelmi
pontok = 0



Irány a tenger!

A tervező és a kiadó köszönetet mond játékesztelőknek, különösen Dieter Hornungnak, Nathali Klingennek, André Maacknak, Andreas Maszuhnak, Karl-Heinz Schmielnek, Schorschknak, Andreas Triebnek, Alex Weißnek, Volker Weitzelnek, Hannes Wildnernek, valamint Tom Lehmann egyesült államokbeli játékesztelőinek.

© 2002 Hans im Glück Verlags-GmbH

RioGames@aol.com or POBox 45715, Rio Rancho, NM 87174, USA
www.riograndegames.com

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

Magellan

Tom Lehmann



játékszabály

3-6 játékos részére, 12 éves kortól, játékidő kb. 45 perc

Ez a nagy felfedezők játéka: a merész utazóké, kapitányoké és navigátoroké, mint Marco Polo, Vasco da Gama, Kolumbusz Kristóf, Francisco Pizarro, James Cook és Ferdinand Magellan, akik új, ismeretlen országokat és földrészeket fedeztek fel, és kiágitották az "ismert világ" határait.

A játékosok ama királyokat személyesítik meg, kik kapitányaikat a világ minden sarkába elküldték új földek felkutatására - és persze az ottani, mérhetetlen kincsek megszerzésére. Emellett mind igyekeznek saját maguknak megnyerni a legjobb, legmerészebb kapitányokat. Minden felfedezőnek megvannak a saját erősségei; ráadásul, mint általában minden tengerész, hűségük éppoly ingadozó, mint a hajó alattuk, és könnyen átpártolnak egyik királytól a másikhoz. És mennél tovább tart az út, annál könnyebben teszik ezt.

(A portugál navigátor, Ferdinand Magellan - vagyis Fernão de Magalhães - 1519-ben indult el öt hajójával, hogy megtalálja Dél-Amerikánál az Atlanti- és a Csendes-óceánt összekötő átjárót. Utjáról ugyan nem tért vissza, ám egy hajója igen, és így az ő nevével kapcsolódott össze a Föld első körbehajózása.)

TARTOZÉKOK

36 felfedezőkártya - minden felfedezőtől 6



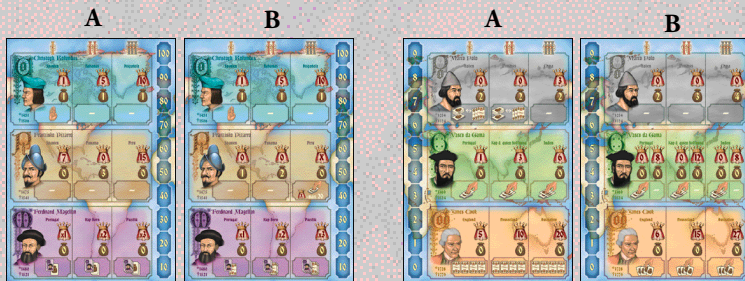
63 aranykártya, 1-től 9-ig, mindenértékből 7



36 fahajó, 6-6 minden színből



2 játéktábla - mindkét oldaluk használható, ez 4 lehetséges kombinációt jelent



Marco Polo



A játéktábla:

I. és II. mező: aranykártyák becserélése. Az I., illetve a II. fázis végén a játékos, miután megkapta az összes neki járó aranykártyát, minden, az adott mezőn található hajójáért **kicsérélhet legfeljebb három aranykártyát**. Ezeket a dobott lapok közé kell raknia, és helyettük a pakliból újakat kell a kezébe felhúznia.



III. mező: nincs cselekedet.

B játéktábla: nincs semmilyen cselekedet.

Vasco da Gama



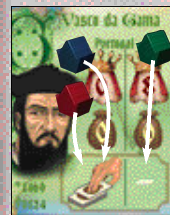
A játéktábla:

I., II. és III. mező: aranykártyák húzása. A játékos, amint megszerez egy Vasco da Gama-kártyát, **azonnal felhúz 1 (I. fázis), 2 (II. fázis) illetve 3 (III. fázis) aranykártyát a pakliból a kezébe**.



B játéktábla:

I., II. és III. mező: A játékosnak, amint megszerez egy Vasco da Gama-kártyát, **nyomban el kell döntenie**, hogy hajóját az adott mező **jobb- vagy bal oldalára** rakja le, illetve mozgatja tovább. Ha a hajó **bal oldalra** kerül, a játékos **nyomban felhúz 1 (I. fázis), 2 (II. fázis), illetve 3 (III. fázis) aranykártyát** a kezébe. Ám ha a hajó a **jobb oldalra** kerül, a játékos nem hajt végre **semmiféle cselekedetet** - ugyanakkor viszont a kiértékeléskor majd győzelmi pontokat kap.



I. mező: A piros és a kék játékos a bal oldalra rakta fel hajóját - mindketten, amint megszerezték Vasco da Gama-kártyájukat, nyomban húztak 1-1 aranykártyát. A zöld játékos azonban a jobboldalra rakta le hajóját - ő nem húzott aranykártyát.



II. mező: A piros és a kék játékos egyaránt a II. mező bal oldalára mozgatták tovább hajójukat, így mindketten húztak 2-2 aranykártyát a pakliból.



III. mező: Az egyetlen Vasco da Gama-kártyát a kék játékos szerezte meg; ő hajóját a III. mező jobb oldalára mozgatta tovább, így a pakliból nem húzhat aranykártyákat.

A **kiértékeléskor** a zöld és a kék játékos egyaránt 8-8 győzelmi pontot kap, viszont a piros játékosnak nem jár győzelmi pont.

James Cook



A játéktábla:

I., II. és III. mező: aranykártyák megmutatása. Miután a játékos kifizette licitjét, **nyomban az összes, kezében tartott aranykártyát képpel felfelé ki kell fektetnie maga elé az asztalra**. Ha Vasco da Gama segítségével új aranylapolokat szerezne, azokat is képpel felfelé a többi aranykártyája mellé kell fektetnie. (Ha licitje kifizetése után nem marad a játékosnak aranykártya a kezében, ha gyakorlatilag nem is, elméletig az asztalra kell tennie - nemlétező - aranykártyáit.) A fázis végén - még mielőtt megkapná új aranykártyáit - a játékos megmaradt lapjait visszaveszi a kezébe.



B játéktábla:

I., II. és III. mező: aranykártya húzása a kézről. Miután a játékos kifizette licitjét, baloldali szomszédja **nyomban húz egy aranykártyát tőle**, és ezt - képpel felfelé - a dobott lapokra rakja. **Csak akkor** lehet Cook-kártyát aukción megszerezni, ha a játékosnak, licitje kifizetése után, marad a kezében még legalább egy aranykártyája - vagyis lehet tőle húzni.



A cselekedetmezők

A cselekedeteket akkor hajthatja végre a játékos, ha az adott mezőre felrakta vagy átmozgatta hajóját. Egyes cselekedeteket azonnal, másokat később kell végrehajtani. Vannak olyan mezők, ahol nincs cselekvési lehetőség. Attól függően, hogy a játéktáblamelyik oldala (A vagy B) használatos, az egyes felfedező cselekedeteti eltérhetnek.

Kolumbusz Kristóf



Az A és B játéktábla ugyanaz.

I. mező: vétő. Az I. fázis során megszerzett Kolumbusz-kártya lehetőséget ad tulajdonosának arra, hogy a későbbi aukciók során egyszer vétőval éljen.

A játékos az I. fázisban megszerzett Kolumbusz-kártyát képpel felfelé fekteti maga elé az asztalra. Ettől fogva elhet vétőjogával: amikor a kikiáltó felcsap egy új felfedező-kártyát, de még mielőtt az első rét elhangzana, a játékos vétőt jelenthet be ("Vétő - ez a kártya csak később kerüljön aukcióra!") Ilyenkor a kikiáltó ezt a kártyát visszazeli az adott fázis paklijának legaljára. Ekkor a Kolumbusz-kártyát tulajdonosának képpel lefelé kell fordítania - többé már nem használhatja. Ezután a kikiáltó felcsap egy új felfedező-kártyát.

II. és III. mező: nincs cselekedet. A II. és a III. fázisban már nem lehet a Kolumbusz-kártyák segítségével vétőjoggal élni.



Francisco Pizarro



A játéktábla: nincs semmilyen cselekedet.

B játéktábla:

I. és II. mező: nincs cselekedet.

III. mező: győzelmi pontok harácsolása. A cselekedetre a kiértékeléskor kerül sor.



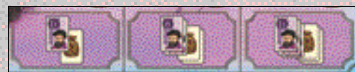
A játékos előbb összeszámolja a többi hajójáért, valamint az aranykártyáiért járó győzelmi pontokat, s csak ezután kerít sort az utolsó Pizarro-mezőn tartózkodó hajójára. Ekkor megkeveri az aranykártyák pakliját, majd laponként elkezd húzni onnét. A felhúzott lapokat képpel felfelé sorban maga elé lerakja. A húzást bármikor abbahagyhatja. A **pénzeszacskók**, és nem a koronák értéket kell összeadnia - ennyi győzelmi ponttal lesz gazdagabb, ha az összeg 20 vagy kevesebb. Amennyiben viszont az általa felhúzott aranykártyákon található pénzeszacskók összértéke meghaladja a 20-at, a játékos nem kap a képességéért egy győzelmi pontot se.

Ferdinand Magellan



A játéktábla:

I. mező: A játékos a megszerzett Magellan-kártyát képpel felfelé maga elé lerakja. Ezután **nyomban választ a kezében tartott aranykártyák közül egyet (célszerűen egy 3 győzelmi pontot érőt), és azt, képpel lefelé, a Magellan-kártya alá csúsztatja.** Így tehát egy Magellan-kártya mindenképp a liciten felül **még egy** aranykártyába kerül - ha a játékosnak a rét kifizetése után nem maradna legalább egy aranykártyája a kezében, nem szerezheti meg a Magellan-kártyát. **(Az angol szabályban: Ha egy játékos több Magellan-kártyát szerez meg, mind alá külön-külön egy-egy aranykártyát kell csúsztatnia.)**



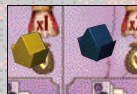
II. és III. mező: Az újonnan megszerzett Magellan-kártyát a játékosnak egy, az előző fázis(ok) során megszerzett Magellan-kártyá(k)ra kell raknia, és a kezéből egy aranykártyát képpel lefelé alácsúsztatnia. (Ilyenformán a II. fázisban két felfedett Magellan-kártya és alattuk két lefordított aranykártya, a III. fázisban pedig három felfedett Magellan-kártya és alattuk három lefordított aranykártya lesz az asztalon.)



I. mező: Mind a sárga, mind a kék, mind a fekete játékos 1-1 aranykártyát Magellan-kártyája alá csúsztatott.



II. mező: A kék és a fekete játékos továbbmozgatta hajóját, 1-1 aranykártyát csúsztatva az új Magellan-kártyák alá.



III. mező: A fekete játékos továbbmozgatta hajóját, és harmadik megszerzett Magellan-kártyája alá egy újabb aranykártyát csúsztatott.



B játéktábla:

I., II. és III. mező: Sokban hasonlít az A játéktáblára vonatkozó szabályra, de a játékosnak nem a képpel lefelé, hanem **képpel felfelé** kell az aranykártyát a Magellan-kártya vagy -kártyák alá csúsztatnia, és nem a kezéből választ egy lapot, hanem **azon aranykártyák egyikét - vagy azt az egyet - csúsztatja a Magellan-kártya alá, amellyelkel kifizeti licitjét** (a többi aranykártya rendszeresen a dobott lapokra kerül).

Rövid összefoglalás

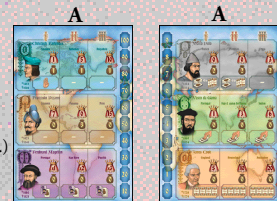
A játékosok királyokat személyesítenek meg, akik a legjobb, legmerészebb felfedezőket csábítják magukhoz - aranyakkal, természetesen. Kolumbusz, Magellan és társaik pedig a legtöbbet ígérők kedvéért kihajóznak a tengerekre.

A játék három fázisból áll. Az **I. fázisban** minden felfedező **három hajóval** elhagyja Európát. Útjukat számtalan veszély és viszontagság nehezíti - így a **II. fázisban** már csak **két hajójuk** marad. Végül, a **III. fázisban**, **egy hajó** jukkal célt érnek. Minden felfedezőnek megvannak a saját erősségei és gyengéi, és királyuknak győzelmi pontokat, aranyakat, valamint esetlegesen további cselekedeteket biztosítanak.

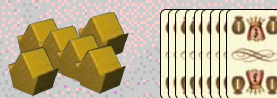
A játékot az a játékos nyeri, akinek a játék végén a **legtöbb győzelmi pontja** van.

Előkészületek

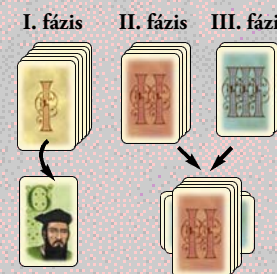
A két **játéktáblát** egymás mellé le kell rakni az asztalra. Mindkettőnek mindkét oldala használható; **első játéknál** az A oldalukkal felfelé ajánlott lerakni, a későbbi játékoknál pedig a játékosok közösen eldöntik, mely oldalakat szeretnék használni. (A későbbiekben, amikor játéktábláról esik szó a szövegben, az mindkét játéktáblára egyaránt vonatkozik.)



Minden játékos választ egy színt, megkapja adott színhez tartozó hat hajót, és kap egy készlet aranykártyát (1-től 9-ig mindegyikből egyet). A játékosok aranykártyáikat a kezükben tartják, a többiek felé azok hátlapjait mutatva. A megmaradt aranykártyákat jól össze kell keverni, és a játéktábla mellé, képpel lefelé, lerakni.



A **felfedező-kártyákat** hétlapjuk szerint - **I, II és III** - szét kell válogatni, és külön-külön összekeverni. Ezután képpel lefelé le kell rakni a 6 darab III. fázisos lapot, majd ezekre, 90 fokkal elforgatva, rá kell rakni képpel lefelé a 12 darab II. fázisos lapot. Az I. fázis 18 lapját a legfiatalabb játékos (vagy bárki más, akinek a személyében a játékosok megegyeznek) képpel lefelé maga elé lerakja - 6 lesz a **kikiáltó**. Ő lesz az, aki mindig felcsap egy lapot a soron következő (I., II. vagy III.) pakli tetejéről, megindítva ezzel az aukciót.



A játék menete - röviden

A játék **3 fázisból** áll (I., II. és III.).

Minden fázis az alábbiak szerint zajlik:

- 1) A kikiáltó felcsap és aukcióra bocsát egy felfedező-kártyát.
- 2) A játékos, aki az aukción megszerezte a felfedező-kártyát, egy hajót felrak (az I. fázisban) a játéktáblára, illetve továbbmozgat (a II. és a III. fázisban), továbbá végrehajtja a területnek megfelelő cselekedeteket.
- 3) Az 1. és 2. lépés addig ismétlődik, amíg az adott fázis összes felfedező-kártyája aukcióra nem kerül.
- 4) Az utolsó felfedező-kártya elkezte után a fázis befejeződik, és a játékosok aranykártyáikat kapnak a pakliból.
- 5) Elkezdődik a következő fázis.

A III. fázis utolsó felfedező-kártyájának elkezte után a játék véget ér, már csak a kiértékelés marad hátra.

A játék menete - részletesen

1) Felfedezőkártyák aukcióra bocsátása

A kikiáltó mindig felcsapja az előtte lévő pakli **legfelső lapját**, és felszólítja azt a játékos, aki az előző kártyát megvette, hogy vagy **licitáljon** (a legkisebb licit 1), vagy **passzoljon** ("Inge, elsőként te licitálj Pizarróra!"). Az I. fázis legelső lapjánál a kikiáltó maga kezdi a licitet. A licit az óramutató járása szerint halad, a játékosok vagy emelik a tétet, vagy passzolnak. Az, aki passzol, kizárja magát a licitból - ezt a lapot már nem szeresheti meg. A licit addig tart, amíg egy játékos leszámítva mindenképp nem passzol.

Fizetni az **aranykártyákkal** kell - a **pénzeszacskón látható szám** számít. Az, aki megnyerte a licitet, kifizeti az aranykártyákkal győztes rétjét úgy, hogy az aranykártyákat képpel felfelé a húzópakli melletti **dobott lapok** tetejére teszi. A megszerzett felfedezőkártyát viszont - Kolumbusz és Magellan kivételével - képpel lefelé maga elé az asztalra lerakja; ily módon mindig ellenőrizheti, milyen felfedezőkártyákat szerzett meg eddig. Ezután nyomban vagy fel kell raknia egy hajót, vagy mozgatnia kell egyet.

az elkelte
Pizarro



a kifizetett
aranyak



Figyelem: Az I. fázisban a játékosok bármely felfedezőkártyára licitálhatnak (s ilyenformán egy játékos akár ugyanazon felfedező mindhárom kártyáját is megszerezheti), a II. fázisban azonban már **csak azok** licitálhatnak egy felfedezőre, akik az I. fázisban legalább egy ilyen lapot szereztek; hasonlóképp a III. fázisban is csak azok licitálhatnak egy felfedezőre, akik a II. fázisban legalább egy ilyen lapot szereztek.

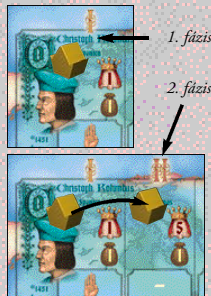
Ha egy kártyára senki sem licitál, úgy az visszakerül a dobozba (ilyenkor sem nem lehet hajót felrakni, sem hajót mozgatni, sem cselekedetet végrehajtani).

2) Hajó felrakása és mozgatása, valamint esetlegesen cselekedet végrehajtása

Az I. fázisban kerül sor a **hajók felrakására**, a II. és III. fázisban már csak az I. fázisban felrakott hajókat lehet **továbbmozgatni**. Az I. fázis során fel nem rakott hajók visszakerülnek a dobozba.

A játékos, aki az I. fázisban aukción megszerez egy kártyát, a saját hajói közül egyet a felrak a játéktáblára, az adott felfedezőhöz tartozó I. mezőre. Aki a II. fázisban megszerez egy kártyát, az adott felfedező I. mezőjéről a II. mezőjére mozgatja egy hajóját, a III. fázisban pedig a II. mezőről a III. mezőre.

A felfedezők olykor cselekedeteket hajthatnak végre - a lehetőséget a játéktábla cselekedetmezőiben látható piktogrammok jelzik.

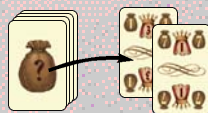


3) Az 1. és a 2. lépés ismétlése

Addig kell újra meg újra ismétlni az 1. és a 2. lépést, amíg az adott fázishoz tartozó összes felfedezőkártya aukcióra nem kerül. Az I. fázisban 18, a II. fázisban 12, a III. fázisban pedig 6 felfedezőkártya van.

4) A fázis végén új aranykártyák begyűjtése

Az I. és a II. fázis végén minden játékos kap 2 aranykártyát. Ez úgy történik, hogy a kikiáltó összekeveri az **eldobott és a fel nem húzott** aranykártyákat, majd az új pakliból minden játékosnak - képpel lefelé - oszt 2 aranykártyát. Előfordulhat, hogy egyes játékosok **további aranykártyákat** is kapnak.



5) Elkezdődik a következő fázis

A kikiáltó maga elé veszi az új (II. vagy III.) fázis felfedezőkártyáit, és felcsapja a legfelső lapot. A játék az 1-5. lépéseknek megfelelően folytatódik.



Kiértékelés a játék végén

A III. fázis utolsó felfedezőkártyájának aukcióra bocsátása után kerül sor a kiértékelésre és a győztes személyének megállapítására.

A továbbiakban a felfedezőkártyák, az aranykártyák, a játéktábla speciális elemei, valamint a kiértékelés részletezésére kerül sor.

A felfedezőkártyák



Kolumbusz
Krisfót



Francisco
Pizarro



Ferdinand
Magellan



Marco
Polo



Vasco
da Gama



James
Cook

Minden kártyának három, eltérő hátlapú változata van (I, II és III). Minden felfedezőből 6 darab van: 3 az I-es, 2 a II-es és 1 a III-as hátlapú változattól.

Az aranykártyák



Összesen 63 aranykártya van - 7 darab 1-től 9-ig terjedő készlet. Az aranykártyákkal kell kifizetni az aukciókon megszerzett felfedezőkártyákat; továbbá a játék végén a játékosoknál maradt aranykártyák győzelmi pontokat érnek.

Az aranykártyák négy sarkában egy pénzeszacskó található, rajta egy 1 és 9 közé eső számmal; a pénzeszacskók között pedig egy korona, alatta 1 és 3 közötti számmal. **A pénzeszacskón látható szám** mutatja, hogy a kártya mennyit ér az aukciónál. Tegyük fel, például, hogy egy játékos az aukció során 7 dukátért megszerez egy felfedezőt; ez esetben fizethet egy darab 7-es aranykártyával, vagy egy 2-es és egy 5-ös aranykártyával, vagy bármilyen más, megfelelő kártyakombinációval. Ha a felfedezőt 13 dukátért szerezte meg, például, úgy fizethet egy 9-es és egy 4-es aranykártyával. Ha a játékos nem tud pontosan fizetni, túl kell fizetnie a tétjét - de figyelem, a többletet nem kapja vissza, nincs visszajáró!

A korona alatt látható szám mutatja, hogy az aranykártya mennyi győzelmi pontot ér - a játék végén, a kiértékeléskor a játékosnak, ha ez a lap a kezében van, ennivel több győzelmi pontja lesz.



I. fázis II. fázis III. fázis
I. mező II. mező III. mező



A játéktáblák

Minden játéktáblán található **három felfedező**, valamint oldalt egy kiértékelő számoszlop. Minden felfedezőnek három, egymást melletti **mezője** van: a bal oldali az I. fázishoz, a középső a II. fázishoz és a jobb oldali a III. fázishoz tartozik. Ezekre a mezőkre rakják fel, illetve mozgatják át a játékosok hajóikat. Ezenfelül ezen a mezőn még pénzeszacskók, koronák és cselekedet-piktogrammok is találhatóak.

Pénzeszacskók

A **pénzeszacskón látható szám** mutatja, hogy a **fázis végén** mennyi aranykártyát kapnak a játékosok minden egyes, az adott mezőn található hajójukért. Ezeket az aranykártyákat a "rendes", minden játékosnak kijáró 2 aranykártya **mellett** kapják. A játékosok mindig **csak az adott fázishoz tartozó mezők** miatt kapnak aranykártyákat, a korábbi fázisokhoz tartozó mezőkért már nem. (Azért a hajóért sem jár aranykártya, amely az előző fázis mezőjén maradt.) Az aranykártyákat a képpel lefelé fordított pakliból kell felhúzni.



A II. fázis végén mind a sárga, mind a zöld játékos kap egy aranykártyát; a piros játékos viszont nem kap, minthogy hajója az I. mezőn maradt.

A II. fázis végén a zöld játékos hat aranykártyát kap, a piros játékos viszont nem kap egyet sem, minthogy hajója az I. mezőn maradt.



A korona alatt látható szám mutatja, hogy a kiértékeléskor a játékosok mennyi **győzelmi pontot** kapnak minden egyes, az adott mezőn található hajójukért.



A piros játékos 1, a sárga játékos 5, a zöld pedig 10 győzelmi pontot kap kiértékeléskor.