

Zendülő



Játékszabály

© 2000 by Adlung Spiele · 71686 Remseck a. N.
Tel.: 07146/44005 · Fax: 07146/44006
www.adlung-spiele.de · info@adlung-spiele.de

Zendülő

Marcel-André Casasola Merkle játéka

3 - 4 játékos részére, 12 éves kortól

játékidő kb. 45-60 perc

Tartalom:

- 2 kapitánykártya (egy 0/1-es és egy 2/3-as)
- 12 szigetkártya
- 2 hajókártya (kereskedőhajó és kalózhajó)
- 37 árukártya (4 rubint, 5 só, 6 bor, 7 posztó, 8 gabona, 6 támogatás, 1 kalóz)
- 5 szerepkártya (zendülő, hajósinas, elsőtiszt, kereskedő, rakodómester)
- 2 úticélkártya (kapitány, zendülő)
- 4 áttekintőkártya (kétoldalas)
- 2 szabálykártya
- játékszabály

További segédletek, szabálybemutatók és más effélék: www.casasola.de/meuterer

Ha ismered a Verrätert, már tudod, mire számíthatsz: komplex, izgalmas kártyajátékra, ami felér egy táblás játékkal. A játék szabályai sokban hasonlítanak a Verräterere, mondhatni, az utóbbiból származnak; mindazonáltal két külön játékról van szó.

Játékötlet

Mindenki azért jelentkezett a kereskedőhajóra, hogy áru eladásával a lehető legtöbb győzelmi pontot gyűjtse össze.

A **kereskedő** mindig a legjobb áron ad el, a **rakodómester** pedig eldöntheti, milyen árukat rakodik be a hajóba. A **zendülő**nek persze nem csupán a békés kereskedelmen jár az esze: azt tervezi, hogy a **hajósinas**sal összefogva megszerzi magának a kapitányi tiszteket. A **kapitány** viszont abban reménykedhet, hogy az **elsőtiszt** támogatásával leveri a lázadást.

A játék célja

A játékosok fő célja az, hogy áruikat minél magasabb áron adják el, és így győzelmi pontokat gyűjtsenek.

Előkészületek

- Elő kell készíteni papírt és íróeszközt.
- A játékszabályt és a szabálykártyákat félre kell tenni - de azért kézre eső helyre. Minden játékosnak ki kell osztani egy áttekintőkártyát.
- Az alapjátékhoz nincs szükség a **kalózhajóra** és a **kalózra**, ezt a két kártyát vissza kell tenni a dobozba. (A kalózverzió szabályai egyébiránt nem a játékszabály füzetében, hanem a kalózhajó hátoldalán találhatóak.)

Hogy a szabályokat könnyebben meg lehessen érteni, a továbbiakban két oszlopban lesznek a szabályok: a bal oldaliban a tényleges szabályok, a jobb oldaliban pedig, dőlt betűvel, példajáték található, ami segít a játék-mechanizmus megértésében.

Normál szabály



A kártyák szétválogatása és előkészítése

- A kártyákat szét kell válogatni.

A játékosok választanak egy kapitányt, és átadják neki a két **kapitánykártyát**; a játékos a két kártyát leteszi maga elé, egymásra. A kapitánykártyák mindig a kapitánynál vannak, és ezekkel jelezheti a játékos, hogy mennyi győzelmi pontot ajánl fel az elsőtisztnek (pénzeszacskó a kártyalap jobb alsó sarkában). *(lásd az 1. szabálykártyát)*

A játékerter **szigetkártyák** alkotják. Minden szigetkártya bal alsó sarkában szimbólum jelzi, hogy milyen árut lehet a szigeten eladni; ettől jobbra látható, hogy mennyi győzelmi pont jár az eladásokért. A jobb alsó sarokban látható szám pedig azt jelzi, hogy mennyi győzelmi pont jár a kapitánynak, illetve a zendülőnek, amennyiben a hajó itt vet horgonyt. Minden szigetkártyának két oldala van, egy világosabb és egy sötétebb: a világos az aktív, a sötét a passzív oldal. Mindig csak az aktív szigeten lehet árut eladni. *(lásd a 2. szabálykártyát)*

Példajáték 4 játékos esetén

A játékosok szétválogatják a kártyákat.

Jenő lett a kapitány, elveszi és maga elé, egymásra leteszi a két kapitánykártyát. Tőle balra ül Anita, Márk és Éva.

A szigetkártyákból a játékosok egy kört alkotnak, vagyis a megkevert kártyákat az óramutató járása szerint sorban leteszik (3. szabálykártya): 12 órához kerül Felföld (Highland), 1 órához Fagybarlang (Frosthöhle), aztán Zöldföld (Grünland), Szófukar (Karge Zunge), Jégszirt (Eisfelsen), Majomsziget (Affeninsel), Hidegszikla (Kalte Klippe), Nyárföld (Sommerland), Vöröszatóny (Rotes Riff), Kalózfészek (Piratennest), Gyűszű (Fingerhut) és Homokdomb (Sandkap). Közülük egyedül Felföld kerül

- A szigetkártyákat meg kell keverni, és belőlük az asztal közepén egy kört kell kirakni. (lásd a 3. szabálykártyát)
- Mindegyik szigetkártyát passzív (sötét) oldalával felfelé kell lerakni, kivéve a Felföldet (Hochland) - innét indul majd a kereskedőhajó

A **kereskedőhajó** jelzi, hogy melyik szigetnél van éppen a hajó. Ezt a szigetet a továbbiakban indulási szigetnek nevezzük.

- A kereskedőhajót Felföldhöz kell tenni. (lásd a 3. szabálykártyát)

Az **árukártyák** eladásával lehet majd győzelmi pontokat szerezni. Az árukártyák között van 6 támogatáskártya is, ezeknek a zendülések győzelmében és leverésében van szerepük.

- Az árukártyákat meg kell keverni, majd húzópakliként képpel lefelé az asztalra, a szigetek gyűrűjén kívülre lerakni.
- A pakliból minden játékosnak osztani kell 5 kártyát, amelyeket a játékosok a kezükbe vesznek.

A **szerepkártyák** segítségével a játékosok minden fordulóban választhatnak maguknak egy szerepet, és kihasználhatják e szerepek képességeit. (lásd az 1. segédkártyát, valamint az áttekintőkártya 1. oldalát) Egyedül a kapitány az, aki - hiszen már megvan a szerepe - nem választhat magának szerepkártyát.

- A **zendülő** lázadást szít. Ha győz, ő lesz az új kapitány.

világos, aktív oldalával felfelé az asztalra, a többi sziget mind passzívan kezdi a játékot.

A kereskedőhajót Felföldhöz teszik.

A játékosok megkeverik az árukártyákat, és képpel lefelé lerakják azokat a szigetek gyűrűje mellé. Minden játékos, Jenővel kezdve, kap 5 lapot, amelyeket ki-ki a kezébe vesz. A példajátékban a kártyák eloszlása a következő:

- Jenő: 2 támogatás, 2 bor, 1 gabona
- Anita: 2 támogatás, 1 só, 1 gabona, 1 posztó
- Márk: 2 posztó, 1 gabona, 1 só, 1 bor
- Éva: 2 só, 1 bor, 1 támogatás, 1 rubint

Az 5 szerepkártyát a játékosok képpel lefelé a szigetek gyűrűjének közepére teszik.

- A **hajósinas** lázadás esetén a zendülő mellé áll. Ha győznek, kap 2 győzelmi pontot.
- Az **elsőtiszt**, éppen ellenkezőleg, lázadás idején a kapitány mellett küzd, és részvétele önmagában már 1 támogatásnak számít. Ha a kapitány posztján marad (tehát akkor is, ha nem is tör ki lázadás), az elsőtiszt kap 1 győzelmi pontot, valamint még annyit, amennyit a kapitány korábban, kapitánykártyái egyikeknek segítségével, felajánlott.
- A **kereskedő** eladásra felkínált áruért a legjobb árat kapja, még akkor is, ha más is ajánlott fel ugyanannyi árut, mint ő.
- Árukártyák húzásakor a **rakodómester** 3-mal többet húz, és így kiválaszthatja, melyik árukártyákat tartja meg.

Az 5 szerepkártyát képpel lefelé a szigetek gyűrűjének közepére kell letenni.

Az **úticélkártyák** jelzik a szigetet, ahová a kapitány, és azt a szigetet, ahová a zendülő szeretne eljutni.

- A két úticélkártyát egyelőre félre kell tenni, de nem túl messzire.



A játék menete (1. az áttekintőkártya 2. oldalát)

A játék több fordulóból áll, mindegyik forduló pedig több fázisból. A két legfontosabb fázis az **áruk felajánlása** és a **lázadás**.

A kapitány és a zendülő úticélkártyáját a szigetek gyűrűje közelében leteszik az asztalra.



Elkezdődik a játék.

1. fázis

A kapitánykártya kiválasztása

- A kapitány eldönti, hogy **saját** győzelmi pontjaiból mennyit enged át az elsőtisztnek, amennyiben az a támogatására siet.
- A két kapitánykártya közül egyet a megfelelő oldalával (0-3 átengedett győzelmi pont) felfelé kirakja maga elé.

2. fázis

Áruk felajánlása

Mindig csak az aktív szigeteken lehet árukat felajánlani.

Fontos: A támogatáskártyák is árukártyák, noha ezeket nem lehet eladni.

- Rubintot, sót, bort, posztót és gabonát csak olyan szigeten lehet eladni, amely szigetkártya bal alsó sarkában látható az adott áru szimbóluma; továbbá Felföldön és Kalózfészken bármilyen áru eladható.
- Egy szigetért csak az a játékos kap győzelmi pontot, aki ott a legtöbb árut adja el. Ha ebben egyenlőség alakul ki több játékos között, akkor megosztottnak a pontokon.
- Az áruk felajánlását a kapitány kezdi, utána pedig az óramutató járása szerint követik egymást a játékosok.
- Egy játékosnak, amikor rákerül a sor, az alábbi két lehetőség közül kell választania:

1. fázis

Jenő eldönti, hogy mennyi győzelmi pontot enged át leendő elsőtisztjének. Úgy dönt, semennyit, és ezért a 0/1-es kapitánykártyát rakja ki maga elé, 0-ás oldalával felfelé.

2. fázis

Jenő kezdi az áruk felajánlását, és nyomban le is rak maga elé egy támogatást. Ezt persze nem tudja eladni, de egy esetleges lázadásnál még jól jöhet.

Anita is egy támogatást rak le, Márk egy posztót és Éva egy bort.

Most megint Jenőn a sor, ő pedig lerak egy bort. Anita passzol. Megmaradt négy lapját képpel lefelé lerakja maga elé, és elveszi az öt szerepkártyát. Kiválasztja a zendülőt és képpel lefelé lerakja maga elé, a megmaradt négy szerepkártyát pedig képpel lefelé visszarakja a szigetgyűrű közepére. Márk megint egy posztót játszik ki, Éva pedig egy sót.

Jenő lerak még egy bort. Anita már passzolt, így ő már nem csekekszik, csupán nézi, mit csinálnak a többiek. Márk is passzol, lerakja megmaradt 3 lapját, és elveszi középről a szerepkártyákat. Látja, hogy Antia a zendülőt választotta.

vagy

A) Árukártya kijátszása

- A játékos lerak a kezéből **egy** árukártyát maga elé, képpel felfelé.

Fontos:

- Egy játékos addig játszhat ki újra meg újra, mikor rákerül a sor, egy-egy árukártyát, amíg akar - vagy tud. Ha nem tud vagy nem akar kijátszani, passzol.
- Olyan árukártya is lerakható, amelyet a játékos nem tud eladni.

vagy

B) Passz, szerepkártya választása

- Ha a játékos úgy dönt, hogy nem játszik ki több árukártyát, passzol. Ekkor, ha van még a kezében egy vagy több kártya, azokat képpel lefelé lerakja maga elé, hogy a többiek is láthassák, mennyi kártyája maradt.
- Ezután a játékos a forduló ezen fázisában már nem játszhat ki árukártyát.

Ezután két lebetőség van:

- Ha a **kapitány** passzol, ezzel egyben ki is jelöli a hajó úticélját. Fogja a **kereskedőhajó úticélkártyáját**, és lerakja az úticéljául választott szigethez: ez az indulási szigettől az óramutató járása szerint annyiadik sziget lesz, ahány kártyát a kapitány **képpel lefelé** lerakott maga elé. Ha a kapitánynak nem maradt kártyája, az úticél megegyezik az indulási szigettel.

Ha az elsőtisztelet választja, és leverik a felkelést, csak 1 győzelmi pontot kap; ha a hajósínast, és győz a lázadás, 2-öt. De mivel nincs nála támogatás, amit kijátszhatna a 4. fázisban, inkább a kereskedő mellett dönt, hiszen így akkor is a legjobb árat kapja áruért, ha nem egyedül ő ajánlja fel a legtöbbet. A kártyát képpel lefelé lerakja maga elé, a maradék 3 szerepkártyát pedig visszarakja középre. Már csak Éva és Jenő játszhat ki árukártyákat.

Éva következik, aki lerak maga elé képpel felfelé egy sót. Jenő passzol, és megmaradt 2 lapját képpel lefelé lerakja maga elé, a kapitány úticélkártyáját pedig Zöldföldhöz rakja, mert Felföldtől balra ez a 2. sziget. Minthogy ő a kapitány, nem választ magának szerepkártyát.

Éva maradt utolsónak. Ha még lenne sója, azt kijátszhatná, és akkor ő kínálná fel egy áruajtából a legtöbbet, és így ő kapná a győzelmi pontokat. Am minthogy nincs a kezében sókártya, passzol, és választ magának egy szerepet a megmaradtak közül: a hajósínast.

- Ha nem a kapitány passzolt, hanem egy másik játékos, ez a játékos választ magának egyet a szerepkártyák közül. Kezébe veszi középről az összes megmaradt szerepkártyát, választ egyet, és képpel lefelé lerakja maga elé. Ezután a többi szerepkártyát viszarakja középre.

A fázis az utolsónak maradt játékos passzával ér véget.

3. fázis

A szerepkártyák felfedése

- Minden játékos felfedi szerepkártyáját.
- Ha van olyan játékos, aki a **zendülőt** választotta, ez a játékos fogja a **zendülő úticélkártyáját**, és lerakja azt saját úticéljához: ez az indulási szigettől az óramutató járása szerint annyiadik sziget lesz, ahány kártyát képpel lefelé lerakott maga elé. Ha úgy passzolt, hogy nem maradt kártyája, a zendülő úticélja megegyezik az indulási szigettel.

A kapitány és a zendülő úticélja megegyezhet.

4. fázis

A lázadás

Figyelem: Ez a fázis elmarad, ha senki sem választotta a zendülőt.

- Lázadásnál a játékosok több - legfeljebb három - csoportra szakadnak szét.

3. fázis

A játékosok felfedték szerepkártyáikat. Jenő bajt szimatol: talán, ha egy másik kapitánykártyát használt volna, és több győzelmi pontot ajánlott volna (1-et, 2-öt vagy 3-at), lenne az oldalán egy elsőtiszt... de késő bánat.

Anita pedig, aki a zendülőt választotta, fogja a zendülő úticélkártyáját, és azt, minthogy négy árukártya fekszik előtte képpel lefelé, az indulási szigettől számított 4. szigethez, Jégszirthez rakja.

4. fázis

Lázadás tört ki a hajón. Jelen állás szerint Anita lenne az új kapitány, hiszen egyenlő támogatásnál a zendülő győz.

- A kapitány csapata (a **kapitány** és az **elsőtiszt**) által kijátszott támogatások a kapitánynak számítanak.
 - A lázadók csapata (a **zendülő** és a **hajósinas**) által kijátszott támogatások a zendülőnek számítanak.
 - A semlegesek (a **kereskedő** és a **rakodómester**) által lerakott támogatások nem számítanak, és ők most nem játszhatnak ki újabbakat.
 - Minden játékosnak, aki valamelyik oldalon részt vesz a lázadásban, egyszer lehetősége nyílik arra, hogy támogatáskártyát vagy -kártyákat játszon ki, saját oldalát segítendő. Először a kapitány játszhat ki ilyen kártyákat, utána pedig sorban, az óramutató járása szerint a többi érintett játékos.
 - Az az oldal nyer, amelyiknek több támogatása van (nem szabad elfelejteni, hogy az elsőtiszt önmagában már 1 támogatást jelent). **Egyenlőségnél a zendülő győz.**
-

5. fázis

A győzelmi pontok kiosztása

- Most kapják meg a játékosok győzelmi pontjaikat. A kapott győzelmi pontokat fel kell jegyezni.
-

Ha a lázadás elbukott, vagy ki sem tört

- **Kapitány:**annyi győzelmi pontot kap, amennyi a saját úticélkártyája melletti szigetkártya jobb alsó sarkában, a hajószimbólumon látható. A zendülő úticélkártyáját felre kell tenni.

A küzdelemben részt vevő játékosok azonban még kijátszhatnak annyi támogatáskártyát, amennyit akarnak - és tudnak. Jenő 1 támogatáskártyát játszik ki, Anita szintén. Éva még játszhat ki támogatáskártyát, de úgy dönt, nem teszi, hiszen egyenlőség esetén ők győznek - szükség lesz még a támogatáskártyákra a következő fordulóban is!

Ez hát a végeredmény: 2 támogatás mindkét félnek, a lázadás győzedelmeskedett, Jenő kapitány veszített.

5. fázis

A játékosok feljegyzik a kapott győzelmi pontokat.

- Az **elsőtiszt** 1 győzelmi pontot kap, továbbá még annyit, amennyi a kapitánykártyán látható (0-3 győzelmi pont) de ez utóbbit, mivel a kapitány a sajátjából ajánlotta fel, le kell vonni tőle (ezáltal a kapitány akár mínuszba is kerülhet).
- Senki más nem kap győzelmi pontot.

Ha a lázadás győzelmesekedett:

- A kapitány úticélkártyáját kell félretenni. A **zendülő** annyi győzelmi pontot kap, amennyi a saját úticélkártyája melletti szigetkártya jobb alsó sarkában, a hajószimbólumon látható. Emellett a zendülő megkapja a kapitánykártyákat, minthogy innentől ő lesz az új kapitány.
- A **hajósinas** 2 győzelmi pontot kap.
- Senki más nem kap győzelmi pontot.

Az áruk eladásáért járó győzelmi pontok

- Eladni legfeljebb 2 szigeten lehet (az aktív szigeteken: ahol a hajó van, és ahol az előző fordulóban volt).
- A legtöbb szigeten egyetlen árufajta adható el. Felföldön és Kalózfészken nincs árufajta megjelölve: itt ki-ki bármilyen árut eladhat, az egyik játékos ilyet, a másik olyat. Egy játékos azonban egy szigeten csak egyféle árut adhat el.
- Ha egy vagy több játékosnak olyan áruja van, amely mindkét szigeten eladható, a kapitánnyal kezdve sorban mindenkinek meg kell mondania, hol és mit próbál meg eladni.

Éva, mint hajósinas, 2 győzelmi pontot kap. Anita félreteszi a kapitány úticélkártyáját. Ő, mint lázadó, 5 pontot kap, mert saját úticélkártyája Jégszirt mellett található, és az ide érkező hajóért, ahogy ez a kártya jobb alsó sarkában látható, 5 győzelmi pont jár.

Jenő (és Márk, hiszen ő nem is harcolt a lázadás során) nem kap győzelmi pontot. Minthogy a lázadás győzelmesekedett, az azt vezető Anita lesz az új kapitány, és meg is kapja a kapitánykártyákat.

Jelen pillanatban csak Felföld aktív, csak itt lehet árukat eladni.

Minthogy Jenő, Márk és Éva ugyanannyi árut ajánlott fel (2 bor, 2 posztó illetve 2 só), a legtöbb áru tekintetében hármas egyenlőség alakult ki. Jenő és Éva ezért 2-2 pontot kap, Márk viszont jól jár, amiért a kereskedőt választotta. Ő ugyanis, minthogy a kereskedő egyenlőségnél a legmagasabb pontszámot kapja, 4 győzelmi pontot kap. Anita nem kap győzelmi pontot, hiszen nem is ad el árut - bár igaz, ha csak egy árut adna el, akkor sem kapna győzelmi pontot.

- Egy játékos megteheti azt, hogy - példának okáért - 4 gabonájából kettőt Majomszigeten és kettőt Felföldön ad el.
- Az vagy azok kapnak győzelmi pontokat, akik a legtöbbet adják el a szigeten megjelölt árufajtából.
- A győzelmi pontok táblázata a következőképpen érthető: Ha a legtöbb árut egyetlen játékos adja el, ő a legtöbb győzelmi pontot kapja (**I**). Ha a legtöbb áru tekintetében két játékos között egyenlőség alakul ki, ők mindketten megkapják a középputt jelzett mennyiségű győzelmi pontot (**II**). Hármas egyenlőség esetén mindhármuknak a legkevesebb pont jár (**III**). Négyes egyenlőség esetén pedig senkinek sem jár győzelmi pont.
- Ha a legtöbb eladott áru tekintetében egyenlőség alakul ki, és az ebben részes játékosok egyike a **kereskedő**, őneki a legmagasabb (I) pontszám jár. (Ez alkalmasint mindkét szigetenél megtörténhet.)

6. fázis

A hajó mozgatása

- Az indulási sziget kivételével az összes szigetet passzív oldalára kell fordítani.
- A hajót ahhoz a szigethez kell mozgatni, ahol az úticélkártya van; ez a sziget lesz az új indulási sziget, ezért aktív oldalára kell forgatni.

Az első forduló után az állás:

Jenő: 2 (árueladásból)

Anita: 5 (a lázadás miatt)

Márk: 2 (árueladásból, kereskedőként)

Éva: 2 (árueladásból és a lázadás miatt)

6. fázis

A hajó átvitorlázik egy másik szigethez. Felföld előző indulási szigetként aktív marad, Jégszirt pedig, mint új indulási sziget (és a zendülő úticélja) szintén aktiválódik. Anita a hajót Jégszirthez rakja, a sziget kártyáját pedig világosabb oldalára forgatja.

7. fázis

Úticélkártya eltávolítása, árukárttyák eldobása

- Az új indulási szigetnél lévő úticélkártyát is félre kell tenni.
- Az összes, képpel felfelé lerakott árukárttyát (ideértve a támogatáskártyákat is) a dobott lapok tetejére kell rakni.
- Képpel lefelé lerakott kártyáikat viszont a játékosok visszaveszik a kezükbe.

8. fázis

Árukárttyák húzása

- Az árukárttyákat az árukárttyák paklijának tetejéről kell húzni. Ha kifogy a pakli, a dobott lapokat meg kell keverni, és képpel lefelé lerakva belőlük új paklit képezni.
- Először a kapitány húz, majd sorra a többiek; mindenki annyit, hogy 5 árukárttya legyen a kezében.
- A **rakodómester** 3-mal több kártyát húz, mint amennyi járna neki, és eldönti, hogy a **most** húzott kártyák közül melyeket tart meg és melyeket dob el. Tehát 3 kártyát kell a dobott lapokhoz raknia (ha keverés miatt éppen nincsenek dobott lapok, ezek lesznek az elsők)

9. fázis

A szerepkártyák visszarakása

- Az összes szerepkártyát képpel lefelé vissza kell rakni a szigetek gyűrűjének közepére.

7. fázis

A zendülő úticélkártyáját a játékosok a kapitányéhoz rakják, az asztal szélére; az összes képpel felfelé lerakott árukárttyát a dobott lapokhoz teszik, a képpel lefelé lerakottakat pedig visszaveszik a kezükbe.

8. fázis

Most mindenki feltölti 5 lapra a kezét. Először Anita, az új kapitány húz 2 lapot, aztán Márk szintén 2-t, majd Éva 3-at és végül Jenő 4-et.

Ha Márk a rakodómestert választotta volna, összesen 5 kártyát húzna, 2-t, mert ennyi kell az 5-höz, és még 3-at, mint rakodómester; majd ebből az 5 kártyából kellene kiválasztania azt a 2-t, amelyeket megtart. A többit el kellene dobnia.

9. és 10. fázis

A játékosok visszarakják középre szerepkártyáikat. Az első forduló ezzel véget is ért. Új forduló kezdődik az 1. fázissal, a kapitány pedig Anita.



10. fázis

A forduló vége

- A forduló véget ér. Új fordulót kezdődik az 1. fázissal.



A játék vége

- A játék a 8. (3 játékos esetén a 9.) fordulóban ér véget, a forduló 5. fázisával.



A győztes

- Az a játékos lesz a győztes, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.
- Az új indulási szigetről lévő úticélkártyát is félre kell tenni.

Kalózvárián: E variáns használatához szükség van a kalózára és a kalózhajóra. A kalóz össze kell keverni a többi árukárttyával, a kalózhajót pedig Kalózfészek szigetéhez kell tenni. Amikor egy játékos a 2. fázisban kijátssza a kalózt, a kalózhajó mozgásba lendül. Az óramutató járásával ellentétes irányban mozog, és annyit, amennyi kártya maradt a kalózhajót elindító játékos kezében. Ez a játékos még nem rakja le (képpel lefelé) a kártyáit, a játék rendszeren folytatódik - hiszen a játékos nem passzolt, csupán egy (speciális) árukárttyát játszott ki.

Amennyiben a kalózhajó eléri a kereskedőhajót, vagy elhalad mellette, a kalózosok elrabolják az összes árut: az ebben a fordulóban eddig kijátsszott összes árukárttya a kalózzal együtt a dobott lapok tetejére kerül. Annak a játékosnak is elvesznek az árukárttyái, aki már passzolt. Ezután a forduló rendszeren folytatódik.

Nem történik semmi akkor, amikor a kereskedőhajó éri el a kalózhajót, vagy hajózik el mellette.

© 2000 by Adlung Spiele · 71686 Remseck a. N.

Tel.: 07146/44005 · Fax: 07146/44006

www.adlung-spiele.de · info@adlung-spiele.de

