

OLTREMARE

TENGERENTÚL

Emanuele Ornella játéka

TARTOZÉKOK

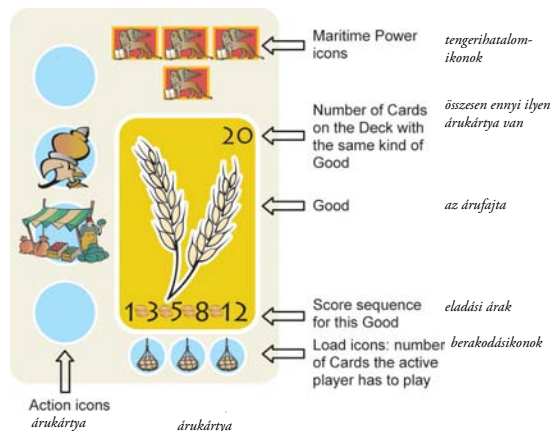
- 98 árukártya (7 színben)
- Velencekártya
- 5 összegzőskártya
- 5 kereskedőkártya (5 színben)
- 10 fakocka (5 színben)
- játéktábla
- 32 kikötőjelző

2-5 játékos részére,
10 éves kortól,
játékidő kb. 60 perc

- egy további kártya, amin a játék statisztikái találhatóak; külön szerepe nincs a játékban



a kereskedőkártya és az összegzőkártya



A JÁTÉKTÉR

- **Árupakli:** A képpel lefelé lerakott árukártyaik alkotják; ebből húznak a játékosok.
- **Játéktábla:** A játéktáblán a Földközi-tenger, valamint az ottani kikötők láthatók. Minden játékosnak van egy fakockája, amelyet ezen a játéktáblán mozgat - a fakocka a hajóját szimbolizálja. A hajók a már bejárított hajózási útvonalakon haladnak (szaggatott vonallal jelezve), és mindig kikötőből kikötőbe vitorláznak.
- **Dukátság:** A játékosok másik fakockájukat a játéktáblát szegélyező dukátságvon tartják, így jelezve, hogy mennyi pénzüket (dukátjuk) van.

A játékosoknál:

- **Kézben lévő lapok:** A játékos árukészlete (az árukártyaik, amelyeket ki tud játszani).
- **Rakománypakli:** Minden játékosnak külön rakománypaklija van, amely képpel felfelé lerakott lapok alkotja pakli. A rakománypakli azokat az árukat jelképezi, amelyek bekerültek a kereskedőhajóba. Tilos megnézni, milyen lapok vannak a rakománypakliban - a legfelső lap persze látható. Ennek a legfelső kártyának két funkciója van: **egyrészt** a kártyán látható tengerihatalom-ikonok száma határozza meg, hogy a játékosnak legfeljebb hány lap lehet a kezében a következő forduló kezdetén (lásd *Tengeri hatalom*), **másrészt** a kártyán látható berakodásikonok száma határozza meg, hogy a játékosnak hány lapot kell kijátszania a következő fordulóban (lásd *Kártyakijátszás*).
- **Kalózpakli:** E pakliban képpel lefelé lerakott kártyák vannak - ezek azok az árukat jelképezik, amelyeket a kalózek elraboltak (lásd *Kalózek*). A játékos vásárolhat árukat saját kalózpaklijából (lásd *Kereskedés*). A játék végén minden játékostól annyi dukátot kell levonni, ahány kártya van kalózpaklijában.
- **Kereskedőkártya:** Ezen látható a játékos által megszemélyesített velencei kereskedőcsalád neve és színe. A játékos ezzel és az összegzőskárttyával jelzi, hogy mennyi hírnévpontja van.

1

A JÁTÉK CÉLJA

A játék akkor ér véget, amikor kifogy az árupakli; az utolsó kártyát felhúzó játékos még befjezi fordulóját. Ekkor kell megállapítani a végső pontszámot (lásd *A játék vége*), és az a játékos győz, akinek a legtöbb dukátja van.

A FORDULÓ

Amikor egy játékoson van a sor, az alábbi lépéseket hajtja végre (ebben a sorrendben):

1) Tengeri hatalom



A forduló legelején az aktív játékos megnézi, hogy a rakománypaklija legretetején lévő lapon hány tengerihatalom-ikon található. Ha ennél több kártya van a kezében, akkor a többletet el kell dobni: ezeket a lapokat képpel lefelé kalózpaklija tetejére teszi.

Példa: Épp elkezdődött Jenő fordulója. A rakománypaklija tetején lévő kártyán 5 tengerihatalom-ikon található, azonban 7 lap van a kezében. Kiválaszt hát közülük kettőt, és ezeket képpel lefelé lerakja kalózpaklijára.

2) Kereskedés

Az aktív játékos az összes többi játékoskal kereskedhet; kereskedni árukártyaikkal és dukátokkal lehet. Minden játékos csak az aktív játékoskal kereskedhet, egymással nem. Az alkudozás során a játékosok rákérdezhetnek az áru fajtájára, illetve a kártyán található ikonokra - a kérdezettnek az áru tekintetében igazat kell mondania, az ikonok tekintetében azonban akár hazudhat is.

1 hírnévpontot kap minden olyan játékos, aki sikeresen kereskedett az aktív játékoskal (ennek jelzésére egyvel lejjebb csúsztatja kereskedőkárttyán összegzőkárttyáját). Egy fordulóban egy játékos csak 1 hírnévpontot szerezhet - hiába alkuszok meg többször is sikeresen az aktív játékoskal. Maga az aktív játékos nem kap hírnévpontot a kereskedésért.

Az aktív játékos vásárolhat árukártyaikat az árupakliból és saját kalózpaklijából is. Minden kártya 3 dukátba kerül (függetlenül arról, hogy az árukárttyát az árupakli vagy kalózpaklija tetejéről húzza-e fel). Ha azonban az aktív játékosnak 0 vagy kevesebb dukátja van, akkor számára minden kártya 4 dukátba kerül.

Az aktív játékos tetszése szerint válogathatja az alkudozást és a kártyavásárlást. A többi játékoskal bárhányszor kereskedhet, azonban összesen legfeljebb 4 kártyát vásárolhat fordulója során.

3

ELŐKÉSZÜLETEK

- A játéktábla négy darabját illesztétek össze, és a játéktáblát tegyék ki az asztal közepére.
- Keverjétek meg, képpel lefelé, a kikötőjelzőket, majd véletlenszerűen helyezétek ki azokat, már képpel felfelé, a kikötőkre. Egy kikötőre csak egy jelző kerülhet. A felesleges jelzőket tegyék félre.
- Két játékos esetén a gabonakártyákat rakjátok vissza a dobozba.
- Az összes árukárttyát keverjétek meg, majd alkossátok meg belőlük az árupaklit.
- Jelöljétek ki a kezdőjátékost (például azt, aki legközelebb lakik Velencéhez, vagy aki legutoljára járt ott).
- Egyesével addig csapjátok fel az árupakli lapjait, amíg egy olyan kártyát nem csaptok fel, amelyen egy kikötőnév olvasható. Ezt a lapot adjátok a kezdőjátékosnak, ez lesz az ő rakománypaklijának első lapja. Ugyanígy járjatok el a többi játékos esetében is.
- Mind választatok magatoknak egy színt, és vegyétek el a megfelelő kereskedőkárttyát és a két fakockát.
- Egyik fakockátokat rakjátok le a dukátság 11-es mezőjére, a másikat pedig arra a kikötőre, amelyet a nektek felcsapott árukártya megszab. Az ezeken a kikötőkön lévő kikötőjelzőket rakjátok vissza a dobozba.
- Mind kaptok egy összegzőkárttyát, és azt úgy rakjátok rá kereskedőkárttyátokra, hogy így az utóbbi 0 hírnévpontot mutasson.
- Mind kaptok 4 lapot az árupakliból, a lapokat vegyétek a kezetekbe.
- A megmaradt árukártyaikat keverjétek meg, majd nagyjából a pakli közelébe illesztétek be a Velencekárttyát. (A két utolsó szabály sorrendje a német szabályban fordítva van.)

2

3) Kártyakijátszás



E lépés során az aktív játékosnak meghatározott számú kártyát kell képpel felfelé kiraknia az asztalra: annyit, amennyi berakodásikon található a rakománypaklija tetején lévő kártyán.

Az aktív játékos csak akkor kerithet sort erre a lépésre, ha van legalább ennyi kártya a kezében; ha nincs, úgy a kereskedés során be kell szereznie (alkudozással vagy vásárlással) a szükséges mennyiségű kártyát.

Minden kártya bal oldalán található két ikon. Az ikonok négyfélék lehetnek: **pénz, kalózek, piac, hajó**, és mindegyik ikonfajtahoz tartozik egy akció. Az akciókat az alábbi sorrendben kell végrehajtani:

Pénz: Az aktív játékos dukátokat kap. Ha kijátszott kártyáin összesen 1 ilyen ikon van, 1 dukátot kap; 2 ilyen ikon esetén 3, 3 vagy több ikon esetén pedig 6 dukátot kap.



Kalózek: Az aktív játékosnak az árupakliból lapokat kell húznia és azokat saját kalózpaklijára kell tennie. A lapokat képpel lefelé kell leraknia, és nem nézheti meg azokat. Ha kijátszott kártyáin összesen 1 ilyen ikon található, 1 kártyát kell kalózpaklijára tennie; 2 ikon esetén 3, 3 vagy több ikon esetén pedig 6 lapot kell kalózpaklijára raknia.



Piac: Az aktív játékosnak az árupakliból kártyákat kell húznia és azokat a kezébe vennie. Ha kijátszott kártyáin összesen 1 ilyen ikon található, 1 kártyát kell húznia; 2 ikon esetén 3, 3 vagy több ikon esetén pedig 6 lapot húz.



Hajó: Az aktív játékosnak hajóját pontosan annyi hellyel (kikötővel) kell mozgatnia a hajózási útvonalak mentén, ahány ilyen ikon van kijátszott kártyáin. Egy forduló során egy hajózási útvonal csak egyszer vehető igénybe. Ha a célkikötőn (tehát ahol a hajó megállapodik) van kikötőjelző, azt a játékos megkapja, és az lesz számára az új aktív jelző (lásd *Kikötőjelzők*). Ha a kikötőn nincs kikötőjelző, az aktív játékosnak képpel lefelé kell forgatnia eddig aktív kikötőjelzőjét.



4

akció		Ikonok száma a kijátszott lapokon			
		1	2	3	4+
pénz	a játékos dukátokat kap	1	3	6	6
kalózok	az árukliról lapok kerülnek a kalózpaklira	1	3	6	6
piac	a játékos árukártyákat húz az árukliról	1	3	6	6
hajó	a hajó mozog a játéktáblán	1	2	3	4

4) Berakodás

Az aktív játékos, miután az összes akcióját végrehajtotta, kijátszott kártyáit a rakománypaklijára rakja. A kártyákat képpel felfelé kell a paklira raknia, és a sorrendjüket az aktív játékos határozza meg. A kártyák sorrendje a játék végén lesz fontos (lásd A játék vége).

A legfelső kártya (az utolsónak berakott áru) fogja megszabni a játékos következő fordulóját: annyi kártya maradhat csak a kezében a forduló leelején, ahány tengerihatalom-ikon látható a kártyán (lásd Tengeri hatalom), utóbb pedig annyi kártyát kell kijátszania, ahány berakodásikon található a kártyán (lásd Kártyakijátszás).

Fordulója végén az aktív játékosnak bármennyi kártya lehet a kezében, ekkor még nem feltétlen figyelnie a tengerihatalom-ikonokra (az esetlegesen megmaradó többletet csak a következő fordulója elején kell kalózpaklijára tennie, de addig akár el is adhatja azokat játékosártsáinak).

Új aktív játékos

Az eddigi aktív játékos bal oldali szomszédja lesz az új aktív játékos, az ő fordulója kezdődik most.

A VELENCEKÁRTYA ÉS A HÍRNÉVPONTOK

A játékosok dukátokat kapnak akkor, amikor a Velencekártyát valamelyikük felhúzza az árukliról. A játékos, akinek a legtöbb hírnévpontja van, 6 dukátot kap, a második legtöbbtel rendelkező játékos 3, a harmadik legtöbbtel bíró pedig 1 dukátot kap. A többiek nem kapnak semmit. Egyenlőség esetén az érintett játékosok mind megkapják az adott helyért járó teljes dukátmennyiséget. Ekkor minden játékos hírnévpontjai 0-ra csökkennek. Ezután a Velencekártyát földre kell tennie, és folytatódik az aktív játékos fordulója.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor teljesen kifogy az árukliról. Az aktív játékos még befejezi a fordulóját (de már nem húz lapot az árukliról, akkor sem, ha kellene). Ezután a játékosok további dukátokat kapnak:

5

2) A kikötőjelzők kiértékelése

A játékos, akinek a legtöbb kikötőjelzője van, 6 dukátot kap. A második legtöbbtel rendelkező játékos 3, a harmadik legtöbbtel bíró pedig 1 dukátot kap. A többiek nem kapnak semmit. Egyenlőség esetén az érintett játékosok mind megkapják az adott helyért járó teljes dukátmennyiséget.

3) A hírnévpontok kiértékelése

A játékos, akinek a legtöbb hírnévpontja van, 6 dukátot kap; a második legtöbbtel rendelkező játékos 3, a harmadik legtöbbtel bíró pedig 1 dukátot kap. A többiek nem kapnak semmit. Egyenlőség esetén az érintett játékosok mind megkapják az adott helyért járó teljes dukátmennyiséget.

4) A kalózpaklik kiértékelése

Mindenki veszít annyi dukátot, ahány kártya van a kalózpaklijában.

Az a játékos győz, akinek a legtöbb dukátja van.

A kikötőjelzők

Az a játékos, akinek hajója egy olyan kikötőben állapodik meg, amelyen van kikötőjelző, megkapja azt.

A játékos maga előtt tartja megszerzett kikötőjelzőit. Közülük csak az utójára megszerzett kikötőjelző aktív, csak ez van képpel felfelé - az összes többi képpel lefelé kell fordítania. Egy kikötőjelző addig marad aktív, amíg a játékos nem szerez újat, vagy hajója olyan kikötőben nem állapodik meg, ahol már nincs kikötőjelző (ez utóbbi esetben a játékosnak nem lesz aktív kikötőjelzője).

Iránytű



Ha a játékos hajója egy ilyen kikötőben állapodik meg, a játékos azonnal átmozgathatja hajóját egy tetszőleges kikötőbe. Az iránytű kikerül a játékból, de a játékos megjapja az új kikötőn lévő jelzőt (amennyiben van rajta), és nyomban aktiválja is. Iránytűvel nem lehet olyan kikötőbe hajózni, amelyen iránytű van.

Sikeres harc a kalózzal



Ha a játékos által kijátszott kártyákon vannak kalózikonok, azokat figyelmen kívül kell hagyni - a játékos akciófázisában nem kerülhet az árukliról árukliról a játékos kalózpaklijára. Fordulója elején, amikor a tengeri hatalmat kell megvizsgálni, felesleges kártyáit továbbra is a kalózpaklijára kell raknia (lásd Tengeri hatalom).

7

1) A berakodott áruk eladása

A játékosok "eladják" rakománypaklikuk tartalmát. Az árukliról kapott dukátok mennyisége attól függ, hogy a rakománypaklin belül mennyi áru van **közvetlenül** egymás fölött. Emiatt fontos, hogy a rakománypakli sorrendjét nem szabad megváltoztatni.

áru fajta	dukátok	ritkaság
fűszer	0 / 4	8
selyem	0 / 3 / 8	10
ezüst	0 / 3 / 7 / 12	12
cukor	0 / 3 / 7 / 11	14
bor	1 / 3 / 6 / 10	16
fa	1 / 3 / 6 / 9	18
gabona	1 / 3 / 5 / 8 / 12	20

(az angol szabályban a cukor: 1/3/6/11)

Minden játékos sorban felhúzza a kártyáját rakománypaklijából, és az azonos fajtához tartozó árukat egy csoportba rakja. Ha a játékos egy másik áru fajtához tartozó árut húz fel, azzal új csoportot kezd.

Példa: Márk elkezdte felhúzni rakománypakliját. Legfelül (ez a látható kártya) egy fa van, alatta is egy fa, a harmadik lap viszont, ahogy a negyedik és az ötödik is, selyem. Ez eddig két árucsoport: az egyik 2 fával, a másik 3 selyemmel.

Az azonos áru fajtához tartozó, de nem közvetlenül egymás fölött lévő árukártyák külön csoportokat alkotnak.

Példa: Márk folytatja a kártyák felhúzását. A selymek alatt talál 4 fát. Ez a 4 fa külön csoportba kerül, ezt és az első csoportot külön kell majd kiértékelni.

Végül minden árucsoportot ki kell értékelni. A játékos attól függően kap dukátokat, hány lap van egy árucsoportban. Ez minden áru fajtánál más és más - a fenti táblázatról olvasható le. A számok azt jelzik, hogy ennyi dukátot kap a játékos, ha az árucsoportban 1, 2, 3, 4 vagy 5 kártya található.

Példa: A fa statisztikája 1/3/6/9 - ez szerint Márk 3 dukátot kap a 2 fát tartalmazó árucsoportjéért, a 4 fát tartalmazóért pedig 9 dukátot. A selyem statisztikája 0/3/8, tehát Márk 8 dukátot kap a 3 selymet tartalmazó árucsoportjéért.

Ha egy árucsoportban több kártya van, mint amit az adott statisztika maximumként feltüntet, a játékos az utolsó dukátmennyiséget kapja.

Példa: Anita egyik árucsoportjában 5 selyem van, ezekért 8 dukátot kap.

6

Jó vétel



A kereskedés során a játékos olcsóbban tud kártyákat vásárolni (lásd Kereskedés). Ha kártyát vásárol (akár az árukliról, akár kalózpaklijából), az ár a következőképpen alakul: az első megvásárolt kártya ára 1 dukát, a másodiké 2, a harmadiké 3, a negyediké 4 dukát.

Befolyás



Fordulója elején a játékos dukátokat kap, meghozza hárommal kevesebbet, mint ahány tengerihatalom-ikon található a rakománypaklijája tetején lévő kártyán. Tehát 6 tengerihatalom-ikon esetén a játékos 3 dukátot kap, 5 ikon esetén 2 dukátot, 4 ikon esetén 1 dukátot, 3 ikon esetén pedig nem kap semmit.

Nagy üzlet



Kártyakijátszáskor, az akcióknál a játékos a kijátszott kártyáin lévő pénzikonokhoz hozzáad 1-et (lásd Pénz); ez igaz akkor is, ha az általa kijátszott kártyákon nincs egy ilyen ikon sem.

Példa: Évának ez az aktív kikötőjelzője. 4 kártyát játszik ki, amelyeken összesen 2 pénzikon látható. Akciói során 3 pénzikonnal számol, így 6 dukátot kap.

Nyugodt tenger



Kártyakijátszáskor a játékos annyi dukátot kap, ahány hajóikon van összesen az általa kijátszott kártyákon.

fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

A special thanks to: Henning Kropke, Andrea "Sargon" Cupido, Francesco Valvo, Stefano Rampazzo, Roberto Bovo.

Thanks also to: Angelika Ludwig, Christian Hildenbrand, Mik Svellöv, Giulio Caccin, Alejandro Gonzalez, Nicola Da Ru, Alessandro Bordin, Ignazio Fraroberto, Massimo Biasiotto, Luca Sandonà, Davide Bacco, Raffaella Ceccato, Marianna Fantin, Klara Prifti, Ilenia Zecchin, Stefano Peron, Luca Peron, Simone Zarbin, Isaac Dal Corso, Luca Venturini, Davide Fauri, Fabrizio Gatto, Dario Fogo, Fabio Sattin, Barbara Somavilla, Massimiliano Zattera.

www.mindthemove.com

info@mindthemove.com



All right reserved to Mind the Move 2004

8