



Emanuele Ornella

OLTRE MARE

VENEZIANISCHE HÄNDLER ZWISCHEN ORIENT UND OKZIDENT

Tartozékok

98 árukártya



8 db drágakő 10 db pergamen 12 db selyem 14 db só 16 db bor 18 db olajbogyó 20 db gabona



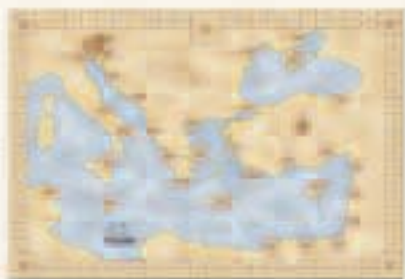
Velencekártya



a kezdőjátékos jelzője



40 hírnév-lapka



játéktábla



5 összegzőlap (5 színben)



32 kikötőlapka



5 mínusz-jelző



5 fakocka (5 színben)



5 hajó (5 színben)

Az első játék előtt a hajók részeit óvatosan ki kell törni, és a lenti módon összeállítani.



1)

2)

3)



tengeri hatalom (kézben tartható kártyák száma)
 összesen hány ilyen árukártya van
 az áru fajta képe
 eladási árak
 berakodásokon (kijátszandó kártyák száma)
 akció-ikonok
 a kikötő neve

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok kereskedők, akik különféle áruk adásvételével próbálják a lehető legjobban feltölteni dukátokkal pénzesládikóikat. Az a játékos győz, akinek a játék végén a legtöbb dukátja van.

ELŐKÉSZÜLETEK

A játéktáblát ki kell rakni az asztal közepére. Minden játékos választ magának egy színt, és elveszi abban a színben az összegzőlapot, a fakockát és a hajót. A kikötőlapkákat képpel lefelé össze kell keverni, majd minden kikötőre le kell rakni egyet; miután ez megtörtént, a kikötőlapkákat képpel felfelé kell fordítani. A megmaradt kikötőlapkákat vissza kell rakni a dobozba, azokra ebben a játékban nem lesz szükség.

Az árukárttyákat meg kell keverni; 2 játékos esetén az árukárttyák közül a gabonákra nincs szükség, azokat vissza kell tenni a dobozba.

A játékosok fakockájukat lerakják a dukátsáv **11-es** mezőjére; a játék folyamán kockájukkal lépnek majd aszerint, hogy dukátokat kapnak vagy dukátokkal fizetnek. A játék folyamán a játékosok adósságokba is verhetik magukat: ha valaki dukátjainak száma 0 alá csökken, kap egy mínuszjelzőt, ez mutatja, hogy a dukátsávon a pozíciója mínusz számot (tartozást) jelent; ha dukátjainak száma 0 fölé nő, a játékos visszarakja a készletbe a mínuszjelzőt.

Sorban **minden játékosnál** addig kell árukárttyákat felcsapni az áruklíből, amíg egy olyan kártya nem kerül elő, amelyen egy kikötő neve olvasható. A játékos megkapja ezt a kártyát, lerakva maga elé képpel felfelé: ez rakománypaklija első lapja. Ezután hajóját a játéktáblán erre a kikötőre rakja, az ottani kikötőlapkát pedig visszarakja a dobozba.

Ha már minden játékosnak van egy árukárttyája és mind felrakták a játéktáblára hajójukat, a ki nem osztott árukárttyákat újra meg kell keverni. Minden játékos kap **4 lapot**, ezeket a kezébe veszi. A megmaradt árukárttyák alkotják az áruklit. Ezután a Velencekártyát nagyjából a pakli közepébe be kell csúsztatni.

Az a játékos lesz a kezdőjátékos, aki legutoljára járt Velencében, ő kapja meg a kezdőjátékos jelzőjét (ami az egész játék folyamán nála marad).

*Az előkészületek után így néz ki a játéktér
3 játékos esetén:*



A JÁTÉK MENETE

A játékosok az óramutató járása szerint követik egymást. Aki épp soron van, vagyis az **aktív játékos**, fordulójában az alábbi fázisokat hajtja végre:

- 1) Tengeri hatalom (kézben tartott lapok eldobása)
- 2) Kereskedés
- 3) Akciók
- 4) Berakodás

Miután az aktív játékos berakodásfázisa véget ért, bal oldali szomszédja lesz az aktív játékos, az ő fordulója kezdődik.

1) Tengeri hatalom

Fordulója legelején az aktív játékosnak meg **kell** néznie, hogy rakománypaklija legfelső lapján hány tengerihatalom-ikon (oroszlános ikon) látható. Ha ugyanennyi vagy kevesebb árukártya van a kezében, nem történik semmi. Ha viszont több árukártya van a kezében, a "felesleget" el kell dobnia. Az aktív játékos eldönti, mely árukártyáit tartja meg és melyeket dobja el: ez utóbbiakat az általa meghatározott sorrendben képpel lefelé kalózpaklijára rakja.



2) Kereskedés

Az aktív játékos szabadon eladhatja kezében tartott árukártyáit, ahogy meg is vásárolhatja ellenfelei kezében tartott árukártyáit; a játékosok egymásnak árukártyákkal és dukáttal fizetnek. Csak az aktív játékos kereskedhet ellenfeleivel, azok nem kereskedhetnek egymással. Az alkudozás során a játékosok megkérdezhetik az eladni kívánt árukártyák fajáját és ikonjait; az árufajtáról igazat kell mondani, az ikonokról azonban hazudni is lehet.

Minden ellenfél, aki legalább egy kereskedelmet lebonyolít az aktív játékosal, kap **1 hírnévlapkát**. Az aktív játékos fordulójában minden ellenfele csak egy hírnévlapkát kaphat, függetlenül attól, hány sikeres kereskedelmet bonyolított le az aktív játékosal. Maga az aktív játékos **nem** kap hírnévlapkát. A kártyacsere is sikeres kereskedésnek számít.

Az aktív játékos árukártyákat vásárolhat az árupakliból, illetve saját kalózpaklijából. Minden kártya 3 dukátba kerül (függetlenül attól, hogy az árupakliból származik-e, vagy a kalózpakliból). Az aktív játékos szabadon váltogathatja az alkudozást/kereskedést társaival, valamint a kártyavásárlást. Bárhány lapot megvásárolhat ellenfeleitől, azonban az árupakliból és a kalózpaklijából összesen **legfeljebb 4** kártyát vásárolhat. Ha az aktív játékosnak 0 vagy kevesebb dukátja van, 3 dukát helyett 4 dukátba kerül neki minden vásárlás.

Példa:

Jenőnek csak egy árukártyája van a kezében, egy gabona, azonban 4 lapot kell majd kijátszania, mivel rakománypaklija tetején egy só van, rajta négy berakodásikkal. Ráadásul csak 2 dukátja van.

Az árupakliból vásárol 2 lapot (egy sót és egy selymet hűz), az első lapért 3, a másodikért 4 dukátot fizet. Ezután sikerül Anita-val megegyeznie: a gabonájáért és 1 dukátért kap 2 sót. Jenő kezében már 4 árukártya van (3 só, 1 selyem), és -6 dukátja van (fakockája a dukátsáv 6-os mezőjén van, és van egy mínuszjelzője).



kártya a kezében

rakománypakli

3) Akciók

Az aktív játékosnak ebben a fázisban ki **kell** játszania a kezéből bizonyos számú kártyát: annyit, ahány berakodásikon látható rakománypaklija legfelső lapján. Ha nincs ennyi lap a kezében, nem térhet rá erre a fázisra, a kereskedésfázisban lapokat kell valahogy szereznie.



Négyféle akcióikon van, ezekből minden kártyán kettő található. Az ikonok: pénz (egy dukát), kalózzok (kalózzászló), piac (pakli), hajózás (hajó). Az akcióit az aktív játékos **ebben a sorrendben** hajtja végre. (Az akciók rövid leírása az összegzőlapokon is olvasható.)

Pénz:

Az aktív játékos pénzhez jut. Ha kijátszott kártyáin **összesen 1** pénzikon található, **1 dukátot** kap; ha kijátszott kártyáin összesen **2** pénzikon található, **3 dukátot** kap, és **6 dukátot** kap, ha kijátszott kártyáin összesen **3 vagy több** pénzikon található.

Kalózzok:

Az aktív játékosnak árukártyákat **kell** az árupakliból húznia és azokat kalózpaklijára kell raknia. Ezeket a kártyákat nem nézheti meg és képpel lefelé rakja le kalózpaklijára. Ha kijátszott kártyáin **összesen 1** kalózzikon található, **1 lapot** hűz; ha kijátszott kártyáin összesen **2** kalózzikon található, **3 lapot** hűz, és **6 lapot** hűz, ha kijátszott kártyáin összesen **3 vagy több** kalózzikon található.

Piac:

Az aktív játékosnak árukártyákat **kell** az árupakliból húznia, a kezébe véve ezeket. Ha kijátszott kártyáin **összesen 1** piacikon található, **1 lapot** hűz; ha kijátszott kártyáin összesen **2** piacikon található, **3 lapot** hűz, és **6 lapot** hűz, ha kijátszott kártyáin összesen **3 vagy több** piacikon található.

Hajózás:

Az aktív játékosnak mozgatnia **kell** hajóját a hajózási útvonalak mentén. Pontosán annyi hajózási útvonalon kell végighaladnia, ahány hajóikonos kártyát kijátszott, és egy hajózási útvonalat csak egyszer használhat fordulójában. Hajózása végén hajója egy kikötőben állapodik meg (egy kikötőben több hajó is lehet).

Ha ezen a kikötőn még van kikötőlapka, azt az aktív játékos elveszi, ez lesz új aktív kikötőlapja (lásd a 6. oldalon).

Példa:

Jenő ezt a négy lapot jásza ki, így kap 6 dukátot (tartozásait kifizetve 0 dukátja lesz, visszarakja a készletbe mínuszjelzőjét), húz 1 lapot és lerakja kalózpaklijára, felhúz a kezébe 6 árukártyát, valamint egy szomszédos kikötőbe vitorlázik át hajójával.



4) Berakodás

Miután az aktív játékos befejezte akcióit, kijátszott kártyáit rakománypaklijára rakja. A kártyákat képpel felfelé rakja le úgy, hogy csak a legfelső lap legyen látható; a sorrendjüket ő határozza meg. A kártyák sorrendje csak a játék végén lesz fontos. A játékosok még saját rakománypaklijukat sem nézhetik meg a játék folyamán, és az egyszer már lerakott kártyák sorrendje később nem változtatható meg.

A legfelső (vagyis a legutoljára lerakott) árukártya jelentős mértékben meghatározza az aktív játékos következő fordulóját: tudniillik azt, hogy hány kártyát tarthat meg fordulója legelején, és hogy az akciófázis elején hány kártyát kell kijátszania.

Fordulója végén az aktív játékosnak bárhány árukártya lehet a kezében - csak a következő fordulója legelején kell majd kalózpaklijára raknia a felesleget (ha addig nem tudja azokat eladni játékosársainak).

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

Közbenső értékelés

Amikor valaki felhúzza a **Velencekártyát**, vagy ha az aktív játékos fordulója végén ez az árupakli legfelső lapja, a játék egy kis időre félbeszakad, és **két** dolog történik:

1) Hírnévlapok

Az a játékos, akinek a legtöbb hírnévlapja van, 6 dukátot kap; akinek a második legtöbb, 3 dukátot, akinek a harmadik legtöbb, 1 dukátot kap. (Akár 0 hírnévlapjával is elérhető harmadik, második vagy akár első hely.) A többiek nem kapnak dukátokat. Egyenlőség esetén az érintettek mind megkapják az adott helyért járó teljes dukátmennyiséget. Ezután mindenki visszarakja a készletbe az összes hírnévlapját.

Példa (4 játékos esetén):

Évának 3 hírnévlapja van, Anitának 2, Márnak szintűgy 2, Jenőnek viszont egy sincs. Éva 6 dukátot kap, Anita és Márk 3-3 dukátot, Jenő pedig 1 dukátot.

2) Rakománypaklik

Minden játékos leveszi saját rakománypaklija tetejéről a legfelső áruajtát (ez több lapot is jelenthet), és ezt vagy ezeket a kártyákat lerakja maga elé új rakománypakliként. Az eredeti rakománypaklija többi lapját kiértékeli aszerint, ahogy az a játék végén is történik (lásd az 5. oldalon), és értük dukátokat kap. A kiértékelt árukártyákat a dobott lapokhoz kell rakni.

Példa:

Anitának ezek a lapok alkotják rakománypakliját (felülről lefelé): olajbogyó, olajbogyó, drágakő, drágakő, gabona, gabona, gabona, gabona.

A legfelső áruajtát, a két olajbogyót félreteszi új rakománypakliként, a többi lapot pedig kiértékeli. A lapokért 5 és 12, azaz összesen 17 dukátot kap.



A Velencekártyát félre kell tenni, arra már nincs szükség. Ha a közbenső értékelés forduló közben történt, az aktív játékos folytatja a fordulóját; a felhúzott Velencekártya helyett másik lapot húz. A játék az eddig leírtak szerint folytatódik.

A játék vége

Ha egy játékos felhúzza az árupakli utolsó lapját, ennek a játékosnak ez az utolsó fordulója. Ha az aktív játékos nem a kezdőjátékos, a játék még addig folytatódik, amíg a kezdőjátékos jobb oldali szomszédja be nem fejezi a maga fordulóját. Ekkor a játék véget ér, és a végső értékelés következik.

Ha valakinek árukártyát kellene húznia (piac, kalózkod), a dobott lapokat megkeverve új árupaklit kell alkotni.

(Elméletileg előfordulhat, hogy az árupakli teljesen kifogy, dobott lapok sincsenek. Ebben az esetben a kezdőjátékost ki kell értékelni a végső értékelésnél szerint - kivéve a hírnév- és a kikötőlapjait -, majd a rakomány- és kalózpaklijában lévő lapokat megkeverve azokból új árupaklit kell alkotni.)

Végső értékelés

A végső értékelés során **négy** dolgot kell kiértékelni. Az a játékos győz, akinek a végső értékelés után a legtöbb pontja van.

1) Hírnévlapok:

Akinek a legtöbb hírnévlapja van, 6 dukátot kap; a második legtöbb hírnévlapkéért 3, a harmadik legtöbbért 1 dukát jár. A többiek nem kapnak semit. Egyenlőség esetén az érintettek mind megkapják az adott helyért járó teljes dukátmennyiséget.

2) Rakománypaklik:

Minden játékos eladja a saját rakománypaklijában lévő árukártyákat. Hogy mennyi dukátot kap, az attól függ, hogy **közvetlenül egymáson** hány árukártya van ugyanabból az árufajtából (ezt nevezzük árucsoportnak).

Minden játékos leveszi és maga elé kirakja rakománypaklija legfelső lapját. Ha a következő lap ugyanebbe az árufajtába tartozik, azt az előző lapra rakja; ha viszont másik árufajtába, új paklit (árucsoportot) kezd vele. Ilyesformán ugyanakkor a játékosnak több olyan árucsoportja is lehet, amelyekbe ugyanaz az áru-fajta van, amennyiben ezek kártyái között másféle árukártyák voltak. Fontos, hogy a rakománypaklik szétrakása közben a sorrendjüket **nem** szabad megváltoztatni.

Minden árucsoportért dukátok járnak, és minél több árukártya van egy árucsoportban, annál több dukát jár érte. Minden árukártyán látható, hogy az adott árufajtából mennyi lapra (1/2/3/4/5) van szükség ahhoz, hogy dukátokat kapjon a játékos. Ha viszont egy árucsoportban több lap van, mint amennyi a csoport "maximuma" az adott árufajtánál, ezért a maximális számú dukát jár, de több nem, a "feleslegből" nem lehet új árucsoportot kezdeni.

3) Kalózpaklik:

Minden játékos annyi dukátot veszít, ahány kártya van kalózpaklijában.

4) Kikötőjelzők

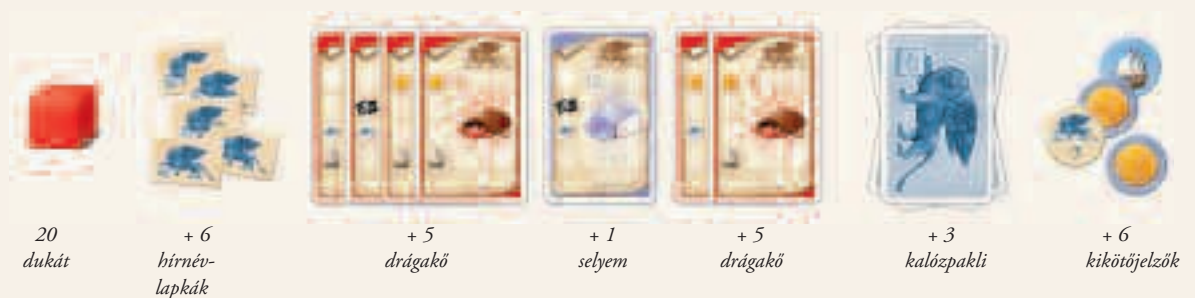
Az a játékos, akinek a legtöbb kikötőjelzője van, 6 dukátot kap, a második legtöbbel rendelkező 3, a harmadik legtöbb kikötőjelzővel bíró játékos 1 dukátot kap. A többiek nem kapnak semmit sem. Egyenlőség esetén az érintettek mind megkapják az adott helyért járó teljes dukátmennyiséget.

Példa a végső értékelésre (3 játékos esetén)

Anita pontjai
Anitának összesen
42 dukátja van.



Jenő pontjai
Jenőnek összesen
40 dukátja van.



Márk pontjai
Márknak összesen
45 dukátja van.



Egyenlőség esetén az győz, akinek az érintettek közül több lap van rakománypaklijában; ha ez is egyenlő, az győz, aki a játékosok sorrendje szerint (az óramutató járási irányban) a legközelebb ül a kezdőjátékoshoz.

A KIKÖTŐJELZŐK

Ha az aktív játékos fordulója végén hajójával egy olyan kikötőn állapodik meg, amelyen van kikötőjelző, azt a játékos elveszi és kirakja maga elé képpel felfelé. A játékosok maga előtt tartja a játék során összegyűjtött kikötőjelzőit, azonban ezek közül legfeljebb egy lehet **aktív** (azaz képpel felfelé), az összes többi képpel lefelé van. Egy kikötőjelző addig marad aktív, amíg a játékos másik kikötőjelzőt nem szerez, vagy pedig hajójával olyan kikötőben nem állapodik meg, ahol már nincs kikötőjelző (ez utóbbi esetben a játékosnak nem lesz aktív kikötőjelzője).

Hatféle kikötőjelző van:



Nyugodt tenger (6 db)

Az akciófázisban a játékos annyi dukátot kap, ahány hajóikon van összesen kijátszott kártyáin.

Példa:

Anita aktív kikötőjelzője egy nyugodt tenger. 3 kártyát játszik ki, ezeken összesen 2 hajóikon van, így a bankból kap 2 dukátot.



Irányítú (4 db)

Ha az aktív játékos irányítút szerez, hajóját azonnal áthelyezheti egy **tetszőleges** másik kikötőre. Ekkor az irányítú kikerül a játékból, viszont a játékos megkapja és aktíválja az ezen a kikötőn lévő kikötőjelzőt (ha van azon).

Irányítúval nem szerezhető másik irányítú.



Sikeres harc a kalózzal (6 db)

Az akciófázisban a játékos által kijátszott kártyákon található kalózikonok nem számítanak, fordulójában az árukliról nem kerülhetnek árukártyák kalózpaklijára.

Fordulója elején, a tengeri hatalom fázisában továbbra is előfordulhat, hogy a kezéből egy vagy több árukártyát kalózpaklijára kell raknia (lásd a 3. oldalon).



Nagy üzlet (6 db)

Az akciófázisban a játékos eggyel több pénzikkonnal számol, mint ahány kijátszott árukártyáin összesen van (lásd a 3. oldalon). Ha kijátszott árukártyáin egy pénzikon sincs, 1 pénzikkonnal számolhat.

Példa:

Jenő aktív kikötőjelzője egy nagy üzlet. 4 kártyát játszik ki, ezeken összesen 2 pénzikon van. 3 pénzikkonnal számolhat, így 6 dukátot kap a bankból.



Befolyás (4 db)

Fordulója elején az aktív játékos dukátokat kap, méghozzá hárommal kevesebbet, mint amennyi a tengeri hatalma. Ha tehát a tengeri hatalma 6, 3 dukátot kap; 5-ös tengeri hatalomnál 2, 4-es tengeri hatalomnál 1 dukátot kap. Ha tengeri hatalma csak 3-as, nem kap egy dukátot sem.

Példa:



- 3 = 6 dukát



Jó vétel (6 db)

A kereskedés során a játékos olcsóbban vásárolhat árukártyákat (lásd a 3. oldalon). A játékos első megvásárolt árukártyájáért (vásároljon bár az árukliról vagy kalózpaklijából) 1 dukátot fizet, a másodikért 2 dukátot, a harmadikért 3 dukátot, a negyedikért 4 dukátot.

fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)



Ön kiváló minőségű terméket vásárolt. Ha mégis bármiféle problémája lenne a termék minőségével, kérjük, közvetlenül minket keressen meg.

Ha bármiféle kérdése lenne, ide írjon:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMV

Version 1.0

