



SELYEMÚT - Alkudozás és kalandok a karavánút mentén

Ted Cheatham és Bruno Faidutti játéka

Tartozékok

- játéktábla
- 75 árukocka (minden színből 15)
 - fehér: elefántcsont
 - kék: selyem
 - sárga: ékkő
 - barna: aszalt gyümölcs
 - piros: fűszer
- 90 akciólapka (45 narancssárga és 45 lila hátterű)
- vászonzsák
- 45 érme (öt ezüst ér egy aranyat)
- 5 fordulójelző
- karavánjelző
- karavánvezető-jelző
- 6 paraván

A három játékos esetén használandó speciális szabályok mindig dőlt betűkkel vannak szedve.

Előkészületek

Minden játékos kap egy paravánt, a játék folyamán ezek mögött tartják majd pénzüket és áruikat.

Az összes árukocka a zsákba kerül, majd innét mindenki húz három kockát, és azokat paravánja mögé teszi anélkül, hogy megmutatná a többieknek.

A játéktáblát fel kell tölteni az akciólapkával: minden városhoz képpel felfelé eggyel kevesebb akciólapka kerül, mint amennyi a játékosok száma. *Három játékos esetén minden városhoz öt akciólapka kerül.* Az akciólapkákat véletlenszerűen kell feltenni, de a narancssárga városokhoz narancssárga, a lila városokhoz lila lapkák kerülnek. Csanganhoz és Antiochiához nem kerülnek akciólapkák.

Fontos: Egyes városoknál vannak állandó (a játéktáblára nyomtatott) akciólapkák, ezekkel az akciólapkák felrakásánál nem kell számolni.

Kivétel: Aleppóhoz és Türoszhoz (az utolsó két állomáshoz) nem rakható le *csaló*, sem *alkusz*. Ha mégis ez történne, helyettük új lapkákat kell felrakni, vagy véletlenszerűen ki kell azokat cserélni más városok lila akciólapkáival.

Minden játékos kap 1 aranyat és 5 ezüstöt.

A karavánjelző Csanganra kerül.

Véletlen segítségével választani kell egy kezdőjátékost; ő megkapja a karavánvezetőt, valamint a játékosok számánál eggyel kevesebb fordulójelzőt. *Három játékos esetén öt fordulójelzőt kap.*

Kezdődhet is a játék!

Variáns: A játékosok Antiochiából utaznak Csanganba. Ekkor a keleti városokhoz kerülnek a lila, a nyugatiakhoz a narancssárga akciólapkák, és ilyenkor Lancsouhoz és Jümenhez nem kerülhet *csalós* vagy *alkusz*.

A játék menete

1) A karavánvezető kiválasztása

Az egyik játékos a karavánvezető, azonban a többiek licitálhatnak arra, hogy megvásárolják tőle feladatát. Először a karavánvezető bal oldali szomszédja licitálhat, majd sorra az óramutató járása szerint a többiek. Mindenki vagy passzol, vagy felüllicitál, és mindenkire csak egyszer kerül sor. Természetesen senki sem licitálhat többel, mind amennyi pénze ténylegesen van.

Ha mindenki passzol, a karavánvezető erre a fordulóra megőrzi szerepét.

Ha legalább egyvalaki licitált, a karavánvezető választ:

- Átadja jelzőjét és feladatát, valamint a fordulójelzőket annak a játékosnak, akié a legnagyobb licit, viszont az illető neki fizet.
- Megtartja posztját, azonban a legnagyobb licitet ki kell fizetnie annak a játékosnak, akié ez a licit volt.

2) A karaván mozgatása

Az aktuális karavánvezető a nyilak mentén egy állomással továbbmozgatja a karavánt.

3) Piac

Egyes városoknál (Tunhuang, Korla, Kasgár, Merv, Susa) a játéktáblára egy akciólapka van nyomtatva. Ha a karaván egy ilyen városhoz ér, a karavánvezető végrehajtja ezt az akciót.

Ezután a karavánvezető elveszi a városról az egyik akciólapkát, és végrehajtja a megfelelő akciót - vagy nem hajtja végre, ha nem akarja, de az akciólapkát ekkor is el kell vennie. Ezután egy fordulójelzőt lerak maga elé annak jelzésére, hogy már cselekedett, és már nem kaphatja meg ebben a fordulóban a karavánvezetőt; a karavánvezetőt és a többi fordulójelzőt pedig átadja egy tetszőleges másik játékosnak.

A játékos, aki megkapja a karavánvezetőt, szintén elvesz egy akciólapkát, lerak maga elé egy fordulójelzőt, majd a karavánvezetőt és a megmaradt fordulójelzőket átadja egy tetszőleges olyan játékosnak, aki előtt még nincs fordulójelző. Az utolsó játékos úgy kapja meg a karavánvezetőt, hogy azzal már nem jár fordulójelző, és a városnál már nincs akciólapka. Ez a játékos nem hajt végre akciót ebben a fordulóban, de megtartja a karavánvezetőt, begyűjtve mind a fordulójelzőket: a következő fordulóban majd a többiek licitálnak a nála lévő karavánvezetőre.

Három játékos esetén 5 fordulójelző van, két játékosra készér kerül sor, egyvalakire csak egyszer - a végén nála lesz a karavánvezető. Aki előtt már két fordulójelző van, az már nem kaphatja meg a karavánvezetőt.

A játék vége

A játék azonnal véget ér, amint a karaván elér Antiokhiába.

Ekkor mindenki kiszámolja a pontjait:

- minden arany 5 pontot ér;
- minden ezüst 1 pontot ér;
- minden árukocka 1 pontot ér;
- emellett minden árufajtánál meg kell nézni, kinek van abból a legtöbb kockája, és az illető 2 pontot kap (egyenlőségnél senki sem kap pontot).

Az a játékos győz, akinek a legtöbb pontja van.

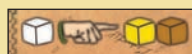
Az akciólapkák



Vásárló: Tetszőleges mennyiségű árukockát eladhatsz a lapkán látható árufajtából. Az első eladott árukockáért 4 ezüstöt kapsz, a másodikért 3-at, a harmadikért 2-öt, a negyedikért és minden továbbiért 1-1-et.



Eladó: Tetszőleges mennyiségű árukockát vásárolhatsz a lapkán látható árufajtából. Az első árukockáért 1 ezüstöt fizetsz, a másodikért 2-öt, a harmadikért 3-at, a negyedikért és minden továbbiért 4-4-et.



Kereskedő: Beadhatsz a bal oldalon látható árukockát, hogy megkapd a jobb oldalon látható két árukockát. Ezt megetheted egyszer vagy kétszer, de többször nem.

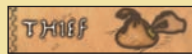
Vannak speciális kereskedők, náluk...



- ...beadhatsz legfeljebb négy tetszőleges árukockát, hogy ugyanennyi tetszőleges árukockát kapj.



- ...beadhatsz legfeljebb két tetszőleges árukockát, hogy ugyanennyi tetszőleges árukockát kapj.



Tolvaj: Válassz ki egy játékos, és a paravánja mögül húzz egy árukockát.



Nagyvezír: Válassz egy árufajtát. Minden játékos egyszerre bemutat az adott árufajtából annyi árukockát, amennyit akar (és tud). Aki a legtöbbet mutatja be, 5 ezüstöt kap a bankból, aki pedig a második legtöbbet, az 3-at. Ha a "legtöbbnél" egyenlőség van, az érintettek mind megkapják az 5 ezüstöt. Ezután a lapkát félre kell tenni, rajta egy megfelelő árukockával, annak jelzésére, hogy a következő nagyvezírnél ez az árufajta már nem választható. (Ha van hatodik nagyvezír, nála bármelyik árufajta választható.)



Csaló: Tartsd meg ezt a lapkát, és egy másik akciólapka használatakor használd, hogy egy azon látható árufajta helyett egy tetszőleges árufajtát adj meg.



Alkusz: Ezt a lapkát nem használhatod abban a városban, ahol megszerezted. Egy másik városban használd, hogy ott két akciólapkát vegyél el. Ilyenkor két olyan játékos is lesz, aki nem hajt végre akciót a fordulóban: a még utoljára akciót végrehajtó játékos dönti el, melyiküknek adja a karavánvezetőt.



©2006 Z-Man Games, Inc.

További információk nagyszerű Z-Man Games játékokról: www.zmangames.com

Kérdések, javaslatok, ötletek: Z-Man Games . 6 Alan Drive . Mahopac, NY 10541 zmangames@shadowfist.com

Borítófestmény: Jonny Scull

Térkép: Patrick McEvoy és Mike Jackson

Design: Benjamin Barnett

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

Gyakran feltett kérdések

Árukockák: Ritkán, de előfordul, hogy a játék első felében kifogy egy szín. Ez van, erre célszerű figyelni, bevásárolni a fogyóban lévő árucikkből.

Árukockák: Az titkos, hogy kinek milyen árukockái vannak, az azonban mindenki előtt ismert, hogy az egyes árufajtákból még mennyi van a készletben.

Nagyvezír: Ha az első helyen egyenlőség van, az érintettek mind megkapják az 5 ezüstöt, viszont ilyenkor nincs második helyezett. Ha a második helyen van egyenlőség (az elsőn viszont értelemszerűen nincs), az érintettek mind megkapják a 3 ezüstöt. Természetesen 0 kockáért nem jár pénz - a nagyvezír bőkezű ugyan, de nem bolond.

Nagyvezír: Előfordulhat, hogy egy színből már nincs a készletben (*lásd fentebb*). Ha e színből kellene a nagyvezírré tenni, akkor jegyezzétek meg, hogy ez a szín már "kiértékeltetett" - bár célszerű, hogy amint visszakerül egy ilyen színű kocka a készletbe, azt azonnal rárajátok az akciólapkára. (Az a fontos, hogy ne történhessen meg, hogy valaki nagyon sokat begyűjt egy árufajtából, majd több nagyvezírral óriási vagyont halmozzon fel, tehát a nagyvezírek mindig más árufajtákat jutalmazzanak.)

Csaló: Bármelyik árufajta átcserélhető bármelyik árufajtára. Ha például a lapka szerint egy fehér árucokka becserélhető két pirosra, a csaló kicserélheti a piros árufajtát fehérre, így egy fehér árukockáért két fehér árukockát fog kapni.

Akciólapkák: Az elvett, de fel nem használt akciólapkákat (*csaló, alkusz*) a parvánok előtt kell tartani, nem pedig mögöttük. (*Nem a szerzők egyikétől, hanem a kiadótól érkezett válasz.*)



©2006 Z-Man Games, Inc.

További információk nagyszerű Z-Man Games játékokról: www.zmangames.com

Kérdések, javaslatok, ötletek: Z-Man Games . 6 Alan Drive . Mahopac, NY 10541 zmangames@shadowfist.com