

H

Az Aranyszarv-öböl

Velencéből Konstantinápolyba

Leo Colovini játéka

2-4 játékos részére, 8 éves kortól

Termékkód: 631894

Szerkesztés: Bernd Dietrich játékfejlesztés

Illusztráció: Mark Fiedler

© 2013, Piatnik Wien – printed in Austria

Játékszabály

Célunk a játékban

Gazdag Velencei kereskedők szerepébe bújunk. Kereskedelmi flottánk 3 hajóból, úgynevezett gyorsgályából áll. A célunk, hogy gazdag rakománnyal érjünk be a kikötőkbe. Ebhez utunk során kibasználjuk

a jó szelet és egy kis kalózkodást is bevethetünk. A játék végén az lesz a nyertes, aki a legtöbb árut, a legszínesebb árukészletet tudja felmutatni.

Tartalom

12 hajó és 4 kereskedőház a kereskedők címereivel. Ezeket az első játék megkezdése előtt össze kell állítanunk.



90 színes fakocka, színenként 15. A színek: sárga, rózsaszín, zöld, piros, narancssárga, kék.



7 játéktábla-rész alkotja a Velencéből Konstantinápolyba vezető tengeri utat.

A játékosok számától függően eltérően kell összeállítanunk:

2 kiinduló kikötő: Velence és Konstantinápoly

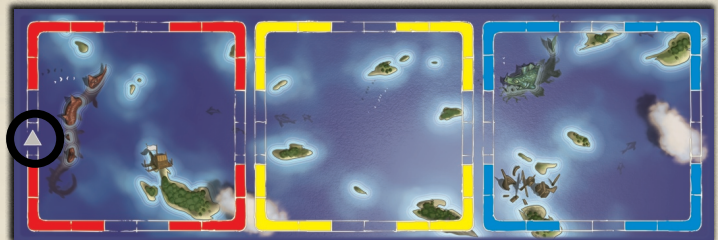
1 köztes állomás a leborgonyzásra: Modone,



Velence és Konstantinápoly a tengeri út két végére kerüljön.

Modone egyik oldalán 2, a másik oldalán 3 olyan hely van, ahol a hajók leborgonyozhatnak.

Tengeri utak 3 különböző színű mezőből állnak,



Minden tengeri úton 3 különböző színű mező van. A szimbólum megmutatja, hogy melyik színkombináció következik.



Piros – Sárga – Kék



Narancssárga – Rózsaszín – Zöld

54 kártya színenként 9. A színek: sárga, rózsaszín, zöld, piros, narancssárga, kék. Szélkártyaként, vagy kalózkártyaként játszhatjuk ki őket.



1 kezdőjátékos jelző. Az első játék megkezdése előtt össze kell állítanunk.

1 vászonzsák, amiből az árukat húzzuk ki;

1 játékszabály.



Hátlap

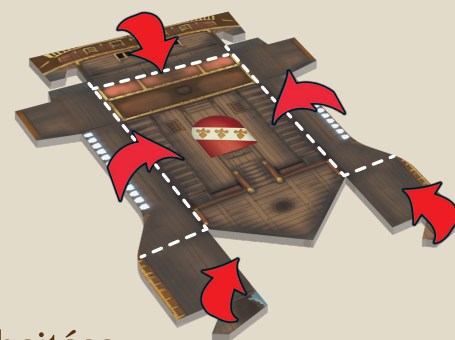
Az első játék megkezdése előtt

Emeljük ki a kartonokból a hajók részeit, majd állítsuk össze, a jobboldali ábrákon látható módon. A hajók hajóttestből és vitorlából állnak.

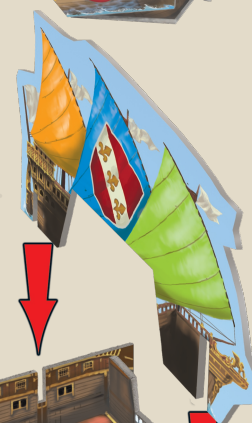
Mindenkinek a flottája 3 olyan hajóból áll, amit azonos címér díszít.

A kereskedőházak részeit is ki kell emelni a kartonokból, és a baloldali ábrák szerint össze kell állítanunk.

Mindenkinek van egy kereskedőháza, amin a saját címere látható.

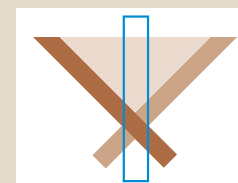


A – A hajó oldalainak felhajtása.



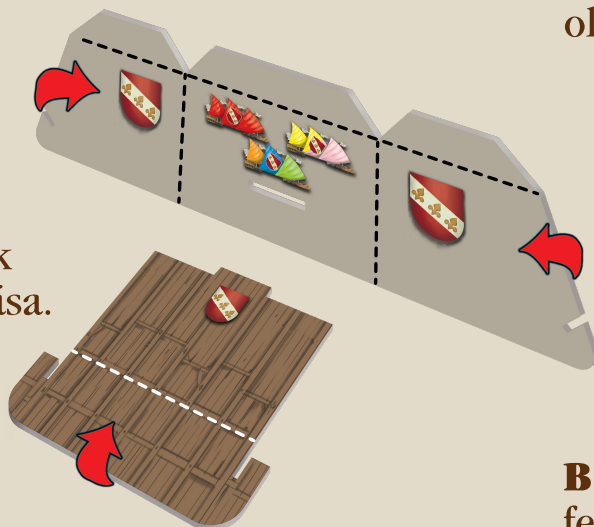
B – A vitorla felhelyezése.

A vitorla felhelyezésnél ügyeljünk arra, hogy a hajóorr kereszteződésére csúsztassuk a vitorlát. (Lásd a képrészletet.)



A hajóorr illesztése felülnézetből.

A – A ház oldalainak összehajtása.



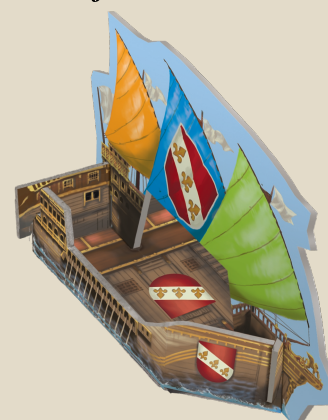
B – A padló rögzítése a ház oldalához.



C – Végül a tető behajtása.



C – A kész hajó.



A játéktér kialakítása és az előkészületek.

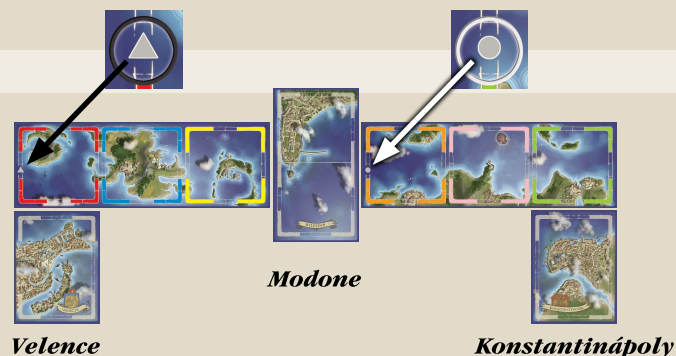
A játékosok számától függően eltérően kell kialakítanunk a tengeri utat Velence és Konstantinápoly között.

Játékfelület 2 játékos esetén:

2 tengeri utat kell a két kikötő - Velence és Konstantinápoly - közé tenni úgy, hogy folyamatos út alakuljon ki.

A két tengeri út végeinek eltérő szimbólumot (▲ ●) kell mutatniuk.

A két tengeri út közé, középre kerül Modone úgy, hogy a 2 leborgonyzásra alkalmas hely legyen felül

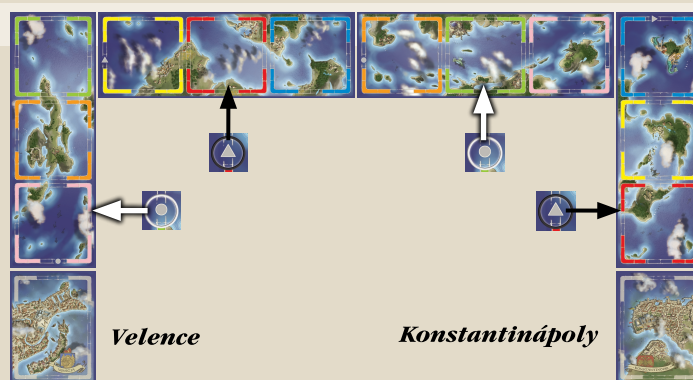


Játékfelület 3 játékos esetén:

Mind a 4 tengeri utat a két kikötő - Velence és Konstantinápoly - közé kell tenni úgy, hogy folyamatos út alakuljon ki.

A tengeri utak végeinek váltakozva eltérő szimbólumot (● ▲ ● ▲) kell mutatniuk.

Megjegyzés: Modone köztes állomást 3 játékos esetén nem használjuk.

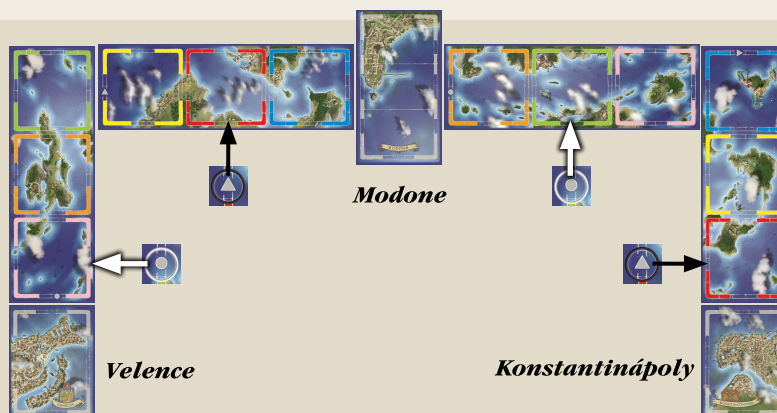


Játékfelület 4 játékos esetén:

Mind a 4 tengeri utat a két kikötő - Velence és Konstantinápoly - közé kell tenni úgy, hogy folyamatos út alakuljon ki.

A tengeri utak végeinek váltakozva eltérő szimbólumot (● ▲ ● ▲) kell mutatniuk.

A két tengeri út közé, középre kerül Modone úgy, hogy a 3 leborgonyzásra alkalmas hely legyen felül.



További előkészületek:

Mindenki válasszon egy címet és vegye magához a 3 hajót és 1 kereskedőbárat, amin a kiválasztott címer látható.

A hajókat állítsuk tetszés szerint Velence, vagy Konstantinápoly kikötőkre.

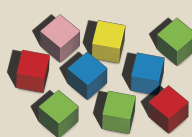
A fakockákat szórjuk bele a vászonzsákba, majd megnézés nélkül húzzunk ki és tegyünk Velence és Konstantinápoly kikötők mellé 9 – 9 fakockát.

Keverjük meg a kártyákat, majd adjunk minden játékos kezébe 5 lefordított lapot.

A maradék lapokat pakliba rendezve félretesszük, ezek alkotják a „talont”.



Megjegyzés: Ha valamelyik kikötőben nincsen elegendő hely, akkor a hajókat a kikötő mellé kell állítani.



A játék menete

Az óramutató járásával megegyező irányban következünk. A játékot a legidősebb játékos kezdi. Magához veszi a kezdőjátékos jelzőt és végrebajtja első lépését. Ezután a bal oldali szomszédja következik.



A lépés

Egy lépésünk a következő akciókból állhat, amiket az itt megadott sorrendben hajtunk végre:

1. Kalózkodás (nem kötelező)
2. Hajózás saját hajónkkal (kötelező)

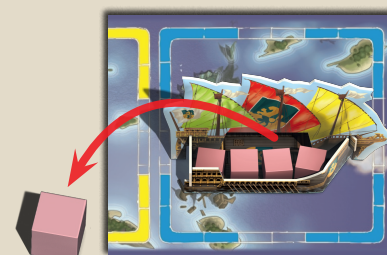
Miután az éppen soron lévő játékos hajózott egyik hajójával, lépése véget ér és a játékot a következő játékos folytatja.

1. Kalózkodás (nem kötelező)

Ellophatunk egy árut egyik játékosársunk hajójáról, ha kijátszunk 2 olyan kalózkártyát, amiknek a színei megegyeznek a hajó vitorlájának színével (színeivel). Csak a mélyvizeken lehet kalózkodni. Tehát a kikötőkben és a borgonyzóhelyen álló hajók nem támadhatók. (Velence, Konstantinápoly, Modone)

A két kijátszott kártyát a lerakó-paklira tesszük, elveszünk az érintett hajóról egy árut, amit azonnal beteszünk a kereskedőházunkba.

Kirabolt hajó: Ha a hajó fedélzetén nem marad már áru, akkor a tulajdonosa kivételesen a hajót a játéktáblán megfordíthatja és visszakormányozhatja. (nem kötelező)

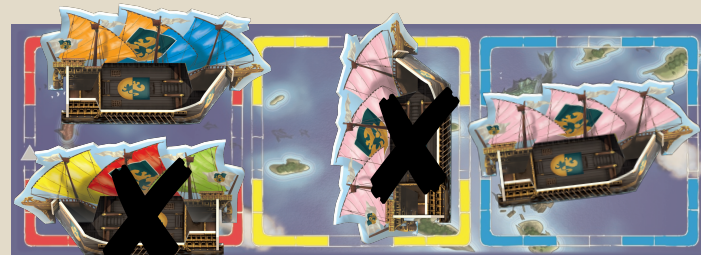


Példa: Három példa a hat engedélyezett kártyakombinációból.

2. Hajózás saját hajónkkal (kötelező)

A hajónkat a tengeri úton egyenesen előre mozgattjuk. A hajózás közben a következő szabályokat kell betartanunk:

- A hajót úgy kell a játéktáblára helyezni, hogy a hajóorr menetirányban álljon. Ezen az irányon menetközben nem változtathatunk. (Kivétel a „Kalózkodás”)
- A tengeri utak mezőin egyszerre csak 1 hajó állhat.
- Modonenál a játékosok számától függően 2, vagy 3 hajó borgonyozhat.
- A kikötőkben, Velencében és Konstantinápolyban bármennyi hajó állhat.
- Amikor megkezdjük a hajózást az egyik kikötőben - Velencében, vagy Konstantinápolyban -, be kell rakodnunk egy általunk választott színhez tartozó összes árut a hajónk fedélzetére.



Csak 1 hajó/mező

A hajó orrának a baladás irányában kell állnia.

Csak olyan árut választhatunk, aminek a színe nem egyezik meg a hajónk vitorlájának színével. A kikötőben maradt árukészletet a zsákból vakon történő húzással kiegészítjük 9 darabra.

Ha a zsákban már nincsen elegendő áru a kiegészítéshez, akkor a játékot a megmaradt árukészlettel kell tovább folytattunk.



Példa: A zöld, a piros és a sárga áru nem rakodható a hajóra, mert azok színe megegyezik a hajóvitorlák színével.

A játékos a kék áru mellett dönt, amiből 2 darabot vihet magával.

A tengeri utakon megtehető hajóút

- A hajónkkal a baladási irányban a következő mezőre kell lépniünk.
- Ha a következő mező foglalt, akkor tovább kell hajóznunk egészen a következő üres mezőig.
- A mező színétől függően a következő lehetőségeink vannak az odaérkezéskor:
 - Ha a mező színe megegyezik a hajónk vitorlájának a színével, akkor egy mezővel továbbhajózhatunk.
 - A színek különbözőek, a hajónk a mezőn megáll.
 - Kijátszhatunk szélkártyát(kártyákat): A kártyákat nem csak kalózkártyaként, hanem szélkártyaként is használhatjuk. Ezek lehetővé teszik, hogy továbbhajózzunk. Ha a mező színe nem egyezik meg a hajónk vitorlájának színével és mégis tovább szeretnénk haladni, akkor kijátszhatunk egy szélkártyát a mező színében, így hajónkkal egy tengeri út mezővel továbbhajózhatunk.

Egy lépésben több szélkártyát is kijátszhatunk egymás után.

A kijátszott szélkártyákból egy lerakó-paklit alakítunk ki.



- Hajózásunk véget ér, amikor a hajónkkal beérünk valamelyik kikötőbe, Velencébe vagy Konstantinápolyba, vagy beérünk Modoneba. Modoneban csak akkor érhet véget a hajózásunk, ha van szabad hely a leborgonyzásra. Ha már nincsen szabad hely, akkor Modone mellett tovább kell hajóznunk. Amikor a hajónkkal elérjük valamelyik kikötőt, Velencét, vagy Konstantinápolyt, kirakodjuk az árukat a hajónkról a kereskedőházunkba. A hajónk egészen addig a kikötőben áll, amíg egy későbbi lépésünk során újra megrakodjuk és elindulunk vele.

Kártyahúzás

Minden hajónk után, ami a két kikötő egyikébe, vagy Modoneba beérkezett kártyákat kapunk a kezünkbe. Hajónként:

- 3 színű vitorlázat esetén..... 1 kártya
- 2 színű vitorlázat esetén..... 2 kártya
- 1 színű vitorlázat esetén..... 3 kártya

Kivétel: 2 játékos esetén Modoneban nem kapható kártya, hiszen Modone nélkül játszunk.

A lapokat a lefordított talonból húzzuk. Ha elfogynak a talon lapjai, akkor a lerakó-pakli lapjait lefordítva újrakeverjük, és azokból új talont alakítunk ki.

A játék folyamán bármennyi kártyát tarthatunk kezünkben.



A hajó 1 mezőt továbbhalad és ott megáll.



A hajó továbbhalad az első mezőn, mert az foglalt. A következő mező színe zöld, mint a hajó vitorlájának, ezért a hajó azonnal továbbhalad a következő mezőre.

A következő mező színe piros, ami szintén megegyezik a hajó vitorlájának színével, ezért a hajó azonnal továbbhalad a következő mezőre. A hajó csak akkor áll meg, amikor eléri a kék mezőt.



A hajó továbbhalad az első mezőn, mert a mező színe megegyezik a hajó vitorlájának színével.

Ahhoz, hogy a hajó a következő mezőn áthaladhasson, egy zöld kártyát kell kijátszani, mert a következő mező színe zöld.

A következő mező színe piros. A továbbhaladásért egy piros lapot kell kijátszani.

A hajó csak akkor áll meg, amikor eléri a kék mezőt, mert a játékos nem tud, vagy nem akar kék kártyát kijátszani.



A kikötők: Velence és Konstantinápoly, valamint Modone



- A hajónak hajózási iránya csak a kikötőben az utazás kezdetekor változtatható meg. A nyílt tengeren, vagy Modoneban nem változtathatunk a hajó haladási irányán. (Kivétel: „Kalózkodás”)
- A hajónk útját bármikor megszakíthatjuk. Azonban legalább egy tengeri mező távolságot meg kell tennünk vele.

A játék vége

A játéknak akkor van vége, ha a két kikötő (Velence, Konstantinápoly) közül az egyikben nincsen már áru, vagy

ha egy játékos lépése során kinyilvánítja a játék végét. Ezt az a játékos teheti meg, (de nem kötelező megtennie.) aki minden áruajtából legalább 1-et berakodott a kereskedőházába.

A játék végét kibirdető játékos nem lesz automatikusan a játék nyertese. (Lásd az értékelést.)

A kört még végigjátsszuk. A kezdő játékos jobb oldali szomszédjának lépésének végével ér véget a játék.

Értékelés

Az áruk értékelése:

- Minden olyan áru, ami még hajón van, 0 pont.
- Minden olyan áru, ami a kereskedőházban van, 1 pont.

Ezeket felül még minden olyan árukészlet, ami legalább négy fajta áruból áll plusz pontokat jelent tulajdonosának:

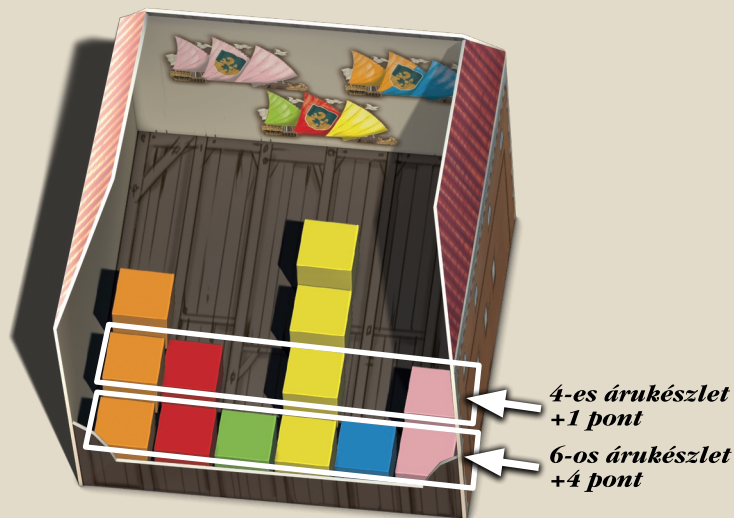
1 árukészlet 4 különböző áruval. +1pont

1 árukészlet 5 különböző áruval. +2pont

1 árukészlet 6 különböző áruval. +4pont

A játékosok több készletért több extrapontot kaphatnak, de egy áru csak egy árukészletbe számolható fel.

A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Egyezőség esetén a játéknak több nyertese van.



Példa az értékelésre:

A játékos összesen 13 árut gyűjtött kereskedőházába:
3x narancssárga, 2x piros, 1x zöld, 4x sárga, 1x kék,
2 x rózsaszín.

Ezért 13 pontot kap.

A játékosnak sikerült két olyan árukészletet felbalmoznia ami pontot ér:

1 árukészlet 6 különböző áruval és

1 árukészlet 4 különböző áruval.

Ezekért a játékos további 4+1, azaz 5 pontot kap.

A játékosnak összesen 18 pontja lett.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu
Származási hely: EU

Figyelem!

3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Fulladásveszély!
Apró alkatrészeket tartalmaz! Őrizze meg a címet. A változtatás jogát fenntartjuk. Amennyiben a termékkel kapcsolatban további kérdése merülne fel, úgy forduljon hozzánk bizalommal.

Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne,
Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien



www.piatnik.com

