

A jutalmazás

Minden helyen és minden városrészben egy egyszeri jutalom van feltüntetve, amit az a játékos, aki az érintett helyszínen kereskedőházat épít, azonnal megkap.



A játékos 1, vagy 2 érmét kap a készletből.



A játékos egy területkártyát húzhat a felhúzó-pakliból, amit a kezébe vehet.



A játékos egy kulcskártyát kap a készletből, amit felfordítva maga elé letesz.



A játékos átnézheti a bonusz-kártyákból kialakított lefordított paklit és kiválaszthat egy lapot, amit lefordítva maga elé tesz. Ezt követően a játékos a bonusz-kártyapaklit lefordítva visszateszi a helyére. A bonusz-kártyák tulajdonosai a játék végi értékeléskor kereskedőleveleket kapnak (lásd: bonusz-kártyák).



A játékos elvesz egy árukártyát. A játékos elveheti a három felfordított árukártya egyikét, de húzhat a lefordított pakliból is. A játékos a kártyát felfordítva maga elé leteszi. Abban az esetben, ha a játékos a 3 felfordított lap egyikét vette el, új lap felfordításával 3 darabra kell kiegészítenie a felfordított lapokat a húzó-pakliból mindaddig, amíg a húzó pakliban van lap. Minden árukártyán két különböző áru van feltüntetve. **Fontos:** Egy játékos birtokában maximum 4 árukártya lehet egyszerre. Ha a játékos egy ötödik lapot kap, akkor egy tetszése szerinti lapot vissza kell tennie a játék dobozába.



Az a játékos, aki a külső városrésze elsőként épít kereskedőházat, 5 kereskedőlevelet kap. A második játékos, aki ott kereskedőházat épít, 3 kereskedőlevelet kap. A többi játékos, aki ugyanarra a városrésze épít, nem kap semmit. A négy külső városrész mindegyike az elsőként ott építő játékosnak +1 érmét hoz.



Az a játékos, aki a belső városrésze elsőként épít kereskedőházat, 10 kereskedőlevelet kap, és ráadásul húzhat 1 lapot a terepkártyákból kialakított pakliból. A második játékos, aki ott kereskedőházat épít, 6 kereskedőlevelet kap. A többi játékos, aki ugyanarra a városrésze épít, nem kap semmit.

Megjegyzés: Gondolhatjuk, hogy harmadik, vagy negyedik játékosként nem éri meg egy városrészbe építeni, mert nem jár érte jutalom, mégis megéri ott egy kereskedőház építése. Értékeléskor ezek a kereskedőházak is kereskedőlevelhez juttathatják a játékosot, valamint ezeken a kereskedőházakon keresztül közvetlen útkapcsolatot alakíthat ki egy olyan városrészrel, amit különben nem érne el.

A Bonusz-kártyák

A játékban 8 különböző bonusz-kártya van, amelyekkel a játék végén még további kereskedőlevelekhez lehet jutni.



A játékos minden árukártyájáért 3 kereskedőlevelet kap.

A játékos minden érméért 2 Kereskedőlevelet kap.



A játékos minden Aranyvárosban álló kereskedőháza után 1 kereskedőlevelet kap.

A játékos minden folyó mellett álló kereskedőháza után 2 kereskedőlevelet kap.



A játékos minden meghatározott területen fekvő elővárosban, vagy városrészben álló Kereskedőháza után 1 kereskedőlevelet kap.

A játék vége

A játéknak kétféleképpen lehet vége:

1. Az egyik játékos összes kereskedőházát felépítette (a játéktáblára állította). A megkezdett kört a játékosok még végigjátsszák.

vagy

2. Az utolsó értékelő-kártya szerinti értékelés is lezajlik.

A játékosok felfordítják bonusz-kártyáikat és átveszik az azok után kapható kereskedőleveleket, ezeket hozzáadják az addig megszerzett kereskedőleveleikhez. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb értékű kereskedőlevelet gyűjtötte. Egyezőség esetén az a játékos nyer, aki a legtöbb kereskedőházat építette az Aranyvárosban. Ha még mindig egyezőség mutatkozik, akkor az a játékos nyer, akinek több érméje van. Amennyiben még ezek után is egyezőség van, akkor a játéknak több nyertese van.

Megjegyzés: Előfordulhat az is, hogy egy játékos nem tud további kereskedőházat építeni, mert már nincsen szabad kikötő és a játékosnak nincsen közvetlen kapcsolódási lehetősége egyetlen szabad helyhez sem. Ebben az esetben a játéknak idő előtti vége van. Ez a játékos lesz a játék vesztese. A megkezdett kört a játékosok még végigjátsszák. Ezt követi a játék végi értékelés és a játék nyertesének meghatározása.

Nyomdai előkészítés: TM-Spiele
Grafika: Claus Stephan és Martin Hoffmann

A játékhöz jó szórakozást kívánnak a Piatnik Budapest Kft munkatársai.

© 2009 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
www.kosmos.de

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



AZ ARANYVÁROS

3-4 játékos részére, 10 éves kortól

A játék ötlete és a játék célja

Távoli tájokról érkeznek kalandvágyó kereskedők a szigetre, hogy megalapítsák kereskedőházaikat a legendás Aranyvárosban. Az a vállalkozó, aki kereskedőházát jó időben jó helyen nyitja meg, könnyen megcsinálhatja szerencsésjét. A játékot az a játékos nyeri, aki kereskedőházak építésével, áruk megszerzésével és a játék végén történő „bonusz-értékelés”-sel a legtöbb értékben gyűjt kereskedőlevelet.

A játék tartalma



A játék előkészítése

- Az első játék megkezdése előtt a játék alkatrészeit ki kell emelni a kartonokból.
- A játéktáblát az asztal közepére kell fektetni.
- A játékosok választanak egy színt és magukhoz veszik a színüknek megfelelő alkatrészeket a következők szerint: **kereskedőházakat** (három játékos esetén 18 darabot, négy játékos esetén 16 darabot) és a **licitáló kez**et.
- Ezeket kívül minden játékos kap 3 darab érmét, amit letesz maga elé. A maradék érmékből a játékosok a játéktábla mellett egy közös készletet alkotnak.
- A terepkártyákból minden játékos 1 darab „kikötő” terepkártyát kap. A maradék terepkártyákat a játékosok összekeverik és a j-

téktábla mellett egy lefordított „húzó-paklit” alakítanak ki. Ebből a lefordított pakliból minden játékos még további egy-egy terepkártyát húz. A játékosok a terepkártyáikat egymás elől takarva a kezükbe veszik.

- A 8 árukártyát a játékosok összekeverik, majd a lapokból egy lefordított paklit képeznek a játéktábla mellett. Ennek a lefordított paklinak a felső 3 lapját a játékosok felfordítva az asztalra teszik.
- A 8 bonusz-kártyából egy lefordított paklit kell képezni az asztalon. A 6 kulcskártyát és az értékek szerint különválogatott kereskedőleveleket szintén a játéktábla mellé kell tenni.
- A 16 értékelő-kártyát hátlapszámolásuk szerint (1, 2 és 3) szét kell válogatni, majd a szétválogatott három kártyacsoport lapjait külön-külön meg kell keverni. A külön-külön megkevert kártyacsoportokból egy lefordított paklit kell képezni úgy, hogy lefordítva alulra kerüljenek a 3-as, arra a 2-es és legfelülre pedig az 1-es számosságú lapok.
- A legfiatalabb játékos megkapja a kulcsot, ami a kezdőjátékos jelölésére szolgál, és kezdetét veszi a játék.

A játéktábla

A játéktáblán egy sziget látható. A sziget partján 16 kikötő van. A sziget belseje 30 elővárosból áll, négy különböző területtípuson: erdő, mező, hegyvidék és sivatag. Ezek közül 12 a négy folyó mellett fekszik. Minden helyszínen fel van tüntetve egy jutalom, amit az a játékos kap meg, aki az érintett helyszínen épít kereskedőházat. Középen található a négy kerületből álló Aranyváros. Minden kerület egy belső és két külső városrészből áll. A helyszínek és a város különböző részei utakkal kapcsolódnak egymáshoz.



A játék menete

Egy játék több körből áll. Egy kör 6 szakaszból áll, amiket a játékosok egymás után végigjársanak. Ezt követi a következő kör.

A szakaszok részletesen:

1. Értékelő-kártya felfordítása

Az értékelő-kártyákból kialakított pakli legfelső lapját felfordítva a pakli mellé kell tenni.



2. Terepkártyák kirakása

A terepkártyákból kialakított pakli legfelső lapjait felfordítva a pakli mellé kell tenni a következők szerint: **3 játékos esetén 6 lapot, 4 játékos esetén 8 lapot.** A felfordított lapokat az ábrán látható módon párokba rendezve kell egymás mellé tenni.



Tipp: A párokat alkotó lapok jobb keveredése érdekében először az első oszlopba tegyükk le a lapokat (játékosok számától függően 3, vagy 4 lap), majd a második oszlop lapjait fordítsuk mellé.

Akkor, amikor a játék folyamán később elfognak a húzó-pakli lapjai, a játékosok keverjék meg a lerakó-pakli lapjait és képezzenek a megkevert lapokból egy új húzó-paklit.

3. Licitáló kezek lehelyezése

- A kezdőjátékos ráteszi a licitkezét arra a terepkártya párra, amit fel szeretne venni. A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik őt.
- Egy játékos **költségmentesen** helyezhet licitkezét olyan párra, amelyik **még nem foglalt.**
- Akkor, ha a játékos által kiválasztott terepkártya páron, már egy játékosra licitkezett van, akkor a játékos **1 érme készletbe történő megfizetésének** fejében ráhelyezheti licitkezét. Ebben az esetben a játékosnak a licitkezét vissza kell vennie. Akkor, amikor az előző játékos újra sorra kerül, újra ráhelyezheti licitkezét az egyik általa választott terepkártya párra. Akár arra a terepkártya párra is, amelyikről előbb vissza kellett vennie a licitkezét.
- Egy adott körben az elűzés költsége minden egyes elűzéssel egyel növekszik.** Ugyanabban a szakaszban a második elűzés tehát 2 érmebe, a harmadik elűzés 3 érmebe és így tovább kerül, függetlenül attól, hogy melyik játékos az elűző vagy az elűzött, és hogy ugyanarról vagy egy másik terepkártya párról történik az elűzés.
- A játékosok ebben a játékszakszban átugorják a játékost, akinek a licitkezé már egy kártya páron van.
- Amikor végül minden kártya páron egy-egy licitkéz fekszik, véget ér a licitszakasz. A játékosok visszaveszik licitkezéseiket és kezeikbe veszik a megszerzett terepkártyákat.



Megjegyzés: A következő körben egy licitkéz elűzése ismét 1 érme költséggel indul.

Példa egy licitfázis lejátszására:

- A piros játékos a kikötő / sivatag terepkártyákból álló párra teszi licitkezét. A kék játékos az erdő/erdő párra teszi licitkezét. A fehér játékos is az erdő / erdő kártyapárt szeretné megkapni. Ezért a fehér játékos 1 értmet fizet a közös készletbe, majd elhelyezi licitkezét az erdő / erdő terepkártya páron. A kék játékosnak vissza kell vennie licitkezét.
- A fekete játékos elűzi a kikötő / sivatag terepkártya párról a piros játékost, amiért 2 értmet fizet a közös készletbe.
- Akkor, amikor ismét a piros játékosra kerül a sor, elhelyezi licitkezét a kikötő / kikötő terepkártya páron. A kék játékos ezután elűzi a fehér játékost, amiért 3 értmet fizet a közös készletbe.
- A fehér játékosnak egy elűzés túl drága lenne. Már 4 értmet kéne fizetnie bármelyik licitkéz elűzéséért. Ezért licitkezét arra a terepkártya párra teszi, amelyik szabadon maradt, ez a hegység / mező. A licitszakasz ezzel véget ért.



4. Kereskedőház építése

Alapkövetelmény egy kereskedőház felépítéséhez a **folytatólagos útösszeköttetés** egy saját kereskedőházzal beépített kikötőtől kiindulva addig a helyig, ahol a játékos kereskedőházat kíván építeni. Minden olyan helyen, amelyen az út keresztül vezet a játékosnak kereskedőházzal kell rendelkeznie.

- Minden kikötőbe és minden elővárosba csak egy kereskedőház építhető.
- Az Aranyváros minden kerületébe **minden játékos** egy kereskedőházat építhet.
- A kezdő játékos kezd, majd a játékosársai egyesével sorban az óramutató járásával megegyező irányban követik őt. Az éppen soron lévő játékos **1, vagy 2** kereskedőházat építhet (állíthat a játéktáblára) vagy építés nélkül passzol.
- Egy kereskedőház építéshez a játékosnak olyan terepkártyákat kell kijátszania, melyek fajtája megegyezik a beépítendő terep fajtájával.
- A **kikötőben** útmegkötés nélkül **mindig lehetséges** egy kereskedőház felépítése. Ehhez a játékosnak csak **1 kikötő terepkártyát** kell kijátszania.
- Egy előváros, vagy az Aranyváros egy **külső városrészének** beépítése **2 olyan egyforma terepkártyába** kerül, amelyek a területnek, vagy a városrész területének megfelelnek.
- A négy belső városrész területre történő építéshez a játékosnak **ráadásul egy kulcskártyát** is ki kell játszania, amit már előtte meg kell szereznie (lásd: Jutalmazások).



- Jokerszabály:** 2 ugyanolyan típusú területkártya felhasználható, mint 1 tetszés szerinti területkártya. Ilyen módon felhasználhat a játékos például 2 sivatag területkártyát, 1 erdő területkártyaként, vagy 2 kikötő területkártyát, 1 hegység területkártyaként.
Megjegyzés: A játékos egy lépésén belül ezt a jokerszabályt többször is alkalmazhatja.
- A játékos minden felépített kereskedőház után a táblán feltüntetett **egyszeri jutalomban** részesül, amit rögtön az építés után átvehet.
- A játékosok a kijátszott területkártyáikból egy felfordított lerakó-paklit képeznek a húzó-pakli mellett. Abban az esetben, ha egy játékos kulcskártyát játszik ki, azt ki kell venni a játékból, és vissza kell tenni a játék dobozába.
- Kártyalimit:** Egy játékos lépése végén, **nem maradhat több mint 5 területkártya** a kezében. A játékos a kezében maradt lapokból választása szerint a lerakó-paklira dobja a többletlapokat.
- Miután minden játékos egyszer sorra került, az építési-szakasz véget ér.
Megjegyzés: Nem szokatlan az, ha valaki nem tud minden körben kereskedőházat építeni.

Példa kereskedőház építésére

A kék játékos a sivatag terület kikötőjébe épített egy kereskedőházat. Azután a sivatag belső területére is épített egy kereskedőházat, majd a város egyik sivatagon fekvő külső kerületére. A játékos a következő kereskedőházat a kék nyílal jelzett vízszintes irányban lévő szomszédos sivatag területre, vagy hegységre építheti, illetve a külső kerületből kiindulva egy szomszédos külső kerületre. Ha a játékos a külső kerületből kiindulva a város belső sivatagon fekvő kerületére akar építeni, akkor előbb egy kulcskártyát kell szereznie, amit ráadásként kell majd letennie. Természetesen a játékosnak lehetősége van a következő kereskedőházát egy kikötő terepkártya lerakásának ellenében egy tetszése szerinti, de még szabad kikötőbe építeni.



5. Értékelés

Ebben a játékszakszban a felfordítva fekvő értékelő-kártya szerinti értékelés következik. Mindig két értékelés történik: egy az áruk után, egy pedig a folyó és/vagy a város kerületeiben álló kereskedőházak után.
Megjegyzés: A pontozókártyák bal felső sarkaiban lévő szélrózsa iránya megfelel a játéktáblán feltüntetett szélrózsa irányának, megkönnyítve a játékosok számára a tájékozódást.

- Áru értékelése:** Minden olyan játékos, aki előtt a feltüntetett áruból felfordítva fekszik, 2 értéknek megfelelő kereskedőlevelet kap.
- Folyópart értékelése:** Minden olyan játékos, aki közvetlenül a feltüntetett folyó mellett épített kereskedőházat, 2 értéknek megfelelő kereskedőlevelet kap.

- Város kerületeinek értékelése:** Minden olyan játékos, aki a feltüntetett kerületre épített kereskedőházat, 2 értéknek megfelelő kereskedőlevelet kap.
Megjegyzés: Ahhoz, hogy egy játékos 2 értéknek megfelelő kereskedőlevelhez jusson, elegendő, ha rendelkezik az értékelt áru fajtával, vagy legalább egy kereskedőháza áll az érintett folyóparton, vagy kerületben. Az, hogy a játékosnak mennyi áru áll rendelkezésére, vagy hány kereskedőháza áll az érintett területen, nem játszik szerepet.
- Többségi bónusz:** Abban az esetben, ha egy játékos **egyedüli** tulajdonosa a feltüntetett áru fajtának, **2 értéknek megfelelő kereskedőlevelet kap ráadásként.** Ha egy játékos egyedülként épített kereskedőházat, **vagy egyedül neki van a legtöbb** Kereskedőháza a feltüntetett folyóparton, vagy városrészben, **2 értéknek megfelelő kereskedőlevelet kap ráadásként.** (Egyenlőség esetén nincs többségi bónusz!)
- Miután a kereskedőlevelek kifizetésre kerültek, az értékelési-szakasz véget ér. Az értékelő-kártya visszakerül a játék dobozába.
Megjegyzés: A kereskedőlevelek 1,2 és 5-ös értékkel találhatóak a játékban, ezeket a játékosok bármikor felválthatják. A játékosok titokban tartják egymás előtt, azt, hogy mennyi kereskedőlevelük van a birtokukban.

Példa az Értékelésre:

- Értékelésre kerülnek a kerámiaedények és a hegység és a mező közötti folyó. A fehér és a fekete játékos a három építési szakasz egyikében ez mellé a folyó mellé építettek. Ezért mind a ketten 2 értéknek megfelelő kereskedőlevelet kapnak. Abban az esetben, ha csak az egyik játékos épített volna erre a területre, akkor az a játékos megkapná a többségi bónusz után járó 2 értéknek megfelelő kereskedőlevelet ráadásként. Akkor is, ha a két játékos közül az egyiknek sikerült volna az egy üresen maradt harmadik helyre építeni, az a játékos is megkapná a többségi bónusz után járó 2 értéknek megfelelő kereskedőlevelet ráadásként.



- Értékelésre kerül a bor és a sivatagon fekvő városrész. A kék, a piros és a fekete játékosok erre a területre építettek, ezért fejenként 2 értéknek megfelelő kereskedőlevelet kapnak. Mivel a piros játékosnak áll a legtöbb (piros 3, kék 2, fekete 1), kereskedőháza ezen a területen ő ráadásként 2 értéknek megfelelő kereskedőlevelet kap.



6. Kezdőjátékos váltás

A kezdőjátékost jelző kulcsot az óramutató járásával megegyező irányba tovább kell adni. A kulcsot átvevő játékos lesz a következő kör kezdő játékosa. Ezzel a kör véget ér. A következő kör is egy értékelő kártya felfordításával és a terepkártyákból álló párok kirakásával kezdődik.

3