Paolo Mori játéka

Grafika Benjámin Carré

és Stéphane Gantiez

A szerző szeretne köszönetet mondani a segítségért és a játék tesztelésért a következőknek:

Sara, Luca Bianchi, Mauro Di Marco, Francesco Sirocchi,
Simone Berti, Giovanni Taverna, Luca Chiapponi, Oliver Macdonald,
Andrea Chirvesio, Carlo A. Rossi, Alessandro Zucchini,
Alfredo Berni, Riccardo Pellitteri, Aigar Alaveer, Chris Stanton.

Asterion Press köszönetet mond:

Morgan Ghidoni, Davide Carnevali,
Nereo Sciutto, Stefano Caffagni,
Teresa Bove, Chiara Soave,
Gianluca Gianferrari, Andrea Storchi
magyar fordítás : hakansukur

LIBERTALIA

a neve egy utópisztikus kalóz telepnek, az egyetlen hely a világon, ahol a visszavonult kalózok végre élvezhetik összerabolt vagyonukat anélkül, hogy félniük kellene az akasztófától, vagy a szablyától, amelyek véget vethetnek az életüknek. Senki nem tudja, hogy ez a hely valóban létezik-e, de nem is számít, mivel az egyetlen célod, hogy minél gazdagabb légy és a semmiből létrehozd, távol Európa vagy Madagaszkár partjaitól, vagy még távolabb.

Tartozékok

- *1 játéktábla*

- *6 kalóztanya*
  (minden játékosnak egy)

- *6 pontozó zseton*
  (minden játékosnak egy)

- *6 legénység jelző kártya*

- *180 karakter kártya*
  (30 lap minden játékosnak)

- *1 pontozó sáv*

- *50 zsákmány zseton*
  (4 láda, 6 ékszer, 10 áru,
  6 spanyol hivatalnok,
  6 szablya, 8 kincses térkép,
  10 átkozott relikvia)

- *13 doubloon 10-es értékkel*

- *15 doubloons 5-ös értékkel*

- *45 doubloons 1-es értékkel*

A játék leírása

A játékosok egy-egy kalózhajó kapitányát testesítik meg, akik már közel járnak ahhoz, hogy felhagyjanak a kalóz élettel. A játékot alkotó 3 küldetés során megpróbálnak hajók fosztogatásából minél nagyobb vagyont felhalmozni. A játék végén a leggazdagabb játékos a nyertes. Segítségükkel Libertalia valóra válik!

A karakter kártyák

Ezek a lapok képezik a játék lényegét. A lapokon a játékos legénységének különböző tagjai láthatóak, illetve olyan szereplők, akik a szárazföldön maradtak. Mindegyiknek más a befolyása és más a fontossága. Továbbá mindegyikőjüknek van egy speciális képessége, amit használnia kell a játék során.

Minden karakter kártyanak van egy neve és egy rangja. A rang a kártya bal felső sarkában van feltüntetve és 1-től 30-ig terjedhet. A legmagasabb érték jelenti a legfontosabb rangot. A legmagasabb rang a spanyol kormányzó tisztség. Az egyik legalacsonyabb rang a papagáj (egyike a kapitány üdvöskéinek).

Bal oldalon alul az ezüstös háttérben fel van tüntetve egy szám, amely azt jelzi, hogy a karakter mekkora befolyással van a legénység többi tagjára. Erre az értékre döntetlenek esetében lesz szükség, ahogy azt majd később látni fogjuk a szabályban. Röviden összefoglalva, amikor két ugyanolyan rangú karakter lesz egyszerre kitéve, akkor a legnagyobb ilyen érték (a legnagyobb szám az ezüst részben) jelenti a legnagyobb rangot a döntetlenre álló karakterek között.

Ebben az esetben a kék papagájnak nagyobb a rangja

Az eldobott karakter lapok a játékos kalóztanyáján található temetőbe kerülnek képpel lefelé.

Speciális akciók

A speciális akciók mindig ahhoz a napszakhoz kapcsolódnak és mindig akkor kell végrehajtani ôket, amelyet a kártyán lévő piktogram jelez. A speciális akció végrehajtása kötelező, kivéve ha mást ír a kártya. Ha az akciót lehetetlen végrehajtani, akkor a játékos nem csinál semmit.

Nappal

Alkonyat

Éjszaka

Küldetés vége

Akciók végrehajtásának menete

Nappal

Ez a speciális akció csak egyszer kerül végrehajtásra a játék során, amikor a karakter lapot a játékos kijátssza. A nappalra vonatkozó speciális akciókat rang szerint növekvő sorrendben kell végrehajtani.

Alkonyat

Ez a speciális akció szintén csak egyszer kerül végrehajtásra a játék során, amikor a karakter lapot a játékos kijátssza. Az alkonyatra vonatkozó speciális akciókat rang szerint csökkenő sorrendben kell végrehajtani.

Éjszaka

Ezeket a speciális akciókat minden forduló éjszaka fázisában végre kell hajtani, de csak azoknál a karaktereknél, akik a játékosok kalóztanyáin vannak.

Küldetés vége

Ez a speciális akció csak egyszer kerül végrehajtásra a játék során, méghozzá annak a küldetésnek a végén, amelyikben a karakter lap kijátszásra került és a küldetés végén még mindig a játékos kalóztanyáján van.

Példa speciális akciókra

Nappali akció

Alkonyat akció

Küldetés vége akció

Előkészületek

A játéktábla az asztal közepére kerül. Mindenki húz egyet a legénység lapkák közül, ez fogja meghatározni a játékos színét, majd elveszi színhez tartozó kalóztanyát, a húzott legénység lapkát, a pontjelző zsetont és a 30 kártyát az adott színben. A játékosok a kalóztanyájukat maguk elé teszik, mellé pedig a kártyáikat egy talonban.

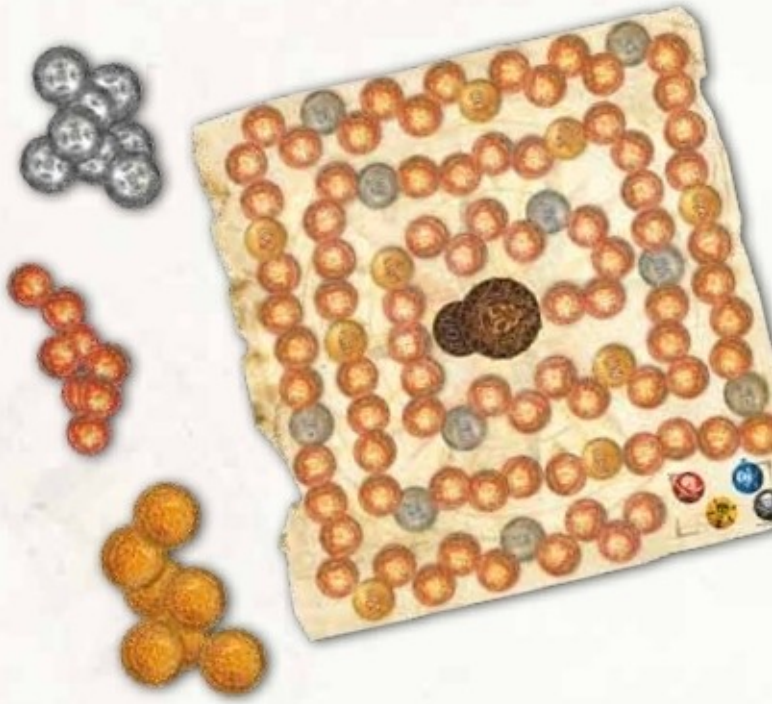
A pontozósávot vegyük elő. Mindenki a saját pontjelző zsetonját a 0 helyre teszi. Minden játékos kap 10 doubloont (5 db 1-est és 1 db 5-öst). A maradék doubloonokat félre kell tenni, ez lesz a bank.

Az összes zsákmány zsetont tegyük bele a zsákba és rázzuk össze. A zsákból a küldetés minden napjára a játékosok számával megegyező zsetont kell húzni, majd a kifosztandó hajó alatti rubrikákba kell betenni; mindegyikbe annyit, ahány játékos van. (például 24 zsákmány lapkára lesz szükség egy 4 személyes játékban).

Egy 4 személyes játék során a hajó alatti helyek mindegyikébe 4 zsákmány zseton kerül.

A legfiatalabb játékos megkeveri a saját karakter kártyáit majd húz 9-et. Mindegyikről felolvassa hangosan a nevet és a rangot, hogy a többi játékos is kiválaszthassa ugyanazokat a karaktereket a saját lapjai közül.

Mindenki felveszi ezt a 9 lapot a kezébe.



Fontos

Az első küldetés kezdetén mindenkinek a kezében ugyanaz a 9 karakter lesz.

A többi karaktert félre kell tenni, ezekre majd csak a további küldetések során lesz szükség.. Hogy ne legyen kavarodás mindenki a saját legénység lapkáját képpel felfelé ráteszi erre, azaz a saját, nem használt karakter lap talonjának a tetejére.

A játékos kalóztanyája
A játékos temetője (ide kerülnek az eldobott karakter lapok)
A játékos kezében lévő lapok

Áttekintés

A játék 3 küldetésből áll. Minden küldetés során a játékosok hat napos fosztogatáson vesznek részt (minden nap a napkelte fázistól az éjszaka fázisig) és 1 nap pihenés jön ezután, amikor mindenki tudja még gyarapítani a vagyonát.

A küldetések első 6 napja alatt mindenki titokban kijátszik egy karakter kártyát a kezéből a hajóba, hogy megpróbáljon zsákmányt szerezni.

A pihenés alatt mindenki megszámolja a vagyonát, lelépi a pontjelző sávon a kapott pontokat és megtörténnek a következő küldetés előkészületei. Miután mindhárom küldetés véget ért a leggazdagabb játékos nyeri meg a játékot!

Az első küldetés

A fosztogatás első hat napja

Első fázis: **NAPKELTE**

Mindenki kiválaszt egy karakterlapot a kezéből és képpel lefelé maga elé teszi az asztalra. Mikor mindenki kész, a lerakott kártyákat egyszerre meg kell fordítani. A legfiatalabb játékos rang alapján növekvő sorrendbe teszi a kártyákat a hajón .Ha több játékos is ugyanazt a karaktert választotta, akkor őket a befolyásosság értéke szerint kell növekvő sorrendbe tenni; akinek a legnagyobb ez az értéke, annak lesz a nagyobb rangja.

Második fázis: **NAPPAL**

A játékosok növekvő rang sorrendet követve (azaz balról jobbra) az általuk kirakott karakter nappalra vonatkozó speciális akcióját fogják végrehajtani.

Harmadik fázis: **SZÜRKÜLET**

Itt az idő megosztozni a zsákmányon!

Rang szerint csökkenő sorrendben (azaz jobbról balra) mindenki választ a hajóról, a megfelelő nap alatt található rubrikából egy zsákmány zsetont.

Példa: A 3. napon a játékosok a hajó alatt, balról a 3. helyet fogják kifosztani.

A "szürkülethez" tartozó speciális akciókat (amelyek általában befolásolják a zsákmány elosztását), ugyanakkor és ugyanabban a sorrendben kell végrehajtani, mint a zsákmány zseton elvételét.

Ha valaki a spanyol tisztet választja vagy a szablya zsetont, a játékosnak azonnal végre kell hajtani a zsetonhoz tartozó feladatot (lásd lentebb).

Egyéb esetekben a játékos a kiválaszott zsákmány zsetont képpel lefelé a saját kalóztanyájára teszi. A játékos által kitett karakterlap is a kalóztanyára kerül, de képpel felfelé.

A fázis végén a táblán maradt zsákmány zsetonok az adott küldetés végéig ott is maradnak.

SZABLYA

Jó választás lehet a játékos számára. A játékosnak ki kell választani valamelyik szomszédos (jobb vagy bal) játékos kalóztanyáján egy karaktert és az a lap eldobásra kerül. Ez a karakter titokzatos módon meghalt a zsákmány szétosztása során. Ha a játékos egyik szomszédjának a kalóztanyáján sincs egyetlen karakter sem, akkor nem történik semmi.A szablyát a játékos ezután a saját kalóztanyájára teszi képpel lefelé.

SPANYOL TISZT

A játékos szerencsésen elfogott egy spanyol tisztet, aki azonban nem adta meg magát harc nélkül. A játékos karaktere nem a kalóztanyára kerül hanem el kell dobni. A spanyol tiszt zseton a játékos kalóztanyájára kerül képpel lefelé.

Negyedik fázis: ÉJSZAKA

Ezt a fázist a játékosok egyszerre hajtják végre. A játékosoknak a saját kalóztanyáikon lévô karakterek éjszakai speciális akciót kell végrehajtaniuk.

Pontozó fázis: PIHENőNAP

Ezt a fázist a játékosok egyszerre hajtják végre. Minden karakter a játékosok tanyájában használják a küldetés vége speciális akcióit.

Minden játékos vagyona megegyezik a játékosnál lévő doubloonok összértékével, amelyekhez hozzáadódnak a következők is:

- ládák darabonként 5 doubloont érnek

- ékszerek darabonként 3 doubloont érnek

- áruk darabonként 1 doubloont érnek

- minden 3 db kincses térkép 12 doubloont ér. 1-es illetve 2-es csoportok nem érnek semmit.

- minden megátkozott relikviáért 3 doubloont veszít a játékos

- A szablya és spanyol tiszt lapkák nem érnek semmit

A játékosok ezután a vagyonukkal megegyező (doubloonban) lépéssel helyezik előbbre a jelzôiket a pontozó sávon. A játékosok végsô pontszáma pedig a 3 küldetés során szerzett összes doubloon értékével lesz egyenlô.

Előkészület a következő küldetésre

✗ A temetőben illetve a játékos kalóztanyáján található karakterek kikerülnek a játékból (ezekre már nem lesz szükség a játék során).

✗ Minden zsákmány zseton visszakerül a zsákba.

✗ Minden doubloon visszakerül a bankba.

✗ Mindenki megtarthat 3 olyan karaktert a kezében, amelyeket nem használt fel az előző küldetés során (néhány kijátszott karakter módosíthatja a megtartott lapok számát).

✗ Mindenki kap 10 doubloont (egy 5-öst és öt 1-est). A maradék doubloon alkotja bankot.

✗ A legfiatalabb játékos megkeveri a megmaradt karakterlapjait, majd 6-ot húz közülük. Hangosan felsorolja a húzott lapokon található neveket és rangokat, hogy a többi játékos is ki tudja választani ugyanezeket a karaktereket.

✗ Mindenki a kezébe veszi ezt a 6 lapot.

✗ Így mindenkinek lesz 6 ugyanolyan lapja illetve 3 másik, amely megmaradt az előző küldetésből.

Játék vége

Egy partiban összesen 3 küldetés van. Az a játékos nyerte a partit, akinek a harmadik küldetés végén a pontjelzője a legnagyobb értéken áll.

Pár félreérthető dolog

• A zsákmány zsetonok addig lefordítva maradnak, amíg egy akcióhoz meg nem kell a ôket fordítani. Röviden összefoglalva, a játékosoknak egy akció végrehajtásakor mindig meg kell mutatniuk az akcióban szereplô vagy ahhoz szükséges zsákmány zsetonokat.

• Ha egy játékos doubloonokat veszít akkor a lefele kerekítés szabályait kell figyelembe venni, azaz a legközelebbi, kisebb egész számot kell venni. Ha valakinek nincs annyi doubloonja, hogy a szükséges veszteséget kifizesse, akkor a játékos elveszti minden vagyonát (vagy semmit, ha nincs doubloonja), az akcióból visszamaradt részt pedig a normális módon kell végrehajtani.

• Ha szükséges az éjszakai akciók végrehajtási sorrendjének meghatározása, akkor a karakterek rangját kell venni csökkenő sorrendben.

• Ha egy zsákmány zsetont el kell dobni, akkor az azonnal visszakerül a zsákba.