2 – 5 játékos 12 éves kortól Kb. 60 perc

Emanuele Ornella

OLTRE MARE

A játékszabály a játék új verziójához (Rio Grande Games/Amigo kiadás) készült!

TARTALOM

98 áru kártya

8 drágakő | 10 papírtekercs | 12 selyem | 14 só | 16 cserépedény | 18 oliva | 20 búza

1 Velence kártya

1 kezdőjátékos jelző

40 presztízs lapka

1 játéktábla

5 segédlet (5 színben)

32 kikötői bónusz jelző

5 mínusz jelző

5 fakocka (5 színben)

5 hajó (5 színben)

Az első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki a hajók alkatrészeit a keretekből és állítsátok össze őket a következő ábra alapján:

1) 2) 3)

A JÁTÉK CÉLJA

A földközi-tengeri kereskedelmi útvonal létfontosságú a parton élő kereskedők számára. A játékosok egymással versengő kereskedőcsaládokat képviselnek, akik a tengerparti városok között hajóznak és kereskednek. Kikötőről kikötőre haladnak és próbálják hajójukat megpakolni a 7 legkeresettebb árufajtával, ami a drágakő, a papírtekercs, a selyem, a só, a cserépedény, az oliva és a búza. Az egyes áruk iránti keresletet ismerve mindenből éppen annyit próbálnak berakodni, amennyivel a legnagyobb hasznot tudják majd elérni. Eközben a játékosoknak folyamatosan óvakodniuk kell a kalózoktól, akik a gyanútlan hajókat kifosztják, megszabadítva őket némi árutól. A legsikeresebb játékos fogja a legnagyobb vagyont megszerezni és a játékot megnyerni!

ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére. Minden játékos választ egy színt, majd elveszi ebből a színből az összegző kártyát, a hajót és a fakockát. Képpel lefelé keverjétek meg a kikötői bónusz jelzőket, tegyetek minden táblán lévő városra egyet, majd az összeset fordítsátok képpel felfelé. A kimaradt jelzőket tegyétek vissza a dobozba. 2 játékos esetén a búza kártyákat is vissza kell tenni a dobozba, ezek nem vesznek részt a játékban. Keverjétek meg az áru kártyákat. Tegyétek a fakockákat a „**11**”-es számra a dukát sávon. A játékosok birtokában lévő dukátok számát ezek a fakockák fogják folyamatosan jelezni. A játék alatt előfordulhat, hogy egy játékosnak negatív értékű dukátja lesz. Ha valakinek a vagyona nulla alá csökken, akkor az illető kap egy mínusz jelzőt, amit csak akkor adhat vissza, ha a fakockája áthalad a nullán.

Kezdő kikötők: ahhoz, hogy meghatározzuk **egyenként** minden játékos számára a kezdő kikötőt, az áru pakliból kell egyesével lapokat felcsapni addig, amíg előkerül egy olyan kártya, amin egy kikötő neve szerepel. Ilyenkor a játékos elhelyezi hajóját a kikötőn, majd megkapja ezt a lapot, ez lesz az első kártya a rakomány paklijában.

Miután a játékosok hajói felkerültek a táblára újra keverjük meg az árukártyákat, majd képpel lefelé tegyük őket a tábla mellé egy pakliba. Minden játékos húz 4 lapot a pakliból, melyeket titokban tart a többi játékos előtt. Ezután a Velence kártyát csúsztassuk bele az áru pakliba, nagyjából a pakli felénél. Döntsük el, hogy ki lesz a kezdőjátékos, majd az illető kapja meg a kezdőjátékos jelzőt. Ez a jelző nála marad a játék végéig.

Kezdő játékállás 3 játékossal:

JÁTÉKMENET

A játék az óramutató járásának megfelelő irányban halad. Egy játékos a saját körében - az aktív játékos - az alábbi sorrendben a következőket cselekszi:

1. TENGERI HATALOM (KÉZ-LIMIT ELLENŐRZÉS)
2. KERESKEDÉS
3. AKCIÓK
4. BERAKODÁS

Miután egy játékos végzett ezekkel a cselekedetekkel, a köre véget ér és a tőle balra ülő lesz az aktív játékos.

1) Tengeri hatalom

Köre kezdetén az aktív játékosnak össze **kell** hasonlítania a kezében lévő kártyák számát a rakomány paklija legfelső kártyáján látható kéz-limittel. Ha több kártya van a kezében, mint amennyit a kártya felső részén elhelyezkedő szárnyas oroszlán mancsa alatti szám mutat, akkor a többletet el kell dobnia – **kiválasztja** az eldobandó kártyákat, majd általa választott sorrendben képpel lefelé ráteszi őket kalóz paklijának a tetejére.

2) Kereskedés

Az aktív játékos szabadon cserélgethet a többi – akár az összes - játékossal kártyákat kártyákra, vagy kártyákat dukátokra. Ajándékozni is lehet, vagyis lehetséges, hogy egy játékos adjon egy kártyát, de cserébe ne kapjon semmit. Minden kereskedés önkéntes! Senkinek sem kötelező elfogadni egy csereajánlatot, vagy egy ajándékot. Kereskedni csakis az aktív játékossal lehet. Kereskedés során rá lehet kérdezni a kártyákon lévő áruk fajtájára és a rajtuk lévő szimbólumokra is. Az áru fajtájáról kötelező igazat mondani, azonban a kártyán lévő többi információval kapcsolatban nem, vagyis félre lehet vezetni a másik játékost. Mindenki, aki az aktív játékossal kereskedett kap egy presztízs lapkát. Egy játékos egy körben csak **1 presztízs lapkát** kaphat attól függetlenül, hogy hányszor kötött sikeresen üzletet az aktív játékossal. Az aktív játékos **sosem kaphat** presztízs lapkát. Ajándékozás esetén is jár a presztízs lapka, azonban az aktív játékos ekkor sem kap!

Az aktív játékos kártyákat vásárolhat az áru pakliból, vagy a saját kalóz paklijából. Minden kártya 3 dukátba kerül, függetlenül attól, hogy melyik pakliból származik. A kártyavásárlás és a kereskedés szabadon váltogatható. Bármennyiszer lehet kereskedni a többi játékossal, azonban egy körben **maximum 4 kártya** vásárolható. Ha az aktív játékosnak nullánál kevesebb dukátja van, akkor számára minden kártya megvásárlása **4 dukátba** kerül

Példa:
Alexnak csak 1 búza van a kezében, azonban 4 kártyát kell kijátszania a körében, mivel a rakomány paklija tetején lévő só kártya 4 rakomány szimbólumot tartalmaz (lásd „akciók"). Csak 2 dukátja van (a dukát sávon). 2 kártyát vásárol (só és selyem) az áru pakliból: az első kártya 3 dukátba kerül, viszont a második 4-be, mivel már kevesebb, mint 0 dukátja van. Ezután kereskedik Regulával, a búzáját és egy dukátot ad 2 sóért. Most már 4 lap van a kezében (3 só és 1 selyem) és -6 dukátja van a dukát sávon. Ezt a mínusz jelző mutatja, amit akkor kapott meg, mikor nulla alá csökkent a dukátjainak száma.

a kéz lapjai rakomány pakli

3) Akciók

Az aktív játékosnak meghatározott számú kártyát kell kijátszania az asztalra. Ezeknek a számát a rakomány pakli legfelső lapján lévő rakomány szimbólumok száma határozza meg. Ha nincs a kezében legalább ennyi lap, akkor meg sem kezdheti körének akció fázisát! Kereskedéssel, vagy kártya vásárlással előbb meg kell szereznie a szükséges mennyiségű kártyát és csak ezután kezdheti meg az akció fázist.

Minden kártyán 2 szerepel a lehetséges 4 akció szimbólumból, amik: dukát, kalóz zászló, kártyapakli és hajó. A szimbólumokat a következő sorrendben kell végrehajtani (ezt a segédlet is mutatja):

Dukát akció:
Az aktív játékos dukátokat kap. Ha a kijátszott kártyákon **összesen 1** dukát szimbólum szerepel, akkor **1** dukátot, ha **összesen 2**, akkor **3** dukátot, ha pedig **összesen 3, vagy több** akkor **6** dukátot kap.

Kalóz akció:
Az aktív játékosnak kártyákat **kell** felhúznia az áru pakliból és rá kell tennie őket a kalóz paklijának a tetejére. A kártyákat képpel lefelé kell felhúzni és letenni anélkül, hogy közben a játékos megnézné őket! Ha a kijátszott kártyákon **összesen 1** kalóz zászló szimbólum szerepel, akkor **1** lapot, ha **összesen 2**, akkor **3** lapot, ha pedig **összesen 3, vagy több** akkor **6** lapot kell felhúzni és hozzáadni a kalóz paklihoz.

Kártya akció:
Az aktív játékosnak kártyákat **kell** felhúznia az áru pakliból és kézbe kell őket vennie. Ha a kijátszott kártyákon **összesen 1** kártyapakli szimbólum szerepel, akkor **1** lapot, ha **összesen 2**, akkor **3** lapot, ha pedig **összesen 3, vagy több** akkor **6** lapot kell felhúznia és kézbe vennie.

Hajózás akció:
Az aktív játékosnak mozgatnia **kell** a hajóját a táblán a hajózási útvonalak mentén. A hajónak pontosan annyi kikötőt kell haladnia, amennyi a kijátszott kártyákon a hajó szimbólumok száma.
A játékos egy körben minden hajózási útvonalat csak **egyszer** használhat! Ugyanabban a kikötőben egyszerre több hajó is állhat. Ha van kikötői bónusz jelző abban a kikötőben ahol a hajó az utazása végén megáll, akkor a játékos megkapja azt. Ez a lapka lesz a játékos új aktív jelzője (lásd „kikötői bónusz jelző", 6. oldal).

Példa:
Alex 4 lapot játszott ki és: kapott 6 dukátot (így már pontosan 0 dukátja van és visszaadja a mínusz jelzőt), húz 1 lapot az áru pakliból és ráteszi azt a kalóz paklijára, húz 6 kártyát az áru pakliból, amiket kézbe vesz és a hajója mozog 1 kikötőnyit.

4) Berakodás

Miután az aktív játékos végrehajtotta akcióit, a kijátszott kártyáit választása szerinti sorrendben, képpel felfelé ráteszi rakomány paklijának a tetejére - így csak a legfelső kártya lesz majd látható. A kártyák sorrendje a későbbi pontozás miatt nagyon fontos, de a letett kártyákat a későbbiekben már nem lehet megnézni (kivéve persze a legfelső lapot).

A legfelső kártya fontos szerepet fog játszani a játékos következő körében, mivel ez fogja majd meghatározni a kéz-limitet és a kijátszandó kártyák számát.
Az aktív játékos a köre végén bármennyi kártyát tarthat a kezében, hiszen a kéz-limitet majd csak a következő saját körének kezdetekor kell leellenőrizni.

Ezzel a játékos köre véget ért. A baloldali szomszédja lesz az új aktív játékos, aki a fent leírtak szerint megkezdi a körét.

Félidei értékelés

Amikor valaki felhúzza az áru pakliból a Velence kártyát vagy, ha egy befejezett kör után a Velence kártya az áru pakli legfelső lapja, akkor a játék azonnal megszakad arra az időre, amíg a félidei értékelés lezajlik. A játék végén lesz majd még egy második, egyben utolsó értékelés.

1. Presztízs lapkák:

A legtöbb lapkával rendelkező játékos kap 6 dukátot, a második legtöbbel rendelkező 3-at, a harmadik legtöbbel rendelkező pedig 1-et, még akkor is, ha egyáltalán nincs ilyen lapkája. A többi játékos nem kap semmit! Holtverseny esetén minden érintett megkapja a helyezésnek megfelelő mennyiségű dukátot. A félidei értékelés után minden játékos visszateszi az összes presztízs lapkáját a készletbe.

Példa:
Hannonak 3, Regulanak 2, Carstennek 2 és Alexnek 0 presztízs lapkája van. Így Hanno 6, Regula és Carsten 3, Alex pedig 1 dukátot kap annak ellenére, hogy neki egyetlen lapkája sincs.

2. Rakomány pakli:

Minden játékos leveszi a rakomány paklijának tetejéről a legfelső áru típust (ez lehet egy, vagy több kártya is), ezután mindenki a „Végső értékelésben (5. oldal)" leírtak szerint értékeli a pakliban maradt kártyákat, közben a dukát sávon lelépve a megszerzett dukátokat. Ezután a kiértékelt kártyákat el kell dobni.

Példa:
Regula rakomány paklijában a következő lapok vannak (fentről lefelé): oliva, oliva, drágakő, drágakő, búza, búza, búza, búza és búza.
Leveszi a legfelső áru típust, a 2 olivát és új rakomány paklit képez belőlük. A pakliban maradt kártyákat kiértékelve 5+12 dukátot kap.

A Velence kártyát ki kell venni a játékból. Ha az aktív játékos köre még nem ért véget, akkor húz egy lapot az áru pakliból a Velence kártya helyett és ott folytatja a körét, ahol az megszakadt. Ha már befejezte a körét, akkor a játék a tőle balra ülő játékossal folytatódik

A játék vége

Ha valaki felhúzza az áru pakli legutolsó lapját, akkor az azt jelenti, hogy a játékosok már az utolsó kört játszák. A játék addig tart, amíg a **kezdőjátékos** jobb oldali szomszédja is befejezi a körét. Ezután következik a végső értékelés.

Ha az utolsó kör alatt szükség lenne még újabb áru kártyákra, akkor a dobott lapokat meg kell keverni és új áru paklit kell képezni belőlük.
(Abban az esetben, ha az új áru pakli is elfogy az utolsó kör alatt, ki kell értékelni a kezdőjátékos rakomány- és kalóz pakliját, majd az ezekben lévő kártyákat meg kell keverni és ezekből kell új áru paklit képezni.)

Végső értékelés

A végső értékelés 4 részből áll (lásd lent). A győztes az a játékos, aki a legtöbb dukátot szerezte.

1. Presztízs lapkák:

A legtöbb lapkával rendelkező játékos kap 6 dukátot, a második legtöbbel rendelkező 3-at, a harmadik legtöbbel rendelkező pedig 1-et, még akkor is, ha egyáltalán nincs ilyen lapkája. A többi játékos nem kap semmit! Holtverseny esetén minden érintett megkapja a helyezésnek megfelelő mennyiségű dukátot.

2. Rakomány pakli:

Minden játékos eladja a rakomány paklijában lévő árukat. A játékosok a dukátokat a sorban egymás után következő azonos típusú áru kártyák darabszáma alapján kapják. Az áru-csoportokat a következőképpen kell képezni:

Először minden játékos a rakomány paklijának legfelső lapját képpel felfelé leteszi maga elé (ez lesz az első csoport). Ha a következő kártya is ugyanilyen fajtájú, akkor ráteszi azt az előző tetejére, de egy kicsit lejjebb úgy, hogy látszódjon az előző lap felső része. Ha viszont a következő lap más típusú, akkor azzal új áru-csoportot kell kezdeni. Ily módon a játékosok a rakomány paklijukból több áru-csoportot képeznek. Egy árufajta több csoportban is szerepelhet akkor, ha az azonos típusú árukat egy (vagy több) más fajta áru választotta el. Ez az ok, amiért tilos a rakomány pakliban lévő kártyák sorrendjét megváltoztatni.
A játékosok dukátokat kapnak az áru-csoportjaik után. Minél több kártya van egy csoportban, annál több dukátot ér (lásd az áru kártyákon, vagy a segédleten). Ha egy árufajtából több van egy csoportban, mint amennyi a maximális pontszám megszerzéséhez szükséges, akkor a játékos a maximális lehetséges értéket kapja meg, de nem többet. A plusz kártyákkal nem lehet új csoportot kezdeni.

3. Kalóz pakli:

Minden kalóz pakliban lévő kártya 1 dukát veszteséget jelent a tulajdonosának!

4. Kikötői bónusz jelzők:

A legtöbb jelzővel rendelkező játékos kap 6 dukátot, a második legtöbbel rendelkező 3-at, a harmadik legtöbbel rendelkező pedig 1-et, még akkor is, ha egyáltalán nincs ilyen jelzője. A többi játékos nem kap semmit! Holtverseny esetén minden érintett megkapja a helyezésnek megfelelő mennyiségű dukátot.

Példa a végső értékelésre:

Regula: 42 dukát

+18 a dukát sávon | +3 presztízs lapka | +4 oliva | +8 papírtekercs | +3 só | -0 kalóz pakli | +6 kikötői bónusz jelző

Hanno: 40 dukát

+20 a dukát sávon | +6 presztízs lapka | +5 drágakő | +1 selyem | +5 drágakő | -3 kalóz pakli | +6 kikötői bónusz jelző

Alex: 45 dukát

+21 a dukát sávon | +1 presztízs lapka | +3 cserépedény | +12 búza | +6 só | -1 kalóz pakli | +3 kikötői bónusz jelző

Döntetlen esetén a rakomány paklikban lévő kártyák száma dönt. Ha az is egyenlő, akkor a több áru-csoport dönt.

A KIKÖTŐI BÓNUSZ LAPKÁK LEÍRÁSA

Amikor egy hajó a mozgása után olyan kikötőn áll meg, ahol van kikötői bónusz lapka, akkor a játékos megkapja és képpel felfelé maga elé teszi azt. Mindig a játékos előtt képpel felfelé fekvő lapka az aktív jelző. Addig marad így, amíg a játékos hajója egy másik kikötőn nem fejezi be a mozgását, amikor is a jelzőt át kell fordítani képpel lefelé. Ha az újonnan elért kikötőn van bónusz lapka, akkor a játékos megkapja azt, képpel felfelé leteszi maga elé és ez lesz az új aktív jelzője. Ha nincs, akkor a játékosnak nem lesz aktív jelzője egészen addig, amíg nem szerez egy újat egy másik kikötőben. A megszerzett jelzők a játékosok előtt maradnak a játék végéig. 6 különböző típusú kikötői bónusz lapka szerepel a játékban:

Nyugodt tenger

A hajózás akció alatt a játékos 1 dukátot kap (jegyezni kell a dukát sávon) minden kijátszott hajó szimbólum után.

Példa:
Regula aktív kikötői jelzője egy „Nyugodt tenger” lapka. 3 kártyát játszik ki összesen 2 hajó szimbólummal. Így tehát 2 dukátot kap a hajózás akciója során.

Sikeres üzlet

A „dukát fázis” alatt a játékos +1 dukát szimbólumot kap.

Példa:
Alex aktív jelzője egy „Sikeres üzlet” lapka. 4 kártyát játszik ki, összesen 2 dukát szimbólummal. Mégis 6 dukátot kap, mivel az aktív jelzője miatt 3 dukát szimbólummal kell számolni.

Iránytű

Ha egy játékos hajója olyan kikötőben áll meg, ahol „Iránytű” található, akkor azonnal át kell tenni a hajót egy másik (bármelyik) kikötőbe. Ha az újonnan kiválasztott kikötőn van bónusz jelző, akkor a játékos elveheti és aktiválhatja azt.
Az Iránytű lapkát ki kell venni a játékból. Az Iránytű segítségével nem lehet olyan kikötőre lépni, ahol szintén Iránytű található.

Helyi befolyás

Köre elején a játékos plusz dukátokat kap, a következők szerint: dukátok száma = tengeri hatalom mínusz 3.
Vagyis a játékos 6 tengeri hatalommal 3, 5-tel 2, 4-gyel 1 és 3-mal 0 dukátot kap.

Példa: *- 3 = 3 dukát*

Sikeres csata a kalózokkal

A játékos figyelmen kívül hagyja az „Akció” fázisban kijátszott kártyáin lévő kalóz zászlókat. Így tehát amíg ez a jelző aktív, a játékos nem tesz lapokat a kalóz paklijába.
Azonban a „Tengeri hatalom” fázisra ez a jelző nincs hatással, vagyis ugyanúgy lapokat kell adni a kalóz paklihoz, ha a játékos túllépi a kéz-limitet (lásd 2. oldal).

Jó üzleti kapcsolatok

A „Kereskedés” fázisban a játékos olcsóbban vásárolhat kártyákat mind az áru paklijából, mind pedig a kalóz paklijából (lásd „Kereskedés”, 2. oldal). A fizetendő dukátok száma: 1 dukát az 1., 2 dukát a 2., 3 dukát a 3. és 4 dukát a 4. kártyáért.

Fordította: moonie (az eredeti v1.0 angol szabály alapján) *http://tarsas.bbnet.hu – társasjáték-leírások, képek, hírek, magyar játékszabályok*

We thank you for buying this quality product. If you have questions, comments or suggestions, we welcome them at:
, PO Box 45715, Rio Rancho, NM87174, USA
or RioGames@aol.com.
Please visit our website at www.riograndegames.com.

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMV Version 1.0