

Reiner Knizia:

Strozzi



Áttekintés

Olaszország, az 1500-as években. A kereskedő családok (Strozzi, Medici, és Bardi,) irányítása alatt a hajók értékes árucikkkel jönnek a világ minden részéről Olaszországba. Az a gazdagság, ami követi ezeket az árucikkeket, támogatja a művészeteket, tudományokat, és építészetet. A játékosok versenyeznek, hogy a legjobb rakományokkal irányítsák hajókat a választásuk szerinti kikötőkbe, a legjobb időben ahhoz, hogy presztízst és szerencsét nyerjenek.

Ahányszor egy hajó megközelíti Olaszországot, a játékosnak azonnal el kell döntenie, hogy az a hajó övé-e. Ha tehát felhúzza a zászlóját a hajón, és ha senki sem vonja kétségbe a választását, akkor ezután a hajót vezetheti Velencébe, Rómába vagy Nápolyba és igényelheti azt a rakományt, amit abba kikötőbe szántak, további egyéb előnyökkel együtt, amit a hajó nyújthat. A játékosoknak korlátozottak a lehetőségeik és nem vonhatják vissza a döntésük, így körültekintően, ugyanakkor gyorsan is kell választaniuk.

Három forduló után, az a játékos, aki a legtöbb pénzt szerezte, nyert!
Ez a harmadik a Medici-Strozzi-Bardi sorozatban.

Tartalom

- ez a szabályfüzet
- 24 játékos jelző (4 fa jelző mind a 6 színben)
 -
- 29 hajó kártya
 -
- 18 zászló, 3 mind a 6 színből (piros, zöld, kék, sárga, lila, és narancs)
 -
- 36 támogatás lapka (12-12 művészetből, tudományból, és építészetből)
 -
- 1 játék tábla

• 18 zászló, 3 mind a 6 színből

(piros, zöld, kék, sárga, lila, és narancs)



• 60 érme (18 x 5, 30 x 10, és 12 x 50)



Előkészületek

Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére. Minden játékos válasszon egy színt, vegye el a hozzá tartozó 3 zászlót, és tegye őket maga elé, vegyék el a színüknek megfelelő 4 játékos jelzőt, és tegyék 1-1 darabot a városok –Velence, Róma, Nápoly és Firenze– legalacsonyabb –áruval jelölt- mezőire. A fel nem használt zászlókat és jelzőket tegyék vissza a dobozba.

Az érméket tegyék a tábla mellé talonnak.

Keverjétek meg a támogatás lapkákat és képpel felfele tegyék a tábla fölé, mint talont. Húzzatok 3 támogatás lapkát és tegyék képpel felfele a pakli mellé.

Keverjétek meg a hajókártyákat és véletlenszerűen kiválasztva belőlük az alább látható mennyiséget, ami a játékosok számától függ, távolítsatok el a pakliból ezeket:

17 kártyát 3 játékos esetén;

14 kártyát 4 játékos esetén;

11 kártyát 5 játékos esetén és

8 kártyát 6 játékos esetén.

Tegyék a kivett lapokat oldalra, képpel lefele. Ezeket ebben a fordulóban nem használjuk fel.

A megmaradt hajó kártyákat tegyék a tábla mellé, képpel lefele, ez lesz a hajó tartalék.

A játék menete

A játék három fordulóból áll. Minden fordulóban, minden játékos megszerezhet 3 hajó kártyát, mindegyikre a saját zászlóját téve. Egy játékos sem szerezhet több mint 3 hajót, de kevesebbet igen.

A játékosok kezdő játékost választanak, a nekik tetsző módon. A játékos körében, az adott játékos az aktív játékos, és megfordítja a hajó pakli legfelső lapját, és maga elé teszi. Minden hajó vitorláján van egy szám (1-től 8-ig) és esetleg egy vagy több áru, papírtekercs és támogatás lapka is jelölve van rajtuk. Az aktív játékos ezután eldönti, hogy szeretné-e ezt a hajót vagy sem.

Ha szeretné a hajót

Ha kell a hajó a játékosnak, akkor a zászlói egyikét a hajó hátsó vitorlájára teszi. Ha a “kalóz zászlóját” teszi rá, akkor megszerezte a kártyát és azonnal elveszi.

Ha vagy a “+1 zászlót” vagy az “áru zászlót” teszi rá, akkor a többi játékos elveheti tőle a hajót, a saját “kalóz zászlójuk” kijátszásával. Ezért az órajárásának megfelelően minden játékos sorban eldönti, hogy ráteszi a saját “kalóz zászlóját” a hajóra, hogy elvigye azt vagy sem. Ha egy játékos kijátssza a “kalóz zászlóját”, akkor azonnal elveszi a hajó lapot, és az előzőleg rátett zászlót visszaadja az aktív játékosnak.



Ha egyik játékos sem teszi a "kalóz zászlóját" a hajóra, akkor az aktív játékos megkapja a lapot azzal a zászlóval, amit rátett.

Ha nem szeretné a hajót

Ha a játékosnak nem kell a hajó, akkor ezt mondja. Ezután a többi játékosnak, az órajárásának megfelelően, ugyanazok a lehetőségei, mint az aktív játékosnak. Ha egy játékosnak kell a hajó, akkor ráteszi valamelyik zászlóját a hajó kártyára. Amennyiben valaki a "kalóz zászlóját" teszi rá, az azonnal megszerzi a hajót, és elveszi azt.

Ha egy játékos a "+1 zászlót" vagy az "áru zászlót" teszi rá, akkor még a többi játékos megszerezheti azt, rátéve a saját "kalóz zászlóját". Ezért az órajárásának megfelelően minden játékos sorban eldönti, hogy ráteszi a saját "kalóz zászlóját" a hajóra, hogy elvigye azt vagy sem. Ha egy játékos kijátssza a "kalóz zászlóját", akkor azonnal elveszi a hajó lapot, és az előzőleg rátett zászlót visszaadja a tulajdonosának. Az aktív játékos jobb oldali szomszédja az utolsó, aki eldöntheti, hogy kijátssza-e a "kalóz zászlóját".

A megszerzett hajó kártya

Az a játékos, aki megszerezte a hajót, a kártyát a zászlójával együtt a három kikötő valamelyike mellé teszi: Velence, Róma, vagy Nápoly, a játéktáblán. Firenzének nincs kikötője, így a játékosok nem tehetnek hajó kártyát ide. Valamint minden fordulóban minden játékos csak egy hajót tehet minden kikötőbe. Amikor a játékos a hajóját a kikötőbe teszi, akkor a vitorlákon található számok sorrendjében kell ezt tennie, ha már van ott másik hajó. Azaz a leggyorsabb (legnagyobb számú) hajó kerül legfelülre, és a leglassabb (legalacsonyabb számú) hajó fog a hajókártyák közül alulra kerülni a kikötőben. Ha a játékos a saját hajójával azonos számú hajót talál a kikötőben, akkor a saját hajóját ezen hajó alá teszi.

Ha a játékos a "+1" zászlót használta a hajó megszerzéséhez, akkor a hajója +1-el gyorsabb, mint amilyen szám a vitorlán van. Így ezt a hajót ennek megfelelően kell a már ott található hajó kártyák közé tenni. Például, a hajó száma 4 és +1-es zászló lett rátéve, így ezt a hajót úgy kell letenni, mintha a vitorlán található szám 5 lenne. Annak a játékosnak, aki a fordulóban később tesz le ide hajót, annak is 4-es vitorla szám helyett 5-ös számúnak kell tekintenie.

Miután a játékos letette a hajókártyáját a kikötő mellé, az azon a kikötőn levő játékos jelzőjét annyiával kell felfele tolni, amennyi olyan áru jel van a hajón, amelyen a kikötőben is megtalálható. A többi kikötő áru jelei nincsenek hatással. Valamint ha a játékos az "áru zászlót" használta, akkor a jelzőjét még egy mezővel tovább viheti. A játékos a jelzőjét az elért mező bal oldalára teszi, hacsak nincs már ott másnak is jelzője. Ebben az esetben a már ott levő összes jelölő jobb oldalára teszi a jelzőjét, amikor eléri ezt a mezőt.

Ha a hajó kártya egy vagy két papírtekerceset is ábrázol, akkor a játékos a jelzőjét Firenzén mozgatja ennek megfelelően egy vagy két mezőt felfele, és a mezőn belüli pozíciója a kikötőknél leírtaknak megfelelően alakul.

Ha a hajó kártya támogatás lapkát is ábrázol, akkor a játékos választ egyet a három felcsapott támogatás lapkából és képpel felfele maga elé teszi azt. A lapkák művészeteket, tudományokat, és építészetet ábrázolnak. A lapkák 1-es vagy 2-es értékűek, ami a játék végén lesz hozzáadva a játékos pontszámához. (lásd alább). Az 1-es értékűeken még egy áru jel is van. Amikor a játékos egy ilyen lapkát vesz el, akkor a játékos jelzőjét azon a kikötőn, amelyikhez ez az áru rendelve van, egy mezővel fentebb tolhatja, a mezőn való elhelyezés pedig a kikötőknél leírtak szerint történik. Ez független attól, hogy melyik kikötőbe tette a hajó lapját abban a körben. Amikor a játékos elvesz egy támogatás lapkát, akkor húznia kell a pakli tetejéről egyet a helyére, és letenni azt a két megmaradt támogatás lapka mellé képpel felfele.

Miután a játékos letette a hajót, és véghezvitte a hozzátartozó akciókat, a tőle balra ülő játékos kezdi az új kört: megfordítja a következő hajó kártyát, és a játék a fentebb leírtak szerint folytatódik. Emiatt valószínű, hogy a játékosok a köröket nem a normál órajárásának megfelelő sorrendben teszik; ez a játék része.

Ha minden játékos úgy dönt, hogy nem kell neki az adott hajó kártya, akkor az a játékos, aki felfordította, képpel lefele félre teszi a lapot (ez már nem fog játszani ebben a fordulóban) és felfordít egy újabb hajó lapot. Neki újra az előbb meglévő minden lehetősége megvan, és a fentebb már leírtak szerint folytatódik a játék.

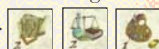
Megjegyzés: Minden fordulóban három plusz hajó kártya van, ha a játékosok úgy döntenek, hogy több mint három hajó lapkát tesznek félre, akkor egy vagy több játékosnak háromnál kevesebb hajó lapja lesz.

Példa

Anna az aktív játékos. Már felhasználta a “+1 zászlóját”, amit egy hajóval Nápolyra tett, és az “áru zászlója” a Rómába tett hajóján van. Felhúzza a hajó pakli legfelső lapját, és képpel felfele leteszi maga elé. Ezen a kártyán nincsenek Velence részére áruk, ezért ez őt kevésbé érdekli és ezt is mondja.



Sanyi a következő és neki még nincs Rómába téve hajója. Ezért ráteszi az “áru zászlóját” a kártyára hogy hasznát vegye a két gabona jelnek. Tomi a következő, és őt sem érdekli a hajó.

Helga jön és neki nincs hajója Nápolyban, így ő is szeretné a kártyát és ezért ráteszi a “kalóz zászlóját” a lapra, ezzel megszerezve a lapot. Sanyi visszakapja az “áru zászlóját”. Jani az utolsó, de ő már nem tud semmit sem csinálni, mivel Helga megszerezte a kártyát a “kalóz zászlójával”. Helga a kártyát Nápoly mellé teszi a “kalóz zászlójával” együtt és 2 mezővel feljebb mozgatja a Nápolyon levő játékos jelzőjét. Mivel a hajó kártyán van támogatás lapka jel, Helga választ egy művészet támogatás lapkát a választhatóak közül és képpel felfele maga elé teszi.  Mivel még egy Velence jel is van rajta, ezért a Velencén levő

játékos jelzőjével is mozog egy mezőt felfele (még úgy is, hogy nem ide rakta a hajó lapkát). Befejezi a körét azzal, hogy felhúzza a legfelső támogatás lapkát, és képpel felfele leteszi az elvett helyére.

Jani (a játékos, aki Helgától balra ül) lesz az új aktív játékos és a hajó pakli legfelső kártyájának felhúzásával kezdi a kört.

A forduló vége

Amikor egy játékos mind a három zászlóját felhasználta egy fordulóban, akkor már tovább nem vesz részt abban az adott fordulóban.

Továbbiakban a fordulóban, ha a jobb oldali szomszédja szerez egy hajót, és végez a körével, a zászló nélküli játékost átugorva, annak a bal oldali szomszédja fordítja fel a következő lapot.

A fordulónak vége, ha:

- 1) minden játékos felhasználta mind a három zászlóját vagy
- 2) minden hajó kártya ki lett húzva és le- vagy oldalra került.

A forduló végén a játékosok értékelik a hajó kártyáikat és a játékos jelzőiket.

Hajó értékelés

Minden kikötőben, akinek a legmagasabb pozícióban (leggyorsabb) van a hajója, az a játékos kap 15 pontot. Akinek a második helyen van a hajója, az 10 pontot kap, és akinek a harmadik helyen az 5 pontot szerez. Holtverseny nem lehet, hisz a hajók helye a forduló során meghatározott. A játékosok a pontjaikat érmékben kapják meg. A játékosok titokban tarthatják a többiek előtt a játék során az érméiket.

Játékos jelző értékelés

Minden kikötőben és Firenzében is, a játékosok kiértékelik a jelzőiket. Mindegyik helyszínen a legmagasabb pozícióban levő játékos kap 15 pontot. Ha több jelző is áll egy mezőn, akkor a bal oldali magasabbnak számít. A második legmagasabban álló jelző tulajdonosa 10 pontot kap, és akinek a harmadik legmagasabb pozícióban van a jelzője, az 5 pontot szerez. Ismét nem alakulhat ki holtverseny, mert a jelzők helyzete a forduló során meghatározott. A játékosok a pontjaikat érmékben kapják meg. A kezdő helyen álló játékos jelzőt nem értékeljük, figyelmen kívül hagyjuk a helyzetét.

Ha egy játékos jelzője valamelyik bónusz mezőn (5, 10, vagy 15) áll, akkor megkapja ezt a pontot is, az eddig szerzetten felül és szintén érmékben fizetik ki neki.

Megjegyzés: a játékosok a jelzőiket nem tudják a 15-ös bónusz mező fölé vinni.

A következő forduló

Az értékelés után a játékosok a következő fordulót kezdik. A játékosok visszaveszik a zászlóikat. Az összes hajó kártyát megkeverjük, a meghatározott darabszámot kivesszük belőle és félretesszük, és hajó paklit képpel lefele a tábla mellé tesszük. Az a kezdő játékos az új fordulóban, akinek a legmagasabban van a jelzője Firenzén.

Megjegyzés: a játékosok jelzői ott maradnak, ahol az előző forduló végén.

A játék vége

Miután mindhárom forduló befejeződött, az értékeléseket is beleértve, a támogatás lapkákat is értékeljük. Az a játékos, aki a három kategória valamelyikében a legmagasabb összértékkel rendelkezik, 30 pontot kap. A második legmagasabb értékkel rendelkező 20 pontot, és a harmadik legmagasabb 10 pontot szerez. Ha holtverseny van, a döntetlen annak a javára dől el, akinek a jelzője magasabban áll Firenzen. Így a játékosok 30, 20, és 10 pontot kapnak mind a művészetekért, mind a tudományokért, mind az építészetért.

A játékosok megszámlálják az érmeiket, és akinek a legtöbb van, az a győztes. Ha holtverseny van, a döntetlen annak a javára dől el, akinek a jelzője magasabban áll Firenzen.

Köszönet

Reiner Knizia és a kiadó köszönetet mond Sebastian Bleasdalenek ezen játék fejlesztésében való jelentős hozzájárulásáért. Valamint őszinte köszönet jár az összes játékesztelőnek, különösen: Iain Adams, Chris Bowyer, Karen Easteal, Todd Etter, David Gardner, Tom Gardner, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, John Melbourne, Paul Smith, és Dave Spring.

A szerző: Reiner Knizia Nagy-Britanniában él és egyike a legtermékenyebb és legsikeresebb játék tervezőknek a világon.

Magyarra fordította: Dunda

Borító tervező: Franz Vohwinkel

Grafika: Ryan Laukat

Szabály szerkesztő: Jay Tummelson

Tetszett a játék és szeretnél ugyanilyen típusú játékkal játszani?

Próbáld ki a sorozat kezdő játékát, a Medicit!

Vagy ha olyan hasonló játékot szeretnél, ami csak 2 személyes, próbáld ki Medici vs Strozzi. Mindkét játék beszerezhető a Rio Grande Gamestől.

Ha kérdésed, megjegyzésed, javaslatod van a játékkal kapcsolatban, kérünk, írd:

Rio Grande Games

PO Box 45715

Rio Rancho, NM 87174-5715

vagy RioGames@aol.com

Meglátogathatsz minket a web oldalunkon is, a következő címen:

<http://www.riograndegames.com>.

© 2008 Reiner Knizia, All Rights Reserved

