

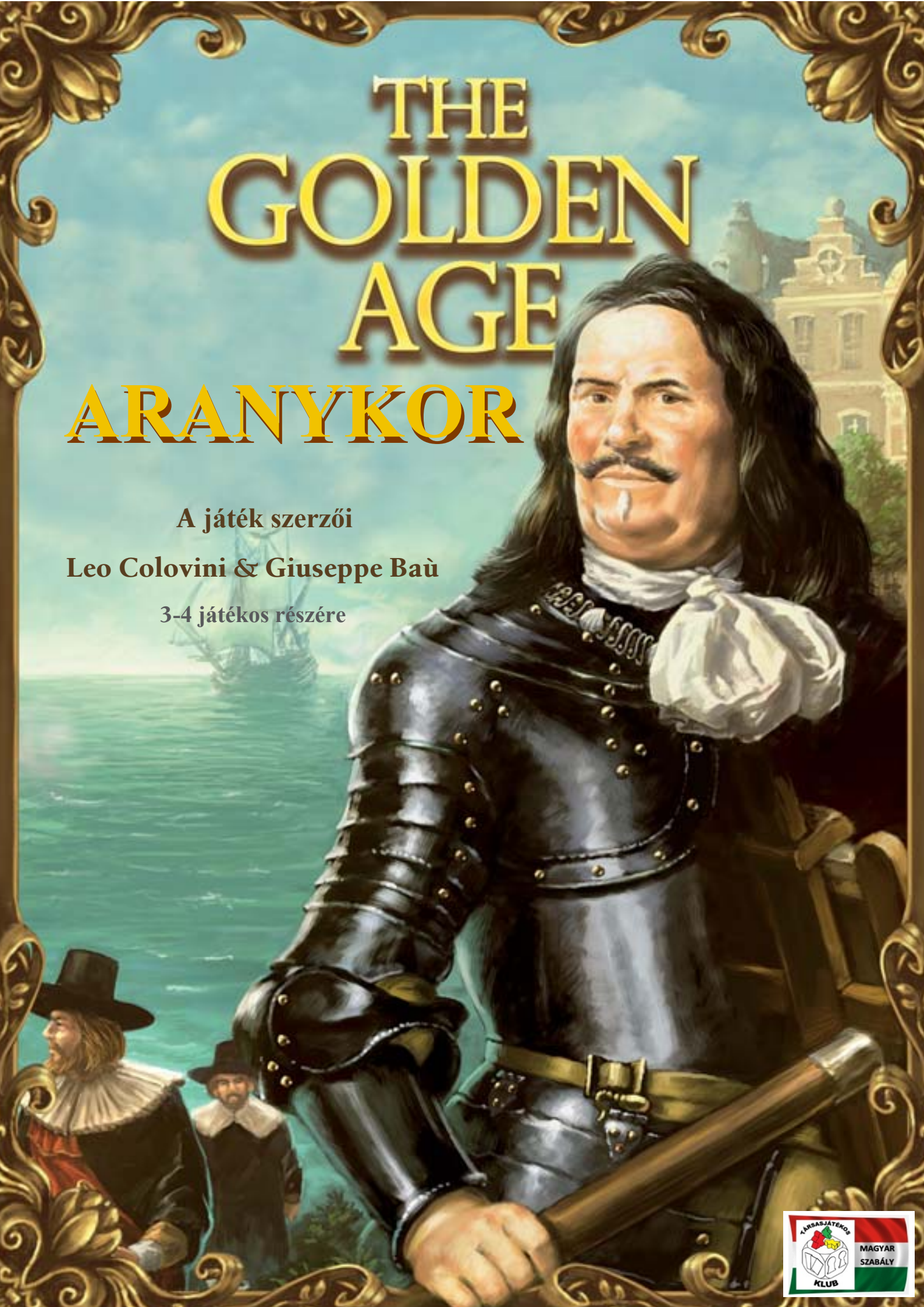
THE GOLDEN AGE

ARANYKOR

A játék szerzői

Leo Colovini & Giuseppe Bau

3-4 játékos részére



Tartalomjegyzék

- 1.0 Bevezetés
- 2.0 Játékelemek
- 3.0 Előkészítés
- 4.0 A játék menete
- 5.0 A helytartó helyváltoztatása
- 6.0 Szabad akciók
- 7.0 Special Actions
- 8.0 Árverések
- 9.0 A játék befejezése és a győzelem

1.0 BEVEZETÉS

Hollandia történelmének aranykorát a 17. században élte meg. A kereskedelem túlnyomó része a 80 éves háború idején az ország északi részén koncentrálódott. Amszterdam körül egy kereskedelmi központ jött létre.

Emellett Hollandia globális kereskedelmi hatalommá nőtte ki magát. Két meghatározó kereskedelmi társaság alakult: Az első a kelet-indiai egyesült társaság

„Verenigde Oost-Indische Compagnie (VOC)“ 1602-ben alakult. A Nyugat-Indiai Társaság 1621-ben alakult meg. Mindkét gazdasági tömörülés saját hadsereggel rendelkezett és politikai privilégiumokat szerzett magának.

A 17. századot a művészet aranykora is jellemezte.

Két festészeti irányzat képviseltette magát az országban. A Peter Paul Rubens és van

Dyck nevével fémjelzett „Flamand iskola”, valamint a Frans Hals, Jan Stehen, Vermeer és Rembrandt által képviselt „Holland iskola”. A tudomány területét is jelentős ismeretekkel gyarapították:

Lipsius filológus, Leeuwenhoek természettudós, Spinoza filozófus, valamint Hugo Grotius, aki a nemzeti jogok alapjait fektette le.

A játékosok a történelmi helyzetnek megfelelően

Pontokat szereznek a kereskedelem, művészet, kultúra területein.

Az a játékos nyer, aki először éri el a 33 pontot.

Fontos megjegyeznünk, hogy az „aranykor” igazán egyszerű játék és nem hivatott leképezni a 17. sz-i Hollandia történelmének részleteit.

2.0 JÁTÉKELEMEK

Egy doboz tartalma:

- 1 nagy játéktábla
- 27 kultúra-kártya
- 22 művészeti kártya
- 21 kereskedő-kártya
- 21 fűszerkártya

• 19 kolónia kártya

20 lépőkő, 4 színben, minden játékos ötöt kap belőle.

24 hatalomjelző(marker), 4 színben, egy játékos 6 darabot kap belőle

1 hejtartó

60 Gulden, három féle címletben.

2 dobókocka

1 szabályismertető

Amennyiben valamely elem hiányozna, vagy sérült lenne a doboz, kérjük vegyék fel a kapcsolatot a következő címen: Phalanx Games b.v.

Attn.: Customer Service P.O. Box 60230

1320 AG Almere

The Netherlands

E-Mail: customerservice@phalanxgames.nl

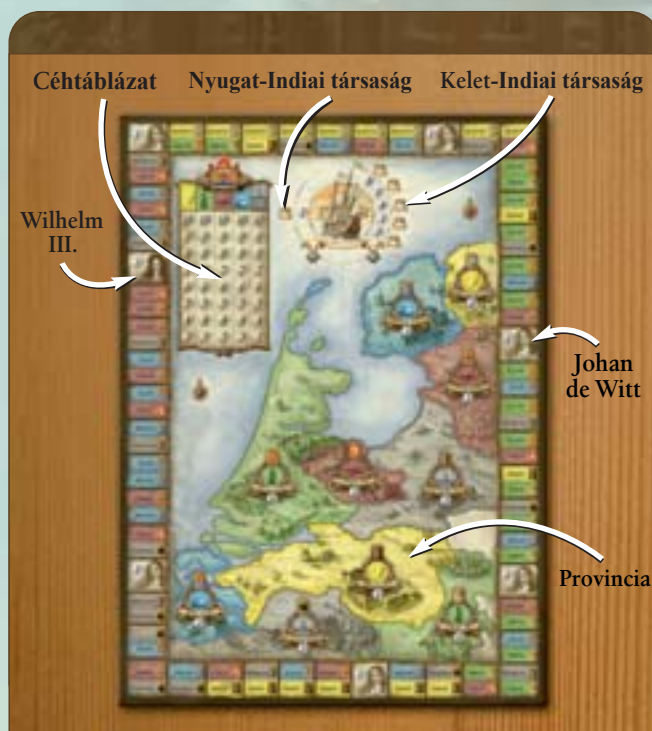
2.1 A JÁTÉKTÁBLA

A játéktábla a 17. századi Hollandia térképét ábrázolja.

Az ország 10 provinciára oszlik, mindegyiket szín jelzi és külön nevük van. A játékmezőt egy sáv határolja, (Lásd lent), ezen mozoghat a kormányzó. A sáv mezői általában két különböző provinciára mutatnak. Ezalól 6 mező képez kivételt, Johan de Witt Hollandia főtanácsnokát, valamint orániai Vilmost (Wilhelm III. von Oranien-Nassau) jelzik.

A bal felső sarokban található az ötoszlopos cédtáblázat, oszlopai színezése megegyezik a provinciák öt féle színével.

Középen fent található a Nyugat-Indiai társaság 1, valamint a Kelet-Indiai társaság 5 mezője.



2.2 A KÁRTYÁK

Az **ARANYKOR** 110 kártyát tartalmaz. Ezek 5 csoportba sorolhatók, 5 különböző színben.



2.2.1 KULTÚRA

A 27 szürke kártya a kulturális élet előrelépéseit jelzi.

2.2.2 MŰVÉSZET

A 22 db. Barna kártya Rembrandt-ot a korszak egyik legismertebb festőművészt ábrázolja.



2.2.3 KERESKEDŐ

A 21 sárga kártya a játékosok kereskedéseit mutatja.



2.2.4 FŰSZEREK

A 21 narancssárga kártya 21 különféle fűszert ábrázol a világ minden tájáról.



2.2.5 KOLÓNIA

A 19 kék kártya segítségével vitorláshajókat lehet szerezni, amelyekkel elérhetővé válnak a gyarmatok.



2.3 LÉPŐ KÖVEK

Mindegyik játékos 5 kővel rendelkezik, ezeket felhelyezi a táblára, később ezekkel fog mozogni.

2.4 HATALOM JELZŐK

Minden játékos kap hat darabot és elhelyezik a tartományokban, a céhtáblán, vagy az indiai társaságoknál.



2.5 A HELYTARTÓ

A Helytartó mezőről-mezőre halad a hatalomjelző sávon, az óramutatóval egyező irányban.

2.6 PÉNZÉRMÉK

A 3 féle címlet: 0,5 Gulden, 1 Gulden, 5 Gulden.

A játék teljes időtartama alatt láthatóvá teszik a játékosok pénzkészleteiket, azaz mindenkor megnézhetik, kinek mennyi pénze van.



2.7 DOBÓKOCKÁK

Mindkét kocka a kormányzó a hatalomjelző sávon történő mozgatására szolgál.

3.0 A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- ✿ Kitésszük a játéktáblát
 - ✿ A kártyákat színek szerint összeválogatva 5 paklira osztjuk, jól összekeverjük és lefelé fordítva a tábla mellé helyezük. Ez lesz a talon.
 - ✿ A Gulden érméket címlet szerint osztályozzuk, majd a játékosok számára elérhető közelségbe helyezük. Ez a készlet fogja képezni a bankot.
- 3 Mindegyik játékos kap 10 Guldent, tetszés szerinti címletekben.

✿ Mindenki választ magának egy szint, a hozzá il-
lő lépőköveket és egy markert.

✿ A legidősebb játékos kezd.

✿ **A hatalomjelzők elhelyezése:** Az első markert a kezdő játékos rakja le, majd az óramutató járásának megfelelő irányban haladunk. Minden játékos megjelöl a markereivel 1-1 tartományt. A játék kezdetén minden provinciára csak egyetlen hatalomjelző helyezhető el. A maradék 5 marker a játékosok tartalékát képezi.

✿ **Lépőkövek elhelyezése:** Minden játékos – beleértve a kezdőt is, 2-2 lépőkövet helyez el a játéktáblán. A követ nem lehet olyan provinciára helyezni, ahol már van marker. A játék elején nem lehet kettőnél több lépéskő egy provinciában. Egy provincián belül azonban a két lépőkő tartozhat két különböző játékoshoz is.

Három lépőkő az adott játékos tartaléka.

✿ Az első kör utolsó játékos a döntheti el, hová kerüljön akormányzó. Ebből a célból ő választhat a játékmezőt övező mezősáv 6 De Witt-mező egyikéből. (lásd 2.1).

4.0 A JÁTÉK MENETE

Az Aranykor-ban a játékosok egymás után hajtják végre lépéseiket. A kezdő játékos után mindenki az óramutató járásával megegyező irányban teszi meg lépéseit, addig, amíg meg nem lesz a győztes.

A következő akciókat lehet végrehajtani:

1. Dob a két kockával és mozgatja a kormányzót.

2.1 Tetszés szerinti számú választott szabad akciót hajt végre.

Szabad akció alatt a következőket értjük:

- A) Léphet egy kővel.
- B) Átveszi az ellenőrzést egy céh felett.
- C) Elhelyez egy újabb markert.

Fontos:

Egy játékos annyi szabad akciót végezhet, amennyit csak akar, ráadásul tetszés szerinti sorrendben.

2.2 a különleges akciók szabályai:

Az akciókat a marker használatával viszi véghez.

Minden egyes marker feljogosítja egy lépésen belül a játékost, hogy megszerezzen egy kártyát, vagy egy további lépőkövet, aszerint, hogy a hatalomjelzője milyen pozícióban helyezkedik el a játéktáblán.

2.3 **árverés:** A játékos liciteket is indíthat.

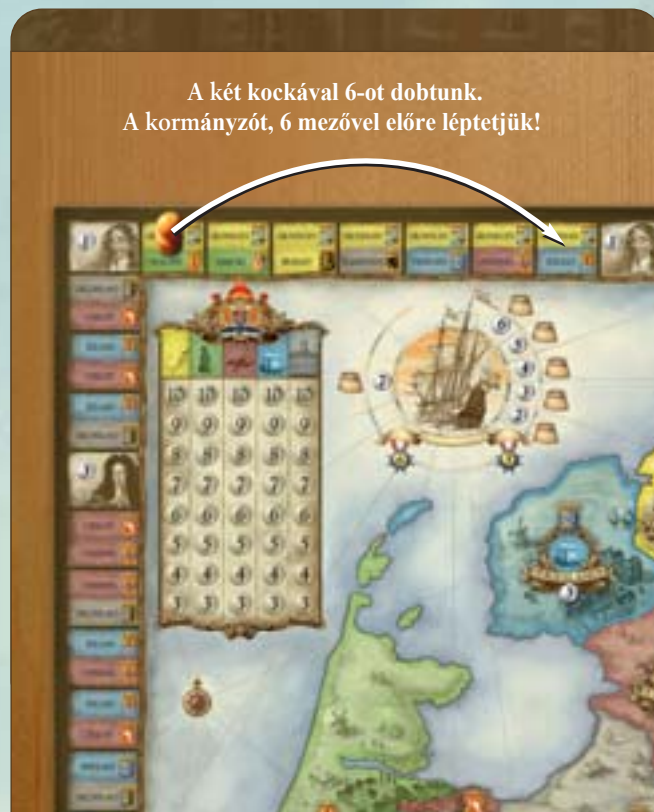
3. A játékos köre végén megszámlolja pontjait és azt közli a többiekkel.

4. A játékos visszafordítja a felhasznált markereit az aktív oldalukra.

Fontos: *a szabadakciók összekombinálhatók a különleges akciókkal és az árveréssel. Ennek értelmében egy játékos választhat egy szabad akciót, ezután licitálást kezdeményez, ezután végrehajt egy különleges akciót, majd további két szabad akciót.*

5.0 A KORMÁNYZÓ MOZGATÁSA

A soronkövetkező játékos két kockával dob, majd az eredmény szerint lépteti a mezőkön az óramutatónak megfelelő irányban.



Amelyik mezőre érkezik akormányzó, annak megfelelően kifizetésben részesülnek a játékosok.

✿ A mező két Provinciát mutat:

- ◆ Egy lépőkővel vagy markerrel rendelkező játékos a Provinciában:
 - ◆ Lépőkőenként 1 Guldent kap
 - ◆ A markerért 2 Guldent kap

✿ A mező de Witt képét mutatja:

- ◆ Minden játékos 1 Guldent kap

✿ A mező Orániai Vilmost mutatja:

- ◆ Minden játékos 3 Guldent kap

Fontos: *Van néhány olyan kultúrakártya, amelyek befolyásolja a kormányzó mozgását és kifizetését is. lásd 7.5*

6.0 SZABAD AKCIÓK

A szabad akciók tetszőleges számban és sorrendben hajthatók végre, az aktív játékos döntése szerint

Emlékeztető: *A szabad akciók kombinálhatók árveréssel és különleges akciókkal is.*

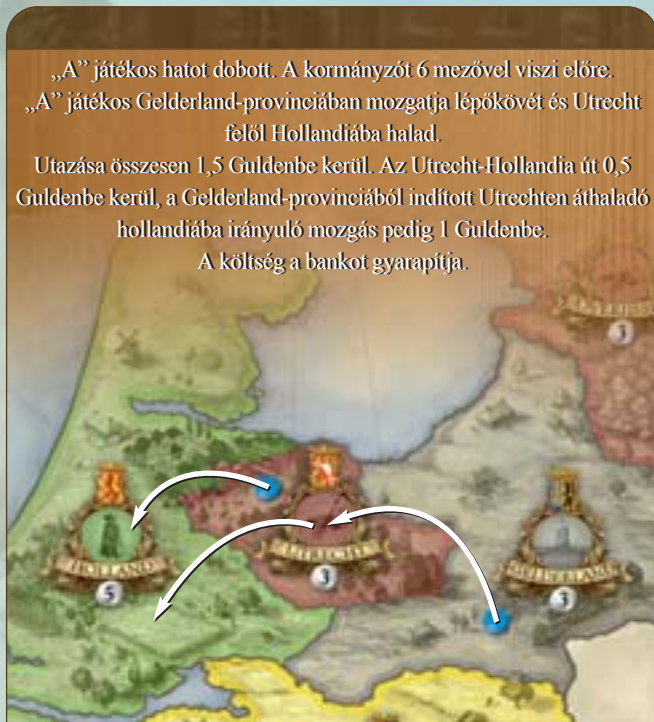
Fontos: *a szabad akciók nem ingyenesek! Lásd lentebb*

6.1 MOZGÁS A JÁTÉKTÁBLÁN

A játékos provinciáról provinciára halad, (csak a szomszédosra lehet átlépni).

Amint rálép egy új provinciára 0,5 Guldent fizet. A játékos egy lépésen belül többször is elmozdíthat egy lépőkövet, valamint különböző lépőköveket is választhat, de ez ugyancsak 0,5 Guldenjébe kerül. A pénzt befizeti a bankba.

A játék alatt nem lehet arra licitálni, hogy mennyi lépőkő lehessen egy provinciában. Lásd 3.0.



6.2 A CÉH FÖLÖTTI ELLENŐRZÉS MEGSZERZÉSE

Egy játékos megszerezheti egy, vagy több céh fölött az ellenőrzést a színes céhtáblán.

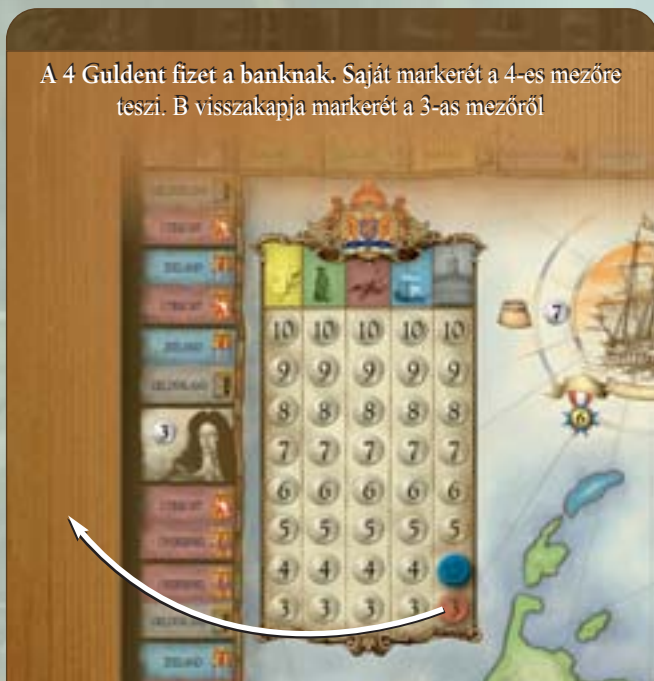
Annny Gulden fizet érte a banknak, amennyit mutat az adott céhoszlop alsó mezője. A markert ráhelyezi az adott mezőre

Példa: Amennyiben nincs még marker egy oszlopban, a játékos 3 Gulden fizet, és ráteszi a markerjét az értékmezőre.

Amennyiben egy másik játékos szeretné megszerezni ezt a céhet, akkor 4 Gulden kell fizetnie, annyit, amennyit a soronkövetkező mező mutat. Ezután ráhelyezi markerjét az oszlopra. Előző játékos markerjét a tartalékba teszi.

További vásárlás már 5 Guldenbe kerül.

Figyelem! Lásd 6.3 az alábbiak szerint:



6.3 ÚJ MARKER ELHELYEZÉSE

Amennyiben egy játékos 3 lépőkővel tartózkodik egy provinciában, ha úgy akarja, leveheti mindhármát a tábláról és kicserélheti egy saját markerre.

Fontos: Egy provinciában csak egyetlen marker lehet, tehát markerrel nem tartózkodhat benne több játékos.



Figyelem! Ha egy játékosnak elfogyott a markere, levehet egyet a játéktábla tetszőleges pontjáról és elhelyezheti az általa kiválasztott pozícióban.

A céhtáblázatról is levehet egy markert, ekkor felszabadul a céh. Ebben az esetben a céhet megszerezni kívánó játékosnak csak 3 Gulden kell fizetni, ami az alsó mezőben található érték.

7.0 KÜLÖNLEGES AKCIÓK

Mindegy, hogy a marker provinciában, céhtáblán, vagy valamelyik Indiai társaságban helyezkedik el, végrehajtható egy különleges akció a markerrel. Az akció jellegét a marker tartózkodási helyének színe határozza meg (provincia, vagy céhtábla). A játékos vagy 3 Guldenért vásárol egy megfelelő színű kártyát, vagy 5 Guldenért megszerez egy lépőkövet.

A vásárlás nem kötelező! Ha valaki nem szeretné ezeket a lépéseket megtenni, vagy nincs rá pénze, árverésre bocsájthatja a különleges akciót.

(Ezt kizárólag abban az esetben teheti meg, ha a markere provincián, és nem a céhtáblán vagy valamelyik kolónia mezején áll). (Lásd 8.0). Amint a játékos végrehajtott egy ilyen akciót, lefordítja a markerét. A nagy „X” betű arra emlékeztet, hogy az akció már be van fejezve



7.1 ZÖLD AKCIÓK

Zöld a lakosság és a hadsereg színe. A zöld szín nem vonatkozik a kártyákra. A zöld területekre helyezett markert fel lehet használni újabb lépőkövek felhelyezésére.

A következő területek érintettek: Hollandia, Limburg, valamint a céhtábla zöld oszlopa. Minden egyes markerért 5 Gulden fizethet a játékos, ennek fejében elhelyezhet egy lépőkövet a készletéből

bármelyik provincián, függetlenül attól, hogy ott már vannak-e lépőkövek és/vagy markerrel.

Figyelem! *Az a játékos, akinek nincs több lépőkőve, nem hajthatja végre az akciót. Ha ellenben egy olyan provinciára helyezi a lépőkövét, ahol már két saját lépőkőve tartózkodik, azonnal kicserélheti ezeket egy markerre és a két lépőkövet visszateheti a készletébe.*

7.2 SÁRGA AKCIÓK

Sárga a kereskedelem színe. A játékosok ekkor a sárga területeken lévő markereik segítségével kereskedőkártyákat vásárolhatnak.

Érintett területek: (Brabant, Groningen, valamint a céhtábla sárga oszlopa). Minden egyes marker után 3 Guldent kell fizetnie a játékosnak, hogy elvehesse a sárga talonból a legfelső kártyát.

A sárga kártya típusai:

- ✿ Nőalak tulipánnal: a játékos mindenkor beválthatja, a bankban 5 guldenért.
- ✿ 2 nőalak tulipánnal: Ezek 12 Guldenért válthatók be a bankban. Ha ebből csak egy van a játékosnál, az értéktelen.
- ✿ Kereskedelmi társaság-kártya: Ezekből 3 darabért lehet 20 Guldent kapni a bankból. Amennyiben ezekből a kártyákból csak 1, vagy 2 példány van a játékos birtokában, akkor az értéktelen.



A beváltott kártyákat félre tesszük. A kártyák beváltásából származó pénzösszeg azonnal további különleges, vagy szabad akciókra fordíthatók.

7.3 BARNA AKCIÓK

Barna a művészetek színe. A játékos markert helyezhet el a barna területeken, hogy művészet-kártyákat vásárolhasson, azaz kifizethesse képeikért a festőművészeket.

Érintett területek: (Utrecht és Overijssel), valamint a céhtábla barna oszlopa. Minden egyes marker után a játékos fizet 3 Guldent, majd elveheti a legfelső sárga kártyát.

Vagy: 1 Guldent fizet egy művésznek, ezzel megrendel nála egy képet. Minden képnek győzelmi pontértéke van 3 és 8 Gulden között. A játékos felfedi ezt a kártyát, lerakja maga elé. A játék végére el kell készülnie a festménynek. Minél magasabb a kártya pontértéke,

annál tovább készül a kép és annál drágább is. A kártya alsó részén egy fehér pénzérem látható, a benne található szám mutatja, hányszor kell fizetni a festőnek, hogy elkészítse a művet.



Példa:

A játékos egy 6 pontértékű képet kíván megszerezni. 4 ízben kell fizetnie: Minden fizetés után 1 Guldent helyezünk a kártyára. A legutolsó fizetés után a játékos megkapja a megfelelő győzelmi pontszámot.

Emlékeztető: *Minden esetben, amikor egy játékos különleges akciót hajt végre, el kell döntenie, mit tegyen: Vagy megszerez egy barna művészet-kártyát, vagy fizet egy guldent a festőnek. Egy akción belül nem teheti meg mindkét lépést.*

7.4 KÉK AKCIÓK

Kék szín jelöli a kolóniákat. Egy játékos markerének elhelyezésével kolóniakártyákat szerezhet. Érintett területek: (Zeeland, Friesland és a céhtábla kék oszlopa. Minden marker után 3 Guldent fizet a játékos, azért, hogy levehesse a legfelső kék kártyát.

4 kártyatípus húzható:

- ✿ Vitorláshajó,
- ✿ Kapitány,
- ✿ ágyú,
- ✿ Kelet-Indiai-Társaság logója (VOC, mely dzsókercént is funkcionál).



A játékos akkor mehet a gyarmatokra, ha megvan a vitorlás, a kapitány és az ágyú, vagy megszerzi a dzsókert, mely helyettesíti a 3 előbbi kártyát. Ezután a felhasznált kártyák kikerülnek a játékból. A játékos elhejezi markerjét az általa választott két kolónia szabad mezején. A kolóniákat 2-7 közötti számok jelölik.

Fontos: *A 2-6 közötti mezőkön csak egyetlen markernek van helye, de több játékostól is származhat. A 7. mezőn (Nyugatindia) tetszés szerinti számú marker helyezhető el.*



Figyelem! A dzsóker mindhárom felsorolt kártyatípust helyettesítheti, és akinek kettő van belőle, mindkettőt felhasználhatja. Akinek sikerült markert helyezni a kolóniára, az egy különlegesnél is különlegesebb akciót hajthat végre: fűszereket vásárolhat. (lásd 7.6).

7.5 SZÜRKE AKCIÓK

A szürke szín a kulturális fejlődést jelképezi. Két tartományra tehető marker (Flandria és Gelderland). Minden befolyással bíró marker után 3 Guldenet kell fizetni és a felső szürke kártyát lehet elnyerni.

A következő kártyatípusok vannak:



☼ **Stadhouders:** Ezek a kártyák egy-egy provincia kormányzóját jelképezik, és egy győzelmi pontot számítanak. Még egy további gulden jár azért a kártyáért, mely olyan provinciát képvisel, melyen a kormányzó tartózkodik. Függetlenül attól, mennyi pénzt kap a játékos a lépőkövek és a markerek után.



☼ **Dice:** ezek a kártyák lehetővé teszik, hogy a kockadobás értékeit a játékos határozza meg. A felhasználás után a lapot el kell dobni!



- ☼ **Kereskedelem:** ezek a sárga kártyáknak;
- ☼ **Művészet:** ezek a barna kártyáknak;
- ☼ **Kolónia:** ezek a kék kártyáknak;
- ☼ **Fűszerek:** ezek a narancssárga kártyák felelnek meg.

7.6 NARANCSSÁRGA AKCIÓK

Narancssárga a fűszerkereskedelem színe. Mint a fentiekben már említettük, a kolónián elhelyezett markerek révén fűszereket lehet vásárolni. Minden marker után felvehető egy fűszerkártya a csomagból. 2-7 Gulden közötti összeg fizetendő a banknak, attól függően, hányas számú kolónián áll a marker. A fűszerkártyák is kereskedelmi kártyák, de jóval nagyobb bevételt garantálnak, mint a többi típus.



Emlékeztető: Öt mező van a Kelet-Indiai társaságnál. Minden mezőre csak egy marker helyezhető. Itt minden marker 5 győzelmi pontot ad. A Nyugat-Indiai társaságnál, nincs korlátozva a markerek száma, viszont itt minden marker elhelyezése 7 Guldenbe kerül, viszont a játék végén 6 győzelmi pontot ad. Lásd:9.0

8.0 ÁRVERÉS

Ha a játékos elhatározza, hogy a provinciában lévő markerrel nem hajt végre különleges akciót, akkor azt árverésre bocsájthatja. (A céhtáblák és a kolóniák mezőit itt nem vesszük figyelembe). Az első árajánlatot az aktív játékos balján ülő ember teszi. A többi játékos az óramutatóval egyező irányban következik. A legalacsonyabb kikiáltási ár 0,5 Gulden lehet, a minimális licitlépcső is 0,5 Gulden. A nem licitáló (passzoló) játékos a továbbiakban kimarad a licitálásból. Az árverés véget ér, mikor az egyetlen legmagasabbat ígérő játékos marad talpon. A nyertes kifizeti az ígért összeget az aktív játékosnak és soron kívül végre hajtja a megvásárolt különleges akciót, mely nem jár további költséggel.

Példa: „B” megnyer egy aukciót és 2 Guldenet fizet „A”-nak egy kék akcióért. „B” leveszi a legfelső kék kártyát és nem kell további 3 Guldenet fizetnie érte a banknak. It nem játszanak a kolóniák és a céhtábla mezőin.

Fontos: Az aukciók azért fontosak, mert a játékost további pénzüsszeghez juttatják, mely segítségével még egy körönm belül újabb akciót hajthat végre.

9.0 A JÁTÉK BEFEJEZÉSE

A játékosok a következő győzelmi pontokat kapják (GYP)

Felhasznált kövek	1 GYP minden Provincián elhelyezett kőért
Befolyás jelzők	4 GYP minden markerért ami Provincián van 5 GYP minden markerér a Kelet-I. társaságon 6 GYP minden markerért a Nyugat-I. társaságon
Művészetek	3-8 GYP minden elkészült műért
Szélmalom	2 GYP
Kormányzó	1 GYP minden kormányzóért
Pénz	1 GYP minden 10 Guldenért (a művészet kártyákon elhelyezett pénzek nem számítanak)

A játékosok menet közben az alábbi győzelmi pontokat szerezhetik meg:

Minden kör végén a győztes játékos miután összeszámolta pontjait, azt közli a többiekkel.

Az a játékos az abszolút győztes, aki elsőként éri el a 33 pontot.

Szerzők: Leo Colovini,
Guiseppe Bau

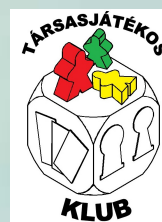
Produkción: Uli Blennemann,
Henning Kröpke

Grafika: Michael Menzel

Elrendezés: Lin Lütke-Glanemann

Magyar fordítás: Moldován Eszter
drCsaba

Szerkesztette: drCsaba



JÓ JÁTÉKOT!

2012