

LETTER OF MARQUE

A Bruno Faidutti Game

Bruno Faidutti játéka



Szabálykönyv

Amerika felfedezése után az európai hatalmak igyekeztek kiaknázni az Újvilág bő nyersanyagforrását. Háborúk törtek ki, miközben a nemzetek az Amerikába tartó kereskedelmi utak irányításáért harcoltak. Hamarosan egy új alak jelent meg a vizeken: a kalóz. A tengeri rablókkal ellentétben, akiknek minden védtelen hajó áldozatául esett, a kalózok kalózlevéllel rendelkeztek. Ez a levél, melyet a kalózok egy őket támogató nemzettől kaptak, lehetővé tette számukra, hogy az adott nemzet ellenségeit háborús időkben szabadon megtámadhassák, feltéve, hogy elkerülték a támogató nemzet hajóit. A nyílt tengeren ezt a korlátozást nem mindig tartották tiszteletben, és a választóvonal a tengeri rablók és a kalózok közt gyakran elhalványult.

Tartalom

- 30 kincskártya, minden játékos színében 5
- 30 műanyag hajó, minden játékos színében 5
- 30 műanyag hajótalp, minden játékos színében 5
- 18 ágyúkártya, minden játékos színében 3

A játék áttekintése

A játékosok a déli tengereken hajóznak, és közben igyekeznek elkerülni az ellenséges kalózok támadását, miközben saját kalózaikat ellenségeik kereskedelmi hajói ellen küldik. A játékosok tudják, hogy melyik hajó szállítja a legnagyobb vagyont, de azt nem, hogy melyik hajónak van védőkísérete. Egy erős védelemmel rendelkező gályával szemben egy kalóz nem sokáig tudna kitartani. Az a játékos, aki a legtöbb kincset tudja ellenfeleitől ellopni és saját hajóit sikeresen megvédeni, megnyeri a játékot.

Összeállítás

Minden játékos öt azonos színű hajót fog irányítani; öt hajótalppal, melyekből kettő alja egy ágyúval van megjelölve, a másik hármon pedig nincs jelölés.

Minden talpon két kis pöcök található, melyek beleillenek a hajók alján található lyukakba. Az első játék előtt minden hajót illesszünk össze egy azonos színű talppal. Az ágyúval jelölt talpak azt jelölik, hogy a hajónak van védelme, az üres talpak pedig azt, hogy az egy védtelen hajó. A védelmet az 5. oldalon részletezzük.



A játék előkészületei

- Minden játékos választ egy színt, majd elveszi a hozzá tartozó öt hajót, öt kincskártyát és három ágyúkártyát ugyanabban a színben.
- A játékosok megkeverik kincskártyáikat, majd egy képpel lefelé fordított húzópaklit alakítanak ki belőle és lehelyezik azt maguk elé.
- Ezután minden játékos a húzópaklija mellé helyezi három ágyúkártyáját és öt hajóját, figyelve arra, hogy a hajók alját egyik játékos se láthassa.

Bevezető kör

A játékosok egyszerre felhúznak egy kártyát kincspaklijukból és képpel felfelé a játéktér közepére helyezik azt. Ezután minden játékos választ egy hajót a készletéből és ráteszi saját, képpel felfelé elhelyezett kincskártyájára, vigyázva, hogy a többi játékos



ne láthassa meg a hajója alját. A kincskártyák értékének tisztán látszaniuk kell. Ezzel a bevezető kör véget ér.

A bevezető kört követően minden játékosnak lesz egy kincskártyája képpel felfelé, melyen lesz egy hajója. A játéktérre helyezett kincskártyán lévő hajók a **tengeren vannak**. Csak a hajó tulajdonosa tudja, hogy a hajó fel van-e fegyverezve (van rajta ágyú szimbólum) vagy védtelen (nincs rajta szimbólum).

A legalacsonyabb kincskártyával rendelkező játékos kezdi az első rendes kört. Ha kettő vagy több játékos egyformán a legalacsonyabb értékű kincssel rendelkezik, véletlenszerűen döntjük el köztük, hogy ki kezdjen. A játék menete az óramutató járása szerint folytatódik, mialatt egymás után kerül sor a játékosok fordulóira.

Példa

Egy négyfős játékban a vörös, a kék, a zöld és a sárga játékos vesz részt. A játék elején minden játékos egyszerre felhúzza a legfelső kincskártyáját. A vörös játékos egy 4-es kincskártyát fordít fel, a kék egy 3-ast, a sárga egy 7-est, a zöld pedig egy 5-öst. Ezután minden játékos a játéktér közepére helyezi a kincskártyáját és választ egy hajót a kincse őrzésére. A sárga játékos például egy 7-es kincskártyát húzott. Mivel a kincspaklijában ez a legértékesebb kártya, a sárga titokban egy felfegyverzett hajót választ, és a kincskártyája tetejére helyezi.





Őt követően minden játékos elhelyezi hajóját a kincs-kártyáján. Mivel a kék játékosé a legkisebb értékű kártya, a 3-as, ő kezdi az első kört.

Védelem

Az **ágyú jelöléssel** ellátott hajótalp azt jelenti, hogy a hajó védett, az üres hajótalp pedig azt, hogy védtelen. A játékosoknak figyelniük kell, hogy a többi játékos ne láthassa meg hajóik alját. A játékosok természetesen saját hajóik alját bármikor megnézhetik.

Egy játékos köre

Egy játékos a saját körében a következő négy akció egyikét hajthatja végre:

- **Egy hajó kifut:** A játékos felhúzza a kincskártyája legfelső kártyáját és felfedi azt. Választ egy hajót

a készletéből és a kincskártyára helyezi úgy, hogy a többi játékos láthassa a kártya értékét. A játékos ezután a kártyát a hajóval együtt a játéktérre helyezi. Ez a hajó és a hozzátartozó kártya most már **a tengeren van**.

- **Egy hajó megérkezik:** A játékos kiválasztja az egyik tengeren lévő hajóját. Elveszi a hajó alatt lévő kincskártyát, és képpel lefelé a pontgyűjtő kupacára helyezi. Ennek a kincskártyának az értéke a játék végén hozzáadódik a játékos pontszámához (lásd „A játék végét” a 7. oldalon). A hajó kikerül a játékból – anélkül, hogy felfedné, hogy az felfegyverzett volt vagy sem.

- **Egy ellenséges hajó megtámadása:** A játékos az egyik ágyúkártját fogja használni egy tengeren lévő, ellenséges hajó kijelölésére, amit meg szeretne támadni. A megtámadott hajót ezután felfordítjuk és kiderül, hogy felfegyverzett vagy védtelen volt.

Ha a hajó felfegyverzett volt, a támadás megghiúsul. A hajót újra felfordítjuk és visszatesszük a kincskártyára. A védekező játékos elveszi a támadó játékos ágyúkártját és képpel felfelé a pontgyűjtő kupacára helyezi azt. Az ellenfelek ágyúkártjai hozzáadódnak a védekező játékos pontjaihoz a játék végén (lásd „A játék végét” a 7. oldalon).

Ha a hajó védtelen, a játékos megszerzi a kincset. A támadó játékos elveszi a kincskártyát, a pontgyűjtő kupacára helyezi azt és eltávolítja ágyúkártját a játékból. A védekező hajó szintén kikerül a játékból. Az a játékos, akinek nincs ágyúkártja, nem támadhat meg másik hajót.

- **Passzolás:** Az a játékos, akinek nincs több kincskártya a paklijában és nincs több hajója a tengeren, passzolhat. Nem kötelező megtámadnia egy ellenséges hajót.



Példa a játékmenetre

A kék játékos első körében úgy dönt, megtámadja a vörös hajót, mely egy 4-es kincskártyán van. A kék játékos kijelöli a megtámadni kívánt hajót és bejelenti, hogy a vörös hajót meg akarja támadni az egyik ágyúkárttyájával. A vörös játékos ezután felfedi a megtámadott hajóját a többi játékos számára. A vörös hajó alján egy ágyú jele látható – tehát a hajó fel van fegyverezve. A vörös játékos elveszi a kék ágyúkárttyáját és saját pontgyűjtő kupacára helyezi azt. A vörös játékos hajóját visszahelyezzük a kártyára és az a tengeren marad.

Ha a vörös játékos hajója védtelen lett volna, a kék játékosnak be kellett volna gyűjtenie a célba vett hajó alatt lévő kincskártyát és saját pontgyűjtő kupacára kellett volna azt helyezni. A vörös játékos hajója kikerült volna a játékból.

A játék vége

A játék akkor ér véget, ha nincs több hajó a tengeren és a játékosok kincskártyái is elfogytak.

A játékosok összeadják a pontgyűjtő kupacuk összes (saját és ellenfelük) kincskártyájának értékét (a rajtuk szereplő számokat), hogy megkapják teljes pontszámukat. Ezután ehhez hozzáadnak egy-egy pontot minden ellenfélhez tartozó ágyúkárttyáért, mely a pontgyűjtő kupacukon van.



A fel nem használt ágyúkártyaért nem jár pont.

A legnagyobb pontszámot elért játékos lesz a győztes. Ha döntetlen alakul ki, a legtöbb ágyúkártya gyűjtött játékos a nyertes. Ha a döntetlen továbbra is fennáll, a játékosok együtt győznek.

Készítők

Játéktervezés: Bruno Faidutti.

Művészeti vezetés: David Ardila

Grafikai tervezés & kivitelezés: Edge Studio

További grafikai tervezés: Brian Schomburg

Szerkesztés & szabályok: Rob Kouba, Sam Stewart, and Tim Uren

Producer: Sally Karkula

Kiadó: Christian T. Petersen

©2009 Fantasy Flight Kiadó, Inc., minden jog fenntartva. Ennek a terméknek tilos bármely részét engedély nélkül sokszorosítani. A Letter of Marque a Fantasy Flight Kiadó védjegye. A Fantasy Flight Games címe: 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. Ezt az információt tartsa meg saját tájékoztatására.



FANTASY
FLIGHT
GAMES

edge®

WWW.EDGEENT.COM

Fordította és szerkesztette a Játékmester Társasjátékbolt megbízásából: **X-ta**
Lektorálta: **Artax**

