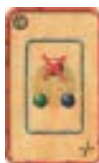


Tartalom

- Az ötödik játékos részére:
- 14 üzletkötő
 - 1 pontjelző
 - 1 paraván
 - 1 ív matrica (14 db)
 - 1 plusz paraván
 - 22 'Jelző'kártya
 - 6 'Játékos segítő' kártya
 - 12 Karakterkártya
 - 14 Eseménykártya
 - Ez a szabályfüzet

Az új Karakterkártyák



A vámtiszt: A játékos választ egy drágakőszínt (Fehéret is beleértve, de a Feketét nem). Ezalatt az értékelés alatt az összes drágakövet, ami megegyezik ezzel a színnel, törlik azokról a Hajókártyákról, amiket a negyedekbe tettek. Következésképpen őket nem tudják megszerezni (a negyedben harmadik játékos jár rosszul – vagy esetleg a második is –). A piac azonban változatlan marad, és fehér drágakövek is teremthetnek olyan szint, ami le lett tiltva, (ha nem a Fehér a kiválasztott szín).

A pénzember: Azon értékelő fázis alatt, amikor ezt a kártyát kijátszák, minden kereskedelmi terület csak 1 pontot hoz annak a játékosnak, aki ott többségben van, a szokásos 3 pont helyett. Ez minden területre érvényes lesz, és minden játékosra, nem csak a többiekre, hanem a lapot kijátszó játékosra is. Ha ezt a lapot ugyanabban a körben játsszák ki, mint amikor a Kereskedőt, akkor a 2 lap hatása kiegyenlíti egymást, és a szokásos 3 pont jár a területekért.



A királyi testőr: A kör során a játékos az üzletkötői egyikét (amik a paravánja előtt vannak) a táblára teheti. Az üzletkötő tehető városra és piacra is; arccal felfele kell letenni és nem számítjuk be a játékos 2 üzletkötője egyikének. Az értékelés fázis alatt így a játékosnak csak 2 megmaradt üzletkötője lesz a döntetlenek feloldására.

Az utánzó: Ez a kártyát akkor rögtön kell kijátszani, amikor egy játékos kijátszik egy Karakterkártyát (figyelmelen kívül hagyva a kör sorrendet). A játékos lemásolja az épp kijátszott kártya képességét, és megkapja annak előnyeit. A Pápa és az Intrikus képessége nem másolható.



A befektető: Az értékelő fázis elején a játékos választ egy drágakőszínt. Ez a kő (szín) nyeri az értékelést a piacon. A többi szín sorrendje a szokásos módon számolódik.



A király kegyence: Ez a kártya nem számít bele abba a 2 kártyába, amit a játékos egy adott körben kijátszhat. A játék végén, az a játékos, aki ezt a kártyát nyerte, 2 pontot ad az üzletkötői összegéhez, amit a Király Kegyencének tettek félre.

A szerzetes: Az értékelő fázis elején, a játékos levehet akár két darabot is az üzletkötőiből a piacról vagy a városból. Az üzletkötők visszakerülnek a játékos paravánja mögé, és a játékos annyi győzelmi pontot kap, amennyi a levett üzletkötő(k) értéke.



A pápa: Ez a kártya nem számít bele abba a 2 kártyába, amit a játékos egy adott körben kijátszhat. A játékos, aki ezt a kártyát nyerte, a lapot a már megszerzett drágakövei mellé teszi. A végső értékelésnél automatikusan megnyer minden döntetlent, amikor a játékosok drágaköveit számolják össze. (azonban ez a kártya a Királyi Kegynél nem dönti el a döntetlent).

A filozófus: Ezen forduló alatt a játékos két területet elválasztó fekete vonalra tehet maximum 2 üzletkötőt. (beleértve a negyedeket elválasztó fekete vonalat is) Az üzletkötők tehetők különböző vonalakra és különböző körökben is. Az értékelő fázis előtt a játékosnak el kell döntenie, hogy melyik területre kerüljön a vonalra tett bábuja.



A Professzor: Az értékelő fázis elején, a játékos választ egy negyedet. Ebben a körben ezen negyedben levő összes üzletkötőnek az értéke eggyel megnő.

A csaló: Ezen körben a játékos kicserélheti 2 drágakövét vagy egy fekete kőre vagy 3 győzelmi pontra.



Az üzér: Ez a kártya nem számít bele abba a 2 kártyába, amit a játékos egy adott körben kijátszhat. A játékos, aki ezt a kártyát nyeri meg, az a lapot a fekete drágakövei mellé teszi. Ha a játék végén, a játékosnak 8 vagy több fekete drágaköve van, kap még 5 bónusz pontot

Események

Az Eseménykártyák (lila keretes lapok) különböző játék élményeket hoznak (például az üzletkötők lehelyezési szabályát módosítják a játék folyamán).

Kétféle esemény van: negyedbeli esemény (ami csak egy adott negyedre érvényes), és általános események. A negyedbeli eseményeket a kártya tetején látható negyed ikon jelöli. A következő leírásban egy (N) jellel fogjuk jelölni ezeket..

Előkészületek: Az eseménykártyákat megkeverjük. A játék előkészületei során minden negyednél 3 Eseménykártyát keverünk össze 3 Karakterkártyával. A fel nem használt lapokat visszatesszük a dobozba, arccal lefele.

Események használata: Amikor a palotába teszünk egy Karakterkártyát (1. Fázis), eseménykártyák is kerülhetnek oda. (ha lila szegélyű a húzott lap).

Ha a húzott lap negyedbeli esemény, akkor azt tegyük a megfelelő kikötőbe, így a játékosok megnézhetik a forduló során. Ha ez egy általános esemény, akkor kövessük az alább található megfelelő információkat, utasításokat. Amikor egy eseményt kihúztunk, tegyünk egy új Karakterkártyát a palotára. (kivéve ha ez az esemény a Karantén, lásd alább). Ha újra egy eseményt húznánk, ne vegyük figyelembe. Ezt dobjuk és cseréljük ki egy új Karakterkártyával. Ugyanezen műveleteket ismételjük meg mindegyik palotánál (így akár négy esemény is lehet aktív egyszerre).

Megjegyezzük, hogy az események megtörténhetnek az utolsó körben (mielőtt a kék keretű Karakterlapok kerülnének elő). Az események csak abban a körben hatnak, amelyik körben aktiválva lettek.

Eseménykártyák



Nagykövetség: Az előkészületi fázis során egy plusz Hajó lapot húzunk, és a város közepére tesszük. A következő értékelés fázis során a palotákra tett üzletkötők nem kerülnek vissza a játékos paravánja mögé. Mielőtt a Piacot értékelnénk, egy speciális, plusz értékelés következik: a játékosok összeadják a négy palotában található üzletkötők értékét. A Hajókártyán levő drágaköveket ugyanúgy, mint a negyedek esetében, a többségben levő játékosok közt osztjuk el.

Csempészaru (2x): A kártyát tegyük a tábla mellé. A körük során a játékosok korlátlan számú üzletkötőt tehetnek a táblára (arccal lefele vagy felfele). Mielőtt a Piacot értékelnénk, minden játékos összeadja a táblán levő üzletkötői értékét. Az a játékos, aki a legnagyobb az összeg az nyer vagy 2 tetszőleges drágakövet vagy 1 fekete drágakövet vagy 3 győzelmi pontot,



Ügynöki jutalék: Az értékelő fázisban a Piac minden oszlopa egy drágakövet ad. A drágakő színe megegyezik az oszlop színével. A drágaköveket a szokásos szabályoknak megfelelően osztjuk ki. Majd a Piacot is a normál menet szerint értékeljük.

Demokrácia (N): Minden üzletkötőnek az értéke 1 lesz, aki a megfelelő negyeden áll a negyed és a területek értékelése során (ez igaz a 0 értékű üzletkötőre is vagy ha Zsoldos vagy Professzor kártyát játsza ki valaki erre a negyedre..



Gazdagodás (N): Minden drágakő után (beleértve a feketét is), amit az adott negyedben gyűjtenek össze a játékosok, kapnak 1-1 pontot.

Inkognito (N): Erre a negyedre üzletkötő csak arccal lefele tehető. De azt nem teheti meg a játékos, hogy arccal lefele tesz bábut, ha a lerakási szabály szerint arccal felfele kellene tennie.



Tolakodás: Amikor az oszlopok értékelése történik, akkor amelyik oszlopra a játékosok a legtöbbet tették fel, az 2 helyett 4-t növekszik, amelyekre a második legtöbbet, az 1 helyett 2 lép előre. A döntetlenek kiértékelése a megszokottak szerint történik, ugyanúgy, mint a csökkentés is. (-1,-2)

Hajótörés (N): Az a hajó, amelyikről azt hitték, hogy kiköt ebben a negyedben, süllyed. E negyedben a játékosok csak a területi bonuszokat (fekete drágakő, 3 pont, kártya) nyerik meg. A Kapitány képessége nem ér semmit ebben a negyedben.



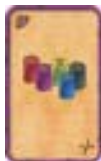
Karantén (N): Ez a negyed karantén alá kerül. A területek üresek. (Nem húzunk Karakterlapot az Eseménylap után). A negyed egyetlen jövedelem forrása a hajó. Értékelése úgy történik, mint normál esetben.

Korlátozás (N): Erre a negyedre minden játékos legfeljebb 2 üzletkötőt tehet arccal felfele vagy lefele.



Felkelés (N): A képességek nem érvényesülnek ebben a negyedben. Nem lehet blokkolni a területet, megváltoztatni a területek értékét, megnézni a rejtett üzletkötők értékét stb...

Spekuláció: Minden játékos választ egy drágakövet titokban a talonból, és a paravánja mögé teszi. A játék végén a játékosom felfedik választásuk. Ha a játékos köve megegyezik azzal, amelyik a piacon a legnagyobb értéket érte el (döntetlennél a szokásos döntés), akkor kap 3 győzelmi pontot. Azon játékosok, akik nem találták el, veszítenek 2 pontot. Azon játékosok pedig akik nem választottak drágakövet nem nyernek és nem is veszítenek semmit.



Átlátszóság (N): Ebben a negyedben az üzletkötőket csak arccal felfele lehet letenni. De azt nem teheti meg a játékos, hogy arccal felfele tesz bábut, ha a lerakási szabály szerint arccal lefele kellene tennie.

Jelzők: A Jelzőkártyákat akkor kell használni, ha egy drágakőből hiány lép fel a talonban. Ha hiány lép fel valamelyikből, akkor az a játékos, akinek 5 drágaköve van abból a típusból, visszateszi a talonba azokat, és helyettük kap egy megfelelő Jelzőkártyát.

3 játékos variáció

A 4-játékos szabályok érvényben maradnak, de:

A játékosoknak el kell dönteniük, hogy 3, vagy 4 negyedben akarnak-e játszani (amennyiben háromban, úgy a 4-es számú negyedet nem használják). Három negyeddal a játéknehezebbé válik!

Minden negyedben csak 3 színes drágakövet lehet szerezni (csak három követ hoz a hajó; a nagy drágakő csak egynek felel meg). A legnagyobb üzletkötői összértékkel rendelkező játékos csak két drágakövet választhat; a második pedig csak az utolsót kapja meg; a harmadik pedig semmit.

A piacra csak a két kisebb drágakövet rakjuk a 2-es és 3-as sorba. Nem lehet üzletkötőt tenni a 0-s és az 1-es sorra.

2 játékos variáció

Ezt ugyan úgy játszuk, mint a 3 játékos verziót (csak itt kötelező három negyedben játszani), kivéve:

Mindenki elveszi a színe szerinti 11 üzletkötőt, továbbá egy harmadik színből négy üzletkötőt ('4', '2', '1' és '0' értékűeket), ami egy semleges játékost fog reprezentálni. Ennek a semleges játékosnak is elhelyezzük a pontjelzőjét a pontszámlálón. A semleges játékos nem vesz részt a sorrend kiválasztásában. A játékosok tehát az '1' és '2' sorrendjelzőkártyákért vetélkednek.

Minden játékos két saját üzletkötőt helyez le, mint normálisan, valamint egyet a semleges játékoséból számmal lefelé. A semleges üzletkötőt bárhova tehetjük, de az értékét soha nem leshetjük meg.

Az értékeléskor az alábbiakat kell figyelembe venni:

A semleges játékos mindig megnyeri a döntetleneket (itt csak egy kivétel van: az Intrikussal bármikor az azt kijátszó játékos nyeri a döntent). A semleges játékos a Herceg, ill. a Király kártyák megszerzésekor megkapja az azokért járó pontot.

Amennyiben másmilyen kártyát nyer, azt a felhasznált lapok közé teszük, és kap egy drágakövet helyette. Automatikusan mindig a piacon a legértékesebb drágakövet kapja. Amennyiben több drágakőnek is azonos legmagasabb értéke van, a balrabb állót kapja (kék, majd zöld, majd sárga, majd piros).

Abban az esetben, ha egy negyedben ér el többséget, a kártyán látható két legértékesebb drágakövet kapja meg. Fehér drágakő esetén, a piacon a legértékesebb drágakövet kapja meg helyette.

Amennyiben a semleges játékosnak kell a piacon a drágakövek értékét megváltoztatnia, azt annak a drágakőnek az értékét fogja megemelni, amelyiket a legnagyobb számban birtokol. Abban az esetben, ha több drágakövet is azonos legtöbb számban birtokol, a piac szerinti balrabb állót változtatja.

A játék végén, ha a semleges játékosnak nincs egy drágakőfajtából, akkor is úgy kap pontot, mintha a 3. játékos lenne.

Megjegyzés: Amennyiben a játékosok elég tapasztaltak, megemelhetik a semleges játékos üzletkötőinek értékét 4, 3, 1 és 0 értékekre (és akár tovább is mehetnek !)

5 játékos variáció

Ahhoz hogy ezen verziót játszhasátok, a kiegészítőbe csomagolt két üzletkötőt is fel kell használni. A 4-játékos szabályok érvényben maradnak, de:

A kezdő készletből egy '1' értékű és egy '3' értékű üzletkötőt vegyünk ki, és tegyük vissza a dobozba.

A piac feltöltésekor a húzott hajókártya mind a négy drágakövet használjuk fel. (a nagy drágakövet kétszer számítva). Ezeket a köveket véletlenszerűen tegyük a piac 0,1,2,3 sorára. Az üzletkötő lehelyezés fázis alatt a játékosok tehát tehetnek üzletkötőt a 0-s sorra is (ami ugyanúgy hoz 1 győzelmi pontot, mint a többi).

A licit a kör sorrendért ugyanúgy megy, mint egyébként, de ne felejtjük el az 5. Sorrendjelző kártyát is hozzátenni.

Az üzletkötő lerakási fázisban csak 3 kör van a négy helyett (vagy más szavakkal a játékosok 6 üzletkötőt tehetnek le – 3-t arccal felfele, 3-t arccal lefele – a 8 helyett).

A játék végén úgy értékelünk, mint az alapjátékban, és az a játékos, aki 5. lesz egy adott szín értékelésénél, az nem kap pontot ezért a színért. Hasonképp, ha két játékos döntetlenre áll a negyedik helyen, akkor egyikük sem szerez pontot.(ami a szabály normál alkalmazása a döntetlenre).

Királyi kegy

A Királyi kegy verzió, amit mi kimondottan ajánlunk játékra, 3, 4, 5 fővel játszható. Minden esetben csak az első három talpnyaló értékelődik (hacsak a döntetlenek arra nem kényszerítik a játékosokat, h megosszák a pontjaikat.)

Fordította: Dunda

(A fordításhoz felhasználtam Valentin Ys fordítását, köszönet érte.)