

ZANZIBAR

Ahol a bors terem

Franz Benno Delonge játéka, © Winning Moves, 2007
2-5 játékos részére 10 éves kortól, kb. 45 perc
a leírás Steve McKeogh angol fordítása alapján készült
fordítás: Gibbon <http://tarsas.bbnet.hu/>

Játékötlet:

Zanzibáron, a rejtélyes fűszerszigeten, mindenhol fűszereket vásárolhatsz. Bárhová is nézel, borsot, gyömbért, szegfűszeget, fahéjat és vaníliát találsz. Ahhoz, hogy sikeres üzleteket köthess, és sokat keress, okos terveket kell szőned. A kereskedőidnek a megfelelő időben a megfelelő helyen kell lenniük, hogy előnyös rendeléseket teljesíthessenek. Ravaszul kell mozgatnod a kereskedőidet, mert ha túl hamar felfeded a szándékaid, ellenfeleid megpróbálhatják keresztülhúzni a számításaid.

A doboz tartalma:

- 1 db játéktábla
- 5 db pontszámjelző, 1-1 db a játékosok színeiben
- 50 db rendeléskártya, 10-10db a játékosok színeiben
- 30 db kereskedő bábu, 6-6 db a játékosok színeiben
- 1 db matrica-ív, a matricák 2-től 7-ig számozottak

Az első játék előtt a kereskedő bábuk tetejét fel kell matricázni. Így könnyebben követhető lesz, hogy a különböző méretű bábuk közül melyik milyen messze mozoghat. A 2-es szám kerül a legmagasabb bábura, a 3-as a második legnagyobbra és így tovább egészen a 7-esig, ami a legkisebbre kerül. Ez a szám fogja megmutatni, hogy egy adott kereskedő hány területnyi mozgásra képes, amíg a bábu magassága a kereskedő erejét jelzi.

Előkészület:

Terítsd ki a játéktáblát az asztal közepére. A szigeten több falu is található 5 különböző tartományban (északi, déli, keleti, nyugati és központi tartomány). A falvak lehetnek semlegesek (ezeken kunyhók láthatók) vagy fűszerszimbólummal jelzettek. A tengeren látható üres helyeket együtt kell kezelni, hatodik régióként.

Mindegyik játékos megkapja a színéhez tartozó 10 rendeléskártyát (5 fűszerkártya és 5 tartománykártya) és a kereskedőit:

- 2 vagy 3 játékos mind a 6 kereskedőt (2-7 számozású kereskedőket)
- 4 játékos a 2-6 számozású kereskedőket
- 5 játékos a 2-5 számozású kereskedőket

Mindenki megkeveri a saját kártya pakliját és lefordítva maga elé helyezi. A pontszámjelzőket kezdésnek a 10-es számra kell helyezni.

A játékosok egymás után, felváltva kereskedőket helyeznek a táblára. Az a játékos kezd, aki utoljára járt bazárban, és a tábla valamelyik üres mezőjére helyezi az egyik kereskedőjét. Ez után a többi játékos is, felváltva, egy-egy bábut helyez a táblára, és ez addig folytatódik, amíg minden kereskedő bábu táblára nem kerül. Az elhelyezésnek két megszorítása van:

- falvakra vagy üres helyekre csak egy kereskedő kerülhet,
- egy tartományra (ez lehet a tenger is) minden játékosnak csak egy kereskedője helyezhető.

Miután az összes bábu táblára került, mindegyik játékos felhúzza a saját kártya paklija felső két lapját. A húzás eredményét titokban kell tartani.

A játék menete:

A fordulóban mozgathatod a kereskedőidet a táblán ahhoz, hogy teljesítsék a kezekben lévő kártyák rendeléseit, miközben próbálsz olyan sok pontot szerezni, amennyit csak lehet. Ezt úgy valósíthatod meg, hogy a kereskedőid közül amennyit csak tudsz, eljuttatsz a kártyán jelölt falvakba. Amikor elégedett vagy a kereskedők számával, kijátszhatod a kézben lévő kártyádat és megkapod az érte járó pontokat. Ez után a saját paklid következő, legfelső lapját kézbe veheted. Néha szükség lehet egy veszteséges vagy az alacsony pontszámú kártya kijátszására is, hogy mihamarabb elkezdhess egy hasznosabb rendeléssel foglalkozni.

Rendeléskártyák:

Egy fűszerkártyán található valamelyik rendelés teljesítéséhez az adott fűszert termelő (fűszer szimbólummal jelzett) falvakból kell megfelelő számút elfoglalni.

Egy tartománykártyán található valamelyik rendelés teljesítéséhez az adott tartományban kell megfelelő számút falvat elfoglalni (semlegeseket is beleértve).

Miután mozgattad a kereskedőidet, eldöntheted, hogy elégedett vagy-e az elért eredménnyel, és teljesítettnek veszed-e az adott megrendelést, vagy nagyobb haszon reményében megpróbálsz a következő körökben további megfelelő helyeket elfoglalni.

Fontos: 2-3 játékos esetén csak 9 rendeléskártyát kell (lehet) teljesíteni, 4-5 játékos esetén csak 8-at (lásd: ***Megrendelés teljesítése***).

A játékkör:

A saját körödben a következőket teheted meg:

- mozgathatod 3 kereskedődet, azután
- kijátszhatasz és értékelhetsz egy vagy két rendeléskártyát (nem kötelező).

Kereskedők mozgatása:

A körödben megteheted (de nem muszáj), hogy a kereskedőid közül 3-at mozgatsz a kereskedelmi útvonalak mentén.

Minden kereskedőre az alábbi megkötések vonatkoznak:

- körönként csak egyszer mozoghat és

- legfeljebb olyan távolságra, amennyi a számozása.
- Annak a helyek, amelyen keresztülhalad, vagy szabadnak kell lennie, vagy a kereskedőnek azt „szabaddá kell tennie”.

Egy kereskedő:

- nem foglalhat el olyan területet, és nem is haladhat át olyanon, ahol nála erősebb kereskedő található;
- nem foglalhat el olyan területet, és nem is haladhat át olyanon, ahol saját (ugyanolyan színű) kereskedője található;
- eltolhat egy gyengébb (kisebb) kereskedőt, vagy el is üldözheti azt;
- eltolni nem tud egy ugyanolyan erős (azonos méretű) kereskedőt, de elüldözheti az.

Eltolás jelentése:

Eltolni akkor lehet egy kereskedőt, ha van üres hely a kereskedő közelében.

Ha egy olyan helyre akarod mozgatni egy kereskedőt, amit már elfoglalt egy ellenfél gyengébb (alacsonyabb) kereskedője, eltolhatod azt bármelyik szomszédos, szabad helyre. Nem tolhatod az ellenfél kereskedőjét arra a helyre, ahonnan a kereskedőd érkezett. Ezt az eltolást addig lehet ismételtetni (vagyis „maga előtt tologatni”), amíg az erősebb kereskedő el nem érte el a mozgása határát.

Elüldözés jelentése:

Elüldözni akkor lehet egy kereskedőt, ha nincs üres hely a kereskedő közelében.

Ha nincs szomszédos üres hely, amire el lehetne tolni az ellenfél kereskedőjét, akkor el lehet üldözni, vagyis a tábla bármelyik szabad, üres területre áthelyezhető.

Bár egy kereskedő nem tolhat el egy vele azonos erejű kereskedőt, elüldözheti azt, ha az ellenfél kereskedője melletti szomszédos területek közül egyik sem szabad.

Kereskedő:

erő = méret

hatótávolság = számozás

3 kereskedő mozgatható.

Gyengébb vagy egyforma erejű kereskedő mozdítható el az útból:

Eltolni egy gyengébb (kisebb) kereskedőt lehet egy szomszédos üres helyre.

Elüldözni egy gyengébb (kisebb) vagy ugyanolyan erős (ugyanakkora méretű) kereskedőt lehet, ha nincs szomszédos üres mező. Ekkor a táblán bárhová áthelyezhető.

Példa: A zöld mozgatni akarja a 3-as számozású kereskedőjét A-ból B-be.

Lehetséges: Van egy szabad hely A és B között (nincs ott más kereskedő), és a kereskedő 3 területnyi mozgásra képes (A és B között a távolság 2).

Lehetséges: Menet közben a másik játékos gyengébb kereskedőjét eltolja a szomszédos szabad térre, és onnan újra tovább tudja tolni.

Lehetséges: Az ugyanolyan erős piros kereskedő mellett nincs szomszédos szabad terület, így el lehet üldözni a tábla egy tetszőleges pontjára, majd következő lépésként a kicsi piros kereskedőt már el lehet tolni.

Nem lehetséges: Az utat eltorlaszolja egy erősebb, nagyobb kereskedő.

Nem lehetséges: Az utat egy saját kereskedő torlaszolja el.

Nem lehetséges: Nem lehet eltolni az ellenfél kereskedőjét, mert ugyanolyan erős, viszont elüldözni sem lehet, mert van egy szomszédos szabad helye.

Megrendelés teljesítése és pontozása:

A köröd végén, ha akarod, a kezekben lévő kártyák közül egyet vagy kettőt értékelthetsz. Ahhoz, hogy ezt megtehesd, helyezd magad elé arccal felfelé a kártyát, majd ellenőrizd, hogy a kereskedőid közül mennyi található a fűszerrel jelzett falvakban, vagy a jelezett tartományban. A kártyáról leolvasható az eredményt, vagyis hogy a spirális pontozópályán mennyit kell előre vagy hátrafelé (ha nincs elég kereskedő a szükséges falvakban) mozgatni a pontjelzőt.

Miután befejezted az értékelést, húzz új kártyá(ka)t, az értékelt(ek) helyett.

Értékelés

A kereskedők a megfelelő falvakban számítanak.
Nyereség vagy veszteség megállapítása.
Húzz új kártyá(ka)t.

Példa: A játékosnak a szegfűszegekkel jelzett falvakban van 3 kereskedője. Így 1 pontot szerez és mozgatja a pontszámjelzőjét, 1 hellyel előre. Ha neki csak 1 kereskedője lett volna a falvakban, akkor -5 pontot szerzett volna, és 5 hellyel vissza kellett volna mozgatnia a jelzőjét.

Általában csak azt a rendeléskártyát lehet eldobni, ami már értékelésre került. Azonban a játék alatt egyszer (2 vagy 3 játékos esetén) vagy kétszer (4 vagy 5 játékos esetén) el kell dobni egy kártyát anélkül, hogy használnád, és helyette újat kell húzni. Ezt akkor kell megtenni, mikor felhúzol egy kártyát, vagy a későbbi körökben egy értékelés helyett.

2-3 játékos esetén 1 kártyát félre kell tenni anélkül, hogy értékelésre kerülne, 4-5 játékos esetén 2 kártyát.

A játék vége és értékelés:

Az utolsó kör akkor kezdődik, amikor egy játékos az utolsó kártyáját is kijátszotta. A többi játékos még végigjátszhatja az utolsó körét. A játék nyertese az lesz, aki a legtöbb pontot szerezte. Döntetlen esetén az a nyertes, aki először játszotta ki az utolsó kártyáját.