



# Portolano

16. század, az érett reneszánsz kora. Virágzik a hajózás és a tengeri kereskedelem, hajótársaságok flottái hálózák be a nagy vizeket. Óriási a verseny a fellelhető árukért, amiket el kell juttatni a kikötői vásárokbá. A legrövidebb út azonban sokszor veszélyekkel teli. Legyél te a legügyesebb hajóskapitány, aki mindig megtalálja a megfelelő útvonalat, a legjobb pillanatban ér a portékájával a kikötőbe, és nem ijed meg egy kis portyázástól sem! Az asztalon már előtte hever a portolano, vagyis a navigáláshoz szükséges hajózási térkép, neked csak a parancsot kell kiadnod a legénységnek, és már kezdődhet is a kaland.

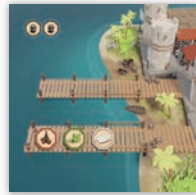
## A játék célja

A játékosok célja, hogy hajóikat fejlesztve és a legénységüket kordában tartva elvégezzék küldetésüket, árukat vegyenek fel szigetekről, majd azokat elszállítva minél nagyobb haszonnal adják el a kikötői kereskedőknek. Utazásaik során sokszor kerülnek szembe vetélytársaikkal, és olykor a kalózok is megnehezítik dolgukat, de ha van elég ágyú a hajón, akkor nagy baj nem érheti őket. Az a hajóskapitány, aki nem szentel kellő figyelmet a rumkészletére, könnyen bajba kerülhet, mert a legénység fellázad, és hajója csak hánykolódni fog mindaddig, míg újra nem jut rumforráshoz. A játékot az nyeri, aki a játék végére a legtöbb tallért gyűjti össze, egyúttal kiérdemli a Tengerek farkasa címet is.

## A játék elemei



13 db kétoldalú tengerlapka



8 db kétoldalú kikötőlapka



5 db hajóorr



9 db hajótatlapka



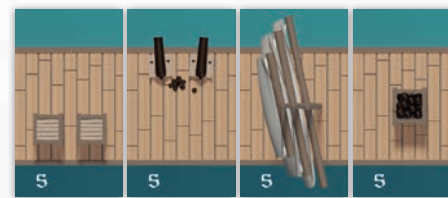
25 db mozgásjelölő kártya, 5-5 db a játékosok színeiben



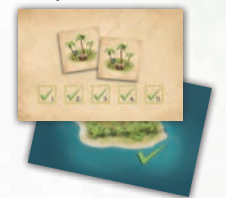
5 db kereskedőhajó



1 db kalózhajó (fekete)



24 db hajóbővítmény, 6-6 db 4-féle típusból



12 db küldeteskártya



6 db dobókocka



15 db ágyú



5 db rumoshordó jelölő



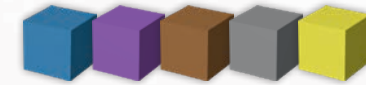
54 db portékajelölő: 17 db fehér gypot, 17 db piros bor, 17 db zöld tea, 3 db barna kakaó



52 db érme, 1 és 5 tallér értékű



1 db Békelovag jelölő



15 db küldetésjelölő, 3-3 db a játékosok színeiben



3 db kétoldalas kínálati tábla



15 db kincsesláda, 5-5 db 1, 2 és 3 értékűvel

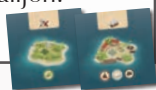
1 db szélirányjelölő és pörgettyű



## Előkészületek

Az alábbi szabályok 4-5 játékos esetén érvényesek. 2-3 játékos esetén lásd a Játékváltozat 2-3 játékos részére fejezetét!

**1.** Véletlenszerűen válasszatok 3 kikötőlapkát, és alaposan keverjétek össze a tengerlapkákkal, majd alkossatok ezekből egy 4x4-es játéktérret az asztal közepén úgy, hogy mindenki jól lássa! Minden lapkánál véletlenszerűen döntsétek el, hogy melyik oldala legyen felfelé. A lapkákat úgy kell lerakni, hogy azok mindegyike azonos irányba álljon.



**2.** Válasszatok egy kínálati táblát, és azt egyik oldalával felfelé tegyétek a játéktér mellé, majd a játékoszámnak megfelelően töltsétek fel az azon feltüntetett portékákkal (pl. 4 játékosnál a 4+ helyek és azok között minden mező)! A portékák levétele a kínálati tábláról a nyíl szerinti irányban, sorrendben történik. Az előkészületek után a kínálati táblára nem kerülhet fel új portéka. Minden esetben, amikor a játékosnak el kell dobnia egy portékát, azt a dobozba kell tennie.



**3.** Az érmeket, dobókockákat és a kincsesládákat talléros oldalukkal lefelé tegyétek a játéktér mellé mindenki által könnyen elérhető helyre! A kincsesládákat képpel lefelé tegyétek egy kupacba!



**4.** Tegyetek a játéktér mellé háromszor annyi ágyút, mint amennyi a játékosok száma!



**5.** Keverjétek meg a küldeteskártyákat, és hármat véletlenszerűen fedjétek fel a játéktér mellé! Ezek fogják meghatározni az aktuális játék extra céljait. A többi küldeteskártyát tegyétek vissza a dobozba! Ha a kiválasztott küldeteskártyák között van az, hogy ne legyen ágyú a hajón, vagy az, hogy ne legyen zendülés, akkor ezekre minden játékos rakjon fel 1-1 küldetésjelölőt!



**6.** Minden típusú hajóbővítményből tegyetek a játékosok számával megegyező számút a játéktér közelébe! Minden típus külön legyen egy-egy halomban úgy, hogy legalul az 1-es, legfelül a játékosok számával megegyező értékű elem legyen! Így pl. négy játékos esetén minden típusból letről felfelé haladva az 1-2-3-4 értékű hajóbővítmények lesznek lehelyezve. A 0 értékű hajóbővítményeket csak a játék előkészítése során használjátok, amikor az Ezermeister képességgel (lásd Hajóatlappák speciális képességei) rendelkező játékos választ magának egy hajóbővítményt.

**8.** A játékot az a játékos kezdi, aki utoljára látott vitorlás hajót. A kezdőjátékos megkapja a szélirányjelző pörgettyűt és azt a játéktér mellé helyezi úgy, hogy az a játék végéig a lapkák olvasási irányának megfelelően álljon. Ezután lehelyezi a kalózhajót egy általa választott tetszőleges tengerlapkára, majd a kezdőjátékostól kezdve az óramutató járása szerinti sorrendben minden játékos lehelyezi saját hajóját az egyik tengerlapkára. Egy lapkán akár több hajó is tartózkodhat, és a kalózzal egy lapkán is lehet kereskedőhajó.

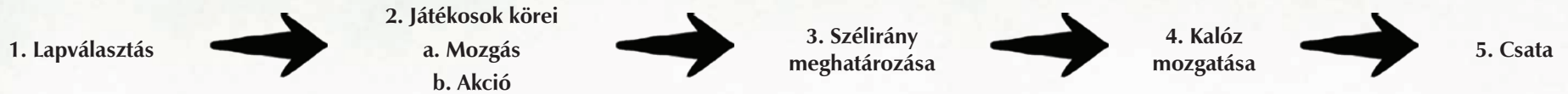
A kezdőjátékos pörgesse meg a szélirányjelzőt! Ez fogja meghatározni az első forduló szélirányát (Észak, Dél, Kelet vagy Nyugat).

**7.** Minden játékos vegye el a választott színével megegyező színű kereskedőhajót, küldetésjelölőket és hajóorrrot, egy rumoshordó jelölőt, és öt mozgásjelölő kártyát! Keverjétek meg a hajóatlappákat, és minden játékosnak osszatok véletlenszerűen egyet! A hajótatlapka határozza meg, milyen kiváltsággal rendelkezik a játékos (lásd Hajóatlappák speciális képességei). A hajó orra balra nézzen! A rumoshordót rakjátok balról a harmadik mezőre a hajóorron található raktérben! A játék során a raktérben fogjátok gyűjteni a megszerzett portékák jelölőit is úgy, hogy azok mindig a rumoshordó jelölőtől jobbra legyenek elhelyezve. Szükség esetén portéka és rum bármikor kidobható a hajóból, és a portékák bármikor átrendezhetők.

*Megjegyzés: Ha egy játékos hajótlapján szereplő képessége a Békelovag (lásd Hajóatlappák speciális képességei), akkor ő erre tegyen egy jelölőt, jelezve, hogy még nem használta a játék során csak egyszer használható képességét.*

## A játék menete

A játék több fordulóból, és minden forduló több fázisból áll.



A forduló végén (a Csata fázis után) az addigi kezdőjátékos továbbadja a széljelölőt a tőle balra ülő játékosnak. Ez a játékos lesz a kezdőjátékos a következő fordulóban. A játék végét az váltja ki, ha valamelyik nyersanyag elfogy a kínálati tábláról. Ekkor még fejezzétek be az aktuális fordulót, majd játsszatok le még egy teljes fordulót! Ezután kezdetét veszi a játék végi pontozás.

### 1. Lapválasztás



Egy forduló elején minden játékos kiválaszt a mozgáskártyái közül egyet, és azt maga elé helyezi képpel lefelé.

Ha egy játékosnak a forduló elején nincs rum a hajója rakterében, akkor a legénység fellázad. Ekkor a játékos nem játszhat ki mozgáskártyát, hajója a szélirányba fog sodródni (lásd Mozgás).

Ha egy játékos hajója az előző fordulóban sodródott, az akció vagy csata fázisban nem tudott rumot szerezni, akkor a forduló elején, a mozgáskártyák kijátszása előtt eldobhat két portékát, hogy cserébe kapjon egy rumot. Ha ekkor barna kakaó portékát dob el, az egy portékának minősül. Az így eldobott portékák visszakerülnek a dobozba.

Ha egy játékos rendelkezik Extra vitorla hajóbővítménnyel (lásd Hajóbővítmények), és kettőt szeretne mozogni, akkor két mozgáskártyát rak le maga elé olyan sorrendben, amilyen sorrendben végre kívánja azokat hajtani. Ha mindkét lépését ugyanabba az irányba kívánja végrehajtani, akkor a kiválasztott irány mellé a 2x mozgáskártyát rakja le maga elé.

Ha egy játékos hajótatján szereplő képessége a Stratéga (lásd Hajóatlappák speciális képességei), és ebben fordulóban nem kíván elmozdulni, akkor csak a 2x mozgáskártyáját rakja le maga elé.

### 2. Játékosok körei

Miután minden játékos, aki rendelkezik rummal, letett egy vagy két mozgáskártyát, a kezdőjátékoskal kezdve, majd az óramutató járásával megegyező irányba haladva a játékosok körei következnek. Minden játékos teljesen végrehajtja a körét mielőtt a következő játékos köre következne.

Egy játékos köre két részből áll: mozgás és akció.

#### a. Mozgás

Az aktuális játékos felfedi a választott mozgáskártyáját vagy kártyáit, és végrehajtja az azo(ko)n szereplő mozgást. Mozgás során hajóját az általa választott irányba mozgatja egy élszomszédos tengerlapkára. Ha rendelkezik Extra vitorla hajóbővítménnyel (lásd Hajóbővítmények), és két kártyát játszott ki, mindkét kártya mozgását végrehajtja. Ha egy játékos hajótatján szereplő képessége a Stratéga (lásd Hajóatlappák speciális képességei), és csak a 2x mozgáskártyáját játszotta ki, akkor a hajója nem mozog, hanem az aktuális lapkán marad.

Mozgáskor figyelembe kell venni, hogy a Föld gömbölyű, így ha a játékos egy szélső lapkán áll, és a mozgása hatására a játéktérről le kellene lépnie, akkor ezt a lépését a sor vagy oszlop másik végén fejezi be, úgyszólván körbe megy.

Minden mozgás energiát, jelen esetben a legénység rumot követel. Ha a játékos széliránynak megfelelő irányban halad, akkor 0, arra merőlegesen 1, azzal szemben haladva 2 rumot fizet lépésenként, amit hajója rakterében a rumoshordó jelölő balra mozgatásával jelez. Ha az Extra vitorla hajóbővítmény (lásd Hajóbővítmények) hatására két lapka távolságot tesz meg, akkor mindkét lépésért külön kell fizetnie a szükséges mennyiségű rumot. Ha egy játékos hajótatján szereplő képessége a Stratéga (lásd Hajóatlappák speciális képességei), és azt választotta, hogy ebben a körben nem mozog, akkor ezért neki nem kell rummal fizetnie.

#### b. Akció

A játékos a mozgás végén végrehajthatja annak a lapkának az akcióit, amelyekre érkezett (lásd Lehetséges akciók). Ha rendelkezik Extra vitorla hajóbővítménnyel (lásd Hajóbővítmények), és ebben a fordulóban két lapkányit lépett, csak annak a lapkának az akcióját hajtja végre, amelyekre a második lépése után érkezett.

Ha egy játékos nem játszott ki mozgáskártyát, mert a forduló elején nem volt rum a hajója rakterében, és a legénység fellázadt, akkor hajója a szélirányba sodródik egy lapkányit. Ha a játékos a forduló elején rendelkezett legalább egy rummal, de egy, vagy Extra vitorla hajóbővítménnyel (lásd Hajóbővítmények) két olyan mozgáskártyát játszott ki, amik összes költségét nem tudja kifizetni a rakterében lévő rummal, akkor szintén zendülés tör ki, egyik mozgáskártyát sem lépi le, hanem hajója a szélirányba sodródik egy lapkányit, és a rakterében lévő összes rumot elveszíti. Ha a játékos rendelkezik Extra vitorla hajóbővítménnyel (lásd Hajóbővítmények), akkor is csak egy lapkányit sodródik.

Amikor a játékos hajója egy tengerlapkáról lépett el, és azon nem tartózkodik sem másik játékos, sem a kalózhajója, akkor a lapkát megfordítja a másik oldalára.

*Példa: Péternek két rum van a hajóján és van extra vitorlája, a fenti képen látható szélirány mellett a kártyáival azt jelzi, hogy az adott fordulóban délre, majd keletre szeretne menni. Ez 2+1 rumba kerülne neki, vagyis zendülés tör ki a hajóján, elveszíti mind a két rumot és a tervezett mozgása helyett egyet sodródik északra.*

Példa:



Ha egy játékos hajótatján szereplő képessége a Stratéga (lásd Hajóatlappák speciális képességei), és ebben a fordulóban a hajója nem mozgott, akkor is végrehajthatja a lapkája akcióját. Ha egy játékos hajója a tengerlapkára zendülést követő sodródás következtében érkezett, akkor is végrehajthatja a lapkája akcióját.

## Lehetséges akciók

Az aktuális játékos a körében, a mozgása végén akciót hajthat végre, attól függően, hogy milyen lapkára lépett.

### Tengerlapkák akciói

Ha a játékos tengerlapkára érkezik, felvehet egy portékát vagy egy ágyút, és végrehajthatja a lapka akcióját. A felvétel és az akció elvégzésének sorrendje tetszőleges, és bármelyiket vagy akár mindkettőt is ki lehet hagyni.

Az elvehető portékák a tengerlapka alján vannak feltüntetve, a játékos azok közül szabadon választva vehet el egyet a kínálati tábláról, majd hajója rakterének egy üres helyére teheti. Ha a tengerlapka alján fel van tüntetve ágyú, akkor portéka helyett elvehet egy ágyút a játék elején kikészített készletből, majd hajója egyik szabad ágyúhelyére teheti azt. Ha a játék elején kikészített ágyúkészlet elfogyott, akkor nem választhat ágyút. Ha a kínálati táblán a feltüntetett elvehető fehér gyapot, piros bor vagy zöld tea sorban a soron következő portéka barna kakaó, akkor a játékos azt veszi el, és helyezi el hajója rakterében. Ez később, kikötőlapkán, akár két tetszőleges portéka helyett lesz használható (lásd Kikötőlapkák akciói).

A tengerlapkák tetején az alábbi akciók lehetnek:



**Hajóbővítés:** Egy tallért befizetve vegyél el egy általad választott típusú, még elérhető hajóbővítményt! Mindig az adott típusból a legfelső, még elérhető legnagyobb értékű hajóbővítményt vedd el! Elvehetsz ugyanolyan hajóbővítményt is, amilyennel már rendelkezel.



**Portéka-rum kereskedelem:** Cserélj portékát rumra, vagy rumot portékára (egy akció során csak az egyik irányba) 1:1 arányban. Egy akció során akár többet is cserélhetsz, és akár különböző portékákat is. Ha a csere során portékát szerzel, azt ne a kínálati tábláról, hanem a dobozból vedd el! A csere során nem szerezhetsz barna kakaó portékát.



**Portéka-portéka kereskedelem:** Cserélj portékát portékára 1:2 arányban, vagyis egy portékát beadva vegyél el két portékát, amik különbözőek is lehetnek! Egy akció során csak egy portékát cserélhetsz. A beadott portékát a dobozba tedd, és a kapott portékákat a dobozból vedd el! Nem vehetsz ki olyan portékát a dobozból, mint amelyet a csere során beadnál. A csere során nem szerezhetsz barna kakaó portékát. Ha barna kakaó portékát adsz be, akkor is két portékát kapsz cserébe.



**Ingyen rum:** Kapsz egy rumot. A rumoshordó jelölőt mozgasd a hajó rakterében eggyel jobbra!



**Tallér:** Kapsz 1 tallért.



**Béke szigete:** Ebben a körben kimaradsz minden csatából. Ezen a lapkán állva nem választhatod azt, hogy egy csatában részt szeretnél venni.

*Ha portéka-portéka kereskedelem vagy Ingyen rum akció végrehajtása során nincs szabad hely a hajó rakterében, a játékos bármelyik portékát vagy rumot kidobhatja, és/vagy a raktérben található portékákat átrendezheti úgy, hogy mindegyik portéka a rumoshordó jelölőtől jobbra helyezkedjen el. Az így felszabadult helyre teheti az újonnan választott portékát, vagy odamozgathatja a rumoshordó jelölőt.*

### Kikötőlapkák akciói

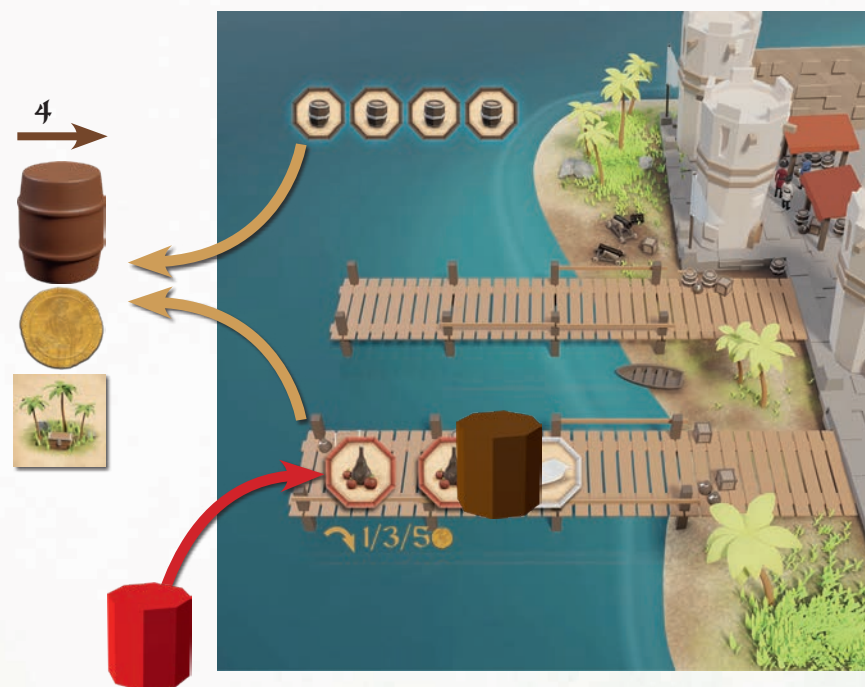
Minden kikötőlapka két információt tartalmaz: a kikötőbe kirakodható portékákat és hogy kirakodáskor mennyi rummal lehet feltölteni a rakteret.

Amikor a játékos hajója a mozgás végén kikötőbe ér, kirakodhat a még üres helyekre olyan portékákat, amit a kikötőben igényelnek. Dönthet úgy is, hogy nem minden portékáját rakodja ki, amit a kikötőben igényelnek. A barna kakaó portéka speciális, mivel az két tetszőleges portéka helyett használható. A játékos dönthet úgy, hogy egy barna kakaó portékát a kikötőben két egymás mellett lévő üres lerakóhelyre tesz le. Dönthet úgy is, hogy barna kakaó portékát egy különálló lerakóhelyre rakja le, de ekkor az csak egy portékát helyettesít.

A kikötőkben a portékák lerakódásának sorrendje tetszőleges, nem kell balról jobbra, vagy jobbról balra haladni. A játékos a kirakodott portékák száma alapján tallért kap: 1/2/3/4/5 kirakodott portéka esetén 1/3/5/7/10 tallért vehet el. A két egymás mellett helyre lerakott barna kakaó portéka két portékának számít. Kirakodás után feltöltheti hajója rakterét legfeljebb annyi rummal, ami a kikötőlapkán fel van tüntetve (ehhez azonban legalább egy portékát ki kell rakodnia, ellenkező esetben nem kap rumot). Dönthet úgy, hogy nem rakodja be az összes elérhető rumot, vagy hogy kidob portékát, hogy helyet szabadítson fel a rumnak. Amennyi rumot felvesz, annyi mezőt lépteti a rumoshordó jelölőt jobbra.

Abban az esetben, ha a játékos az utolsó hiányzó portékát is kikapolta egy kikötőbe, a megszerzett tallérok és rum mellé egy kincsesládát húzhat a képpel lefelé tárolt közös kínálatból. A megszerzett kincsesládát képpel lefelé tárolja maga előtt. Ezt követően a teljesen feltöltött kikötőlapkáról a portékákat visszateszi a dobozba, és a lapkát kicseréli egy újabb kikötőlapkára. Az aktuális játékos ebben a fordulóban az új kikötőlapkára már nem rakodhat ki. Ha már nincs több kikötőlapka a kínálatban, akkor a korábban használt lapkákat megkeveri, és másik oldalukkal képez belőlük húzópaklit, amiből így tud választani és a játéktérre tenni.

Példa:



### 3. Szélirány meghatározása

Miután minden játékos végrehajtotta a körét, a kezdőjátékos megpörgeti a szélirányjelzőt. Ez a szélirány (Észak, Dél, Kelet vagy Nyugat) lesz érvényes a forduló további részében, a kalózhajó mozgatása és a csata során, valamint a következő fordulóban a játékosok köreiben is.

**Fontos: A szélirányjelzőt mindig úgy tegyék magatok elé, hogy az a játéktér olvasási irányának megfelelően álljon!**




### 4. Kalóz mozgása

A kezdőjátékos a széliránynak megfelelő irányba elmozgatja a kalózhajót egy lapkával. Mozgáskor figyelembe kell venni, hogy a föld gömbölyű, így ha a kalózhajó egy szélső lapkán áll, és a mozgása hatására a játéktérről le kellene lépnie, akkor ezt a lépését a sor vagy oszlop másik végén fejezi be, úgyszólván körbemegy.

Amennyiben azon a lapkán, ahonnan a kalóz ellépett, a mozgást követően nem maradt egyik játékos hajója sem, a lapkát át kell fordítani a másik oldalára.


**Fontos: A kalózhajó semmilyen körülmények között nem állhat meg kikötőlapkán, így abban az esetben, ha a kalózhajó kikötőre lépne, a kezdőjátékos tovább mozgatja a széliránynak megfelelően, míg tengerlapkára nem érkezik.**

### 5. Csata

 Ha egy vagy több játékos hajója olyan tengerlapkán van, ami azonos vagy élszomszédos a kalózhajó lapkájával, vagy ha kettő vagy több játékos azonos lapkán van, csatára kerül sor. **Csata során először a kalózhajóval kell csatázni, és az ebben részt vevő játékosok már nem csatáznak egymással, még akkor sem, ha azonos lapkán állnak.**


*Megjegyzés: Ha egy játékos hajótatján szereplő képessége a Békelovag (lásd Hajótatlapkák speciális képességei), akkor a fordulóban az első csatája előtt be kell jelentenie, hogy nem kíván részt venni a forduló egyik csatájában sem. Ekkor a hajótatján lévő jelölőt el kell távolítania. A játékosnak nincs lehetősége arra, hogy a hajótatján szereplő képességet kihasználva a fordulóban csak bizonyos játékosok elleni csatából maradjon ki, de egyes általa választott játékosokkal viszont csatázzon.*

#### Csata a kalózhajóval


 Minden játékosnak, akinek hajója a kalózhajóval azonos vagy élszomszédos tengerlapkán áll, csatáznia kell a kalózhajóval. Ha egy játékos hajója kikötőlapkán áll, nem fog csatázni a kalózhajóval, még akkor sem, ha az a kikötőlapka a kalózhajó lapkájával élszomszédos.

**Fontos: Egy sor két szélén lévő, illetve egy oszlop alsó és felső lapkája egymással élszomszédosnak minősül!**

A kalózhajó minden ellenfelével külön csatázik. Egy csatában a kalóz helyett a csatában részt vevő játékos jobb oldalán ülő játékos dob.

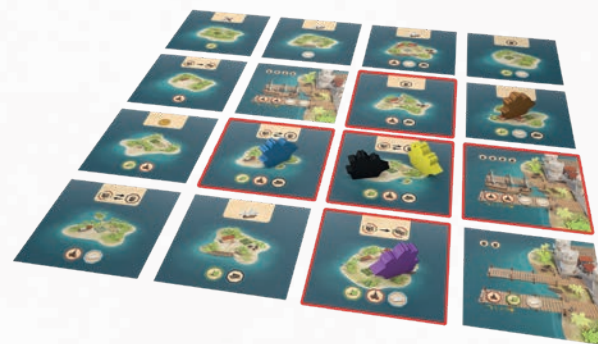
 Ha a kalózhajó a játékos hajójával azonos tengerlapkán áll, akkor a kalóz 3 kockával; ha a játékos hajójával élszomszédos lapkán áll, akkor 2 kockával fog dobni. A játékos annyi kockával dob, ahány ágyú van a hajóján. Minden dobott szimbólum találatnak számít.

#### Csata játékosok között

 Ha kettő vagy több játékos azonos tenger- vagy kikötőlapkán tartózkodik, és ebben a fordulóban nem harcoltak a kalózhajóval, akkor egymás közötti csatára kerül sor. Ha egy játékos ebben a fordulóban már harcolt a kalózhajóval, akkor nem fog csatába bonyolódni a vele azonos lapkán tartózkodó többi játékosal. Ha több olyan lapka is van, amelyen kettő vagy több játékos tartózkodik, minden lapkán külön kell a csatát lejátszani, és minden játékos csak a vele azonos lapkán tartózkodó játékosokkal csatázik.

Játékosok közötti csata során minden, azonos lapkán tartózkodó játékos dob a kockákkal. Ha a csatára tengerlapkán kerül sor, akkor a játékosok annyi kockával dobnak, ahány ágyú van a hajójukon. Ha a csatára kikötőlapkán kerül sor, akkor annyi kockával dobnak, ahány rum van a hajójuk rakterében. Minden dobott szimbólum találatnak számít.

A csata kiértékelését a legtöbb találatot elért játékosal kezdjük. Ha több játékos ugyanannyi találatot ért el, akkor az óramutató járása szerint a kezdőjátékoshoz közelebb ülő játékost értékeljük ki először.



- Ha a játékos több találatot ér el, mint a kalóz, akkor annyi tallért kap, amennyivel több találatát volt.
- Ha a kalóz és a játékos ugyanannyi találatot ér el, nem történik semmi.  
*Megjegyzés: Ha a játékos hajótatján szereplő képessége a Szerencse fia (lásd Hajótatlapkák speciális képességei), akkor kap 1 tallért.*
- Ha a kalóz ér el több találatot, a játékosnak annyi, általa választott zsákmányt (portékát, rumot vagy tallért) kell eldobni a rakteréből, amennyivel több találatát volt a kalóznak. Ha több zsákmányt kell eldobnia, akkor az portéka, rum és tallér a játékos által választott tetszőleges kombinációja lehet. Ha ekkor barna kakaó portékát dob el, az egy portékának minősül. Az eldobott portékák visszakerülnek a dobozba.

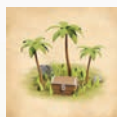
- Ha egy játékos ugyanannyi találatot ér el, mint egy másik, a csatában részt vevő játékos, akkor közöttük nem történik semmi.  
*Megjegyzés: Ha a játékos hajótatján szereplő képessége a Szerencse fia (lásd Hajótatlapkák speciális képességei), akkor az azonos találatot elért játékosoktól elvehet egy zsákmányt (1 rumot, 1 portékát vagy 1 tallért).*
  - Ha egy játékos több találatot ér el, mint egy vagy több másik, a csatában részt vevő játékos, akkor ezektől a játékosoktól zsákmányt vehet el. Minden játékostól annyi zsákmányt szerezhet, amennyivel több találatát volt az adott játékoshoz képest. Zsákmányként minden extra találatért 1 rumot, 1 portékát vagy 1 tallért vehet el. Ha egy játékostól több zsákmányt szerez, azok lehetnek különböző típusúak is. Ha ekkor barna kakaó portékát vesz el, az egy portékának minősül.
- Az is előfordulhat, hogy ha egy csatában legalább három játékos vesz részt, hogy egy játékost egyben legyőzik, és ő is legyőz másokat. Ekkor először a nála több találatot elért játékosok zsákmányolnak tőle, majd mikor rá kerül a sor, ő zsákmányol az általa legyőzöttektől.

## Játék vége és pontozás

Az utolsó forduló után kezdetét veszi a pontozás a következők szerint:



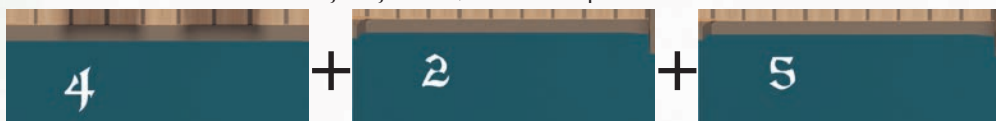
Számoljátok össze a játék során megszerzett tallérjaitokat!



Ehhez adjátok hozzá a megszerzett kincsesládáitokon lévő tallérokat!



Ha egy játékos hajótatján szereplő képessége a Békelovag (lásd Hajóatlappák speciális képességei), és a játék során nem használta ezt a képességét, azaz a jelölője még a hajótatján van, akkor ő kap 1 tallért.



Határozzatok meg hajóitok értékét a hajóbővítményeken látható számok összeadásával!

A legértékesebb hajó tulajdonosa vegyen el 6, a második helyen végzett játékos pedig 2 tallért. Abban az esetben, ha az első helyen holtverseny alakul ki, az érintett játékosok 4-4 tallért kapnak, és nincs további helyezett. Ha a második helyen alakul ki holtverseny, akkor az érintettek 1-1 tallért kapnak.



Határozzatok meg, melyik játékos hajója a legharciasabb a hajóitokon lévő ágyúk számát összehasonlítva! A legtöbb ágyúval rendelkező játékos 4, a második legtöbb ágyúval rendelkező játékos 2 tallért kap. Amennyiben döntetlen alakul ki az első helyen, az érintett játékosok 3-3 tallért kapnak, és nincs további helyezett. Ha a második helyen alakul ki holtverseny, akkor az érintettek 1-1 tallért szereznek.



Minden játékos vegyen el fele annyi tallért, mint a hajója rakterében lévő rumoshordó és portékajelölők összege, lefelé kerekítve! A barna kakaó jelölők ebben az esetben egynek számítanak.



Minden játékos vegye el a küldeteskártyákon megszerzett pozíciókért járó tallért az alábbi táblázat alapján:

	I.	II.	III.	IV.	V.
5 játékos esetén	4	2	1	-	-
4 játékos esetén	4	2	1	-	
3 játékos esetén	3	1	-		
2 játékos esetén	2	-			



Az ágyúk nélküli, és a zendülés nélküli küldeteskártyákért minden játékos, pozíciótól és játékoszámtól függetlenül 3-3 tallért kap.

Minden játékos 2 tallért veszít minden olyan küldeteskártya után, amit nem teljesített. Ez alól kivételek az ágyúk nélküli és a zendülés nélküli küldeteskártyák. Ha egy játékos ezeket nem teljesítette, ezekért nem veszít 2 tallért.

**Adjátok össze megszerzett tallérjaitokat, és aki a legtöbbet gyűjtötte, az lesz a játék győztese, és megkapja a Tenger farkasa címet. Holtverseny esetén a kisebb értékű hajó tulajdonosa nyer. További holtverseny esetén osztoznak a dicsőségen.**

*Példa a pontozásra: Péternek a játék végére 6 tallérja van, és egy 2-talléros kincsesládát szerzett. 7-es értékű hajót épített, ezzel holtversenybe került az első helyen, és ezért 4 tallért kap. Péter 3 ágyúhelyre 3 ágyút, míg Dániel 5 ágyúhelyre 2 ágyút szerzett, Szilviának és Laurának egyáltalán nincsen ágyúja. A 3 ágyú miatt Péteré lett a legharciasabb hajó, ami további 4 tallért jelent. Hajójának rakterében 4 rum, 1 fehér gyapot, 1 piros bor, 2 zöld tea és 1 barna kakaó van. Ez összesen 9, aminek a fele lefelé kerekítve 4, így ezek 4 tallért érnek. A küldetéseket egy 2., egy 3. hellyel zárta, az egyik küldetést pedig nem sikerült teljesítenie. Ezekért 4 játékos esetén 2, 1 és -2 tallért kap. Mindezek értelmében Péternek  $6+2+4+4+4+2+1-2=21$  tallérja van.*



## Játékváltozat 2-3 játékos részére

2-3 játékos esetén a fenti szabályokhoz képest az alábbi eltérések vannak. Az itt fel nem sorolt szabályok változatlanok.

### Előkészületek

A játéktér kialakítása során válasszatok ki 1 olyan tengerlapkát, amin van hajóbővítés akció. Adjatok ehhez a lapkához véletlenszerűen 6 másik tengerlapkát és 2 kikötőlapkát. Az így kapott 9 lapkát keverjétek meg, majd tegyétek le őket 3x3-as alakzatban az asztal közepére. Minden lapkánál véletlenszerűen döntsétek el, hogy melyik oldala legyen felfelé. A lapkákat úgy kell lerakni, hogy azok mindegyike azonos irányba álljon.

### Csata a kalózhajóval

A kalózhajó nem mind a négy élszomszédos lapkára támad, hanem mindig csak a szélirányra merőlegesekre. Ha a szélirány északi vagy déli, akkor a kalózhajó lapkájától keletre és nyugatra lévő, élszomszédos tengerlapkákon, valamint a kalózhajó lapkáján lévő játékosoknak kell a kalózhajóval harcolniuk. Ekkor a kalózhajótól északra vagy délre lévő lapkákon lévő játékosok biztonságban vannak. Hasonló módon, ha a szélirány keleti vagy nyugati, akkor a kalózhajó a tőle északra és délre lévő, élszomszédos tengerlapkákon, és a vele azonos tengerlapkán lévő játékosokra támad rá, de a tőle keletre és nyugatra lévő játékosokkal nem keveredik harcba.

## Hajóbővítmények

Hajóbővítményt olyan tengerlapkákon lehet szerezni, amin Hajóbővítés akció szerepel (lásd Tengerlapkák akciói). Egy tallér befizetésével a játékos az általa választott, még elérhető típusú hajóbővítményből a legfelső, még elérhető legnagyobb értékű hajóbővítményt veheti el. Elvehet ugyanolyan hajóbővítményt is, amellyel már rendelkezik.



**Raktérbővítő:** 2-vel bővül a hajó raktere, ennyivel több rumot és portékát tud a hajó szállítani.



**Ágyúhelybővítő:** 2-vel nő a hajón az ágyúhelyek száma, ennyivel több ágyút lehet felszerelni.



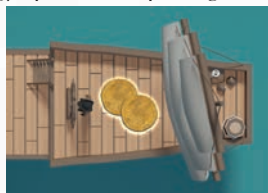
**Extra vitorla:** A játékos a mozgás során, ha akar, kettőt is mozoghat, akár különböző irányokba is. Ha kettőt szeretne mozogni, akkor a Lapválasztás fázisban két mozgáskártyát rak le maga elé olyan sorrendben, amilyen sorrendben végre kívánja azokat hajtani. Lehetősége van ugyanarra a kiindulási lapkára visszaérkezni, de ekkor is ki kell fizetnie mindkét lépés költségét rumban. Ha mindkét lépését ugyanabba az irányba kívánja végrehajtani, akkor a kiválasztott irány mellé a 2x mozgáskártyát rakja le maga elé! A mozgás végén csak azon a mezőn hajt végre akciót, ahol befejezi a mozgást. Bármennyi Extra vitorla van a hajón, legfeljebb két lapkányit lehet haladni egy fordulóban.



**Extra kanóc:** Ahány ilyen hajóbővítménye van a játékosnak, csata során annyi ágyúja biztosan talál, kockadobás nélkül. Csata során, a kockadobás előtt ennyi kockát rakjon félre a szimbólum oldalával felfelé, és csak a fennmaradó kockáival dobjon. Az Extra kanóc nem adhat több sikert, mint ahány ágyúval a játékos rendelkezik. Az Extra kanóc nem használható kikötőlapkán történő csata során.

## Hajóatlapkák speciális képességei

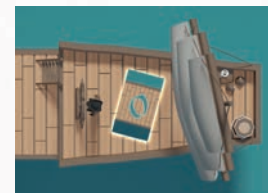
A hajóatlapka egy speciális képességet biztosít, amit a játékos a játék elején vagy a játék közben használhat.



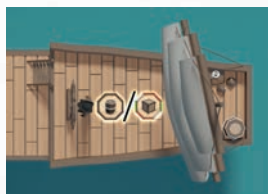
**Enyveskező:** A játék elején kapsz 2 tallért.



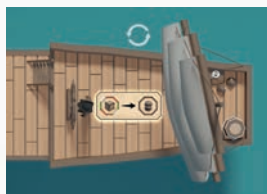
**Kartácmester:** A játék elején kapsz 1 ágyút az elérhető készletből. Helyezd az ágyút a hajóorrán az ágyúhelyre.



**Ezermester:** A játék elején válassz egy 0 pontértékű hajóbővítményt!



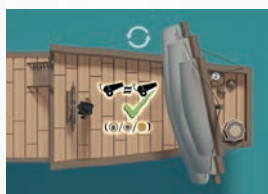
**Szeszkazán:** A játék elején kapsz 4 rumot, vagy 3 rumot és 1 tetszőleges portékát. A portékát a dobozból vedd el, és helyezd el a hajó rakterébe!



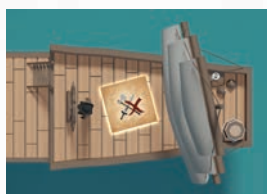
**Seftes:** Tengerlapkán a lapkán feltüntetett akció helyett választhatod, hogy 1 portékát cserélsz 1 rumra.



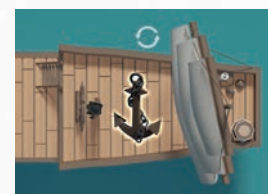
**Délfoki:** Ha déli irányba mozogsz, eggyel kevesebb rumot kell fizetned. A mozgás költsége nem csökkenhet 0 alá.



**Szerencse fia:** Ha csatában a kalózzal vagy egy másik játékosal egyenlő számú találatot érsz el, akkor is elvehetsz tőle egy tallért vagy egy zsákmányt.



**Békelovag:** A játék során egyszer dönthetsz úgy, hogy kimaradsz a csatából. Az előkészületek során helyezd a hajóatra a Békelovag jelölőt. Amikor éltél a képesség adta lehetőséggel, távolítsd el ezt a jelölőt. Ha a játék során nem használtad ezt a képességet, azaz a jelölő a hajóaton marad végig, akkor a játék végi pontozás során kapsz 1 tallért.



**Stratégia:** Mozgás során dönthetsz úgy, hogy ingyen lehorgonyzol, és nem mozogsz el az aktuális lapkáról. Ezt egymás után két fordulóban nem teheted meg, tehát egy horgonyzás után a következő fordulóban mindenképpen lépned kell. Ekkor a Lapválasztás fázisban csak a 2x mozgáskártyát rakd le magad elé (lásd Mozgás). Ha a forduló elején nem rendelkezel rummal, akkor zendülés fog kitörni a hajódon, és sodródni fogsz, ekkor nem választhatod azt, hogy lehorgonyzol.

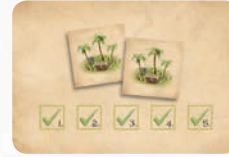
## Küldeteskártyák

A játék elején véletlenszerűen kiválasztotok 3 küldeteskártyát, amik teljesítéséért a játék végén tallért lehet szerezni. Az egyes küldeteskártyák teljesítését a forduló különböző fázisaiban kell ellenőrizni. Ha egy játékos először teljesíti valamelyik küldeteskártya feltételét, egy küldetésjelölőt a küldeteskártya legmagasabb, még szabad helyére rakja. Egy játékosnak egy küldeteskártyán legfeljebb egy jelölője lehet.

A játékos akciójának végén ellenőrizendő küldeteskártyák:



4 fehér gyapot portéka van a hajóján.



2 kincsesládája van.



A forduló elején és a játékos mozgása közben ellenőrizendő küldeteskártya:

Nem volt zendülés a hajóján, vagyis nem fordult elő olyan, hogy a forduló elején nem volt rum a hajója rakterében, vagy a kijátszott mozgás kártya(k)ért nem tudott elegendő rumot fizetni. \*



4 piros bor portéka van a hajóján.



Legalább 3 különböző típusú hajóbővítmény van a hajóján.

Csata után ellenőrizendő küldeteskártyák\*\*:



4 zöld tea portéka van a hajóján.



Valamelyik hajóbővítményből 2 van a hajóján.



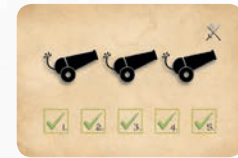
Legyőzte a kalózt (több találatot ért el, mint a kalóz).



6 rum van a hajóján.



Nincs ágyú a hajóján. \*



Legalább 3 találatot ért el tengerlapkán történő csata során.



Egyszerre legalább 1 fehér gyapot, 1 piros bor, 1 zöld tea és 2 rum van a hajóján.

\* Ezekre a küldeteskártyákra a játék elején minden játékos felrak 1-1 küldetésjelölőt, és ha megszegi a küldeteskártya feltételét, leveszi azt. Ezeknél a küldeteskártyáknál a feltételek teljesítési sorrendje nem számít, minden játékos, akinek a játék végén a küldeteskártyán van a küldetésjelölője, sorrendtől függetlenül 3 tallért kap. Ha egy játékos nem teljesít egy ilyen küldeteskártyát, nem kapja meg a szokásos 2 tallér büntetést a játék végi pontozás során.

\*\* Ezen küldeteskártyák teljesülését a Csata fázis végén kell ellenőrizni, miután a forduló összes csatája lezajlott. Ha ugyanazt a küldeteskártyát egy fordulóban többen is először teljesítették, akkor a kezdőjátékoshoz az óramutató járása szerint közelebb ülő játékos rakja jelölőjét a magasabb szabad helyre.

## Köszönetnyilvánítás

Köszönöm szüleimnek, illetve mindenkinek, aki az elmúlt három évet végig csinálta velem az ötlet megszületésétől a végső játék elkészüléséig. Külön köszönet Hegedűs Csabának, aki fantáziát látott a játékban, valamint Szógyi Attilának és Pozsgay Gyulának, akiknek segítségével elnyerte végső formáját. Köszönet Farkas Tivadarnak a magyar szabály ráncfelvarrásáért, Krantz Dominak az angol, és Ujvári Péternek a német szabályért. A sok-sok tesztelésért, útbaigazításért, bátorításért az alábbi embereket üldözi örök hálám: Abdulwahab Liána, Bak Ricsi, Baumann Áron, Fronek Antal, Fülöp Anita, Hodula Eszter, Horváth Imre, Horváth Tomi, Horváth Zsanett, Illényi Balázs, Maróthy Judit, Muskovics Gergely, Nádasy Peti, Nagy Dániel, Rodler Zsolt, Schmied Kitti, Varga Katalin, Virág Szandra és még sokan mások.



Szerző: Geri Ádám. Grafikus: Szógyi Attila, Pozsgay Gyula. Angol szabály: Krantz Domi. Német szabály: Ujvári Péter.

Kiadó és forgalmazó: A-games • Magyarországi forgalmazó: Delta Vision Kft. • © 2019 A-games • Minden jog fenntartva • www.a-games.hu

Akabón Kft., 1162 Budapest, Attila utca 133. Származási hely: Magyarország



www.jemmagazin.hu