

a game by  
Pierrot

# Caravanserai



## Játékszabály

## Előkészületek

### A JÁTÉKTÁBLA ÉS A KÖZÖS KÉSZLETEK FELÁLLÍTÁSA

- Játéktábla és eredményjelző tábla:** Tegyétek őket az asztal közepére egymás mellé.
- Aszökökút:** Ragasszátok fel a matricákat, majd tegyétek a szökökutat a játéktábla közepére (a nyilak iránya tetszőleges).
- Kis megbízások (16 db):** Keverjétek meg a piros hátlapú kártyákat, és tegyétek őket egy pakliban képpel lefelé a déli kapura.
- Képességekártyák (2×16 db):** Válogassátok szét a türkiz és lila hátlapú kártyákat 1-1 lefordított pakliba az északi kapu mellé. Majd mindegyikből csapjatok fel 5-5 kártyát.
- Nagy megbízások (32 db):** Vegyétek ki a 11-es és 12-es értékű kártyákat a sárga hátlapú pakliból, amelyekből megkeverés után csapjatok fel véletlenszerűen 1-1 kártyát a karavánszeráj négy sarokbástyája mellett látható kártyahelyekre. A maradék kártyákat keverjétek vissza a pakliba, amit tegyetek a tábla mellé.
- Árujelölők/standok:** Tegyetek árujelölőket a megfelelő standokra: 5-5 bronzot és borostyánt, 4-4 ezüstöt és smaragdot, valamint 3-3 aranyat és gyémántot. A maradék árujelölőket tegyétek a tábla mellé közös készletnek.
- Karavánlapkák:** Keverjétek meg külön a karavánlapkák A és B pakliját. Ezután véletlenszerűen húzzatok 3-3 lapkát a megfelelő pakliból az A és B betűvel jelölt pihenőhelyekre úgy, hogy a lapka 1-es száma mutasson az udvar belseje felé. A többi lapka kerüljön a tábla mellé lefordítva, elérhető távolságba.



### EGY JÁTÉKOS KEZDŐKÉSZLETE

- Minden játékos válasszon magának szint, és vegye magához a hozzá tartozó személyes táblát, játékosfigurákat, vagyonzelzőt, dobókockát, játékossegédletet, 6 szürke limitkorongot, 1 sárga pénzjelzőt, 1 piros hiteljelzőt, valamint válasszon magának egy smaragd vagy ezüst árujelölőt.
- A **játékosfigurákat** tegyétek tetszés szerint a két kapumező egyikére.
- A **vagyonzelzőket** tegyétek az eredményjelző tábla 0 mezőjére.
- A **dobókockákat** tegyétek a személyes táblatok jobb oldalán jelzett dobókocka mezőre.
- 3-3 szürke limitkorongot** tegyetek a személyes táblatokon a jobb oldali pénzsáv, valamint a bal oldali hitelsáv 4, 5 és 6-os mezőire.
- A **sárga pénzjelző** kerüljön a pénzsáv 2-es mezőjére (2 dirhemből kezditek a játékot).
- A **piros hiteljelző** kerüljön a hitelsáv 0-s mezőjére (nincs hitelek a játék elején).
- Az **ezüst vagy smaragd árujelzőt** mindenki tegye a személyes táblájának felső részén látható 7 tárolóhely egyikébe.

Kockadobással válasszatok kezdőjátékost,

és kezdődhet is a játék!



## A játék célja

Karavánszerájban dolgozó lovászfíúkként igyekeztek az arra járó utazókkal üzletelni, csereberélni, hogy a szerény kezdő lehetőségeitek ügyes kihasználásával némi profitra tegyetek szert. Az akciók kivitelezéséhez néha kölcsön felvételére is szorultok majd, de szerencsére a helyi kereskedők kiszolgálása elegendő pénzt hoz ahhoz, hogy abból az adósság törlesztésén túl újabb befektetésekre is jusson. Aki az eredményjelző táblán leghamarabb éri el a 32 dirhemnyi vagyont, kiváltja az utolsó fordulót, és ezáltal a játék végét.

## Egy játékos köre

A körödben **2-2 mozgásra** és **akcióra** van lehetőséged:

### MOZGÁS (kötelező)

**Mielőtt végrehajtanál egy akciót, mozognod kell. 1, 2 vagy 3 mezőnyit léphetsz bármilyen irányba,** de nem léphetsz kétszer ugyanarra a mezőre vagy vissza a kiindulópontra.

Egy mezőn megállhat több játékos is, de mozgás közben **ugord át (hagyd ki) a foglalt mezőket.**

**Körönként egyszer rábízhatsz magad a dobókockára.** Ekkor azonban kötelezően legfeljebb annyit léphetsz, amennyit dobtál.



### AKCIÓ (opcionális)

A karavánszeráj **minden mezőjéhez tartozik egy akció.** Ezeket elvégezheted, ha odalépsz.

A körödben **legfeljebb két akciót végezhetsz,** amelyeket **mindig meg kell előzőn egy mozgás (de akár kétszer is mozoghatsz anélkül, hogy akciót hajtanál végre).**

A konkrét mezőhöz nem kapcsolódó tevékenységek nem számítanak akciónak (pl. pénzsáv bővítése).

### KÉPESSÉGKÁRTYÁK HATÁSAI

Egyes képességkártyák felülírhatják a szabályokat az azokat birtokló játékosok számára. Többet is megtudhatsz majd róluk a 10. oldalon.

### Példa egy körre

#### 1. Mozgás és akció:

Narancsnak 3 lépést kell tennie a karavánlapkáig, hogy üzleteljen (odafelé átlép Lila mezője felett).

#### 2. Mozgás és akció:

Narancs 4 lépésből tudna eljutni a pavilonhoz ebben a körben, ezért dob a kockával. 5-öt dob, így odaléphet Zöld mellé. Ha szeretne, végrehajthat egy Áruk cseréje akciót.

## Akciók

### HITEL FELVÉTELE

A két, érmekupaccal jelzett standnál **vehetsz fel annyi hitelt, amekora a hitelképességed (a hitelsávon a szabad mezők száma).**



Nem kell a teljes hitelkeretedet kimerítened, de a mindenkori pénzfelvétel mennyiségét a pénzsávodon lévő szabad helyek száma is befolyásolja!

A hiteledet a **nagy és kis megbízások teljesítésekor tudod törleszteni (lásd a 8. oldalon),** vagy a körödben, az aktuális vagyonod terhére.

A **hitelképességed nő, ha teljesítesz egy megbízást (lásd a 8. oldalon), függetlenül attól, hogy volt-e törlesztendő tartozásod, vagy sem.**

**Egy példa a hitelfelvételre (lásd az alsó ábrán):**

0 pénzed van, 3 a hitelképességed és 4 a pénzsávod mérete, így fel tudsz venni 3 dirhemet:

- 1 Először tedd a hiteljelzőt a hitelsáv legszélső szabad mezőjére.
- 2 Jelölj ugyanennyi pénzt a pénzsávon.

A **hitelképességedet kis- és nagy megbízások teljesítésével tudod növelni.**

### ÁRU VÁSÁRLÁSA

Az adott drágakövel és nemesfémmelel jelölt standoknál **a 6 árutípus egyikéből vásárolhatsz.**



Az áruk fix értékének listáját a személyes táblák bal felső sarkában és a pavilonok egyikén láthatjátok.

**Az árusoknál adott mennyiségű áru van (5, 4 vagy 3 db),** amiből többet is vásárolhatsz, de **csak az akció után** töltik fel a készletüket, ha az összeset megveszed.

1	→	Bronz / Borostyán	= 1 dirhem
2	→	Ezüst / Smaragd	= 2 dirhem
3	→	Arany / Gyémánt	= 3 dirhem

**A raktárad kapacitása:**

Ha a saját raktárad megtelik, **eldobhatsz árukat,** hogy helyet szabadíts fel újonnan beszerzett tételeknek.

Így, ha soron kívül kapsz árukat (pl. egy másik játékos akciója miatt), és nincs helyed, lecsereleheted a meglévő áruidat azokra.

Bármikor a körödben **növelheted a pénzsávod méretét** 1 bronzért vagy borostyánért.



## ÜZLETELÉS

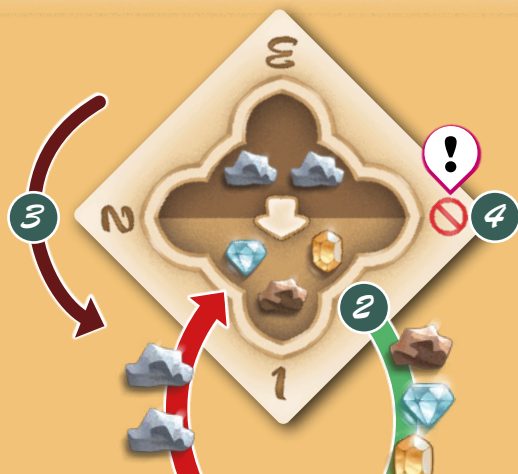
A karavánszeráj 6 pihe-nőhelyén a betérő utazókkal kereskedhetsz.

Az aktuális ajánlatukat az adott mező karavánlapkáján találod: a lapka sötét felében látható árukat válthatod be a készletedből (1) a világos felében lévőkre (2). Az Üzletelés során tedd vissza a beadott árukat a közös készletbe, és onnan vedd el a cserébe kapott árukat is.

Egy Üzletelés akción belül többször is beválthatod az áruidat, ahányszor csak tudod. (A kapott áruk értéke mindig egy dirhemenél több, mint a beadott áruké.)

Az Üzletelés akciód végrehajtása után fordítsd el a karavánlapkát balra, a soron következő számra (3).

A harmadik forgatás után (4) a karavánlapkát dobjátok el, és húzzatok helyette egy újat az azonos betűjelű (A vagy B) pakliból.



## ÁRUK ELADÁSA

Az udvar közepén álló pavilonok egyikénél **eladhatsz tetszőleges mennyiségű** árut a feltüntetett árakon. Ennél a pavilonnál azonban **nem vásárolhatsz**.



## ÁRUK CSERÉJE

Ez a pavilon lehetővé teszi, hogy az itt látható táblázat alapján **azonos értékű árukat cserélj egymással** tetszőleges mennyiségben.



## KÉPESSÉGKÁRTYA FELVÉTELE ÉS/VAGY A SZÖKŐKÚT ELFORGATÁSA

### Képességkártyák:

Az északi kapunál megállva **vásárolhatsz egyet a felfordított képességkártyák közül**, a kártya alján látható árukért cserébe.

A szökőkúton látható nyilaknak **nincs hatása az itt lévő kártyákra**.

### A szökőkút forgatása:

Ugyanezen a mezőn állva **elfordíthatod a szökőkutat 1 egységgel** az óra járása szerinti irányba.



**Nem lehet két azonos típusú képességkártyád!** Ezeket (X típus!) fejrattal jelöljük egy-egy képességkártya leírásának elején.

## NAGY MEGBÍZÁS TELJESÍTÉSE

A bástyák melletti mezőkön az **ott lévő nagy megbízást veheted el, ha birtokodban vannak a rajta látható áruk**. A kártya feltételeinek teljesítéséhez fizessd be a közös készletbe a feltüntetett árukat, és vedd magadhoz a kártyát.

A megbízaskártyán lévő szám jelenti a bevételeket, amit a teljesítéskor kapsz. Ezt **befolyásolhatják a szökőkúton lévő nyilak**:

+2, ha egy **zöld nyíl** mutat az irányába.

-1, ha egy **piros nyíl** mutat az irányába.



Ezután hajtsd végre a **megbízások teljesítésének minden lépését** (lásd a 8. oldalon).

A nagy megbízások **keretének színe számít a játék végi pontozásnál** (lásd ott!).



## KIS MEGBÍZÁS FELVÉTELE

A déli kapunál kis megbízásokat vehetsz fel és szerencsés esetben teljesíthetsz.

**Húzz 2 kis megbízást: az egyiket megtarthatod** és magad elé teheted (a másikat tedd vissza a pakli aljára). Teljesítéskor a feltüntetett összeget kapod dirhemenként.

A választott kártyát később (A) vagy azonnal (B) is teljesítheted, ha rendelkezésedre állnak a megfelelő áruk:

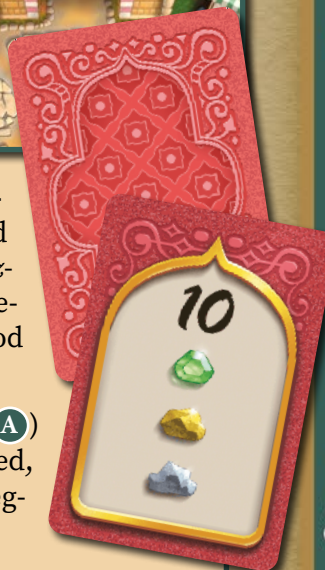
**A Ha nincsenek a készletedben a megfelelő áruk**, csak vedd magadhoz a választott kártyát. A teljesítéséhez nem kell a déli kapuhoz lépni, és nem számít akciónak se. Ilyenkor **nincsenek hatással rá a szökőkút jelzései sem**. Viszont amíg ezzel a kis megbízással nem végeztél, nem teljesíthetsz más kisvagy nagy megbízást.

**B Ha azonnal tudod teljesíteni az egyik kártyát**, a bevételeket befolyásolhatja a szökőkút piros vagy zöld jelzése, ami erre a kapura mutat (-1 vagy +2 dirhemenként).

Ha összehoztál egy kis megbízást, hajtsd végre a **megbízások teljesítésének lépéseit az 1-4 pontig** (lásd a 8. oldalon).

Kis megbízásból minden játékos **legfeljebb hármat gyűjthet össze!**

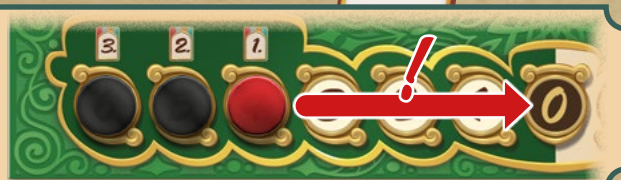
**MAX. 3!**



## Megbízások teljesítését követő lépések



1 Vond le a bevételből **az aktuális hiteled összegét**, majd tedd vissza a 0 pontra a piros hiteljelződet.



2 A fennmaradó bevételből **feltöltheted a pénzsávodat** legfeljebb a limit erejéig.



3 A **megmaradt összeget pontként lépd le** az eredményjelző táblán a vagyonjelölőddel.



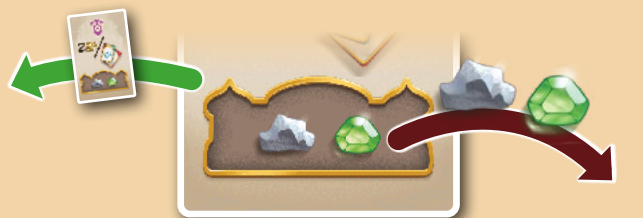
4 Vedd le a soron következő **szürke limitkorongot a hitelsávodról**, növelve a hitelképességedet a következő fordulótól.



5 Válassz **egy** a felfordított képességkártyák közül, **vagy húzz** **egy** az egyik pakliból. A kártya alján látható árukat a játékosársaid kaphatják meg.\*\*



A **felvett képességkártyát vedd magadhoz** (a hatásának leírását a 10. oldalon olvashatod). A helyére húzzatok másik kártyát a megfelelő pakliból.



\*\*Megjegyzés: abban a ritka esetben, ha elfogynának az áruk a készletből, a standokról osszátok ki a képességkártyán lévő árukat. Ha így se lenne elég, a játékosok körsorrend szerint, a következő játékosról kezdve vegyenek el a maradék áruból.

6 **Fordítsd el a szökőkutat** 1 egységgel az óra járása szerinti irányba.



## A játék vége

Ha egy játékos eléri vagy átlépi a 32-es ponthatárt az eredményjelző táblán, a többi játékosnak még egyetlen köre van, és a játszma befejeződik.



Az eredményjelző táblán elért pontjaitokhoz adjátok hozzá a következőket:

A **pénzsávodon maradt pénzből először** vond le a ki nem fizetett adósságotat.



A fennmaradt összeget lépheted le pontként az eredményjelző táblán.



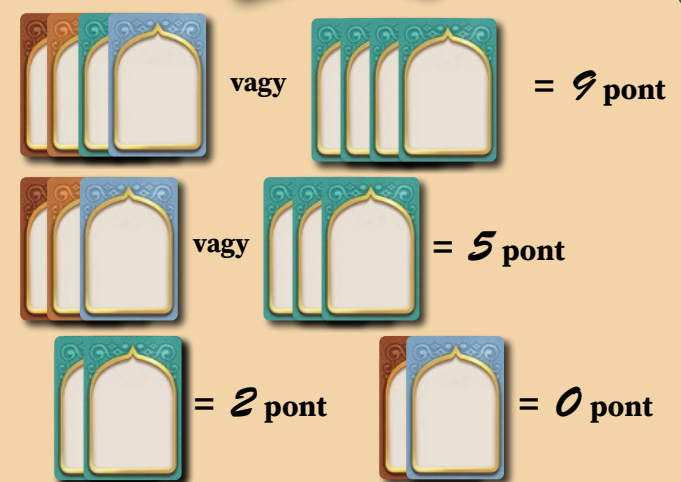
Ha így negatív eredmény jön ki, az mínusz pontnak számít.

Számold össze a játékvégi pontokat adó **képességkártyákból származó pontjaidat**.



A nagy megbízások pontot érő **színkombinációi:**

- 4 egyforma vagy 4 különböző színű kártya: 9 pont
- 3 egyforma vagy 3 különböző színű kártya: 5 pont
- 2 egyforma színű kártya: 2 pont
- 2 különböző színű kártya után nem jár pont.



**!** Egy nagy megbízás csak **1 szettbe számítható bele!**

**Döntetlen esetén az nyer**, akinek több áruja maradt a személyes tábláján.

Ha a döntetlen így is fennáll, akkor a megmaradt áruk alapértéke dönti el a versenyt. Ha még mindig egyforma az eredmény, a játékosok megosztóznak a győzelmen.



A játék során minden mozgásodhoz használhatsz dobókockát.

Kiegészítő akció gyanánt körönként egyszer elcserélhetsz legfeljebb 2 árut (az egyik pavilonban felkínált lehetőségeknek megfelelően).



Minden alkalommal, ha dobókockát használsz, 1x újra dobhatsz.

Kiegészítő akció gyanánt körönként egyszer pénzzé tehetsz legfeljebb 2 árut (az egyik pavilonban felkínált lehetőségeknek megfelelően).



A mozgásaid során 3 helyett maximum 4-et léphetsz.

(6 típus!) A játék során számodra a kártyán lévő áru 1 dirhemmel kevesebbe kerül.

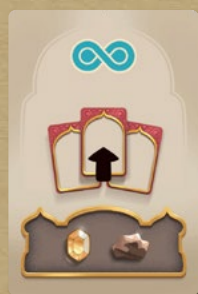
Azonban egyszerre legfeljebb csak kétszer használhatod a kedvezményedet a standnál.



Minden Üzletelés akció során felvehetsz még egy bronzjelölőt a közös készletből.

A játék során valamelyik nemesfém (bronz, ezüst, arany) megvásárolható bármelyik nemesfém-árusnál.

(Az eredeti árusnál látható készlet erejéig).



Ha kis megbízást veszel fel, 2 helyett 3 kártyából választhatsz.

Mielőtt egy nagy megbízást teljesítenél, egy egységgel elforgathatod a szökőkutat.



Ha nagy megbízást teljesítesz, számodra a fizetés mindig olyan, mintha a szökőkút zöld nyílja mutatna a torony felé (tehát  $x+2$  értékű).



**Egyszer használható!**

Egy bronzért vagy borostyánért leveheted a pénzsáv összes limitkorongját, majd töltsd fel a pénzkészletedet a maximális (6) értékre.



**Egyszer használható!**

A játék során egyszer, egyetlen bronz vagy borostyán befizetésével levehetsz egy limitkorongot a hitelsávodról.



A játék végén nem kell levonnod az adósságodat a pontjaidból.



A játék végén annyi dirhemet kapsz, amennyi az aktuális hitelképességed (a szabad mezők száma a hitelsávon).

A játék végén minden megmaradt dirhemed kettőt ér.

A játék végén minden teljesített nagy megbízásodért 2 dirhemet kapsz.

A játék végén minden egyes teljesített kis megbízásodért 2 dirhemet kapsz.

(2 típus!) A játék végén 1 dirhemet ér a kártyán látható ikon (ezüst vagy smaragd) minden előfordulása a teljesített kis- és nagy megbízaskártyáidon.

(2 típus!) A játék végén 2 dirhemet ér a kártyán látható ikon (arany vagy gyémánt) minden előfordulása a teljesített kis- és nagy megbízaskártyáidon.



*A játék végén* minden áru, ami a személyes tábládon maradt, 2 dirhem áron elszámolható az eredményjelző táblán.



*A játék végén* minden, a személyes tábládról lekerült limitkorong 1 dirhemet ér.



*A játék végén* 5 pénz üti a markod.



*A játék végén* dobj egyszer a dobókockával. A dobott értéket megkapod dirhembben.



*A játék végén* húzz egy kis megbízást. A kártya értékének a felét megkapod dirhembben (*felfelé kerekítve*).

## Impresszum

### Játékterv:

Pierrot

### Grafika:

Varga Zsolt, Tóth Zoltán,  
Nagy Norbert, Gracza Balázs

### Gyártó és kiadó:

Private Moon Studios  
1118 Budapest, Hársmajor utca 2.

### Készítette:

Whatz Games Co.,Ltd – Kína

Szerzőként köszönetet mondok a következőknek, akik nélkül ez a játék nem jöhetett volna létre:

Marosi Viktória, Csapó Tamás, Pásztor Balázs, Nemes Balázs, Gál József, Nagyidei Róbert, Lapikás Judit, Nyilas Mihály és a Játsz/Ma, Gyöngyösi Gábor, Barkóczi Edit, Bagin Károly, Farkas Zoltán, Gracza Balázs, Hartmann Krisztián, Csete Viktor, Nagy Norbert, Varga Zsolt, Tóth Zoltán.

Valamint köszönettel tartozom minden játékosnak, aki a játékkal és a véleményével hozzájárult a *Caravansera*i végleges formájához.

Pierrot