

# JANTARIS

társasjáték 3-4 játékos részére

Tervezte: Zbynek Vrana



*Sok-sok éve Jantaris városában két hatalmas kereskedőcéhé a legjobb piacok és a legzsírosabb üzletek. A játékban ti kisebb céhek fejei vagytok, akik többet akarnak, mint apró kis üzleteket a két nagy árnyékában: ti is a kereskedelem irányítói közé akartok tartozni. Hogy elérhessétek, hírnevet kell szereznetek a polgárok és a többi céh előtt. Ennek számos útja-módja van, és aki a legsikeresebb, az lesz az első a jantariszi kereskedők között.*

## Tartalom

- játekábla a várossal és a hírnevsávval
- 60 kereskedő (minden színből 15)
  - az aktív játékos jelzője
  - 2 kereskedőcéh-jelző (egy vörös, egy fekete)
- 20 tárgykártya (barna keret)
- 8 piackártya (fekete keret)
- 6 vásárkártya (vörös keret)
- 16 szavazókártya (minden színben 4)
- 48 árukocka (24-24 fekete és vörös)
- 4 összefoglalólap
- 4 áttekintőlap



## Előkészületek

- A **játéktáblát** rakjátok az asztal közepére. A játéktáblán a város látható, közepütt a kerek **városközponttal**, körötte a nyolc **kerülettel** a városközpont nem számít kerületnek). A játéktáblát a **hírnévsáv** keretezi.
- Mindkét **céhjelzőt** rakjátok a városközpontra.
- Keverjétek meg a **tárgykártyákat**, és rakjátok le azokat húzópakliként a játéktábla mellé. Csapjátok fel a legfelső két lapot.
- Keverjétek meg a **vásárkártyákat**, és rakjátok le azokat húzópakliként a játéktábla mellé.
- Az **árukat** színek szerint szétválogatva rakjátok a játéktábla mellé.
- Keverjétek meg a **piackártyákat**, és rakjátok le azokat húzópakliként a játéktábla mellé. Csapjátok fel annyi kártyát, ahányan játszatok.
- Válasszatok magatoknak egy-egy céhet (színt), és vegyétek el **bábuitokat** (kereskedőiteket), **összefoglalólapotokat**, **áttekintőlapotokat**, valamint a négy **szavazókártyát** (pozíciószerezés, üzletelés, toborzás, feketepiac).
- Rakjátok egy-egy kereskedőtöket a hírnévsáv 0-s (világoszöld) mezőjére.

*Az előkészületek vége három játékos esetén (csak a kék játékosnál látható az összes tartozék).*



- |                 |                              |
|-----------------|------------------------------|
| 1. piackártyák  | 6. árúk                      |
| 2. tárgykártyák | 7. kereskedők                |
| 3. vásárkártyák | 8. áttekintőlap              |
| 4. játéktábla   | 9. szavazókártyák            |
| 5. céhjelzők    | 10. az aktív játékos jelzője |



## A játék kezdete

A legfiatalabb játékos fogja két kereskedőjét, és lerakja azokat egy-egy kerületre (egy kerületre csak egy kereskedőt rakhat). Utána sorban, az óramutató járását követve ugyanígy cselekszenek a többiek is. Egy kerületen több játékosnak is lehet kereskedője. Miután ez megtörtént, a legfiatalabb játékos megkapja az aktív játékos jelzőjét.

Akinél e jelző van, az az aktív játékos, ő van épp soron. Miután fordulója véget ért, a jelzőt átadja bal oldali szomszédjának.

## Általános szabályok

Minden forduló négy fázisból áll. Az alábbiak minden fázisra igazak.

### Áruk mennyisége

Egy játékosnál sosem lehet 6-nál több ugyanolyan színű áru; ha valakinek valamelyik színből 6 áruja van, nem szerezhet újabbakat.

### Céhhjelzők

Ha a városközponton vagy a valamelyik kerületen van legalább egy céhhjelző, oda a játékosok nem rakhatnak fel kereskedőt.

Ha a szabály egyértelműen nem engedélyezi, kereskedő nem mozoghat olyan kerületre (vagy a városközponttra), ahol van céhhjelző, sem nem távozhat ilyen helyről.

Ha egy céhhjelző a városközponttról kerületre kerül át, többé nem rakható vissza a városközponttra.

Egy kerületen csak egy céhhjelző lehet.

## Az aktív játékos fordulója

Az aktív játékos fordulója négy fázisból áll, e fázisok sorrendje állandó.

### 1. fázis: A város

Ebben a fázisban az aktív játékosnak végre kell hajtania egy cselekedetet. A lehetséges cselekedetek: a **piactér**, a **céhház** és a **bazár** meglátogatása.

#### A piactér

Az aktív játékos a készletből **elvehet** legfeljebb **két**, azonos színű árukockát. Természetesen eközben nem szegheti meg azt a szabályt, hogy egyfajta áruból (ti.

színből) legfeljebb 6 kockája lehet.

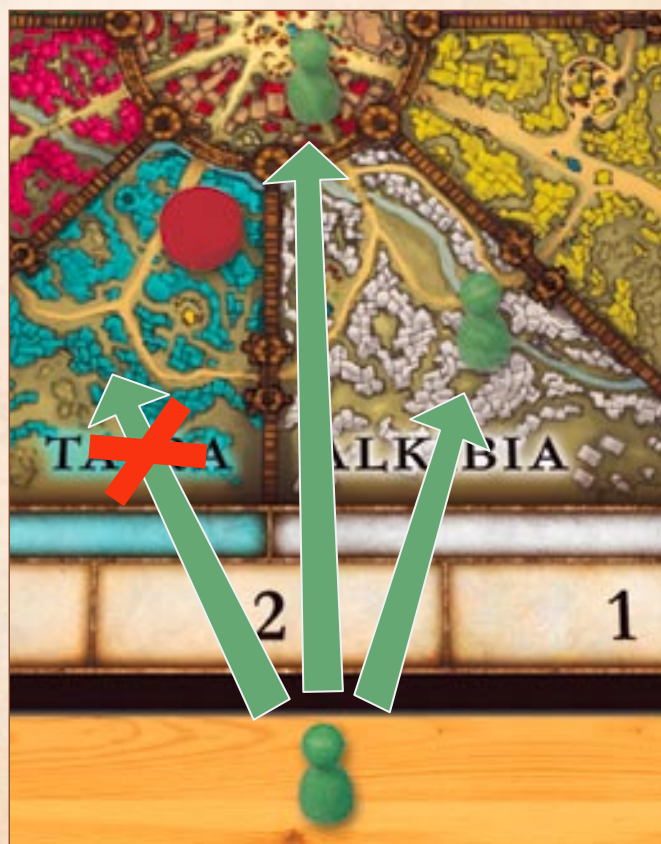
#### A céhház

Itt az aktív játékosnak választania kell a két lehetséges cselekedet közül:

- A készletből egy kereskedőjét felrakja bármelyik olyan helyre (kerületre vagy a városközponttra), ahol nincs céhhjelző.

#### vagy

- A városközponttról, valamint a kerületekről visszaveszi a készletbe legfeljebb két kereskedőjét. Bárhonnét visszavehet kereskedőt, kivéve onnét, ahol céhhjelző van.



*A zöld játékos kereskedőt rak a városra a céhház segítségével.*

#### A bazár

Az aktív játékosnak aukcióra **kell** bocsátania a két felcsapott tárgy kártya egyikét. Ennek feltétele, hogy legyen annyi vagyona (ti. árukockái), hogy kifizethesse a tárgy árát. (A játékos akkor is választhatja ezt a cselekedetet, ha egyik felcsapott kártya kezdőárát sem képes kifizetni, de ekkor semmi sem történik, ez gyakorlatilag passzolásnak felel meg.) A kezdőlicit lehet a tárgy ára, de lehet több is. Ezután az óramutató járása szerint a többiek vagy emelik a tétet, vagy passzolnak, kiszállva az aukcióból. Senki sem licitálhat



többel, mint amennyi árukockája van, tehát képesnek kell lennie kifizetni licitjét. Aki passzol, az ebben az aukcióban már nem vehet részt újra. Ha a licit visszaér az aktív játékoshoz, neki nem kötelező emelnie, elegendő, ha tartja az utolsó licitet; de a többiek továbbra is emelhetik a licitet.

Ha nem az aktív játékos nyeri a licitet, aukcióra bocsáthatja a másik felcsapott tárgykártyát, amennyiben rendelkezik a szükséges árukockákkal. Új kártya felcsapására viszont csak a fázis végén kerül sor.

### További szabályok

- Ha valakinek nincs elég árukockája ahhoz, hogy licitáljon, passzolnia kell.
- A kártyán látható árukockák szükségesek, egyebekben bármilyen kombinációban ajánlhatók a kockák.
- Az aktív játékos annyiban előnyben van, hogy amikor megint rákerül a sor, elegendő, ha tartja az utolsó licitet; a többieknek a licitben maradáshoz emelniük kell.
- Aki megnyeri az aukciót, licitjét beadja a készletbe, ellenben megkapja a tárgykártyát. A lapot kirakja maga elé, és kereskedőjével mozog a hírnévsávon annyi mezőt, amennyi a tárgy biztosít (0-3).
- Az aktív játékos legfeljebb egy tárgyat vehet meg fordulójában: ha övé lett az első aukcióra bocsátott tárgy, nem bocsáthatja aukcióra a másodikat.

Ha az aktív játékos már nem akar vagy nem tud újabb aukciót indítani, annyi tárgykártyát csap a húzópakliból, hogy két felcsapott kártya legyen az asztalon. Ezzel a fázis véget is ér.

### A tárgyak használata

A kártyákon szerepel, hogy képességük mikor hajtódik végre. A tárgyak a játékban maradnak, kivéve akkor, ha egyértelműen szerepel a kártyán, hogy el kell dobni. Némelyik kártya többször is használható.

A lehetőségek:

- A tárgy képessége a megvétel után azonnal végrehajtódik.
- A tárgy képessége tulajdonosa fordulójának elején (még az első fázis előtt) hajtódik végre.
- A tárgy képessége azonnal végrehajtódik akkor, amikor a kártyán megjelölt feltételek teljesülnek.



### A tárgykártya részei:

- A tárgy neve.
- A tárgy megvásárlásával kapott hírnévpontok.
- Speciális szimbólum.
- Kezdőár (minimumlicit).
- A kártya képessége.



### Koronaszimbólum

Ha egy tárgykártyán ilyen szimbólum van, akkor nem csupán tulajdonosára hat, hanem mindenkire, akinek van legalább egy koronaikonos tárgya. Ha az aktív játékosnak több koronaikonos tárgya is van, ő dönti el, hogy ezek képességei milyen sorrendben hajtódnak végre.

### Megjegyzés

A három cselekedet mindegyikéből profitálhat az aktív játékos, amennyiben nem szeg meg valamiféle általános szabályt – például nincs értelme felkeresni a piacteret, ha a játékosnak már van 6 fekete és 6 vörös árukockája.



## 2. fázis: Diplomácia

Az aktív játékos kiválasztja a két céhjelző egyikét, és átmozgatja egy olyan kerületre, ahol nincs céhjelző – ebben a fázisban ez a kerület lesz az **aktív kerület**, az ezzel a kerülettel határos kerületek pedig a **szomszédos kerületek**

Ezután mindenki kiválasztja egy szavazókártyáját, és lerakja azt maga elé képpel lefelé. A kártyákat egyszerre fedik fel. A felfedést követően először az aktív játékos cselekszik, majd sorban, az óramutató járása szerint a többiek.

A szavazókártyák pontos hatása attól függ, hogy hányan csaptak fel ilyen kártyákat, és az **áttekintőlapon** olvasható le.

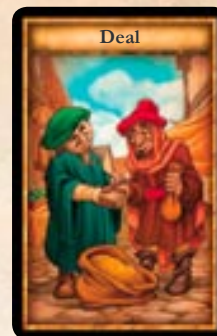
Deal	Black Market	Strengthen Position	Recruitment
Gain 2 Goods of the same color as Merchant Guild Token in the Active District.	Take 1 Good from one of your opponents.	Banish one player's Merchants from the Active District.	Place 1 Merchant from your supply into any District that not occupied by a Merchant Guild Token.
Gain as many Goods as you have Merchants in the Active District. The color of the Goods is the same as Merchant Guild Token in the Active District.	Gain 2 Goods from the supply. They may be the same or different colors.	Move up to 2 of your Merchants from one of the Nearby Districts not occupied by a Merchant Guild Token to the Active District.	Place 1 Merchant from your supply into the City Center, if a Merchant Guild Token doesn't occupy it.
Gain as many Goods as you have Merchants in the City Center. The color of the Goods is the same as Merchant Guild Token in the Active District.	Lose all your Goods. All your Merchants are banished from the Active District.	Move up to 2 of your Merchants from the Active District to one of the Nearby Districts not occupied by a Merchant Guild Token.	Place up to 2 Merchants from your supply into one of the Nearby Districts not occupied by a Merchant Guild Token.

*Példa: A szavazásnál Jenő feketepiacot fed fel, Anita üzletelést, Péter szintúgy feketepiacot. Anita 2 olyan színű árut kap, amilyen színű a céhjelző az aktív kerületen; Jenő és Péter pedig egyaránt 2 tetszőleges színű árut kapnak.*

Az egyes kártyák hatásai röviden (részletesen az áttekintőlapon találhatóak meg)

**Üzletelés (Deal):** A játékos árukockákat szerez. Ha egyedül szavazott erre, két olyan színű árukockát kap, amilyen színű a céhjelző az aktív kerületen. Ha többen is szavaztak erre, mindegyikük annyi árukockát kap, ahány kereskedője van az aktív kerületben (2 szavazat), illetve a városközpontban

(3 vagy több szavazat). Ha a játékosnak az adott helyen nincs szavazata, egy árukockát sem kap.



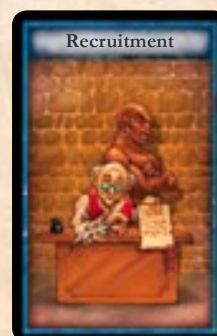
**Feketepiac (Black Market):** Itt is árukockákat lehet szerezni. A kockát, kockákat vagy egy másik játékostól, vagy a készletből veszi el; a színük szabadon eldönthető. Azonban a feketepiac veszélyes hely - ha kettőnél többen szavaznak erre, mind elveszítik összes árujukat, ráadásul kereskedőik is kiűzetnek az aktív kerületből.



**Pozíciószerezés (Strengthen Position):** A kereskedők mozgására és kiűzésére szolgál. Elsősorban akkor jó, amikor a játékos a negyedik fázisban meg akar szerezni egy piackártyát. Kiűzésnél saját kereskedők is kiűzhetőek, vagy választható olyan játékos, akinek nincsenek is ott kereskedői.



**Toborzás (Recruitment):** A készletből kereskedők kerülnek a városba. Az ezt választó játékosok számának függvénye, hogy a kereskedők hová kerülnek: bármelyik kerületbe, a városközpontba, vagy szomszédos kerületekbe.





## Kiűzetés

A „kiűzetés” terminus technikusa több cselekedetnél megjelenik, valamint több tárgykártyán is olvasható. Ha valakinek kiűzik a kereskedőit, az alábbiak szerint kell cselekednie:

Az aktív kerületről mindkét szomszédos kerületre átmozgatja egy kereskedőjét (ha összesen csak egy kereskedője van, ő dönti el, melyik szomszédos kerületre mozgatja azt át); azonban nem mozgathat Ikereskedőt olyan kerületre, amelyen céhjelző van.

Ezután az aktív kerületen maradt kereskedőit visszaveszi maga elé.



A kék játékos négy kereskedőjének kiűzetése a Tairából.

## 3. fázis: A hetivásár

Ha a második fázis végén a városközpontban nincs legalább 5 kereskedő, a harmadik fázis kimarad, egyből a negyedik fázis következik. Ha viszont a városközpontban legalább 5 kereskedő van, **hetivásár**ra kerül sor, és az aktív játékos felcsapja a legfelső vásárkártyát.

Ha az aktív játékosnak a városközpontban van legalább egy kereskedője, valamint van annyi árukockája, amennyi a vásárkártyán látható, az árukockákat be **kell** fizetnie (a színüket szabadon eldöntheti). Ekkor annyi hírnévpontot kap, amennyi a kártyán látható, ennyi mezőt lép bábujaival a hírnévsávon. Ezután a városközpontból egy kereskedőjét át kell mozgatnia egy kerületre – hogy melyikre, szabadon eldöntheti, de természetesen olyan kerületet nem



választhat, amelyen céhjelző van.

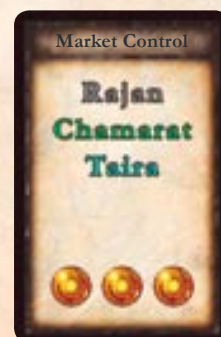
Utána – akár végrehajtotta a cselekedetet, akár nem – bal oldali szomszédján a sor, és így tovább, körbe és körbe mindaddig, amíg már senki sem képes árukockákat hírnévpontokra váltani (mert nincs elegendő árukockája, vagy mert nincs kereskedője a városközpontban). Ekkor a harmadik fázis véget ér, és az aktív játékos a vásárkártyát a vásárpakli aljára rakja.

## 4. fázis: A piacok ellenőrzése

Mindenki hírnévpontokat kap, aki teljesíti egy **piackártya** feltételeit: ehhez az kell, hogy az egyik felcsapott piackártyán látható mindhárom kerületben övé legyen a többség.

A **többség**hez az kell, hogy a játékosnak egyfelől legalább két kereskedője legyen a kerületen, másrészt pedig több kereskedője legyen a kerületen, mint bármelyik másik játékosnak.

Ha valaki képes teljesíteni egy felcsapott piackártya feltételeit, ezt bejelentheti a többieknek. Ekkor maga elé veszi a kártyát, nyomban megkapva az azért járó 3 hírnévpontot. Ezután, ha a piackártya még nem fogyott ki, új lapot kell felcsapni – ezt a kártyát még e fázis során meg is lehet szerezni.



## A forduló vége

A negyedik fázissal az aktív játékos fordulója véget is ér. A játékos átadja az aktív játékos jelzőjét bal oldali szomszédjának – ő lesz az új aktív játékos, az ő fordulója kezdődik most az első fázissal.

## A játék vége

A játék mindig annak a játékosnak a fordulója elején, még az első fázis előtt ér véget, aki kezdte a játékot, mégpedig akkor, amennyiben ekkor legalább egy játékosnak 12 vagy több hírnévpontja van. Ekkor az a győztes, akinek a legtöbb hírnévpontja van; egyenlőség esetén az dönt, hogy az érintettek közül kinek van több árukockája. Ha ez is egyenlő, mind győztesek.



# Példajáték

A példajáték egy fordulót követ végig Péter szemszögéből; rajta kívül még három barátja – Anita, Ildikó és Jenő – játszik.

*Péter segít a többieknek előkészíteni a játékot: kirakja a játéktáblát az asztal közepére és a két céhjelzőt a városközpontra rakja. Kedvenc színe a kék, ezért elveszi a kék bábukat, a kék áttekintőlapot és összefoglalólapot, valamint a négy kék szavazókártyát. Megkeveri a piackártyákat, és felcsap négy lapot. Eközben a többiek végeznek a többi előkészülettel.*

*Végül mindenki felrakja két kereskedőjét egy-egy kerületre. Péter a legfiatalabb, így ő rakja fel elsőként kereskedőit. Minthogy a Shakara-negyed neve csak egy kártyán látható, ide rakja egyik kereskedőjét, háthogyha a többiek máshová koncentrálnák majd erőfeszítéseiket. Másik kereskedőjét a Likaranra rakja. A többiek is lerakják kereskedőiket.*

*Minthogy Péter a legfiatalabb, maga elé veszi az aktív játékos jelzőjét, és elkezdi a játékot. Elsőként választ egyet a három első fázisos lehetőség közül. Rövid gondolkodás után a céhház meglátogatása mellett dönt, és a készletből egy tkereskedőjét a Shakarára rakja. Minthogy itt két kereskedője is van, és minden más játékosnál több kereskedője van itt, megszerezte az itteni többséget – időlegesen, persze, de akkor is. Ezzel az első fázis véget is ért, jöhet a második.*

*Minthogy még mindkét céhjelző a városközponton van, bármelyik kerületet választhatja. A Shakarát választja (ahol az övé a többség), és átrakja erre a fekete céhjelzőt. Ekkor mindenki választ egyet szavazókártyái közül; Péter az üzletelést választja.*





Miután mindenki döntött, felfedik a kártyákat. Anita, aki Péter balján ül, szintúgy üzletelést választott, az ő balján ülő Jenő feketepiacot, a Péter jobbán ülő Ildikó pedig toborzást. Minthogy két üzletelés van (Péteré és Anitáé), Péter az áttekintőlap második sorában olvasható cselekedetet hajtja végre, vagyis annyi árukockát kap, ahány kereskedője van az aktív kerületen, és méghozzá olyan színű kockákat, amilyen színű az ottani céhjelző. Két kereskedője van az aktív kerületen, ezért a készletből két fekete árukockát kap. Anitával ugyanez történik, azonban neki egy kereskedője sincs az aktív kerületen, így nem kap egyetlen árukockát sem. Jenő elvesz egy árukockát Pétertől, Ildikó pedig a készletből felrakja egy kereskedőjét a Likaranra.

Ezzel a második fázis véget is ér, következne a harmadik, a hetivásár – azonban nincs legalább öt kereskedő a városközponton (egy sincs, ami azt illeti), így ez elmarad, a negyedik fázis következik. Senki sem képes teljesíteni valamely felcsapott piackártya feltételeit, így ez a fázis is gyorsan befejeződik. Péter átadja az aktív játékos jelzőjét Anitának, aki megkezdi fordulója első fázisát.

## Függelék

A függelékben néhány tárgykártya használatának kiegészítő szabályai olvashatóak.

### Történelemlékönyv (Historic Book)

A képesség az első aukció megkezdése előtt hajtódik végre.

### Álculcsok (Picks)

Ha a három felcsapott kártya ugyanannyi hírnévpontot ér, egyiket sem kapod meg.

### Régi érmék (Old Coins)

Természetesen a régi érmék csak akkor használhatóak, ha valóban sor kerül hetivásárra, tehát legalább 5 kereskedő van a városközponton.

## Taktikai tanácsok

- A játék elején, amíg még mindkét céhjelző a városközponton van, a toborzás választása elég kockázatos – ha egy másik játékos is ezt választja, egyikőtök sem rakhat fel kereskedőt.
- Ha csak egyvalaki választja a pozíciószerezést, saját kereskedőit is kiúzhatja. Ez hatékony módszer a saját kereskedők mozgatására (például olyan kerületről, amelyben már nincs szükség többségre).
- A hetivásár kihasználható többség eléréséhez, hiszen a játékosok döntik el, mely kerületre mozgatják a városközpontotól kereskedőjüket.
- Ha megtetszik egy felcsapott tárgykártya, és neki állsz takarékoskodni, nem feltétlen jó ötlet a toborzást választani a második fázisban. Meglehet, túl sok kereskedő lesz a városközponton, ami Ihetivásárhoz vezet, az pedig összekuporgatott árukockáid elköltéséhez. Igaz, hírnévpontokhoz jutsz, de a kiszemelt tárgyról valószínűleg lemondhatsz...

## Köszönetnyilvánítás

Végül szeretnék köszönetet mondani mindazoknak, akik segítettek a játék létrehozásban. **Ivan Dostal** és **Lada Urbanova** a szabályfüzet helyrerázásában segédkezett. **Ondrej Ciganek**, **Vita Staufcik**, **Pavel Prachar** és **Vlaada Chvtil** tanácsaikkal és javításiikkal támogattak. **Pavel Jung**, **Daniel Frejek**, **Jiri Kohoutek**, **Rostislav Reha**, **Tomáš Zahradnicek** és **Marcel Brabec** számtalan órát töltöttek a játék gondos tesztelésével.

### MUNKATÁRSÁK

Tervező: Zbynek Vrana

Dobozfedél: Tomas „zelgaris“ Zahradnicek

Játéktábla: Tomas „zelgaris“ Zahradnicek

Illusztrációk: Tomas Kucerovsky, Jan Kantor

Grafikus dizájn: Tomas „zelgaris“ Zahradnicek

### KÜLÖN KÖSZÖNET

Martin Kucerának, Jonathan Franklinnak, Milan Horaknak, Jörg Schmidt-Ebelingnek, Silvia Cillikovánek

© 2007 Zbynek Vrana

© 2007 ALTAR