

Kocka +/-1

Az eldobott 2 kocka egyikének értékét eggyel lehet növelni vagy csökkenteni. Ezután a „Piszkos trükk” kártya kikerül a játékból.

Megj.: Az eredmény nem lehet 6-nál nagyobb vagy 1-nél kisebb.



2 kocka lerakás

Mindkét eldobott kockát hozzátehetjük a megfelelő kártyához.

Ezután a „Piszkos trükk” kártya kikerül a játékból.



Újra dobás

Mindkét eldobott kockával újra lehet dobni. Ezután az egyiket ki kell választani és

a Kocsmában lévő egyik kártyához kell tenni. Az új eredmény érvényes; nem gondolhatod meg magad, az előző eredményt nem lehet helyette választani. Ezután a „Piszkos trükk” kártya kikerül a játékból.

Játék vége

A játék nyolc kör után véget ér. Ekkor a Kocsmá üres és a húzópakli is elfogyott. A pontozás az alábbiak szerint történik:

Pontozás

A játékosok összevetik tengerészeik erősségét minden nemzetiségnél:

- Ha mindkét játékosnak van ugyanolyan nemzetiségű tengerésze, akkor az erősebb tengerészekkel rendelkező játékos eltávolítja tengerészeit a játékból, és megkapja az ellenfél ugyanolyan nemzetiségű tengerészeit.

Döntetlen esetén az ugyanolyan nemzetiségű tengerészeket el kell dobni.

- Ha egy nemzetiségből csak az egyik játékosnak van(nak) tengerésze(i), akkor az(oka)t megtartja.

Mindegyik játékos a tengerészek értékeért győzelmi pontokat kap.

Minden egyes nem használt „Piszkos Trükk” kártyáért további 1-1 pont jár.

A legtöbb győzelmi pontot szerző játékos nyer

Szín	Anna	Bernd
	3, joker(2), joker(2)	---
	1, 4	2, 3
	1, 2, 3	3, 4
	1	3, 3, 4
	---	joker mindkét kockához

Példa: Mivel Berndnek nincs spanyolja (zöld), ezért Anna megtartja az övét. Mindkettőjük francia csapata azonos értékű, ezért kikerülnek a játékból. Berndnek erősebb az amerikai csapata és a kínai csapata is. Így Bernd amerikai és kínai csapata kikerül a játékból, és megkapja helyettük Anna kártyáit.

Annának 7 pontja van (spanyolok). Bernd nyeri a játékot 8 ponttal: 6 (amerikai) + 1 (kínai) + 1 (Piszkos Trükk).

A szerzők és a kiadó köszöni a sok játéktestszelőnek a türelmüket és megjegyzéseiket.

Szerzők: Roman Pelek és Michael Schacht – www.michaelschacht.net

Illusztráció & Tördelés: Christian Fiore
Das Format Werbeagentur | www.das-format.de

Fordítás: Patrick Korner, (angol) (magyarra: Dobány Sándor, dosandor@gmail.com)

©2008 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich All Rights Reserved. Made in Germany.

www.abacusspiele.de



SHANGHAIEN



2 játékosnak 8 éves kortól

Játékötlet

Shanghai hírhedt kikötői bárjai egyre durvábbá válnak. Nem egy tengerész tér be ezekbe egy gyors italra, aztán sajgó fejjel egy teherhajó kabinjában térnek magukhoz. Ezt a kapitányok által kedvelt toborzó módszert úgy ismerik, hogy: „Shanghaied”!

A hírhedt Ramon „Halál” kapitány és Rettenetes Michael kapitány azért küzdenek, hogy ki állítja össze a legjobb csapatot. Megegyeztek abban, hogy e célból kockákat dobnak – miközben gondolkodást nélkülöző piszkos trükköket is bevetnek az előbbre jutásért.

A játékosok megpróbálják megszerezni a nekik megfelelő nemzetiségű erősebb csapatokat. Sorra kerülésükkor kockákkal jelölik meg a tengerészeket. Amint egy játékos passzol, a kártyák kiosztásra kerülnek, az egyes játékosok megkapják azokat a tengerészeket, ahol kockáiknak többsége van. A „Piszkos trükk” kártyák lehetővé teszik, hogy a játékosok javíthassák dobott kockáiknak eredményét, vagy csapatuk nagyságát növelhessék. A játékvégi pontozás során az erősebb csapatot birtokló játékos nemzetiségenként győzelmi pontot kap, mely egyenlő a gyengébb csapat erejével.

Játékelemek

- 48 kocsmá kártya, melyben van

40 tengerész kártya (5db, 1,2,3,3,4 értékű kártya 8 színben)

8 „Piszkos trükk” kártya



12 dobókocka

(6-6 a játékosok színeiben)

2 kapitány figura

(a játékosok színeiben)

1 játékszabály

Játék előkészület

- A játékosoknak kiosztjuk a színüknek megfelelő kapitányt és a 6 kockát.
- Keverjük meg a kocsmá kártyákat, és helyezzük képpel lefelé az asztalra mint húzópaklit.
- A húzópakliból csapjunk fel 6 kártyát, és helyezzük egy sorba ezeket. Ezt nevezzük Kocsmának.
- A merészebb játékos kezd.

Játékmenet

A játék 8 körből áll. Minden egyes kör a kártyák kiosztásával végződik – ez jelenti a tengerészek elrablását (Shanghaied). A játékosok mikor sorra kerülnek egy körben, az alábbi akciók egyikét kell végrehajtaniuk:

A. Dobás és a kockák lerakása, vagy

B. Shanghai, és így vége a körnek.

Ezután a másik játékos következik.



Importálja: Gémklub Kft. 1092 Budapest, Ráday u 30 www.gemklub.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

A. Dobás

Amíg legalább 2 kockánk van, akkor választ-hatjuk a „Dobás” akciót.

Dobjunk a kockáink közül 2-vel, válasszuk ki az egyik kockát, és tegyük a megfelelő Kocsmá kártyához. A Kocsmában mindig 6 kártya van lerakva. Minden kártyához egy kockaérték van hozzárendelve. Az 1 az első kártyához van rendelve, a 2 második kártyához, és így tovább. A kezdő játékos minden körben eldönti, hogy a sor melyik végéhez fog tartozni az 1 abban a körben.

A választott kockát tegyük a megfelelő kártya felénk eső oldalához. A másik kockát vegyük vissza magunkhoz.



1. ANNA



2. BERND



Példa: Anna kezdte a kört, 2-t és 4-et dobott. Úgy döntött, hogy a 2-es kockát a sor neki balra eső végétől számított második kártyához rakja. Ezáltal beállította a kártyákhoz tartozó kockaértékeket ebben a körben. Bernd 1-et és 5-öt dobott. Úgy döntött, hogy lerakja az 5-öst az Anna baljától számított ötödik kártyához.

B. Shanghai

Ezt az akciót arra használjuk, hogy befejezzük a kört és kiösszuk a kártyákat, és akkor választ-hatjuk, ha legalább 2 kockát a kártyákhoz raktunk. Ha csak 1 kocka van a kezünkben, akkor a „Shanghai”-t kell választani:

A kártyákat az alábbi szabályok szerint osztjuk ki:

- Ha egy kártya mellé nincs kocka téve, akkor azt a kártyát eltávolítjuk a játékból.
- Ha csak az egyik játékos kockája van egy kártya mellett, akkor az a játékos megkapja a kártyát.
- Ha mindkét játékos rakott kockát egy kártya mellé, akkor az kapja meg a kártyát, aki több kockát rakott le.
- Ha mindkét játékos ugyanannyi kockát rakott egy kártyához, akkor azé lesz a kártya, akinek a két szomszédos kártyához rakott kockái értékeinek összege nagyobb. Ha még mindig döntetlen, akkor a kártya kikerül a játékból.

Megjegyzés: A sor mindkét végén lévő kártyáknak csak egy szomszédja van.

Fontos: Az a játékos, aki a „Shanghai” akciót választotta, annak kell kiosztani a kártyákat is, így világos lesz, hogy ki fejezte be a kört.

Mikor tengerész kártyát kapsz, képpel felfelé helyezd magad elé színek szerint rendezve. Biztosítsd azt, hogy minden kártya értéke jól látható legyen.

*Mindegyik szín egy nemzetiséget képvisel:
Vörös - amerikai, Világoskék - francia,
Sötétkék - német, Sárga - kínai, Narancs - holland, Lila - török, Zöld - Spanyol, Szürke - olasz.*

Mikor egy „Pizkos trükk” kártyát kapsz, képpel felfelé tedd magad elé távolabb a többi kártyától.

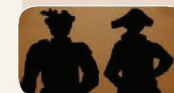
Egy kör vége

Mikor mind a 6 kártya szétosztásra került, a körnek vége. A kockák visszakerülnek a játékosokhoz. Az a játékos, aki a „Shanghai”-t választotta, húz 6 új kártyát, lehelyezi őket az asztalra létre hozva az új Kocsmát. Most a másik játékos fogja kezdeni a kört.

Pizkos trükkök

Egy körben csak 1 „Pizkos trükk” kártyát lehet kijátszani. A kártya kijátszásának emlékeztetésére egy kapitány figurát kell rakni a Kocsmában lévő első kártya mellé. A kör végén a kapitányt vissza lehet venni.

A „Pizkos trükk” kártyát csak a kockadobás után közvetlenül szabad kijátszani. Ez azt jelenti, hogy a játék utolsó körében kapott „Pizkos trükk” kártyá(ka)t nem lehet használni. Mikor kijátszod a „Pizkos trükk” kártyát, a rajta lévő két akció egyikét kell választanod:



2 Tengerész

Tedd a kártyát olyan nemzetiségű tengerészekhez, melyet már kiválasztottál.

A kártya olyan, mint egy joker, a választott nemzetiségű 2 értékű tengerésznek számít.

Fontos: Ez a kártya mindig legalább egy tengerész kártyával van együtt, így a kártya nemzetisége meghatározott. Ez soha nem használható egyedül, pótolva egy hiányzó nemzetet.

Megj.: Ha a jokert erre az akcióra használod, akkor tedd félig takarva a megfelelő nemzetiségű tengerész kártya alá. Ez egy tengerész kártyává válik, és az is marad a játék végéig. Más akcióra többé nem lehet használni.



Példa: Anna a 2, 2, 3, 6, 6 kockákat rakott le, míg Bernd 3, 4, 5, 6, 6 kockákat. Az első kártya kikerül a játékból. Anna kapja meg a második kártyát, mert csak ő rakott le hozzá kockát. A harmadik kártyához mindketten raktak le egy-egy kockát. Anna szomszédjában a kockák összege 4 (2 + 2), Berndnél is 4 (1 + 3). Mivel ez is azonos, így a kártya kikerül a játékból. Bernd kapja a negyedik és ötödik kártyát (csak ő rakott melléjük kockát). Mindketten 2-2 kockát raktak a hatodik kártyához, azonban Bernd szomszédjában 5-ös kocka van, Annáéban viszont nincs kocka, így a hatodik kártya is Berndé lesz.