An Infamous Traffic

Játéktervezés és művészet: Cole Wehrle

1. A játék és az általános szabályok áttekintése	1	6. Kül- és belügyek	5
2. Alkotóelemek	2	7. Ellátási láncok	6
3. Előkészítés	3	8. Tervezői megjegyzések	6
4. Játékmenet	3	9. Stratégia	8
5. Akciók	4	Példajáték	8

A vörös színű szabályok egyértelműsítettek vagy bekerültek a játék 2016 novemberi első nyomtatása óta.

"[A kínai kormány] egyszerűen felszólított, hogy hagyd ott a csempészáruidat. Amikor megtudták , hogy nem vagy hajlandó így tenni, megvolt hozzá a joguk, hogy elküldjenek a kikötőiktől eme gyalázatos és becstelen árukhoz való ragaszkodásod okán. Az igazság, véleményem szerint, az ő oldalukon áll (a kínaiakén), és amíg ők, a pogányok, félig civilizált barbárok az oldalukon tudhatják az igazságot, addig mi, felvilágosult és civilizált keresztények tárgyakat hajszolunk szembemenve mind az igazsággal, mind a vallással... Egy háború igazságtalan gyökerekkel, amelynek iránya előrevetíti az ország olyan mértékű végleges szégyenbe esését, amilyenről nem tudok és nem is olvastam még. És most, a nemes Lord [Macaulay] pártfogásában, ez a zászló kalóz zászlóvá vált, hogy védelmezze a becstelen kereskedelmet."
-William Gladstone beszéde a brit alsóházhoz, 1840

1. A JÁTÉK ÉS AZ ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK ÁTTEKINTÉSE

1.1. ÁTTEKINTÉS

Több évtizeden (fordulón) keresztül a játékosok beruháznak az infrastruktúrába, törekszenek Kína kül- és belpolitikájának befolyásolására, és megpróbálnak teljes ellátási láncot kialakítani, amely lelkes kínai vásárlók számára hozzáférést biztosít az indiai ópiumhoz. Nyereségük arra szolgál, hogy kibővítsék kínai tevékenységüket, és hazatérve tiszteletteljes méltóságot vásároljanak.

1.2. CÉL, DÖNTETLEN ELDÖNTÉSE ÉS FORRADALOM

A játék legfeljebb négy (öt játékos esetén három) forduló után fejeződik be, de hamarabb is véget érhet. Rendes körülmények között a legmagasabb pontszámmal (díjak+iparági vezetők bónuszai) rendelkező játékos nyeri a játékot. Ha azonban Kína forradalomba sodródik, akkor ezt a pontszámot figyelmen kívül kell hagyni, és a térképen a legtöbb jelölővel rendelkező játékos nyer. A döntetlen elbírálásánál mindkét esetben a felhalmozott díjak számát kell figyelembe venni, további döntetlen esetén a kezdőjátékos, vagy (játékossorrendben) a hozzá legközelebbi játékos a nyertes.

1.2.1. A forradalom feltétele

Ha a kockakészlet bármikor kiürül, a játék azonnal véget ér.

1.3. KOCKA

A játékban 10 kocka van. A kockákat a régiók ópiumárának meghatározására és Kína politikai stabilitásának mérésére használjuk. A kocka csak akkor kerül újradobásra, mikor egy régióhoz hozzárendelik.

1.4. BEVÉTEL ÉS KIADÁSOK

A legtöbb gazdasági játékkal ellentétben a játékosok nem foglalkoznak készpénzzel. Ehelyett a vállalataik gyarapodnak és bevételt veszítenek. A játékos bevételeinek összege határozza meg, hogy végrehajthatja-e a befektetési műveletet (5.1.). Bizonyos esetekben előfordulhat, hogy egy játékos 4-et meghaladó bevételt veszít. Ha ez megtörténik, akkor egyszerűen csak -4 marad. A játékosok a vállalati főkönyveiken egy kocka segítségével követhetik nyomon a bevételüket. Egy játékos bevételeinek összegére nincs korlátozás.

1.5. BEVÉTELSZERZÉS

A játékosok az ellátási láncok befejezésével szereznek bevételt (lásd 7.).

1.6. JELZŐK ÉS JELZŐMOZGÁS

A játékosokat a jelzőik korlátozzák. A játékosflották, az ópium- és a kereskedőjelzők a raktárukban kezdenek, és a befektetési művelet (5.1.) használatával kerülnek a tulajdonukba. Ezeket a jelzőket használjuk fel a térképen a helyi akciókhoz (5.2.). Ha egy játékos jelölőit eltávolítjuk a térképről, azok visszakerülnek a játékos tulajdonába.

1.7.BERUHÁZÁSOK KORLÁTAI

A befektetési műveletek összegét, amelyet egy játékos minden egyes fordulóban megtehet, a társaságának aktuális bevétele határozza meg. Minden bevételi kategória egy-öt értékhez kapcsolódik. Az a legmagasabb kategória, amelyet a játékos legalább egy bevételi ponttal elfoglal, meghatározza, hogy lehet-e további beruházási műveleteket végrehajtani ebben a fordulóban. A játékosok a bevételi sáv fölött *(Investments taken this turn)* követik nyomon, hogy mennyi befektetést hajtottak végre az adott fordulóban. Mindaddig, amíg a társaság bevételei magasabb kategóriában vannak, mint ami a fordulóban végrehajtott befektetések számához kapcsolódik, a játékos végrehajthat beruházást.

Történelmi megjegyzés: A befektetési műveletek korlátai tükrözik a társaság iránti közbizalmat és a hitelhez való jelenlegi hozzáférését.

1.8. LEHETŐSÉG

Annak érdekében, hogy helyszínakciót hajtson végre a tulajdonában lévő zsetonnal, a soros játékosnak rendelkeznie kell "lehetőséggel". Egy játékosnak akkor van lehetősége, ha a kockakészletben legalább az egyik kocka értéke megegyezik a régióban található kockák értékének egyikével. A játékosoknak mindig van lehetősége jelzőket elhelyezni bármilyen nyitott kikötőben, függetlenül a régió kockájától. A kikötők ópiumháború révén válnak nyitottá (6.2.).

Történelmi megjegyzés: A 19. század elején nagyon nehéz volt összehangolni a nemzetközi üzleteket, és mivel Kína destabilizálódott, a vállalatok még nehezebben működtek.

1.9. ÖSSZEESKÜVÉSEK

A játék számos jelzője összeesküvés-jelző. Ezek a jelzők (a térkép tetején) a nyolc összeesküvés-kör egyikében kezdenek, és az összeesküvés akción keresztül lépnek be a játékba. A játékosok ezeket a jelzőket használják fel az ellátási láncok teljes kialakításának elősegítésére és Kína stabilizálására vagy aláásására.

1.10. TÁRGYALÁS ÉS ASZTALI BESZÉLGETÉS

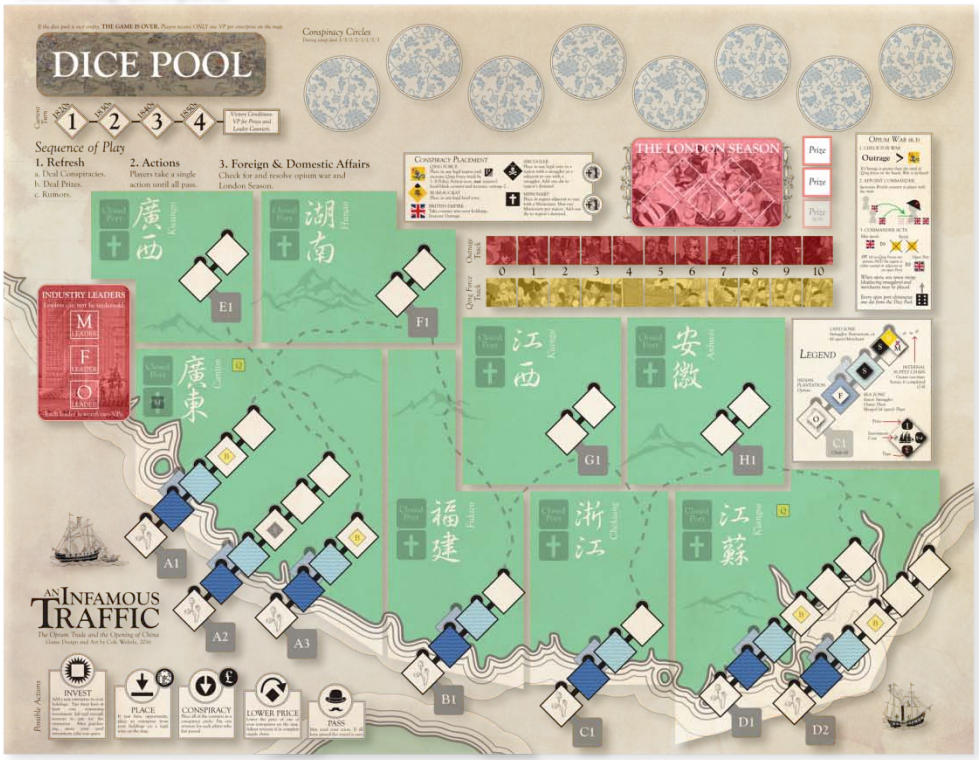
A játékosoknak, különösen az új csoportoknak hasznos lehet, ha a játék során lehetőség van az asztalnál beszélgetni és tárgyalni. A játékot lehet játszani kötelező vagy nem kötelező érvényű megállapodásokkal, vagy mindenféle szóbeli tárgyalás nélkül.

(DÍJAK:

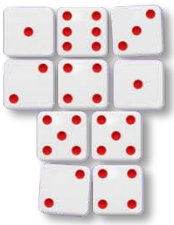
* *2x-1: Gambling Debt / Bad Marriage*
* *3x0: Hunting Accident / Scandal / Swindled!*
* *3x1: Oxford Degree / Good Marriage / Fancy Hat*
* *2x2: City Residence / Country Estate*
* *2x3: Peerage / Noble Heiress)*

2. Alkotóelemek

Game Map (in 2 parts) / játéktérkép



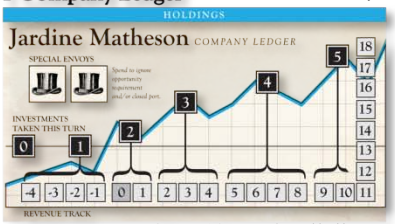
10 dice / 10 dobókocka



20 wooden cubes
20 fakocka

Each player has: / valamennyi játékosnak van:

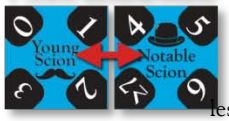
1 Company Ledger / vállalati főkönyv



15 Enterprises (5 each) / 15 vállalkozás (5 mindenből)

Opium — ópium
Fleet — flotta
Merchant — kereskedő

1 Scion (double-sided) / leszármazott (kétoldalas)



fiatal leszármazott
neves leszármazott

3 Industry Leaders (1 each) / iparági vezetők (1 mindegyikből)

Other Markers / egyéb jelzők

Conspiracy Counters / összeesküvésjelzők

Smugglers x 16 — csempészek

British Influence x 11 — brit befolyás

Bureaucrats x 13 — hivatalnokok

Missionaries x 8 — hittérítők

Qing Forces x 15 — Quing erők

Lin Zexu x 1

Prize Counters x 12 / díjjelzők x 12

Game Status Markers / játékállapot-jelzők

3. Előkészítés

3.1. A és D régiójelzők

Helyezzetek kettő "1"-es hivatalnokot (lánconként egyet) az A1 és A3 bármely szárazföldi körzetébe. Tegyetek egy "1"-es csempészt az A2 bármely szárazföldi körzetébe. Rakjatok kettő "1"-es hivatalnokot (lánconként egyet) a D régió bármely szárazföldi körzetébe. Tegyetek egy (rendőrségi akció nélküli) Qing erőt az A és a D régióba. Helyezzetek egy hittérítőt az A régióba.

3.2. Kocka

Határozzátok meg a kezdő igényt kettő kocka gurításával és az A régióba helyezésével. Dobjatok a fennmaradó kockákkal, és helyezzétek a kockakészletbe (Dice pool) .

3.3. Összeesküvés-készlet *(Conspiracy pool)*

Helyezzétek le a fennmaradó hittérítőket, a brit befolyást, a csempészeket, a Qing erőket, Lin Zexut és a hivatalnokokat, képpel lefelé, hogy létrejöjjön az összeesküvés-készlet.

3.4. Összeesküvéskörök

Osszátok ki a kezdő összeesküvés-köröket. Tegyetek egy-egy jelzőt mind a nyolc összeesküvéskörre, ezután egy-egy második jelzőt az első négyre, majd egy-egy harmadik jelzőt az első kettőre. Minden jelölőnek képpel felfelé kell lennie.

3.5. Játékos főkönyvek

Minden játékos kiválaszt egy színt, és elveszi a hozzá tartozó vállalati főkönyvet. Lehelyez rá egy-egy kockát a bevételsáv (Revenue track) és a végrehajtott befektetések száma a fordulóban sáv (Investments taken this turn) "0" mezőire.

3.6. Játékosjelölők

Minden játékos megkapja a jelölőit, és a vállalati főkönyve alá helyezi őket. Ezt hívjuk majd a játékos raktárának. Minden játékosnak lesznek még tulajdonai, amelyeket a vállalati főkönyv fölött kell tartani. A játékosok mindenféle tulajdon nélkül kezdenek.

3.7. Felháborodás és Qing erők

Helyezzétek a felháborodás-jelzőt a felháborodássáv (Outrage track) "0"-ás helyére. Tegyétek a Qing erő jelzőt a Qing erő sáv (Qing Force Track) "2"-es helyére.

3.8. A londoni időszak

Keverjétek össze a 12 díjjelzőt, és képpel lefelé tegyetek kettőt (illetve hármat, ha négy vagy öt játékos játszik) a londoni időszak (The London Season) melletti mezőkre. Véletlenszerűen sorsoljatok ki egy kezdőjátékost, aki megkapja a kezdőjátékos-jelzőt (Start Player). A játék az óramutató járásával megegyező irányban halad.

3.9. Ötfős játék

Öt játékossal történő játék esetén a játék előkészítése kétféleképpen módosul. Először helyezzétek a fordulójelzőt a második helyre (a játéknak csak három fordulója lesz). Másodszor, tegyetek egy brit befolyásjelzőt az A régióba, jelezve, hogy a kikötő nyitva van. Távolítsatok el egy dobókockát a kockakészletből.

4. Játékmenet

4.1. Általános áttekintés

Minden forduló három részből áll: egy frissítésfázis, egy akciókör, valamint egy kül- és belügyek. A játék nagy részét az akciókörben fogjátok eltölteni, ahol a játékosok mindaddig akciókat hajtanak végre, amíg az összes játékos nem passzol.

4.2. Frissítési fázis

Az első fordulóban hagyjátok ki a fázis minden részét, a híresztelések kivételével.

Ettől eltekintve:

4.2.1. Haladás a fordulójelzővel

Léptessétek előre a fordulójelzőt a fordulósávon (Current Turn).

4.2.2. Új összeesküvések

Tegyetek egy-egy jelzőt (képpel felfelé) az összeesküvés-készletből mind a nyolc összeesküvéskörbe (Conspiracy circles).

4.2.3. Új díjak

Tegyetek le kettő díjjelzőt (képpel lefelé) a londoni időszak grafikonjának első és második mezőjére. Ha négy vagy öt játékos játszik, akkor rakjatok ki egy harmadik díjat is.

4.2.4. Híresztelések

Minden játékos (forduló sorrendben) megtekinthet egy általa választott díjat, majd tegye vissza a díjat képpel lefelé.

4.2.5. Befektetések újraindítása

Helyezzétek vissza az egyes befektetési kockákat a végrehajtott befektetések száma a fordulóban sáv "0"-ás helyére.

4.3. Akciókör

A játékosok egyszerre egyetlen akciót hajtanak végre. A kör akkor ér véget, amint minden játékos passzolt. Az akciók részletes listáját lásd az 5. pontban.

4.3.1. Keresletbővülés / szerződések

Miután egy játékos végrehajtotta az akcióját, ellenőrizni kell az összes régiót, kezdve az A régiótól, majd tovább ábécésorrendben haladva, hogy rendelkezik-e megfelelő kereslettel. Szüksége van egy-egy dobókockára minden, nem teljes ellátási láncban levő csempésznek és a régió hittérítőjének (ha van ilyen). Ha a régióban túl kevés kocka van, akkor az éppen akciót végrehajtott játékosnak ki kell vennie a szükséges darabszámú kockát a kockakészletből, dobnia kell vele és el kell az(oka)t helyeznie a régióba. Ha a régióban túl sok kocka van, akkor a szükséges kockákat tegye vissza a kockakészletbe, elsőként a legalacsonyabb értékűt. Ha a kockakészlet bármikor üres lesz, az egy forradalmat generál és a játék véget ér (1.2.1.).

4.4. Kül- és belügyek

Ellenőrizzétek a fontosabb eseményeket és a játék vége feltételeket. Részleteket lásd a 6. pontban.

5. Akciók

5.1. Befektetés

Ha van megmaradó befektetésed (1.7.), fizesd ki a raktáradban lévő ópium-, flotta- vagy kereskedőjelzőt, és add hozzá a tulajdonodhoz. Az egyes jelzők költségeit a jelző sötét négyzete tartalmazza. Mozgasd a kockádat egy helyet felfelé a vállalati főkönyv *végrehajtott befektetések száma a fordulóban* sávján.

5.1.1. Különleges megbízottak

Egy kereskedőt kinevezhetsz különleges megbízottnak, ha a befektetés akcióval vásárolod meg. Ahelyett, hogy hozzáadódna a tulajdonodhoz, helyezd a kereskedőt a vállalat főkönyvén lévő kettő különleges megbízott (Special envoys) mező egyikére. Egy játékosnak bármely időpontban csak kettő különleges megbízottja lehet. A különleges megbízottak nagyobb rugalmasságot biztosítanak a játékosoknak (5.2.5.), de nem számítanak iparági vezetőnek (5.1.2.).

5.1.2. Iparági vezető

Ha egy játékosnak egy adott típusú jelölőből több van a tulajdonában és/vagy a térképen (kombináltan), mint bármelyik másik játékosnak, akkor az a játékos az adott típus iparági vezetője. A játékos a megfelelő iparági vezető jelzőt az adott iparági vezető helyre (Industry leader) helyezi a táblán; amihez nem kell akciót végrehajtani. Az iparági vezetőket a típusukban nem szabad áron alul értékesíteni (5.2.4.). Ha kettő vagy több játékos döntetlenre áll a pozícióért, senkit sem tekintünk iparági vezetőnek. Ha a játék forradalom nélkül ér véget, minden iparági vezető kettő bónuszpontot ad a tulajdonosának. Megjegyzés: a különleges megbízottak nem kereskedők!

5.2. Helyszín

Ha lehetőséged van (1.8.), helyezz le egy jelzőt a tulajdonodból egy legális zónára, és állítsd be az árát. A jelző lehelyezési szabályai a régió státuszától és a játékos lerakni kívánt jelölőjének típusától függően változnak. Megjegyzés: a jelzők lehelyezése kiegészítheti az ellátási láncokat, és ez az egyetlen módja a bevételszerzésnek (lásd 7.).

5.2.1. Flották

Zárt régiókban a flottákat csak külső vizekre szabad elhelyezni. A nyitott régiókban a kettő tengeri övezet összeolvad, és egy zónát képez, ahova a flottát lehelyezheted.

5.2.2. Kereskedők

Kereskedőket egy szárazföldi övezetbe lehet helyezni, egy nyitott régióban.

5.2.3. Ópium

Ópium csak egy ópiumzónába helyezhető le.

5.2.4. Áron aluli értékesítés

Az áron aluli értékesítés lehetővé teszi egy jelző lehelyezését egy már foglalt zónába. Az új jelző árát alacsonyabbra kell beállítani, mint a zóna előző jelölőjét, és így engedni kell az odahelyezést. Vissza kell adni a korábbi tulajdonosnak a saját tulajdonát vagy el kell azt távolítani a játékból, ha egy hivatalnok vagy csempész volt. Ha az új jelző egy befejezett ellátási láncba kerül, akkor a jelzőt elveszítő játékosnak a kicserélt jelző árával megegyező bevételt kell fizetni.

Ha lehelyezel egy jelzőt a tulajdonodból, akkor bevételt szerzel, amit az általad letett jelző ára jelez. Emlékeztető: az iparági vezető (5.1.2.) áron alul nem értékesíthető.

5.2.5. Különleges megbízottak

A játékosok egyetlen különleges megbízottat felhasználhatnak annak a lehetőségnek a megragadására, hogy figyelmen kívül hagyják a helyszíni akció követelményét, VAGY (a tulajdonukból) egy kereskedőt bármely zárt régióban lévő törvényes zónába lehelyezzenek. Az elköltött jelzőt vissza kell tenni a játékos raktárába.

5.3. Összesküvés

Vedd fel az összes jelzőt egyetlen összeesküvés-körből, és fizess egy bevételt minden játékos után, aki már túljutott ezen a fordulón. A választott összeesküvés-körben lévő jelzőket a következő szabályok szerint kell elhelyezni:

5.3.1. Qing erők

A Qing erők bármilyen régióba lehelyezhetők. Egyes Qing erők képesek egy vagy több rendőri akciót kiváltani. Lásd: 5.3.6. Növeld a Qing erők (Qing Force) sáv értékét 1-gyel minden egyes lehelyezéskor.

5.3.2. Hivatalnokok

A hivatalnokok kijátszhatók bármilyen üres szárazföldi zónába, vagy oda, ahol áron alul eladhatók a jelenlegi elfoglalók. Áron aluli értékesítés esetén kövesd az 5.2.4. szabályait, de az aktív játékos nem fog új bevételt szerezni. Megjegyzés: nagyon ritka esetekben lehet, hogy nincs törvényes zóna; ebben az esetben dobd el a ki nem játszható hivatalnokokat.

5.3.3. Brit befolyás

A brit befolyást add hozzá a tulajdonodhoz. Növeld a felháborodássáv (Outrage track) értékét a brit befolyásjelzők számával.

5.3.4. Csempészek

A csempészek kijátszhatók üres belső tengeri vagy szárazföldi zónába, illetve oda, ahol áron alul eladhatók a jelenlegi elfoglalók. Ezenkívül a csempészek csak azokba a régiókba játszhatók ki, ahol legalább egy csempész található, vagy szomszédos olyan régióval, ahol legalább egy csempész van. Ha a táblán nincs csempész, egy csempész bárhova kijátszható. Áron aluli értékesítés esetén kövesd az 5.2.4. szabályait, de az aktív játékos nem fog új bevételt szerezni. Megjegyzés: nagyon ritka esetekben lehet, hogy nincs törvényes zóna; ebben az esetben dobd el a ki nem játszható csempészeket.

5.3.5. Hittérítők

A hittérítők bármely olyan régióba lehelyezhetők, amely szomszédos egy olyan régióval, amelyben már van egy hittérítő. Ha nincs hittérítő a táblán, akkor bármely tengerparti régióba kijátszhatók. Minden régióban csak egy hittérítő-jelző lehet.

5.3.6. Rendőrségi akciók

Ha egy játékos lehelyez egy rendőrségi akció ikonnal jelölt Qing-erőt, egy fekete zsetont (csempészt vagy hittérítőt) tartalmazó régióba, akkor a játékosnak rendőrségi akciót kell végrehajtani abban a régióban: távolítson el egyetlen fekete zsetont a játékból, és növelje a felháborodássáv értékét 2 hellyel.

Ez megszakíthat egy ellátási láncot (7.3.). Stratégiai megjegyzés: egy játékos elhelyezhet egy Qing erőt egy olyan régióban, ahol nincs csempész/hittérítő, hogy elkerüljön egy rendőri akciót.

5.3.7. Lin Zexu

Az egyik "Lin Zexu" feliratú Qing erő kettő rendőrségi akcióval rendelkezik. Ha megoldható, akkor ezt a játékosnak olyan régióba KELL lehelyezni, ahol a lehető legtöbb rendőrségi akció lehetséges (max. 2).

Történelmi megjegyzés: Lin Zexu a Qing-dinasztia egy erős és eredményes tisztviselője volt, akinek a kantoni kereskedelem elleni kemény rendőri fellépése vezetett az első ópiumháborúhoz (1839-42).

5.4. Árcsökkentés

Csökkentsd az árat az egyik lehelyezett jelölődnél. Ha az árat egy komplett ellátási láncban lévő jelölőn csökkentették, akkor a játékosnak az értékkülönbséggel megegyező bevételt kell fizetnie. Például az ópiumjelölőjének védelme érdekében egy játékos úgy dönt, hogy veszteséggel eladja, és az árat 2-ről 0-ra csökkenti. Mivel a lánc kész volt, a játékosnak kettővel csökkentenie kell a bevételét.

5.5. Passz

Egy játékos dönthet úgy, hogy passzol. A passzoló játékosok nem léphetnek vissza a játékba. Az első passzoló játékos lesz a következő forduló kezdőjátékosa, és megkapja kezdőjátékos-jelzőt (az aktuális játékirányt mutató nyíllal). A második passzoló játékos határozza meg, hogy a játék az óramutató járásával megegyező vagy az óramutató járásával ellentétes irányban történik-e (a kezdőjátékos-jelzővel rendelkező játékosnak a nyilat a megfelelő irányba kell állítania). Ha minden játékos passzolt, akkor ér véget a kör.

5.5.1. Leszármazottak

Passzolás után, egy játékos dönthet úgy, hogy az egyik leszármazottját visszaküldi Londonba, biztosítani a család hírnevét. A leszármazott vagyona egyenlő a játékos cégének bevételével. A leszármazott maximális értéke 7, és a többletbevételt figyelmen kívül hagyja. A játékos dönthet úgy, hogy bevételt költ el azért, hogy egy vagy több lépéssel "növelje" a leszármazott vagyonát, minden lépésnél egy bevételt fizetve (de nem mehet túl a -4-en az 1.4. szabály szerint). A végső vagyonszám meghatározása után válaszd ki a leszármazott-jelző (Scion) helyes oldalát, és irányítsd úgy, hogy a leszármazott "ára" megegyezzen a helyes összeggel. Megjegyzés: a leszármazott lehető legalacsonyabb értéke nulla, és ilyenkor egy játékosnak lehetetlen elküldeni őt. Ezután helyezd a leszármazottat a londoni időszak területére. A leszármazottakat úgy kell elrendezni, hogy az értékük legfelül legyen. A londoni időszakban a legnagyobb értékű leszármazott kerül a bal oldali mezőre, s minden döntetlent az a leszármazott nyer, aki hosszabb ideje van ott.

5.5.2. Játék végi döntetlen eldöntése

A döntetlen a legtöbb díjjelzővel rendelkező játékos javára dől el. A további döntetlen eldöntésére játékossorrendben kerül sor, a kezdőjátékos-jelzővel rendelkező játékostól kezdve, és a játékirányt mutató nyilat követve.

6. Kül- és belügyek

6.1. Általában

Ebben a fázisban a játékosok ellenőrzik, hogy nem alakul-e ki ópiumháború, és megnézik, mennyire voltak jók a leszármazottaik a londoni szezonban. A játék a negyedik fordulóban ennek a fázisnak a végén ér véget.

6.2. Ópiumháború

Egy ópiumháború destabilizálja Kínát, és több lehetőséget nyit a profitra.

6.2.1. Háború ellenőrzése

Ha az aktuális felháborodás értéke nagyobb, mint a Qing erők száma a táblán, akkor egy ópiumháború fog kitörni.

6.2.2. Parancsnok meghatalmazása

A legtöbb brit befolyással rendelkező játékos irányítja a hadsereget. Döntetlen esetén, minden holtversenyben lévő játékos a hadsereg parancsnoka lesz. Ha egy nézeteltérés nem oldható meg, akkor a háború véget ér, és a játékosoknál maradt összes brit befolyást el kell távolítani a játékból.

6.2.3. Háborús eljárás

A parancsnok(ok)nak be kell gyűjteni az összes brit befolyást valamennyi játékostól. A jelzőket különféle módokon lehet elkölteni:

(1) Csata

Dobj el egy befolyásjelzőt, hogy eltávolíts legfeljebb kettő sárga jelzőt (Qing erők/hivatalnokok) bármely régióban. A régió Qing erőit a hivatalnokok előtt kell eltávolítani. Ez megszakíthatja az ellátási láncot (lásd 7.3). Az eltávolított jelzők kikerülnek a játékból.

(2) Nyitott kikötő

Qing erők nélküli tengerparti térségben, vagy a Qing erők nélküli, már nyitott parti térségben helyezzetek le egy befolyás-jelzőt a "zárt kikötő" helyszínre. A kikötő most nyitva van. Amint egy kikötő nyitva van, a kereskedők bármely szárazföldi zónába kijátszhatók, a külső és a belső tengeri övezetek összeolvadnak. Távolítsatok el minden csempészt a belső tengeri övezetből. A külső zónában lévő játékosflottáknak most át kell lépniük az új egyesített zónába. **Ezután távolítsatok el egy kockát a készletből minden nyitott kikötőért (a legmagasabb az első).** Ez forradalmat válthat ki (1.2.1.). Stratégia: a kikötők megnyitása megkönnyíti a zsetonok elhelyezését, mivel a játékosoknak a nyitott kikötőkben mindig van lehetőségük (1.7.).

(3) Eldobás

Egy parancsnok bármennyi brit befolyást eldobhat.

6.2.4. Rendrakás

A háború után a felháborodási sávon állítsátok vissza a felháborodási jelzőt nullára, és állítsátok be a Qing erők sávot úgy, hogy az tükrözze a Kínában megmaradt Qing erők számát. Ezután ellenőrizzétek, hogy van-e újonnan befejezett ellátási lánc (7.2.). Végül ellenőrizzétek az egyes régiókat, hogy a 4.3.1. pontban leírt eljárást követően nő-e a kereslet, vagy a szerződések száma. Ha a kereslet növekszik, akkor a kezdőjátékos-jelzővel rendelkező játékos választja ki, melyik kocka kerüljön a készletből a szükséges régiókba.

6.3. A LONDONI IDŐSZAK
Fedjétek fel a díjakat, és rendezzétek őket érték szerint. Ezután osszátok ki a díjakat, a legmagasabb leszármazottól kezdve, balról jobbra haladva (leszármazottanként egyet). Adjátok vissza a leszármazott-jelzőket és az általuk megszerzett díjakat a játékosoknak. Minden megmaradt díj kikerül a játékból.

6.4. A JÁTÉK VÉGE
Az 1850-es évek után véget ér a játék. Egy játékos pontszámát az összes nyereményének és az iparági vezető bónuszainak az összege adja. A döntetleneket a díjak magasabb száma (és nem az értéke), míg a további döntetleneket a kezdőjátékos-jelzőt birtokló játékostól való kisebb távolság dönti el. A játék hamarabb is véget érhet, ha egy forradalom történik (1.2.1.) .

7. ELLÁTÁSI LÁNCOK
7.1. ÁLTALÁNOSSÁGBAN
Az ellátási láncok képezik az egyetlen új jövedelemforrást a játékosok számára. Mindegyik ellátási lánc státusza: teljes vagy hiányos. Az összes ellátási lánc hiányosként kezd.

7.2. ELLÁTÁSI LÁNC BEFEJEZÉSE
Amint egy ellátási lánc összes zónája meg van töltve, ÉS a lánc teljes ára megegyezik vagy kevesebb, mint a régió igénye (a régió kockaértékeinek összege), az ellátási lánc teljes. A játékosoknak most ki kell használniuk a nyereségüket és csökkenteniük kell a keresletet a 4.3.1. alatt leírtak szerint.

7.2.1. Nyereség
A játékosok annyi bevételt szereznek, ami megegyezik az ellátási láncban szereplő összes jelzőjük teljes árával.

7.2.2. Befejezett lánc emlékeztető
Helyezzetek el egyetlen bevételi kockát a lánc azonosítójára (a szürke doboz az egyes láncok alján), jelezve, hogy az elkészült.

7.3. ELLÁTÁSI LÁNC MEGSZAKÍTÁSA
Ha ópiumháború (6.2.) vagy rendőrségi akció (5.3.6.) miatt valaha eltávolítanak egy jelzőt a teljes ellátási láncból, akkor a lánc szakadtnak tekintendő. Minden játékos, aki az adott láncban rendelkezik jelzővel, elveszíti a láncon lévő összes jelzőjének teljes árával megegyező bevételt, és minden jelzőt vissza kell vennie a tulajdonába. Távolítsátok el a bevételi kockát a láncazonosító helyről. A megszakadt tengerparti láncok nem befolyásolják a befejezett belső láncokat.

7.4. BELSŐ ELLÁTÁSI LÁNCOK
A szállítói lánc befejezésére vonatkozó rendes követelményen (7.2.) kívül a belső ellátási láncoknak képesnek kell lenniük arra is, hogy kijelöljenek egy utat egy teljes tengerparti lánc befejezéséhez. Amint befejeződik egy belső ellátási lánc, az a játékos, aki elvégezte a műveletet, kiválasztja, melyik parti ellátási lánc lesz a forrása. A forrásokat közvetlenül közúton kell összekapcsolni (szaggatott vonal), és nem lehet átvezetni más belső ellátási láncokon. Miután kiválasztotta a forrást, minden olyan játékosnak, akinek van jelzője a forrásláncban, jelzőnként eggyel kell növelnie bevételét.

8. TERVEZŐI MEGJEGYZÉSEK
8.1. AZ ÉRVELÉS
A történészek gyakran felhívják a figyelmet arra, hogy az imperializmus nyomot hagyott a 19. század eleji Nagy-Britannia családi életében. A birodalom nyilvánvalóan átalakította a szigetországot. Kevésbé említik meg milyen módon változtatta meg a nemzet a birodalmat. Nagy-Britannia hazai kultúrája és társadalma alakította a birodalmi kultúrát. Azok, akik ebben az időben külföldön keresték a vagyonukat, általában azzal a szándékkal tértek haza, hogy meggazdagodva képesek legyenek egy tiszteletteljes pozíciót szerezni a társadalomban. Így végső soron James Matheson a vagyonát arra használta, hogy betelepedjen az arisztokráciába. Kínából való visszatérése után megvásárolta többek között a Lewis-szigetet, amit nagylelkű hűbéres főúrként élve a Lewis kastély kiterjedt viktoriánus birtokáról irányított.

Nincs játékhiány a birodalom vagy a kereskedelem témaköréből. Ezekben a játékokban a játékosokat felkérik, hogy hódítsák meg a világot, vagy pedig gyűjtsék össze a legnagyobb halom készpénzt. Noha ezek a célok felidézhetik a kor számos feszültségét, úgy gondolom, hogy ők félreértik a korszakot formáló erőket. Teljesen bizonyos, hogy Nagy-Britannia birodalma egy önhittséggel teli globális projekt volt. De egyben belföldi projekt is, amelyet emberek egy olyan csoportja vállalt, akik az otthonukon túlra tekintettek, hogy megvalósítsák személyes ambícióikat. A pénz és a föld soha nem volt elegendő. Ezért Jeroen Doumen és Joris Wiersinga ragyogó *Greed Incorporated* ihletésével úgy döntöttem, hogy létrehozom a leszármazott rendszert, amely szerintem ésszerű motivációt kínál, amelyek előtérbe helyezik a játékosok társaságainak viselkedését. Noha a londoni időszakban elnyerhető díjak hülyének tűnhetnek, természetesen nem akarom ezeket lebecsülni. Kulturális motivációként egy divatos kalap ugyanolyan komoly erő lehet, mint a hatalom vagy a vagyon. Valójában mindkettő szimbóluma lehet. Nekünk, mint akkori kort kutató diákoknak, bölcs dolog lenne ezeket a kulturális motivációkat ugyanolyan komolysággal kezelnünk, mint amennyit a háborús helyzetekre és a pénzügyekre fordítunk.

8.2. TÖRTÉNELMI HÁTTÉR
A modern kori Kína sok történetében az első ópiumháború alapvető pillanat, amely elindítja a "nemzeti megaláztatás századát". Központi alakja Lin Zexu miniszteri biztos volt, aki fáradhatatlanul azon dolgozott, hogy ellenőrizzék a brit kereskedők által lehetővé tett nyomorúságos ópiumjárványt. Ez egy klasszikus történet a rettegett globalizációról, de ha ez a történet kissé túl egyszerűnek hangzik, az azért van, mert az is. Valójában a kínai elszigeteltségnek és a kábítószer használatnak hosszabb és bonyolultabb története van. Egyrészről az ópiumot Kínában közel két évszázada használták. A kábítószer, a termesztett mákgubóból, egyike volt azon kevés orvosságnak, amelyet a szakemberek kínáltak, és általában eredményeket hoztak. Kínában burjánzó volt a kábítószer-használat, mindazonáltal az 1830-as évekhez vezető évtizedekben az drámaian nőtt. A középső királyságban történő felhasználás története is egy másik általános tévhitet bizonyít: a kínai elszigeteltséget. Kína hosszú ideje kereskedett mind a közeli szomszédaival, mind más nemzetekkel szerte a világon. Habár volt egy elszigetelődés-hívő csoport a császár udvarában, a Qing Kína egyrészt terjeszkedő, másrészt kozmopolita volt. Területeiről az áruk ki- és bemozogtak.

Ez a kereskedelem kivételesen jó volt Kínának, amely hatalmas kereskedelmi többlettel büszkélkedett. Az ópium felhasználásának kiterjesztése és a Kelet-India Társaság 1833-as liberalizálása azonban megteremtette a helyzetet a vagyon növekedésére, mivel az indiai kábítószer iránti kereslet meghaladta az exportot, ezüstöt vonva ki a mennyei királyságból.

8.3. Tervezői háttér

A *Pax Pamir* befejezése közben, 2015 elején kezdtem el dolgozni az *An Infamous Traffic*-en. A tervezés kissé kaotikus történelmi kártyajátékként kezdődött, amelynek célja Nagy-Britannia 19. század első felében zajló távol-keleti kereskedelmének drámai megragadása volt. Ugyanakkor üzleti szimulációként egyszerűen túl véletlenszerű volt, hogy játékként nagyon érdekes legyen. A tervezés jégre került, míg más projektekkel foglalkoztam. 2016-ban Tom és Mary Russell kérésére felülvizsgáltam az elképzelést, és egy új terv vázlatát skicceltem fel a brosúrák hátuljára, miközben idegesen vártam a kórházi szobánkban második fiam születését. Az eredeti játékot 3 másik: Tom Russell: *Northern Pacific*, Martin Wallace: *Brass*, valamint Franz-Benno Delonge és Thomas Ewert: *Container* merész kombinációja ihlette. Eredeti vágyam az volt, hogy megpróbáltam megfordítani a *Container*-t, és a játékosokat hátrafelé dolgoztatni. Ez kissé bonyolultabbnak bizonyult, mint amire számítottam. A játék fejlődésének nagy része arra a nyárra tehető, mikor egy hosszabb utat tettem vissza a középnyugatra. Ezen alkalmak során került bevezetésre a kocka, és a *Container* iránti tartozásomat nagy részben új adósság váltotta fel Dieter Danziger továbbra is félelmetes *Locomotive Werks*-ével szemben. Hálás vagyok a sok tesztjátékért és a tervezéssel kapcsolatos beszélgetésért testvéreimmel, Drew-val és Blake Wehrlevel, valamint számos közeli barátommal, különösen Corey Porterrel és Chas Threlkelddel, akik a tervezést lehetővé tették. Szeretnék köszönetet mondani Mark Crane-nek is a szabályok szerkesztéséért.

8.4. Győzelmi feltételek

Annak ellenére, hogy a vállalati bevételekre összpontosítunk, ez a játék a személyes gazdagodásról szól. A játékban ezt a londoni időszak és a leszármazott ajánlat valamennyire szükséges kockázata modellezi. A Qing-dinasztián belüli ópium kereske-delem sikeres szervezése nemzedékeken át tartó személyes vagyonokat épített. Warren Delano sikere az ópium kereskede-lemben segített megteremteni az alapot egy dinasztia számára, amelynek hatalma az unokájának, Franklin Rooseveltnek az elnökségével csúcsosodik ki. Angliában a Keswick család hatalmas vagyonát továbbra is Jardine Matheson, az ópium kereskedelemhez szorosan kapcsolódó vállalkozás működésével kötik össze. Természetesen a játékban nem mindenki lesz olyan szerencsés, mint a Jardine-ok és a Mathesonok. Azoknak, akik önmagukat vezető helyen találják a bevétel terén, érdekében áll, hogy Kínát és talán a Brit Birodalmat stabilan tartsák. Azok, akiket esetleg kiszorítottak a korai ügyletekből, nyugtalanság szí-tásához folyamodnak, bízva abban, hogy nagyobb piaci részese-dést szereznek, vagy megpróbálják kiterjeszteni a kereskedelmet más régiókra. Ezek a feszültségek tovább fokozzák a fenyegetően közeledő forradalom okozta nyugtalanságot. Az áron aluli értékesítés pusztító gyakorlat lehet az alsó sorban, de ha Kína anarchiába esik, akkor a földön való jelenlét számít csak. Ezen különféle aggodalmak közötti átfedés annak a törekvésnek a része, amely egyrészt a Kína körüli hivatalos politika, másrészt az országon belüli különféle politikai és társadalmi megosz-tások káoszának közelítésére irányul.

8.5. Qing erőssége

Ebben a játékban, akárcsak a történelemben, az ópiumháborúkat Qinggel soha nem lehet "megnyerni". Hadserege egyszerűen túl rosszul felszerelt és túl szervezetlen ahhoz, hogy harcot indítson. A kormányzati tisztviselők vonakodása, hogy egyáltalán felismerjék, háború zajlik, csak súlyosbította ezeket a problémákat. Ezért a kereskedelmi háború központi kérdése nem az eredmény, hanem a méret. Ez a mérték főként a játékosok lobbizása révén informál a brit befolyásról, amely visszatéréseket jelent Angliába, hogy támogatást nyújtsanak egy beavatkozáshoz. William Jardine 1839-ben tett ilyen utat, amikor lobbizott a brit külügyminiszter, Lord Palmerston mellett. Hazautazása (Lin Zexu akcióival együtt) valószínűleg a legfontosabb esemény volt, amely a briteket a cselekvés felé tolta. A háború legnagyobb akadályozója nem Qing, hanem a rivális brit frakciók, amelyek döntésképtelenséggel blokkolhatják a parlamentet. Ezt a megosztott parancsnoki szabályok képviselik (6.2.2.), amelyek lehetővé teszik egy elégedetlen partner számára, hogy lényegében törölje a háborút.

8.6. Azellátásilánc

Az ópiumjelzők a Kelet-Indiai Társaság Indiában működtetett gyártóüzemeivel kötött szerződéseket képviselik. A legtöbb ópiumot Indiában (Malwában) termelték, majd Bengalán keresztül szállították. A külső tengeri hajózási jelzők óceáni hajózási vonalakat képviselnek a Kanton közelében lévő Lintin-szigetre. A belső tengeri zóna az adott hajózási csomópontból Kína különböző más kikötőibe irányuló illegális forgalmat jelöli. A part menti régió megnyitásával a flották közvetlenül a kínai kikötőkbe hajózhatnak, kihagyva a közvetítőket és így növelve a társaságok jövedelmezőségét. Onnan az ópium -kenőpénz révén- hivatalos csatornákon (hivatalnokok), fekete piacokon (csempészek), vagy ha megnyitották, vállalati értékesítőkön (kereskedők) keresztül utazhat tovább.

8.7. A lehetőség követelménye

Ez a funkció a tervezés során meglehetősen későn jött létre. Számos gazdasági játék, különösen a 20. század előtti játékok, túl sok mozgásteret engednek a játékosoknak a hosszú távú tervek kidolgozásához. A nemzetközi kereskedelem, különösen azelőtt, hogy a tenger alatti távíró kábelek összefűzték a világot, egy nehézkes ügy volt. Ezért a játékosok nem mindig képesek a lehető legjobban kihasználni a tulajdonukat. Ez különösen igaz, amikor Kína destabilizálódik. Ezek az operatív akadályok részben mérsékelhetők a különleges megbízottakba való befektetéssel, de ez általában némi előrelátást igényel. Természetesen a britek számára a nyitott régiókat könnyebb működtetni, de ez általában élesebb versenyt és kisebb haszonkulcsokat eredményez.

8.8. Hittérítők

A keresztény hittérítői munka Kínában hosszú és legendás történelemmel rendelkezik. Kritikus fontosságúak voltak mind az ópiumháború kitörésében, mind Kína destabilizálásában. A kínai kultúra nagy része a kulturális felsőbbrendűség feltételezésére épül. A keresztény missziós projekt aláásta ezt az állítást, katasztrofális eredménnyel. Az ópiumkereskedelem új belépési pontot biztosított a kínai életbe, és sok hittérítő felkarolta, bár a kereskedelem

a kereskedelem problematikus erkölcsei néhányuknak elvette a kedvét. A játék hittérítő alkotóelemének tervezése közben alig tudtam megállni, hogy ne gondoljak olyan misszionáriusokra, mint Karl Gützlaff, akinek az evangélikus projektje szorosan kapcsolódott az ópiumkereskedelemhez, és aki a kereskedelmet és annak terjeszkedését kulcsfontosságú tényezőnek tekintette Kína kereszténnyivé tételében. Természetesen nem mindenki értett egyet ezzel a kapcsolattal, és különösen az első ópiumháborút követő években sok keresztény elkezdett vitatkozni ezzel a logikával.

9. Stratégia

9.1. Nem egy engine builder

A legtöbb gazdasági játékkal ellentétben nehezen lehet pénzt keresni, és nem ritka, hogy a játékok végén a cég végső bevétele közel annyi vagy kevesebb, mint egy játékos kezdő pontszáma. Játék közben tartsd észben az egyes számlálók profitképességeit. Számíts rá, hogy a pontszámod ingadozik a játék során, és ne vegye el a kedved, amikor befektetés nélkül találod magadat. Mindaddig, amíg van tulajdonod, amit le lehet helyezni, képes lehetsz visszatérni a játékba.

9.2. Ne szalaszd el a támadást

Az, hogy a táblán hol lehet alkatrészeket lehelyezni, nagymértékben a véletlen kérdése. A játék kezdetén ez nem igazán kérdés, mivel a kockakészlet valószínűleg elég robusztus ahhoz, hogy bárhová le lehessen helyezni, ahol kereslet van, de ahogy Kína forrongani kezd, nehézzé válhat a kapott jelzőidet odahelyezni, ahova menniük kellene. Ne felejtsd el, hogy javíthatod az esélyeidet Kína rendőrségi akciókkal történő stabilizálásával (5.3.6.), vagy csempészek hozzáadásával egy régióba, új kapcsolatfelvétel reményében.

9.3. Harc nemes célokért

Várható, hogy egy ópiumháború legalább egyszer megtörténjen a játék során. A legtöbb játékban kettő van, de előfordulhat, hogy bizonyos esetekben minden fordulóban kitör. Az a játékos, aki a briteket vezeti, sok hatalommal rendelkezik a játék többi részének alakításához. A kikötők megnyitása több lehetőséget fog biztosítani a brit kereskedők számára, de Kínát közelebb tolja a szakadék széléhez. A Qing erők támadása növeli a jövőbeli háborúk valószínűségét, míg a hivatalnokok felszámolása jó módszer lehet az ellenfelek kereskedelmi útjainak megzavarására.

9.4. Az ifjúság

Ha Kína stabil, akkor a leszármazottad a győzelem fontos részét képezi. Ne hagyd figyelmen kívül a korai előrehaladást, egy jobb esélyt a nagy díjakhoz, de vigyázz, nehogy túl korán elkötelezd magad.

KÉSZÍTŐK

Játéktervezés, művészet és dobozborító: Cole Wehrle
Szerkesztés: Mary Holland-Russell és Tom Russell
Elrendezés: Mary Holland-Russell
Játékszabály borító: Kantoni gyárak látképe, 1805-10, William Daniell
Külön köszönet: Chris Montgomery, Mike Ricotta, Gerit Driessen, Rich, James, Ali Shaw, és Brian (Not Jeff) részére, többek között hasznos javaslataikért és a szabálykönyv szerkesztéseiért.

Copyright 2016 Cole Wehrle licensed to Hollandspiele

"Az ópiumhajók Lintinnél, Kína, 1824", William John Huggins

Példajáték

Egy háromfős játékban Dent, Russell és Jardine játszik. A kezdő összeesküvés körök tartalma: 1. kör: 2x 1-értékű csempész + 1x Qing-erő; 2.: 3x brit befolyás; 3.: 2x hivatalnok (1-es és 2-es értékű); 4.: 1x brit befolyás + 1x 0-értékű csempész; 5-6.: 1-1x hittérítő; 7.: 1x 1-értékű csempész; és a 8.: 1x Qing-erő rendőrségi akcióval. Az A régióban a kereslet 7 (egy 4 és egy 3), míg a kockakészletben 2x6, 2x2 és 1x1, 3, 4 és 5 van.

Híresztelések

Dent és Russell az első díjat, Jardine a másodikat szemléli meg.

Dent: Megnéztem az első díjat, amely a Bad Marriage (-1). Ez olyan rossz, mint a büntetések, és ésszerű esély van arra, hogy a többi büntetés kint van. Óvatos leszek ebben a fordulóban, és figyelni fogom, miképp játszik Jardine.

Jardine: A második díj Swindled! (0). Ez a három nulla értékű díj egyike. Van még kettő mínusz egyes és hét további díj, melyek értéke 1-3-ig között van. Tehát 18% esélye van egy mínusz egynek, 82% esélye a nulla és három közöttinek. Szeretem ezeket az esélyeket. Ha újabb nullám is lesz, a játék végén még akkor is segít nekem, szükségem van rá, ha egy döntetlent a javamra kell eldönteni.

Akciókör

1 - Dent

Dent végrehajtja az összeesküvés akciót, és kiválasztja a második kört. Három brit befolyást helyez a tulajdonába. A felháborodássávon három helyet lép előre.

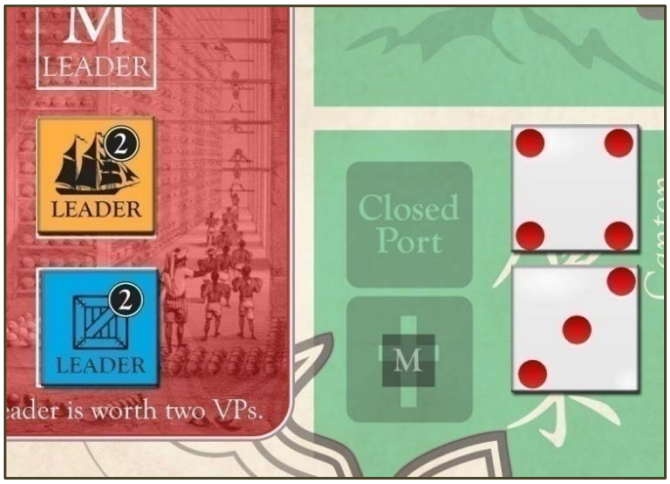
Dent: A három brit befolyás nagy befolyás ilyen korai szakaszban. Még ha le is maradok a kereskedelemmel, a háborút felhasználhatom a befejezett ellátási láncok megszakítására.

2 - Russell

Russell flottát vásárol. Először növeli a befektetési jelzőjét, majd csökkenti a bevételét eggyel. Behelyezi a flottajelölőt a tulajdonába. Mivel több flottajelölője van, mint bármelyik másik játékosnak, a megfelelő iparági vezető jelzőt lehelyezi a táblára. Ezen a ponton, mivel a bevétele nem éri el az elvégzett beruházások számát, addig nem tud további beruházásokat végrehajtani, amíg nem kap legalább 1 bevételt.

3 - Jardine

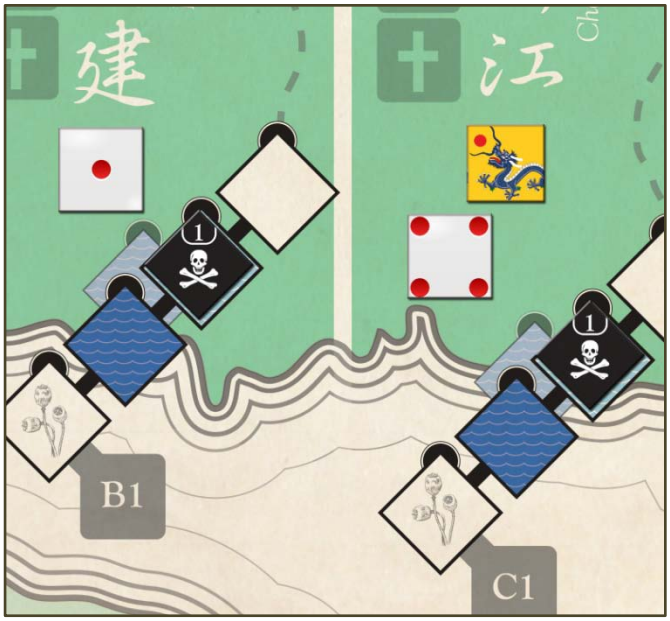
Jardine ugyanolyan eljárással, mint Russell, ópiumot vásárol. A megfelelő vezetőjelzőt ő is elhelyezi.



Jardine: Russell elkötelezte magát, így tudom, hogy az ópiumom el lesz szállítva. Most csak elegendő csempészt kell találnunk.

4 - Dent

A Dent kiválasztja az első összeesküvéskört: a kettő csempészt és egy Qing-erőt. Az erőt a C régióba helyezi, és a Qing erők sávját 3-ra növeli. A két csempészt a B és a C régió belső tengereire helyezi. Amikor minden csempészt lehelyezett, Dent egyetlen kockát elvesz a készletből, és dob vele, és hozzáadja az egyes régiókhoz, megállapítva a keresletet. Kiveszi a 3-ast és a 4-est a készletből, és dob velük, az így kapott 1-et beteszi B-be és 4-et C-be.



Dent: Jardine-nal és Russellel egy mezőnyben a legjobb fogadás az, hogy lemaradok, és megpróbálom megzavarni a kereskedelmet. Ha kiveszik a 3-ast és a 4-est a készletből, akkor most nem lesz lehetőség jelzők lehelyezésére az A régióban.

5 - Russell

Russell a negyedik összeesküvéskört választja. A brit befolyást a tulajdonába teszi, és növeli a felháborodást 1 lépéssel (most 4). Ezután a csempészt az A régió rövid ellátási láncának belső tengerébe helyezi le. Ez növeli a keresletet. Elvesz egy 2-est a készletből, és dob egy 5-öst, amelyet a régióba helyez. Az A régióban így jelenleg 12 a kereslet.

Russell: Lehetőség hiányában nem tudtam játszani az A régióban, ezért úgy döntöttem, hogy növelem az A régióban a keresletet, remélve, hogy dobok valamit, ami megfelel egy kockakészletben lévő kockának. Az újonnan dobott 5 meg is csinálta ezt a trükköt.

6 - Jardine

Jardine az ópiumot a rövid ellátási láncba helyezi, és az árát 3-ra állítja.

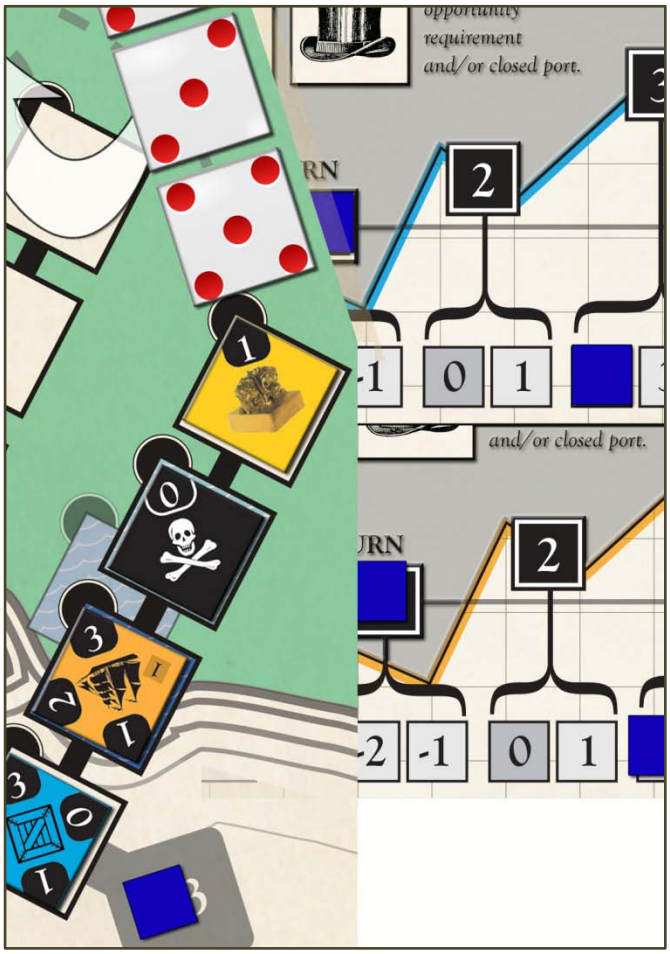
7 - Dent

Dent vásárol egy kereskedőt, és leteszi a megfelelő vezetőjelzőt.

Dent: Előnyöm van a befolyás terén, és lehetséges, hogy egy ópiumháború lesz ebben a fordulóban. Kereskedőket toborozva fel tudok készülni a háború utáni lehetőségekre. És nulla költséggel kettőt vásárolhatok ebben a körben anélkül, hogy a bevétel miatt kellene aggódnom.

8 - Russell

Russell a flottáját a rövid ellátási láncba helyezi 3-as áron. A lánc teljes ára 7: ópium (3), flotta (3), csempész (0), hivatalnok (1). Ez kevesebb, mint a régió igénye, a lánc most befejeződött, és így mind Russell, mind Dent hárommal növeli bevételét. Mivel a lánc egy csempészt tartalmaz, a régióban csökken a kereslet. A 3-as visszakerül a kockakészletbe, ezért a jelenlegi kereslet: 9.



9 - Jardine
Jardine vásárol egy további ópiumot.

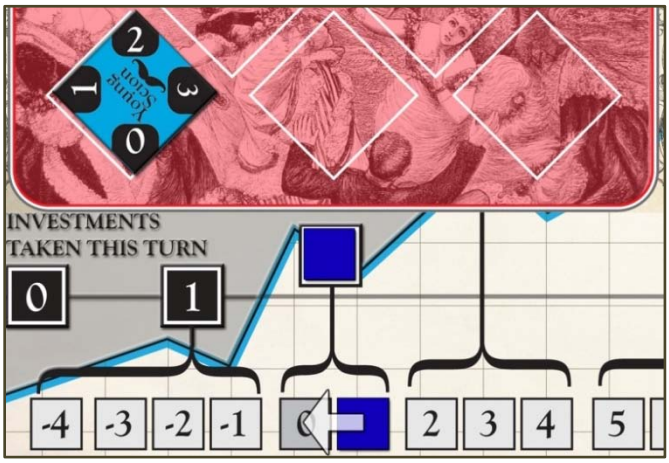
Jardine: Némi bevétellel gyökeret eresztettem, bővítésbe tudok kezdeni. Úgy döntöttem, hogy egy másik ópiumjelölőt választok abban a reményben, hogy elijesztem a konkurenciát.

10 - Dent
Dent vásárol egy másik kereskedőt.

11 - Russell
Russell vesz egy megbízottat. A kettő megbízott mezőinek egyikére kereskedőt helyez le.

Russell: Kicsit aggódom, hogy ha nem történik ópiumháború, nehéz lesz kereskedni A-ban. Egy megbízott felvételével megőrizhetek bizonyos rugalmasságot.

12 - Jardine
Jardine passzol és úgy dönt, hogy küld egy leszármazottat, majd elveszi a kezdőjátékos-jelzőt. A választása szerint "növeli" a leszármazott értékét egy egységnyi bevétel kifizetésével, tehát a leszármazottjának értéke 2 lesz (1 alapbevétel + 1 növelés).



Jardine: Tudom, hogy a látott "0" díj nem vonzó, de hajlandó vagyok kockáztatni egy jobb díjért. Ha Russell felül akar kerekedni rajtam, akkor a bevételeket is növekedésre kell költenie, mivel előnyben vagyok a döntetleneknél.

13 - Dent
Dent passzol (és úgy dönt, hogy a következő fordulóban az óramutató járásával megegyezően játszanak), és nem küld leszármazottat.

14 - Russell
Russell passzol, majd elküld egy leszármazottat, és mint Jardine, kifizeti a növelést. A leszármazottjának az értéke 3 lesz (2 alapbevétel + 1 növelés). Az ő leszármazottja kerül az első helyre.

KÜL- ÉS BELÜGYEK
A felháborodás (4) nagyobb, mint a Qing erők száma (3). Ópiumháború lesz (6.2.1.). Dentnek van a legnagyobb brit befolyása, és ő lesz a parancsnok, figyelembe véve Russell befolyását is. Négy elkölthető befolyása van rá. Első befolyását arra költi el, hogy eltávolítsa a Qing-erőt és a (rövid láncban lévő) hivatalnokot az A régióban. Most erők nélkül, a második befolyását költi el a kikötő megnyitására. Úgy dönt, hogy az utolsó kettő befolyásával megnyitja a kikötőket az E és az F térségben. Három kikötő megnyitása után három kockát el kell távolítania a kockakészletből.

A rövid ellátási láncban levő hivatalnokok eltávolításával a lánc megszakad. Russell és Jardine hárommal csökkenti a bevételét, és visszaveszik a jelzőjüket a tulajdonukba. Ezenkívül, mivel a kikötő nyitva volt, mindkét tengeri övezet összeolvad, és a belső tengert elfoglaló csempészt eltávolítják a játékból.

Ezután megkezdődik a londoni időszak. A nullát Russell kapja, szegény Jardine pedig a -1-et.

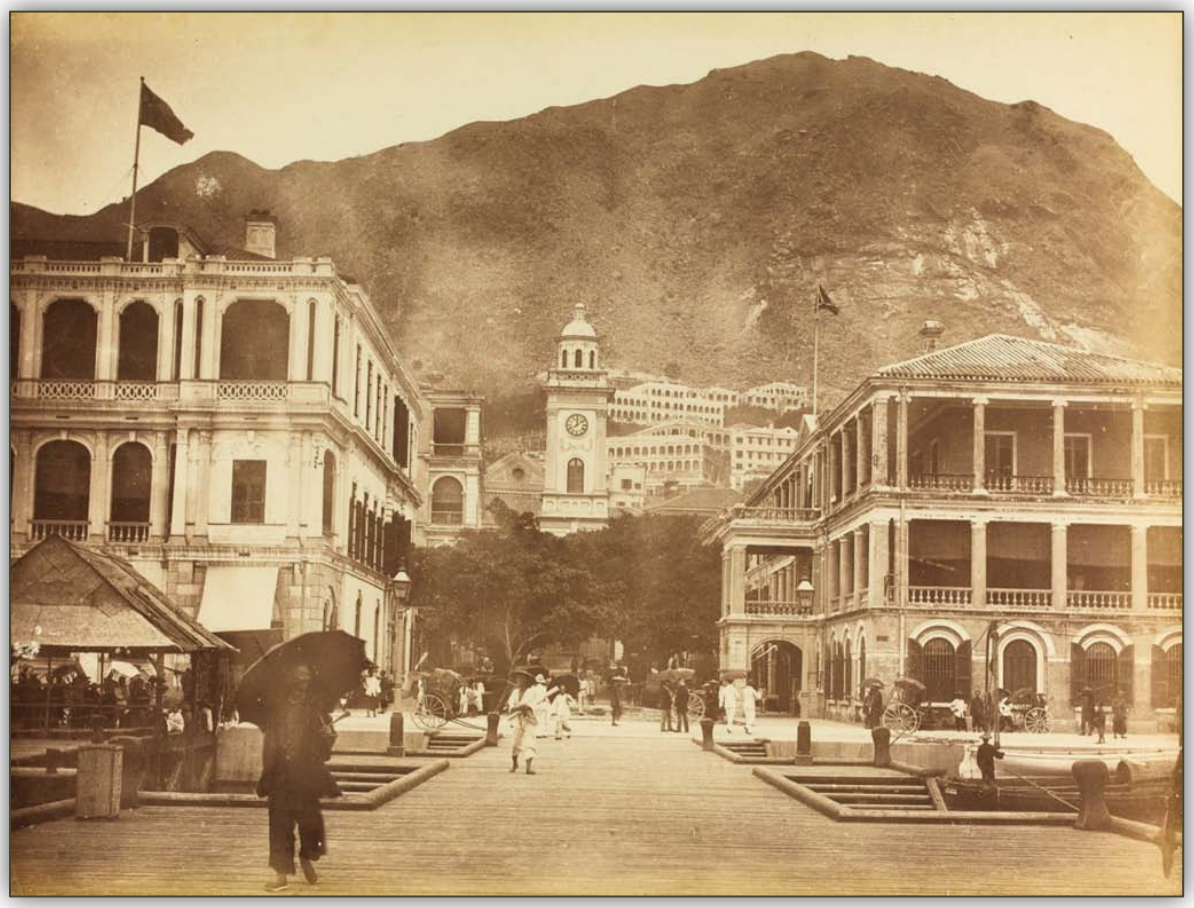
Első forduló vége...

Jardine vesztette el ezt a kört. Nem vette figyelembe a többi játékos vonakodását, hogy versenyezzenek a londoni szezonban annak jeleként, hogy valami rossz leselkedik ott. Ugyanakkor az ellenőrzése alatt álló iparágban a dolgok még nem teljesen rosszak, és még az -1 díj is segíthet neki a döntetlen eldöntésében.

Dent óvatossága nagyon jól pozícionálta őt a következő fordulóra, sok nyitott kikötővel a kereskedők elhelyezésére, és valódi bevételi lehetőségekkel.

Russell, a jelenlegi vezető, egy trükkös helyzetben van. A kikötők megnyitásával megbízottja egy elvesztegetett lépésnek tűnik. Ennek ellenére jobban áll, mint Jardine, és ez számít valamennyire. Érdemes megjegyezni, hogy három kikötő megnyitásával és 5 kocka kielégítetlen igényével a táblán, Kína meglehetősen közel áll a destabilizálódáshoz.

Jardine továbblépését akadályozta a -1-es Bad Marriage, így arra törekszik, hogy lehetőleg minél több zsetonja legyen a táblán, és az alternatív győzelmi feltételt szorgalmazza.



A Dent & Co. (balra) és a Jardine-ház (jobbra) a hongkongi vízparton. A háttérben a Pedder Street-i óratorony (1862-1913) áll. Fotó: Lai Afong, 1886.