

SANTY ANNO

Feketeszakáll a kocsmbán

A SANTY ANNO ELSŐ KIEGÉSZÍTÉSE

Tervezte: Alain Orban

FONTOS MEGJEGYZÉS A BESZÁLLÓKÁRTYÁK VÉGREHAJTÁSÁHOZ

A következő változtatásokat az alapjátékban is bevezethetitek, hiszen ez megkönnyíti a beszállókártyák végrehajtásának ellenőrzését. Cseréld ki a következő mondatot (3. fázis, 5. oldal teteje) az alapszabályból: "Ahogy egy kalóz mozog, a hajó jobb oldalára kerül. Ha a kalóznak nem kell mozognia, vagyis elmozdulnia az aktuális hajóról, akkor is a jobb oldalra kerül." ezzel: "Ahogy egy kalóz mozog, tedd RÁ a hajóra. Ha a kalóznak nem kell mozognia, akkor az aktuális hajójára tedd." Amint végrehajtottátok egy beszállókártya feladatát minden kalózon, azok visszakerülnek a hajó bal oldalára.

TÖRTÉNETI HÁTTÉR

Ajjaj, kiszabadult az az átkozott Feketeszakáll, aki mit sem törődve kalózaink jól bevált gyorsasági versenyének hagyományaival, ha kell neki egy hajó, hát elveszi! Bárki, aki az ő fedélzetére száll, már csak hajósinas lehet, akár tetszik neki, akár nem. Tehát jobban teszed, ha elkerülsz a hajóját! Így viszont gyakran előfordul, hogy akár több játékos is ugyanabba a hajóba akar majd beszállni, vagyis egy székre ül mindenki. Jó öreg Feketeszakáll!

1 - FÖLDI SZABÁLY

A Feketeszakállas kiegészítőt csak gyakorlott játékosoknak ajánljuk, akik jól ismerik az alapjátékot. Az előkészületek és az általános szabályok változatlanok maradnak. Új szabály, hogy ha a beszállókártya



Feketeszakáll hajójára vinne, akkor ki kell hagynod azt a lépést és rögtön a következő beszállókártya feladatát kell végrehajtanod.

2 - A JÁTÉK MENETE 1. FÁZIS: "BESZÁLLÁS"

Minden kör 1. fázisában a fedélzetmester megkeveri a 8 Feketeszakáll kártyát, majd húz egyet, megmutatja a többieknek és lefordítva leteszi a kikötőbe. A húzott kártya lesz majd Feketeszakáll hajója.

2. FÁZIS: TALÁLD MEG A HAJÓDAT

Az alapjáték szabályai szerint zajlik, egészen addig, míg a beszállókártya Feketeszakáll hajójára nem vezet. Akkor ugyanis ki kell hagynod azt a beszállókártyát és rögtön a következő kártya feladatát kell végrehajtanod. Előfordulhat, hogy ennek a fázisnak a végén egy, vagy akár több játékos is ugyanarra a hajóra fog beszállni. Ne feledd, hogy ha valaki már ül a széken, akkor az ölébe kell ülnöd. Ha esetleg pont Feketeszakáll hajójáról kell indulnod, akkor nincs semmi változás, viszont ugyanúgy, mint a többi kalóz, a továbbiakban nem térhetsz vissza oda, ha úgy jönne ki a lépés.

MEGJEGYZÉSEK:

- a kormánykeres kártya alkalmazásakor át lehet menni Feketeszakáll hajóján, de megállni nem lehet rajta. (Ha a kártya pont ide vezetne, akkor egyáltalán ne lépj!)
- a tengeribeteg kártyánál (emlékeztetőül: ezután minden beszállókártya úgy érvényes, hogy a célhajóról még lépsz egyet a tengeribeteg kártyán látható irányban) a Feketeszakáll szabályok duplán érvényesek: először a beszállókártya, azután a tengeribetegség alkalmazásakor.

Tehát, ha Feketeszakáll miatt nem szállhatsz fel egy hajóra, a tengeribetegség miatt ebben az esetben is mozognod kell, kivéve, ha azzal szintén Feketeszakáll hajójára kerülnél.



3. FÁZIS: A BESZÁLLÓKÁRTYÁK ELLENŐRZÉSE

Először is tedd a Feketeszakáll kártyát a hajójára úgy, hogy ne takarja el az egyes elemeket azon a hajón. Így látható lesz, hogy melyik hajóra nem szabad felszállni.

Hogy megkönnyítsétek a beszállókártyák ellenőrzését, a fenti szabályok követését javasoljuk, tehát a kalózt a célhajóra érdemes tenni. Miután mindegyik lépett, tedd őket a hajók bal oldalára.

4. FÁZIS: A ZSÁKMÁNY SZÉTOSZTÁSA

Az alapjáték szerint megy a zsákmányosztás is. Valószínűleg néhány kalóz ugyanazon a hajón fog kikötni. Mint ahogy az alapjátékban, úgy most is az érkezési sorrend dönti el, hogy ki mennyi Dukátot érdemel.



KÖR VÉGE ÉS A KÖVETKEZŐ

A következő kör előtt azok a kalózkod, akik eltévesztették hajóikat, menjenek az igazi célhajókra. Ha egy hajóra több kalóz is jut, akkor is szét kell oszolni, tehát mindig csak 1 kalóz lehet egy hajón a kör kezdetén.

fordította: szoffi

<http://www.jateklap.hu>
Játéklap - Társasjáték és Kártyajáték Portál

