

Black Fleet

Szabályfüzet





A játékosok egy kis flottának parancsolnak egy, a karibi tengerszélben élő nemzet nevében. A játékosok minden fordulóban lépnek a kereskedőhajójukkal, a kalózhajójukkal és egy hadihajóval, hogy dublonokat (régispanyol arany) gyűjtsenek. Ez a vagyon lehetővé teszi, hogy a játékosok fejleszthessék hajóikat, és amint a flottájuk teljesen elkészült, akkor a vállásdíjat megfizetve kiválthatják a kormányzó lányát, így megnyerve a játékot.

Tartozékok



1 játéktábla



10 hajó (1 kereskedőhajó és 1 kalózhajó minden játékosnak, plusz 2 hadihajó)



kereskedő kalóz hadihajó hadihajó

65 árukocka (minden színből 13)



10 db 5-ös értékű dublon (arany), 20 db 1-es értékű dublon (ezüst):



44 mozgáskártya



44 sorskártya



24 fejlesztéskártya (a hátlapjukon egy számérték)



4 játékosazonosító-kártya (a hátlapjuk segítségével lesz teljes a fejlesztéskártyákból kirakható kép)



8 győzelemkártya (négy 10-es értékkel, négy 20-as értékkel a hátlapján).



A játékosok fegyék a táblát az asztal közepére. Majd fegyék a



születek

a hadihajókat a kezdőterületükre, és az árukat a megfelelő kikötőkbe.



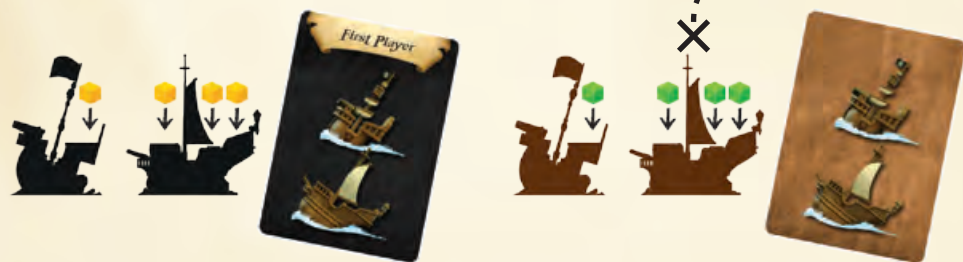
→ Válogassátok szét a fejlesztéskártyákat 4 pakliba a hátlapjukon lévő azonos számok szerint. Keverjétek meg az összes paklit, és osszátok minden játékosnak egy-egy kártyát a következő értékűekből: 5, 8, 11 és 14. A többi kártya visszakerül a dobozba. A játékosok képpel lefelé, értékük szerint balról jobbra emelkedő sorrendben maguk elé teszik a fejlesztéskártyáikat. A játékosok bármikor megnézhetik saját fejlesztéskártyáikat. Ezután a játékosok leteszik a győzelemkártyájukat (az egyik 10-es értékűt az első játéknál) a fejlesztéskártyáik jobb oldalára



→ A játékosazonosító-kártyákat (ezek meghatározzák a kezdőjátékost is) képpel lefelé keverjétek meg, majd osszátok minden játékosnak egyet. A felfedett kártyákat a játékosok tegyék a fejlesztéskártya-soruk elejére.



→ Minden játékos vegye el a kártyája színének megfelelő hajókat (egy kereskedőhajóra 3 áru fér, míg egy kalózhajóra csak 1), és tegye le ezeket a hajókat maga elé.



→ Keverjétek meg a sorskártyákat, és egy pakliként tegyétek a tábla mellé. Ezután minden játékos húz egy kártyát.



→ Keverjétek meg a mozgáskártyákat, és osszátok 2-t minden játékosnak.
A többi mozgáskártyát keverjétek meg, és tegyétek pakliként a tábla mellé.



→ Mindig a fekete hajókkal lévő játékos a kezdőjátékos. Mindenki ugyanannyi kört játszik (lásd a játék végét).
A kezdőjátékos leteszi a kereskedőhajóját az általa választott kikötővel szomszédos három mező egyikére, és berakodik a választott kikötőnek megfelelő 3 árut. A többi játékos az óramutató járása szerint haladva ugyanezt teszi.



Amint az összes kereskedőhajó játékba került, kezdődhet a játék.

A kalózhajók üresen, a tábla mellett kezdik a játékot.
Minden játékos a körében a játéktáblára mozgatja a kalózhajóját, az egyik távoli tenger területről indulva.



A játék áttekintése

A játék célja 10 dublon befizetésével a saját győzelemkártya képpel felfelé fordítása.

→ Először a játékosnak fizetnie kell az összes fejlesztéskártyája képpel felfelé fordításáért.

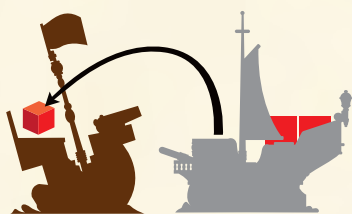


10

Dublon



→ A játékos úgy szerezhet dublont, hogy kereskedőhajója árut szállít a kikötőkbe, a kalózhajója árut lop az ellenfelek kereskedőhajójáról, elrejt a lopott árut, és elküldi az egyik hadihajót, hogy süllyessze el az ellenfél kalózhajóját.



→ Feltartóztatni és megtámadni az összes többi hajót, és amíg ellenfelek késlekednek, kirakodni a saját árukat a kikötőben, ez jelenti a győzelem kulcsát.

A kör áttekintése

A kezdőjátékos lejátssza a körét, majd a játék az óramutató járása szerint folytatódik. A játékosnak a körében a következő lépéseket kell végrehajtania ebben a sorrendben:

→ Egy mozgáskártya kijátszása;

→ Saját hajók mozgatása, akciók végrehajtása és esetleg sorskártyák kijátszása;

→ Egy mozgáskártya és esetleg egy vagy több sorskártya húzása;

→ Ha a játékos úgy dönt, fizet, és egy fejlesztés-/győzelemkártya képpel felfelé fordít.

Egy mozgáskártya kijátszása

Az első teendő, hogy a játékos kiválasztja az egyik mozgáskártyáját. A mozgáskártyák négy sorban tartalmaznak információkat. A játékosok most csak az első hármat vegyék figyelembe (az utolsóra a kör végén kerül sor).

→ Ezen sorok mindegyikében egy hajótípus, és egy szám van, ami mutatja a megfelelő mozgáskapacitást.



Hajók kijátszása

Amint a játékos kijátszotta a mozgáskártyáját, mozgatja a hajóit. A játékos mozgathatja az egyik hadihajót is (az éppen kijátszott kártyán láthatót). Minden hajó a játékos által választott számú mezőt mozoghat, ha az kisebb vagy egyenlő a mozgáskártya megfelelő sorában lévő megadott értéknél.



→ A hajók csak tengermezőkön mozoghatnak. Baráti hajókat átléphetnek, de az ellenfél hajóin nem léphetnek át.

→ A baráti hajók: saját kalóz, saját kereskedő és a hadihajó(k), ami(ke)t a játékos a körében mozgat. Egy hajó soha nem fejezheti be a mozgását egy másik hajóval azonos mezőn.

→ Egy hajó csak **EGYETLEN AKCIÓT** hajthat végre a körében.

Fontos: a játékos az általa választott sorrendben mozgathatja a hajóit, ami nem feltétlenül azonos a mozgáskártyán jelzett sorrenddel. Minden hajómozgást be kell fejezni, mielőtt a következő hajó belekezd a mozgásába.

A hadihajó

A hadihajók szerepe a kalózhajók elsüllyesztése.

A játékos által mozgatott hadihajó mielőtt, mialatt vagy miután mozgott, megtámadhatja a vele szomszédos ellenséges kalózt. Ez a hajó elsüllyed, és visszakerül tulajdonosához. A játékos **2 dublont** nyer. Ha a kalóz éppen árukockát szállított, akkor a kocka visszakerül a színének megfelelő kikötő raktárába.

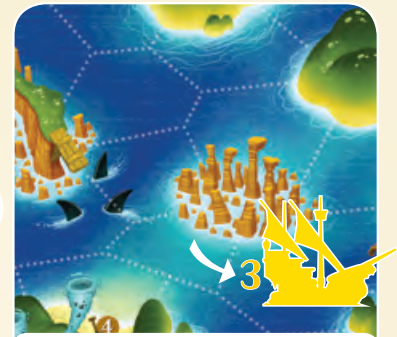
A támadás egy akció.



A hadihajó mozgása 3-as.
A hadihajó 2 mezőt lép.



Megtámadja és elsüllyeszt a kalózhajót.



Majd mozog egy utolsó mezőt.

A kereskedő

A kereskedőhajó szerepe az áruk szállítása.

A játékos kereskedőhajója áruval teljesen megrakodva kezdi a játékot. A játékos célja ezen áruk elszállítása az általa választott kikötőbe, hogy ezért dublonokat kapjon.

Ha a játékos kereskedőhajója mielőtt, mialatt vagy miután mozgott, egy kikötővel szomszédosan áll, akkor a játékos a kikötőben jelzett áron (2 vagy 3 dublon árukockáknént) eladhatja a teljes rakományát.

Az árukockák visszakerülnek a színüknek megfelelő kikötőkbe. Soha nem lehet olyan rakományt eladni egy kikötőben, amely nem veszi át az adott színű árukat. A rakomány eladása után a kereskedőhajónak azonnal be kell rakodnia azon kikötő színének megfelelő 3 árukockát, amelyikbe épp szállított.

Az áruk eladása és berakodása egy akció. A játékos nem rakodhat be árukat, ha előtte nem adta el a rakományát.



A kereskedőhajó 4 dublonért eladja a rakományát (2 áru, mindegyike 2 dublonért ér).



Ez a kikötő (La Barbaria) megveszi a lila és az sárga árukat, darabját 2 dublonért.





Ez a kikötő (Bahamas) a sárga árukat veszi meg, darabját 3 dublonért.



Ez a kikötő nem veszi meg a  és a  árukat.



A kereskedő leszállítja ezt a  árut 4 dublonért, és berakodik  3 árut.

→ Ha a játékos játékban lévő kereskedőhajó nélkül kezdi a körét (mert elsüllyesztették), akkor a játékos leteszi egy általa választott kikötővel szomszédosan, és berakodik 3 megfelelő színű árukockát. Ezután a szokásos módon játszik.



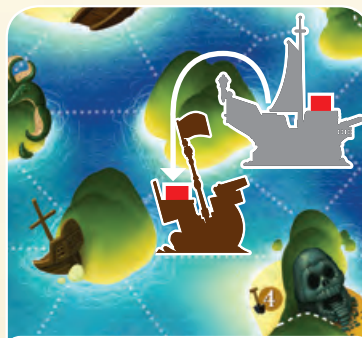
A kalózek szerepe az árukockák ellopása a kereskedőhajókról, majd ezek kincsként való elrejtése a tengerpartokon.

Egy **üres** kalózhajó mielőtt, mialatt vagy miután mozgott megtámadhatja a vele szomszédosan lévő ellenfél kereskedőhajóját. Ellophat róla egy árukockát, amit a rakterébe tesz. A kalózhajó tulajdonosa **2 dublont** kap. Ha a kereskedőhajó így üres lesz, akkor elsüllyed, és visszakerül tulajdonosához. A kalózhajón raktározott árukockát kincsnek nevezzük.

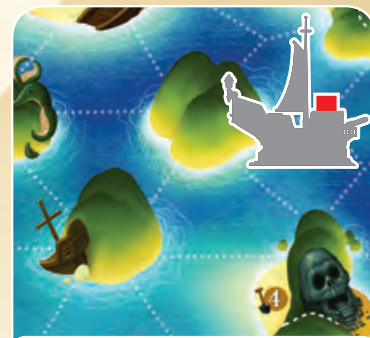
A támadás egy akció.



A kalózhajó 2 mezőt mozog.



Megtámadja a kereskedőhajót, és ellop egy árukockát róla. A játékos 2 dublont kap.



A kalózhajó felhasználja a megmaradt mozgáspontját, hogy elmenjen. A kereskedőhajón még maradt egy kocka, így nem süllyed el, és játékban marad.

A kincset szállító kalózhajó mielőtt, mialatt vagy miután mozgott, eláshatja a kincset egy tengerpart mezőn, amin éppen áll. A kocka visszakerül a színének megfelelő kikötőbe. A játékos a tengerparton jelzett számú dublont kapja.

A kincs elásása egy akció. Ezért a játékos nem támadhat és áshat el kincset ugyanabban a körben.

→ Ha egy játékos játékban lévő kalózhajó nélkül kezdi a fordulóját (mert elsüllyedt, vagy mert ez a játék első fordulója), akkor a kalózhajót leteszi egy általa választott távoli tenger területre. Ezután nekilát a szokásos körének (mozgás és akció), és a játékba lépteti az egyik szomszédos mezőn keresztül.



A kalózhajó már a tengerparton van, így nincs szüksége mozgásra.



Elrejtí a kincset, és 6 dublont kap.



Ezután lép 3 mezőt. Annak ellenére, hogy a kalózhajó most szomszédos egy kereskedőhajóval, nem támadhatja azt meg, mivel ebben a körben már végrehajtott egy akciót (kincs elrejtése).

Sorskártya kijátszása





A játékos annyi sorskártyát játszhat ki a köre alatt, amennyit akar. Ezen kártyák hatása részletesen szerepel a kártyákon. Ha a kártyán lévő szöveg ellentmond a szabálykönyvben lévő szabálynak, akkor a sorskártyán lévő szöveg az irányadó. A játékos soha nem játszhat ki sorskártyát másik játékos köre alatt.



A kör vége

Amint egy játékos végrehajtotta az összes mozgását, a köre ezek megtételével véget ér:


Mozgás- és sorskártyák húzása

-  A játékos annyi mozgáskártyát húz, hogy 2 kártya legyen a kezében (általában csak egyet kell húznia).
-  Néhány mozgáskártyán egy szimbólum jelzi, hogy a játékosnak még húznia kell egy vagy két sorskártyát is.






-  Maximum 3 sorskártya lehet kézben.
-  Ha egy játékos túllépi a három kártyát, akkor el kell dobnia annyi kártyát, hogy csak három kártya legyen a kezében.

-  Néhány mozgáskártyán ez a jel látható , ami azt mutatja, hogy a játékosnak e lap kijátzásakor el kell dobnia egy sorskártyát. Ha éppen nincs sorskártyája, akkor a jelnek nincs hatása.

-  Ha egy pakli (a mozgás- és/vagy a sorspakli) elfogy, keverjétek meg a dobott lapokat, új paklit képezve belőlük.

Egy fejlődés-/győzelemkártya képpel felfelé fordítása.

-  Amint a játékos mozgatta a három hajóját, vásárolhat egy általa választott fejlesztés-/győzelemkártyát.
-  Ehhez be kell fizetnie a kártyán jelzett árat, és képpel felfelé kell fordítani. A játékos olyan sorrendben veszi meg a fejlesztéskártyákat, amilyenben akarja.
-  Ez alól csak a győzelemkártya kivétel: a játékos ezt csak az összes fejlesztéskártya megvásárlása után veheti meg.



FONTOSSÁG:

Ne feledjük, hogy körönként csak egyetlen fejlesztés-/győzelemkártya vehető meg, még akkor is, ha egyénél több megvásárlására elegendő dublonunk van.

Néhány ezen kártyák közül lehetővé teszi, hogy a játékos különböző típusú hajókat támadjon meg vagy hogy speciális akciókat hajtson végre. Azonban nem szabad elfelejteni, hogy minden körben hajónként csak egy akciót lehet végrehajtani, hacsak egy kártyán más nem áll.

Amint a játékos ezeket végrehajtotta, a köre véget ér, és a játék az óramutató járása szerint halad tovább.



A játék vége

Amelyik fordulóban valaki megveszi a győzelemkártyáját, az lesz az utolsó forduló. Nézzétek meg, kinél van a feketeflotta-kártya (a kezdő-játékos).

Az utolsó forduló a tőle közvetlenül jobbra lévő játékosal ér véget, tehát így minden játékos ugyanannyi kört játszik.

Az a játékos a győztes, aki megvette a győzelemkártyáját.

Ha egynél több játékos is elérte ezt, akkor közülük a leggazdagabb a győztes.



Lehetőségek: mint az megfigyelhető, játékosonként két győzelemkártya van (az egyik 10 dublon értékkel, a másik 20 dublon értékkel). A játékosok az első játéknál a kisebb célt használják. Utána, a némileg hosszabb játéknál (ez lehetővé teszi, hogy a játékosok az összes fejlesztéskártya kombinációját gyakrabban használják), a játékosok próbálják elérni a 20 dublonos célt! Kezdő vagy fiatal játékosal játszva, a játékosok adhatnak nekik 10 dublonos győzelemkártyát, míg a gyakorlottabbak a 20-as értékűvel játszanak.



Sebastian Bleasdale

Mindig is szerettem játszani, de nem foglalkoztam tervezéssel a húszas éveimig, amikor is részt vettem néhány játékesztelési összejövetelen Reiner Knizia-val. Ő volt az én hősöm - a Tigris és Eufrátesz tervezője. A játékesztelés végére meggyőződésemmé vált, hogy a tervezés csodálatos dolog - és hogy én is tudnám ezt csinálni. Kiderült, csak félig volt igazam - a játéktervezés nagyszerű móka volt, de egy évtizedes munkámba telt mire teljesen úgy érezhettem, hogy kézben tartom a dolgot - és közben egyensúlyoznom kellett a szenvedélyem (azaz a tervezés) és a munkám (ami pedig a nyugdíjszámítás) közt. Ezen évtizedem egyik legkorábbi játéka, a Fekete Flotta (mostanra Jolly Roger lett a neve) velem együtt fejlődött. Remélem élvezni fogjátok, és megérte a várakozás.



Denis Zilber

A szovjetunióbeli Minszkben születtem 1976-ban. 15 évesen Izraelbe mentem a szüleimmel. 25 évesen kezdtem illusztrátori munkámat reklámügynökségeknél, magazinoknál és hírlapoknál. Azóta lehetőségem volt nagy nemzetközi magazinoknak, mint az FHM-nek, GQ-nak, Playboy-nak, Maxim-nak, Izraeli hírlapoknak, mint a Yedioth-nak, Maariv-nak és Blazer-nek, valamint számos reklámügynökségnek, és néhány nagy animációs stúdióknak, mint a Rhythm and Hues-nak, Nickelodeon-nak, Hasbro Animation-nak, Dreamworks-nek és Universal Pictures-nek dolgozni. Gyermekkönyvek illusztrációit készítettem olyan ügyfelekkel, mint a Penguin Group és Scholastic Books. Mostanában kezdtem tervezgetni a játékiparnak főként kártyajátékokon dolgozva.

*A hajók eredeti tervezője: Christophe Madura
3D-sre alakítás: Grégory Clavilier
Magyar fordítás: Trew és Dunda*



Könnyen elfelejthető dolgok

- ☒ AZ ELSŐ SZÁMÚ SZABÁLY:** a játékos több akciót akar végrehajtani a kalózhajójával. Vagy el akar süllyeszteni két hajót egy általa irányított hadihajóval. **NEM TEHETI.** Minden hajó csak egyetlen egy akciót hajthat végre körönként.
- ☒** A játékos kereskedőhajója megtámadható a kezdőkikötőben, vagy éppen a rakomány eladása/berakodása után. A Karibi térségben nincs olyan dolog, hogy védett terület!
- ☒** A játékos csak akkor jut rakományhoz, ha először eladja az áruit. Így hiába áll a játékos egy kikötőben kétszeri támadás után, akkor **SEM TUD** új rakományt berakodni az elveszett helyére. Először el kell adnia, ami még megmaradt. Igen, az élet igazságtalan.
- ☒** A játékos nem támadhatja meg a saját hajóit. Soha. Néha ez csábító, de akkor sem, sajnálom. Nem süllyesztheti el a kalózhajóját sem, hogy megkapja az utolsó két dublont!
- ☒** A kalózhajók támadhatnak, abban a körben, amikor az elsüllyedés után visszatérnek. A kereskedőhajók is szállíthatnak árukat abban a körben, amikor elsüllyedésük után visszatérnek egy kikötőbe.
- ☒** A kártyáknak mindig igazuk van. Még akkor is, ha úgy tűnik, rosszul értelmezik a szabályt. Így, igen, a kalózhajók néha elrejthetnek kincset közvetlenül egy kereskedőhajó megtámadása után. Tudjuk, hogy ez ellentmond az első szabálynak, de ezért van a kártya!
- ☒** Észrevettétek a két pici koponyát a táblán? Ezeket neveztük kalóztanyának, de a szabály semmit nem mond róluk. Nem kell aggódni, előkerülnek egy kártyán, és egyik ellenfeled elégedetten mosolyog, amikor rácsodálkozol... nem, ezt nem kotyogjuk ki.



A Black Fleet játékot kiadja a JD Éditions - SPACE Cowboys:
238, rue des frères Farman, 78530 BUC - France
© 2014 SPACE Cowboys. Minden jog fenntartva.

www.spacecowboys.fr