



NEPTUN

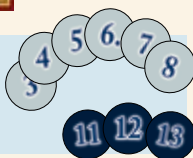
Hajózz a Földközi-tengeren római kereskedőként és szállíts árukat a városokba és a templomokba!
Keress aranyat vagy az istenek kegyeit!
Az a kereskedő szerzi a legtöbb kegyet és lesz a győztes a játék végén, aki a legtöbb árut szállította le.

A játék összetevői

- 1 játéktábla - városok és tengeri útvonalak térképe a Földközi-tenger körül



- 19 távolság jelző:**
15 part menti útvonalhoz (3-8 értékű)
4 távolsági útvonalhoz (11-13 értékű)



- 36 pont lapka:**
előoldal: pontok száma
hátdoldal: régió és játék kör



- arany (55 érme)**



- 15 bónusz lapka**



- szélerősség jelző az aktuális körre**



- szélerősség jelző a következő körre**



- 5 szerződéstartó lapka** - minden játékosnak 1-1



- 30 város kártya**



A városkártyák feltüntetik a város nevét, a város régiójának színét, és az ebbe a városba történő áruszállításért elnyerhető jutalmat (bal oldalon az arany, jobb oldalon a templom pontok).

- 30 áru kártya**



- 50 evező kártya**



Az evező kártyák felső részén a szélerősség módosító érték, az alsó részén a legénység evező ereje van feltüntetve.

- 5 hajó** - minden játékos színben 1-1



- 5 játékos sorrend jelző** - minden játékos színben 1-1



- 25 templom jelző** - minden játékos színben 5-5



A játék előkészítése - 4 játékos részére

1. Rakjátok ki a játéktáblát a játékterület közepére!

2. Válogassátok szét a pont lapkákat hátoldaluk alapján, először a terület (azaz szín) szerint, aztán kör sorszám szerint: 1-et minden A körre, 2-t minden B körre és 3-at minden C körre. Tegyétek az A kör lapkáit képpel felfelé minden annak megfelelő templomra! Tartsátok a megmaradt lapkákat kéznél a játéktábla mellett! Tegyétek le a bónusz lapkákat és az aranypénzeket úgy, hogy azokat a játékosok könnyen elérhessék: ez lesz a közös készlet.



3. Válogassátok szét a távolság jelzőket part menti útvonalak és távolsági útvonalak szerint! Keverjétek meg a távolsági útvonal jelzőket, tegyetek minden egyes távolsági útvonal helyre egy jelzőt képpel lefelé, majd fordítsátok meg azokat! Ismételjétek meg ugyanezt a part menti útvonalakkal, a part menti útvonal helyekre helyezve őket! Ezáltal a városok közti távolság tengeri mérföldekben meghatározásra került.



4. Keverjétek meg a város kártyákat, áru kártyákat és evező kártyákat külön-külön, és tegyétek le őket, mint húzópaklikat a jobb oldalon látható elrendezés szerint: a város kártyák legfelül, az áru kártyák középen, majd az evező kártyák legalul. Hagyjatok ennek az oszlopnak a jobb oldalán elég helyet a kártyák felfedéséhez!

város kártyák



áru kártyák



evező kártyák



1.

2.

3.

6.

4.

6.

A játékos sorrend itt piros, zöld, lila, sárga.



5. A szélerősség a játék kezdetén 5-ös, tehát tegyék a szél jelzőt a most következő játék körre az 5-ös mezőre! Ideiglenesen tartsátok a következő kör szélerősség jelzőjét a játéktábla mellett!

6. A játékosok elveszik saját készletüket saját színükben, azaz:

- 1 szerződéstartó lapka
- 2 kezdő evező kártya
- 5 aranypénz
- 5 templom lapka
- 1 hajó
- 1 játékos sorrend jelző



Tegyék minden színű templom lapkából egyet-egyet minden egyes templom nullás mezőjére!

Tegyék az összes hajót Krétára!

Határozzátok meg a játékos sorrendet véletlenszerűen, és jelöljétek azt a játékos sorrend jelzőkkel a játékos sorrend sávon! A játékosok maguk előtt tartják a szerződéstartó lapkát és az aranypénzeket, az evező kártyákat pedig a kezükbe veszik, a többiek számára nem látható módon.



A játék célja

Római kereskedőként a játékosok a Földközi-tengeren hajóznak és megpróbálják teljesíteni azokat a szerződéseket, amelyeket megkötöttek. Ennek során a kereskedők aranyat keresnek és keresik az istenek kegyeit.

Az a kereskedő, aki a legnagyobb számú adományt szállította le a templomokba, megszerzi a legtöbb kegyet és megnyeri a játékot.

A játék menete

A játék 3 körből áll. Mindegyik kör 3 fázisra tagolódik:

1. fázis: Szerződés megkötése. Ennek a fázisnak 5 fordulója van.
2. fázis: Szerződés teljesítése. Ennek a fázisnak 5 alap és legfeljebb 2 további fordulója van.
3. fázis: Pontozás

A fázisok részletesen:

1. fázis: Szerződés megkötése

Húzzatok kártyákat a város kártyák, az áru kártyák és az evező kártyák közül, egyiket a másik után, és tegyétek le egy sorba azokat képpel lefelé a megfelelő húzópakli mellé!

Húzzatok eggyel több kártyát annál, ahány játékos a játékot játssza!

Megjegyzés: A jobb oldali példa egy négy játékosal játszott játékban mutatja a szerződések elrendezését.

Minden oszlop, amit 1 város kártya, 1 áru kártya és 1 evező kártya alkot, egy szettnek minősül. Mindegy egyes szett egy szerződést testesít meg, ami megadott áruknak egy adott városba való szállítására szól.

A város kártyákon lévő áru mező a szerződés teljesítése révén szerzhető bevételt mutatja aranypénzben vagy templom pontokban.



Példa: Ennek a szerződésnek a teljesítéséhez Beccának olajbogyót kell leszállítania Sanguntumba. Ha sikerül neki, 3 templom pontot kap Hispaniában.

Játékos sorrendben minden játékos kiválaszt egy szerződést és magához veszi. A helyzettől függően a játékos az alábbi módon választja ki a szerződését:

a) Minden szerződés képpel lefelé van

A játékos felfedi a leginkább balszélső szerződést, majd eldönti, hogy elveszi-e ezt vagy egyszer és mindenkorra elutasítja.

Ha a játékos ezt elutasítja, felfedi a jobbra lévő következő szerződést. Ekkor ismét megvan az esélye arra, hogy elvegye azt vagy egyszer és mindenkorra elutasítsa.

A játékos ezt addig folytathatja (elutasítva a felfordított szerződéseket), amíg el nem ér a leginkább jobbszélső szerződéshez. Ekkor ezt a szerződést már el kell vennie.

b) Egyes szerződések képpel felfelé, mások képpel lefelé vannak

Először a játékos eldönti, hogy elveszi-e az egyik felfordított szerződést vagy felfed egy további, még képpel lefelé lévő szerződést. Ekkor a leginkább balszélső még fel nem fedett szerződéssel kell kezdenie a felfedést.

Ha azt választja, hogy még képpel lefelé lévő szerződést fed fel, az a) pont alatti módon kell a továbbiakban eljárnia.

Figyelem: Ha egy játékos elutasít egy szerződést, ezt később már nem szerezheti meg, még akkor sem, ha a később felfedett szerződéseket még kevésbé szeretné elvinni.

húzópaklik



Példa: Becca (piros) felfedi az első szerződést, de úgy dönt, hogy visszautasítja azt. Az általa felfedett második szerződés kedvezőbbnek tűnik, így azt elveszi.

húzópaklik



Példa: Jenny (zöld) úgy dönt, hogy elveszi az első oszlopban lévő már felfedett szerződést. Ennek megfelelően olíwabogyót kell szállítania Sanguntumba.

c) Minden szerződés képpel felfelé van

A játékosnak el kell vennie egy felfedett szerződést.

Egy szerződés magunkhoz vétele

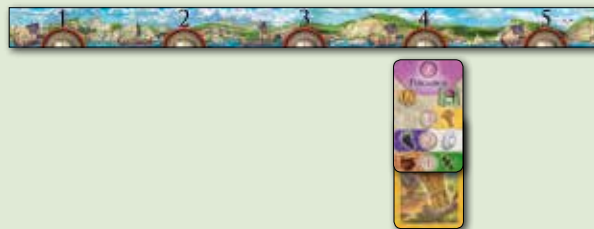
Amint a játékos megszerzett egy szerződést, magához kell azt vennie - azaz el kell helyeznie a szerződés város kártyáját és áru kártyáját a szerződéstartó lapkája egyik még üres helyére.

Megjegyzés: Legyetek előrelátóak, hogy hová teszitek a megszerzett szerződéseket, mert azokat balról jobbra, sorrendben kell teljesítenetek! Minél több szerződést tudtok teljesíteni, végül annál több pontot szereztek.

A játékos ezután a játékos sorrend jelzőjét a játékos sorrend sávról az evező sáv azon mezőjére helyezi át, amelyik megegyezik a szerződése evező kártyáján lévő evező számmal. Ha ez a mező már foglalt, akkor a jelzőjét a már ott lévő jelző(k) tetejére helyezi. Ezután a kezébe veszi az evező kártyát.

Ekkor a játékos sorrendben következő játékos hajtja végre a saját körét.

Megjegyzés: Miután valaki elhelyezte a szerződését a szerződéstartó lapkán, az evező kártya a szerződéstől függetlenné válik.



Példa: Becca (piros) úgy határoz, hogy az épp most megszerzett szerződését a szerződéstartó lapkája negyedik helyére teszi le. Később nem változtathatja meg a szerződése elhelyezkedését.



A kör vége

Amint minden játékosnak megvan a szerződése, a játékosok meghatározzák az új játékos sorrendet.

Ehhez az evező sávon a legalacsonyabb értékű mezőn lévő játékos sorrend jelzőt mozgassátok a játékos sorrend sáv 1-es mezőjére! Az evező sávon a következő legmagasabb értékű mezőn lévő jelzőt mozgassátok a játékos sorrend sáv 2-es mezőjére, és így tovább! Ha több, mint egy jelző van egy helyen az evező sávon, az áthelyezést kezdjétek a felsővel.



Példa: Jenny (zöld) áll az első helyen, Peter (sárga) a másodikon és Ani (lila) a harmadikon. Becca (piros) lesz az utolsó, akire sor kerül a következő körben.

Mozgassátok a megmaradt szerződést balra, a megfelelő húzópakli mellé! Ha ezek a kártyát képpel felfelé vannak, tegyetek egy aranypénzt a városkártyájára! Ha nem, fordítsátok fel a kártyákat, de ne tegyetek rá aranypénzt! Az a játékos, aki ezt a szerződést választja, megkapja az aranypénzt.

húzópaklik



Példa: A második kör az előző körből el nem vett szerződéssel kezdődik a leginkább balszélső oszlopban, rajta egy aranypénzzel.

A játékosok további 4 kört végrehajtanak, addig, amíg mindegyik játékosnak nincs 5-5 szerződése.

2. fázis: Szerződések teljesítése

Amennyiben egy játékos teljesíteni akarja a szerződéseit, ki kell, hogy kössön a hajójával a megjelölt városokban.

Ez a fázis 5 fordulóból áll.

Minden egyes forduló elején minden egyes játékos választ egyet az evező kártyái közül és leteszi azt képpel lefelé maga elé. Miután mindegyik játékos lerakta a kártyáját, egyszerre felfedik azokat.

Ezután a szélerősség előrejelzőt kell beállítani. A kijátszott evező kártyák felső részén található számokat össze kell adni, majd a szélerősség előrejelzőt a megfelelő mezőre kell tenni. Ez a számérték határozza meg a szél erősségét a következő körben.

Ekkor a játékosok játékos sorrendben mozgatják a hajóikat.

Az éppen soron lévő játékos kiszámítja hajója tengeri mérföldben megadott hajózási távolságát az adott körre, oly módon, hogy az általa kijátszott evező kártya erejét (a kártya alsó részén lévő számot) és az aktuális szélerősség értékét összeadja.

A két város közti távolság jelző mutatja meg tengeri mérföldben az egyik várostól a másikig az egyes hajók által megteendő távolságot.

A játékos dönthet úgy, hogy nem mozgatja a hajóját, és ugyanabban a városban marad.

Megjegyzés: Minden játékosnak ki kell játszani egy evező kártyát akkor is, ha úgy dönt, hogy az adott városban marad.



Példa: Jenny (zöld) először sőt kell, hogy szállítson Leptis Magnába, majd mézet Carthagóba, stb.



Példa: A felfedett evező kártyákat játszották ki ebben a körben a játékosok. Miután összeadtuk azok értékét, tegyük a következő körre szóló szélerősség jelzőt a +2-es mezőre!



Példa: Jenny (zöld) ebben a körben legfeljebb 10 tengeri mérföldet hajózhatsz.



Példa: Tyrosból Alexandriába egy játékosnak 3 tengeri mérföldet kell hajóznia.

Egy játékos addig mozgathatja hajóját városról városra, amíg elégséges tengeri mérföld áll a rendelkezésére ehhez. Minden egyes 1 aranypénz befizetésével a játékos az adott körben 1 tengeri mérfölddel megnövelheti a hajója hajózási távolságát.

Egy városban akármennyi hajó kiköthet.

A soron lévő játékos abban a városban teljesíthet egy szerződést, amelyben mozgását befejezi, feltéve, hogy van ehhez a városhoz tartozó szerződése. A szerződés város kártyájától és áru kártyájától függően kap a játékos aranyat vagy templom pontokat.

Arany: A játékos elveszi az aranypénzeket a közös készletből.

Templom pontok: A játékos templom jelzőjét előre mozgatja az adott régió templomában a megadott számú mezővel. Ha egy olyan mezőre ér, amelyeken már van jelző, akkor a sajátját az ott lévő jelző tetejére helyezi.

Teljesített szerződésenként egyszer a játékos további templom pontokat vásárolhat abban a régióban **3 aranyért**.

Ha a játékosnak van olyan nem teljesített szerződése a szerződéstartó lapkáján, ami a legutóbb teljesített szerződéstől balra van, azokat képpel lefelé kell fordítania, mivel ezeket a továbbiakban már nem teljesítheti.

Végül a játékos eldobja a város kártyáját és az áru kártyáját a megfelelő dobópaklira, megtartva az evező kártyáját képpel lefelé maga előtt. Ezáltal könnyen követhető a körök/további körök száma.

Ezután a következő játékosra kerül a sor.



Példa: Becca (piros) 11 tengeri mérfölddel rendelkezik ebben a körben. A szerződése teljesítése érdekében szőlőt kell szállítania Alexandriába. Először Krétáról Tyrosba hajózik, elköltsve 8 tengeri mérföldet. Hogy Tyrosból Alexandriába jusson, 1 tengeri mérföldje hiányzik. Ezért 1 aranyat elkölt, és megveszi a hiányzó tengeri mérföldet, amivel most már elhajózhat Alexandriába teljesíteni a szerződését ebben a körben.



Példa: Becca (piros) teljesíti a szerződését Alexandriában és ezért kap 2 templom pontot. 2 mezővel előre mozgatja templom jelzőjét a sárga templomon.



Példa: Ha Becca (piros) ezután Pergamumba hajózik, a Saguntumhoz tartozó szerződése elveszik és azt képpel lefelé kell fordítania.

Miután minden játékos sorra került egyszer, állítsátok be a szélerősséget a következő körre. Tegyétek a jelenlegi szélerősség jelzőt közvetlenül a szélerősség előrejelző alá, majd vegyétek le a szélerősség előrejelzőt.

Játsszatok még 4 kört ugyanezek szerint a szabályok szerint!

További körök (5 I és 5 II)

Ha egy vagy több játékosnak még mindig vagy (fel nem fordított) még nem teljesített szerződése, megpróbálhatja teljesíteni őket ez alatt a válaszható plusz 2 kör alatt.

Megjegyzés: A szerződések nem teljesítésének az is lehet az oka, hogy a játékos nem akarja azokat teljesíteni.

Az érintett játékosok játékos sorrendben, egyik a másik után, kijelentik, hogy akarnak-e további köröket játszani. Csak azok a játékosok fognak akciókat végrehajtani e plusz 2 kör alatt, amelyek ezt választják.

Megjegyzés: Minden játékos 2 evező kártyát kapott a játék elején. Így minden egyes játékos legfeljebb 2 további kört játszhat a játék során.

Ez alatt a legfeljebb 2 plusz kör alatt a szélerősség jelző azon a mezőn marad, amelyiken az ötödik körben volt.

Játékos sorrendben, az érintett játékosok kijátszanak egy evező kártyát, mozgatják a hajóikat, teljesítik a szerződéseiket, ha ez lehetséges. Amennyiben szükség van rá, egy második plusz kör is felajánlásra és lejátszásra kerül. Ha még ez után a második plusz kör után is maradt teljesítetlen szerződés, ezek elvesznek és képpel le kell őket fordítani.



3. fázis: Pontozás

Öt forduló (illetve esetleg további kettő forduló) lejátszása után a játékosok elvégzik a kör pontozását.

Bónusz pontok az összes teljesített szerződésért

Minden játékos, aki a mind az öt szerződését teljesítette ebben a körben, kap egy bónusz lapkát.

Templom pontok

Az első körben a játékosok minden egyes templomnál külön ellenőrzik, hogy ki érte el a legtöbb pontot annál a templomnál. Ez a játékos kapja meg a templomon lévő pont lapkát.

Döntetlen esetén az a játékos a kapja a lapkát, akinek a jelölője a torony alján van.

Az arany templom után járó pontokat az a játékos kapja, akinek a legtöbb aranya van. Döntetlen esetén az a játékos kapja a pontokat, aki játékos sorrendben előrébb helyezkedik el.

Ez a játékos kapja meg a templomon lévő pont lapkát.

A második (harmadik) körben a második (illetve a második és harmadik) helyezett is kap pont lapkát minden egyes templomban. A legjobban teljesítő játékos kapja meg a legtöbbet érő pont lapkát, a második az ennél kevesebbet érő pont lapkát, a harmadik helyezett pedig a legkevesebbet érő pont lapkát.



bónusz lapka



Példa: Az első körben Becca (piros) jutott a legmesszebb a templom jelzőjével, ezért ő kapja meg a Graecia templom lapkát.



Példa: A második körben Peter (sárga) jutott a legmesszebb, ezért megkapja a legtöbbet érő pont lapkát. Becca (piros) megelőzte Anit (lila), mivel ő ért ugyanarra a mezőre előbb, ezért Becca (piros) kapja az 1 pontot érő lapkát.

Egy kör vége

A kör végén a játékosok megtartják az összes fel nem használt evező kártyájukat.

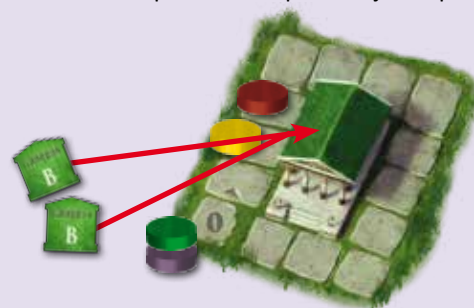
Tegyétek az összes felhasznált kezdő evező kártyát vissza a dobozba, a többi kijátszott evező kártyát pedig egy evező kártya dobópaklira!

Válogassátok szét a többi kártyát típusuk szerint és tegyétek azokat külön dobópaklikba, majd keverjétek összes az összeillő dobó- és húzópaklikat!

Tegyétek ezeket az új paklikat a tábla mellé ugyanabban az elrendezésben, mint a játék kezdetén!

Osszátok szét a pont lapkákat az újabb körökre (2. kör = B, 3. kör = C) a templomok között!

A templom jelölők azokon a mezőkön maradnak, ahová kerültek. Tegyétek vissza az összes hajót Krétára!



Példa: a második körre tegyék a B pont lapkákat a templomokra!

A játék vége és a győztes

Amint a játékosok végrehajtottak 3 kört, összeadják pontjaik és bónusz lapkaik értékét.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos a fő kereskedő és a játék győztese.

Döntetlen esetén a játékosok megosztóznak a győzelmen.



magyar fordítás: drkiss

