



Rulebook

VANILLATU

a fordítás az angol 1.0 szabálykönyv alapján készült



fordította: БЕРЕН (2016)

A Vanuatu szigetcsoport Ausztráliától 1750 kilométerre keletre található. E földeket hófehér homokos strandok, kókuszpálma ligetek, azúrkék óceán jellemzi... és a csekélyke erőforrások. A halakon, és a partjai mentén elsüllyedt néhány elfeledett hajóroncson kívül a szigetcsoport nem igazán bővelkedik nyersanyagokban és ráadásul azok teljes kimerülésének veszélye is fennáll.

Itt az óceán közepén a boldogulásodat leginkább a halfogásból való pénzszerzés jelenti, mely halakat igyekszel a lehető legjobb áron értékesíteni. Komoly tekintélyre tehetsz szert, ha a viharokban elsüllyedt hajók ritka kincseit tudod újból a felszínre hozni. Persze kalauzolhatsz még turistákat is e paradicsomi szigetek körül, egyenesen a saját piackunyhód felé irányítva őket, egyúttal bemutatni nekik Vanuatu hagyományos művészeti alkotásait, a homokrajzokat. Próbára teheted magadat az export üzletben is, olyan bennszülött termékeket forgalmazva, mint a káva, a kopra és a marhahús, ha meg tudsz felelni a külföldi piacok igényeinek.

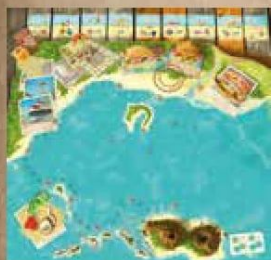
Végző soron bárhog is döntesz, nem túl valószínű, hogy nagyon gazdag leszel e helyen. Vanuatun, ahogy már te is tapasztaltad, a jólét nem azzal mérhető, hogy ki mennyit keres, és hogy ki mennyit ad el. Az akciókat nem azok hajtják végre, akik elsőként gondolnak rá, hanem azok, akik a legjobban akarják.



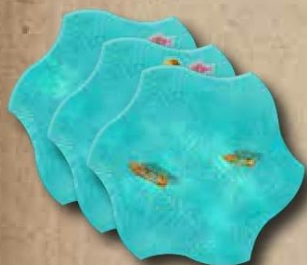
A JÁTÉK CÉLJA

Mint a többi játékos, te is megpróbálsz a Vanuatu szigetcsoporton boldogulni. Ehhez halat foghatsz, majd eladhatod azokat, elsüllyedt kincseket hozhatsz a felszínre, homokrajzokat készíthetsz, kunyhókat építhetsz, turistákat fuvarozhatsz, bennszülött árukat vásárolhatsz és exportálhatsz annak érdekében, hogy minél több jőlétpontot gyűjts össze a játék 8 fordulója végére.

JÁTÉKTARTOZÉKOK



1 játéktábla



3 kezdő szigetviláglapka



12 általános szigetviláglapka megjelölve A-tól F-ig (2x)



11 karakterlapka

ez a szabálykönyv

5 játékos segédlet



10 keresletlapka



14 hallapka (8x1, 4x2, 2x3)



10 kincs lapka (4x1, 4x2, 2x3)



9 turistalapka (1x0, 2x1, 3x2, 2x3, 1x4)



4 pihenésjelző



9 homokrajz-jelző



5 db 50 jőlétpont jelző



1 kezdőjátékos jelző



1 hal árjelző



1 játéforduló-jelző



18 turistafigura



14 haljelző



10 kincsjelző



10 káva árukocka



8 kopra árukocka



6 marhahús árukocka

Mind az 5 játékos színében:



1 vitorlás



5 akciójelző

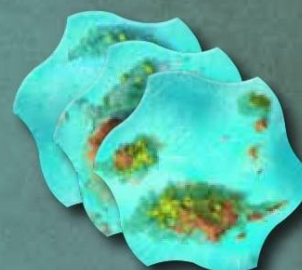


3 játékos korong



8 kunyhó

Csak az „Emelkedő víz” kiegészítő esetén:



5 elsüllyedt szigetlapka



20 gátjelző



20 vízjelző



1 hatoldalú dobókocka

JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1 Tedd a **játéktáblát** az asztal közepére! Tedd le a 3 **kezdő szigetviláglapkát** véletlenszerűen a tábla jelzett mezőire!

2 Válogasd szét két kupacba a 12 **általános szigetviláglapkát**! Mindkét kupacban legyen minden betűjelű (A, B, C, D, E és F) lapkából 1-1 darab. Rendezd ABC sorrendbe mind a két kupacot (az A-jelű lapkák legyenek legfelül), majd tedd a két kupacot egymás tetejére! Csapd fel a két legfelső lapkát, és tedd őket a **vulkán** mezőire!

3 Válogasd szét a **hal- és kincsjelzőket** érték szerint, és tedd külön-külön oszlopokba őket a játéktábla mellé!

4 Keverd össze a 10 **keresletlapkát** képpel lefelé, és tedd őket (továbbra is képpel lefelé) a tábla mellé! Csapd fel a 3 legfelső **keresletlapkát**, és tedd őket képpel felfelé a **Külföldi Kereskedelmi Kamara** mezőire!

5 Attól függően, hogy hány játékos van, tegyél vissza a játék dobozába **turistalapkákat**:

- 3 játékos esetén tegyél vissza 4 **turistalapkát**!
- 4 játékos esetén tegyél vissza 2 **turistalapkát**!
- 5 játékos esetén ne tegyél vissza egyet sem!

Keverd össze képpel lefelé a megmaradt **turistalapkákat**, és tedd őket (továbbra is képpel lefelé) a **Paradicsom Szálló** mezőjére! Csapd fel a legfelső **turistalapkát**, és tedd képpel felfelé a **Vanuatu Idegenforgalmi Hivatalra**!

6 Tedd a **pihenésjelzőket** képpel lefelé egy oszlopba a Vanuatu pecsét mezőjére!

7 A 11 **karakterlapkát** tedd képpel felfelé a játéktábla mellé egy sorba (a sorrendjük nem fontos)!

8 Tedd a **homokrajz-jelzőket** és az **50 jólétpont jelzőket** egy-egy kupacba a játéktábla mellé!

9 Tedd a **hal árjelzőt** a **halpiac** első mezőjére (3-as érték)! Tedd a **játékforduló-jelzőt** a fordulósáv első mezőjére!

10 Tegyél a kezdő szigetre 1-1 **árukockát** mind a 3 féle árucikkből! Ossz el a kezdő szigetviláglapkákon a szimbólumok által jelzett módon 3 **haljelzőt** és 2 **kincsjelzőt**! Tegyél annyi **turistafigurát** a felcsapott **turistalapkára**, amekkora szám szerepel a lapkán! Tedd az összes megmaradt figurát, lapkát és kockát a játéktábla mellé, mint tartalékot!

11 Minden játékos válasszon magának egy színt, és vegye el az összes játékelemét (1 **vitorlás**, 8 **kunyhó**, 5 **akciójelző** és 3 **játékos korong**)!

12 Minden játékos tegye 1-1 **korongját** a **jólétpont sáv** 0-ás mezőjére! Minden játékos egy második korongját tegye le a **Vanuatu Bank banksávjának** 3-es mezőjére! Ez az ún. **Vatujelző**, amely attól függően változik, hogy Vatu* szerzel, vagy költesz. A harmadik korongot mindenki tartsa meg egyenlőre, majd ezzel lehet jelölni, ha valaki 50-nél több jólétpontot szerzett.

13 Minden játékos tegye a saját **vitorlását** a 3 kezdő szigetviláglapka közül arra, amelyiken nincs sem haljelző, sem kincsjelző!

14 Válasszátok ki véletlenszerűen magatok közül a kezdőjátékost, és az kapja meg a **kezdőjátékos jelzőt**!

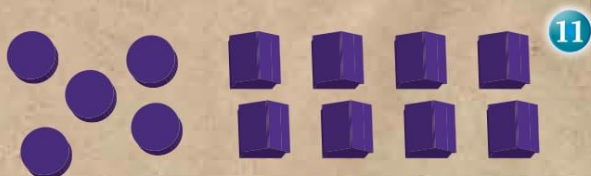
* Vatu = Vanuatu hivatalos pénzneme

További információk Vanuaturól:
<https://hu.wikipedia.org/wiki/Vanuatu>
<https://en.wikipedia.org/wiki/Vanuatu>

Külföldi Kereskedelmi Kamara

Vanuatu Bank







SZIGETVILÁGLAPKÁK

Kétféle szigetviláglapka van: szigetlapka (4) és óceánlapka (11).

A szigetlapkákon lévő szimbólumok megmutatják a kunyhók és a homokrajzok lehetséges helyeit. Minden szigetlapkán 2 vagy 3 lehetséges kunyhóhely található (négyzet alakú mezők), illetve 1-3 homokrajz helyszín (kör alakú mezők). A turista figura szimbólumok a szigeten elérő maximális turisták számát jelöli. A kocka szimbólumok az adott szigeten megtermelt bennszülött termékeket mutatják. Minden sziget 2-2 árucikket termel, kivéve a kezdőszigetet, mert az hármat



Az óceánlapkákon lévő szimbólumok azt mutatják meg, hogy a speciális akciót (halfogás, vagy kincskeresés) hányszor lehet végrehajtani az adott lapkán. Értelemszerűen a hal szimbólum a halfogás akciót, a kincsesláda szimbólum a kincskeresés akciót jelöli.



HAL-, KINCS-, TURISTA- ÉS KERESLETLAPKÁK

A játékosok a hallapkákat és a kincslapkákat a halfogás, illetve a kincskeresés speciális akció jutalmaként kapják. Új halászati helyek és hajóroncsok felfedezésével először a magasabb értékű lapkához tudsz hozzájutni. Ahogy az erőforrások kezdenek kiapadni, egyre alacsonyabb értékű lapkákat kaphatsz csupán.



Minden forduló elején majd fel kell csapnotok egy új turistalapkát. A lapkán lévő szám (0-4) jelzi, hogy az adott fordulóban hány turista áll a rendelkezésetekre.



A keresletlapkák (hajók) jelzik a külföldi piacok aktuális igényeit. A rajtuk lévő erőforráskocka szimbólumok mutatják a bennszülött termékek iránti keresletet. Ahhoz, hogy teljesítsd ezeket az igényeket, a szigetekeken meg kell vásárolnod ezeket a termékeket, majd a hajókra kell őket helyezni. Az egyes termékekért fizetett árakat és az érték járó jólétpontokat a felcsapott keresletlapkák felett található Külföldi Kereskedelmi Kamara épületének ábráján tüntetjük fel (Prices).



JÁTÉKSZABÁLYOK



A Vanuatuval 8 játékfordulón keresztül játszotok. Egy forduló 5 fázisból áll. Minden fázist az összes játékosnak teljesen be kell fejeznie, mielőtt a következő fázist elkezdenétek. Minden fázist az aktuális kezdőjátékos kezd, és az óramutató járása szerinti irányba követik egymást utána a játékosok.

1. fázis: forduló előkészítése (kimarad az 1. fordulóban)

- Léptesd egy mezőt előre a játékforduló-jelzőt!
- Vedd le a megmaradt turistafigurákat a felcsapott turistalapkáról, és távolítsd el magát a lapkát is! Csapd fel a következő turistalapkát az Idegenforgalmi Hivatal mezőjére és tegyél rá annyi turistafigurát, amekkora szám a felcsapott lapkán szerepel!
- Ha egy keresletlapka teljesen fel van töltve, dobd el azt (az erőforráskockákat tedd vissza a közös készletbe) és mozgasd a többi lapkát lefelé az üres helyre (ha lehet)! Csapd fel annyi új keresletlapkát, amennyi üres hely van a Kereskedelmi Kamara mezőin! Ha már nincs keresletlapka a közös készletben, keverd meg az eldobottakat és képezz belőlük egy új kupacot!
- Töltsd fel az összes szigetlapkát a jelzett árukockákkal, ahol hiányoznak! Az árukockákat a tartalék készletből tedd a szigetlapkákra!
- A halpiacon állítsd vissza a hal árjelzőt a 3 Vatu értékű mezőre!

6. Az aktuális kezdőjátékos tegye le a játéktáblára a vulkán mezőin lévő 2 szigetviláglapkát az alábbi szabályok betartása mellett:

- Minden új lapkának legalább két korábban letett lapkával szomszédosnak kell lennie.
- Egy szigetlapka sem érintkezhet egy másik szigetlapkával.
- Az óceánlapka csak szigetlapka mellé kerülhet.

Ha nem tudja szabályosan elhelyezni a vulkán mezőin lévő lapkák egyikét, az oszlopban következő lapkát kell letennie. Ha ezt a következő lapkát sem tudja szabályosan elhelyezni (nagyon ritka eset), akkor az azt követő lapkát kell elhelyeznie.

Megjegyzés: az utolsó (8.) fordulóban már nem lesz elhelyezhető szigetviláglapka, úgyhogy ez a lépés kimarad. A többi fordulóban el kell helyeznie a 2 új szigetviláglapkát.

7. Tedd az újonnan elhelyezett óceánlapkára az azon jelzett hal- és kincseljelzőket, illetve az újonnan elhelyezett szigetlapkára a megfelelő árukockákat!

8. Csapd fel a vulkán mezőire a következő 2 szigetviláglapkát!

2. fázis: karakterek kiválasztása

Az aktuális kezdőjátékos válasszon egyet a rendelkezésre álló karakterlapkák közül, és fektesse azt maga elé, képpel felfelé!

Ez után tegye vissza az előző fordulóban elvett **karakterlapkáját** a közös készletbe a játéktábla mellé (kivéve az első fordulót)! Ha ez megtörtént, az óramutató irányába haladva a következő játékosnak kell egy új **karakterlapkát** választania, és az előző körben kiválasztott **karakterlapkáját** visszatennie a közös készletbe. Stb.

Megjegyzés: a fentiek miatt nem lehet két egymást követő fordulóban ugyanolyan **karakterlapkád**.

A karakterlapkák bizonyos bónuszokat biztosítanak neked, általában valamilyen általad végrehajtott akcióval összefüggésben.

Megjegyzés: nem vagy köteles az akcióhoz felhasználni a nálad lévő karakterlapkát, és nem vagy köteles figyelembe venni az általa biztosított bónuszt sem.



Amikor végrehajtasz egy olyan akciót, amelyhez felhasználod a nálad lévő karakterlapka bónuszát, fordítsd képpel lefelé a felhasznált karakterlapkát! Éppen ezért fordulónként csak egyszer használhatsz fel egy karakterlapkát!

JÁTÉK KARAKTERLAPKÁK NÉLKÜL

A Vanuatu játék neheztett változata, ha a játékot a karakterlapkák nélkül játsszátok. Ez esetben hagyjátok ki egyszerűen a 2. fázist (a többi fázist ekkor is a szabályok szerint kell végrehajtanotok)!

3. fázis: akciók megtervezése

Minden játékos elhelyezi az **akciójelzőit** a játéktábla tetején lévő 9 különböző akciómezőn. Ezeket az akciókat hajthatja majd végre a következő (4.) fázisban. Az akciók részleteit lásd a 8. oldalon!

Játékos sorrendben mindenki tegye le 2 **akciójelzőjét** (az 5 közül) a választása szerinti egy vagy két **akciómezőre**! Ha mindenki végzett, játékos sorrendben mindenki tegye le újabb 2 **akciójelzőjét** a választása szerinti egy vagy két **akciómezőre**!

Végül, szintén játékos sorrendben, mindenki tegye le az utolsó **akciójelzőjét** is egy tetszőleges **akciómezőre**.

Megjegyzés: nem tervezhetsz egy olyan akciót, amit nem tudsz végrehajtani. Például nem teheted az **akciójelződet** az „eladás” **akciómezőre**, ha nincs halad, és még nem tettél egy másik jelzőt a „halászat” **akciómezőre**. Ha az „eladás” akcióra szeretnéd tenni az **akciójelződet**, akkor előtte a „halászat” **akciómezőre** kell tenned egyet, illetve a „hajózás” **akciómezőre**, ha a **vitorlásod** nem áll olyan **óceánlapkán**, ahol van hal.

4. fázis: akciók végrehajtása

Játékos sorrendben amikor rád kerül a sor, válassz ki egy **akciómezőt**, ahol többségben vannak a te **akciójelzőid**! Amennyiben lehetséges, ezután hajtsd végre a kiválasztott akciót (lásd az „akciók” fejezetet a következő oldalon), majd vedd le az adott **akciómezőről** az **ÖSSZES akciójelződet**! Ezután az óramutató járása szerinti irányba haladva a következő játékos hajtsa végre a fentieket! Mindezt addig kell folytatnotok, amíg már egy **akciójelző** sem marad az **akciómezőkön**. Ha már nincs egyetlen **akciójelző** sem az **akciómezőkön** amikor sorra kerülsz, kimaradsz, és a sorban következő játékos jön.

A „többség” azt jelenti, hogy neked van a legtöbb **akciójelző** az adott **akciómezőn**. Döntetlen esetén akkor vagy „többségben”, ha előrébb állsz az aktuális játékos sorrendben.



Ha egy akciómezőn nem rendelkezel éppen többséggel amikor rád kerül a sor, nem hajthatod végre azt az akciót.



A Lila játékosnak 2 akciójelzője van a „halászat” akciómezőn, Sárga és Zöldeskék játékosoknak csak 1-1. Mivel Lilának van többsége itt, így ő hajthatja végre elsőként a „halászat” akció, a többiek addig nem.



Miután Lila végrehajtotta az akcióját és levette erről a mezőről az akciójelzőit, Sárga következhet ebben az akcióban, mert ő van előrébb a játékos sorrendben.



Amíg van még akciójelződ az akciómezőkön, addig nem passzolhatsz. Ha csak olyan akciómezőkön vagy többségben, amik akcióját nem tudod végrehajtani, le kell vened az egyikről az összes akciójelződet anélkül, hogy végrehajtanád magát az akciót. Minden más esetben végre kell hajtaniod egy akciót, ha tudsz. Például: ha a „hajózás” akciómezőt választottad, el kell mozgatnod a vitorlásodat legalább 1 mezőt, ha meg tudod fizetni. Ha nem vagy sehol többségben, amikor rád kerül a sor, vedd vissza az egyik akciómezőről az összes ott lévő akciójelződet anélkül, hogy végrehajtanád azt az akciót! Ha több mezőn is többségben vagy, egyet ki kell választanod közülük és azt kell végrehajtanod.

5. fázis: a pihenésjelzők megoldása

Azok a játékosok, akik a forduló során pihenésjelzőt szereztek, most felfedik azokat és begyűjtik az érték kapott bónuszokat (lásd a „Pihenésjelzők” fejezetet a II. oldalon). Ezután képpel lefelé vissza kell tenni a pihenésjelzőket a játéktáblára.

A VATU ÁTKONVERTÁLÁSA JÓLÉTPONTTÁ

Bármikor a játék során, amikor összegyűjtesz 10 Vatu, az azonnal átalakul 5 jólétponttá. Ekkor mozgassd a Vanuatu Bank körüli Vatu sávon a Vatu jelződet a tízzel csökkentett mezőre, majd lépj előre a jólétpont sávon lévő játékos korongoddal 5 mezőt!



Például: Lila játékosnak jelenleg 3 Vatuja van. Elad 3 halat, darabonként 3-3 Vatuért, azaz összesen 9 Vatu kap, ami a meglévő 3-mal együtt 12. Lilának a Vatu jelzőjét a Vatu sáv 2. mezőjére kell áthelyeznie (12-10 = 2), majd előre lép a jólétpont sávon 5-öt a játékos korongjával.

Megjegyzés: ez az átalakulás automatikusan (kötelező módon) akkor is bekövetkezik, ha még van olyan akció háttra, amihez pénzre lenne szükséged.

AKCIÓK

Általános megjegyzés: ahhoz, hogy végrehajthass egy speciális akciót egy szigeten, a vitorlásodnak a szigetlapkával SZOMSZÉDOS valamelyik óceánlapkán kell lennie. Ahhoz, hogy végrehajthass egy speciális akciót egy óceáni mezőn, a vitorlásodnak azon az óceánlapkán kell lennie. A még szigetviláglapka nélküli mezők nem használhatók.

1. HAJÓZÁS (óceánon)



Fizess 1-3 **Vatut**, és mozgasd ennyi **óceánlapkával** (mezővel) a **vitorlásodat** tetszőleges irányba! A **vitorlásod** nem hajózhat egyik **szigetlapkára** sem!



2. ÉPÍTÉS (szigeten)



A **kunyhó** építéséhez a **vitorlásodnak** a **szigetlapkával** szomszédos lapkán kell állnia, és a **szigetlapkán** kell lennie még **üres kunyhó helynek**. Fizess 3 **Vatut**, és tedd le az egyik **kunyhódat** a szigetre! Egy **kunyhó** segítségével bizonyos akciót hajthatsz végre a szigeten, és a játék végén **jólétpontokat** érnek.

Megjegyzés: több játékosnak is lehet egyszerre kunyhója ugyanazon a szigeten. Egy szigeten több kunyhó is lehet.



4. HALÁSZAT (óceánon)



A **vitorlásodnak** egy olyan **óceánlapkán** kell lennie, amin van még egy vagy több **haljelző**. Vegyél el egy olyan **hallapkát** a közös készletből, amelynek száma megegyezik az **óceánlapkán** lévő **haljelzők** számával! Ez után vedd le az egyik **haljelzőt** a lapkáról és tedd vissza a közös készletbe! A **hallapkát** majd az „**eladás**” akcióval tudod eladni.



5. ELADÁS (szigeten)

A **hallapkák** eladásához a **vitorlásodnak** egy saját **kunyhó** tartalmazó **szigetlapkával** szomszédos mezőn kell lennie. Ki kell választanod egy vagy több előtted lévő **hallapkát**, amiket el akarsz adni. Minden lapkéért annyi **Vatut** kapsz, amennyi az eladott **hallapkáid** összértéke szorozva az aktuális **halpiac árával**. Az összes tervezett eladásod után a **halpiacon** lévő **hal árjelzőt** told egyel kisebb értékre (de soha ne told 1 alá)! Az eladott **hallapkáidat** távolítsd el a játékból!



3. KINCSKERESÉS (óceánon)



A **vitorlásodnak** egy olyan **óceánlapkán** kell lennie, amin van még egy vagy több **kincsjelző**. Vegyél el egy olyan **kincsrapkát** a közös készletből, amelynek száma megegyezik az **óceánlapkán** lévő **kincsjelzők** számával! Ez után vedd le az egyik **kincsrapkát** a lapkáról és tedd vissza a közös készletbe! A játék végén minden **kincsrapkád** jólétpontot fog érni (lásd „A játék vége” fejezetet a 9. oldalon). Másrészt bármikor eladhatod a **kincsrapkáidat** **Vatueért** cserébe (nem igényel akciót). Ha eladtad, a **kincsrapka** kikerül a játékból, és annyi **Vatut** kapsz érte, amekkora az értéke volt.

Megjegyzés: nem vagy köteles eladni a **kincsrapkáidat**!



6. TERMÉK VÁSÁRLÁSA ÉS EXPORTÁLÁSA (szigeten)



Ahhoz, hogy meg tudj venni, majd exportálhass egy bennszülött árucikket, a **vitórlásodnak** egy olyan **sziget** szomszédságában kell lennie, amin van **árukocka**. Vegyél el 1 tetszőleges **árukockát** a szigetről, és fizesd ki az árát (káva 1, kopra 2, marhahús 3 **Vatu**)! Ez után tedd le az elvett **árukockát** a legfelső olyan **keresletlapkára**, ame-

lyiken ez az árucikk igény szerepel! A letett árukockáért **jólétpontot** kapsz (káva 1, kopra 3, marhahús 5 jólétpont), valamint +2 bónusz jólétpontot, ha egy **keresletlapkára** most tetted le az utolsó keresett árukockát.

Megjegyzés: ha egy olyan árukockát vásárolsz, amire nincs kereslet, azt dobd el a közös készletbe!



7. HOMOKRAJZ KÉSZÍTÉS (szigeten)



Egy homokrajz elkészítéséhez a **vitórlásodnak** egy olyan **sziget** szomszédságában kell lennie, amin még van **üres homokrajz mező**. Tegyél egy **homokrajz-jelzőt** az üres mezőre! Kapsz 3 jólétpontot.



8. TURISTÁK SZÁLLÍTÁSA (szigeten)



A **turisták** szállításához kell még lennie **turistafigurának** a **Vanuatu Turisztikai Hivatal** mezőjére felcsapott **turistalapkán**. Ezen túl a **vitórlásodnak** egy olyan **sziget** szomszédságában kell lennie, ahová még fér **turista** (minden szigetlapkán szerepel a maximálisan a szigeten elférő **turistafigurák** száma). Tegyél egy rendelkezésre álló **turistafigurát** a szigetre, majd annyi **Vatut** kapsz, ahány **kunyhó** van a szigeten (tulajdonostól függetlenül).

A játék végén **jólétpontokat** kapsz minden olyan **turistafiguráért**, aki egy olyan szigeten van, ahol saját **kunyhód** áll.

Megjegyzés: olyan szigetre is tehetsz **turistát**, ahol neked nincs **kunyhód**, illetve olyanra is, ahol egyáltalán nincs még **kunyhó**.



9. PIHENÉS



Vedd fel az összes rendelkezésre álló **pihenés-jelzőt**, válassz közülük egyet, tedd képpel lefelé magad elé, majd a többit tedd vissza a Vanuatu pecsétre képpel lefelé! Lásd a „pihenésjelzők” fejezetet a II. oldalon!

Megjegyzés: a **pihenésjelzőért** járó **bónusz** majd csak a forduló végén érvényesül.



A JÁTÉK VÉGE

A 8. forduló végén következik a végső pontozás, amikor minden játékos további jólétpontokat kaphat.

1. Az a játékos, akinek van **pihenésjelzője**, még begyűjti az érte járó bónuszokat.
2. Akinek még maradt **hallapkája**, az annyi **Vatut** kap érte, amennyi az értéke. Minden 10 **Vatut** át kell alakítani 5 jólétponttá.
3. A **kezdőjátékos jelző** jelenlegi tulajdonosa 3 jólétpontot kap.
4. Ezen túl minden játékos az alábbiakért kap még jólétpontokat:
 - 1 jólétpont minden 3 **Vatu**ért
 - annyi jólétpont, mint a játékos által birtokolt **kincsleplek** összértékének kétszerese
 - az egyes szigeteken lévő saját **kunyhóért** annyiszor 2-2 jólétpont, ahány **turistafigura** van az adott szigeten

Például: 2 **kunyhó** van az egyik szigeten, ahol 4 **turistafigura** van. $4 \times 2 = 8$ jólétpontot kapsz minden **kunyhóért**, azaz összesen 16-ot.

Aki a legtöbb jólétpontot gyűjtötte össze, megnyeri a játékot.

Döntetlen esetén az nyer közülük, aki a legtöbb **kunyhó**t építette fel. Ha még mindig döntetlen, az nyer közülük, aki a legtöbb **Vatuv**al rendelkezik. Ha ez is döntetlen, minden ilyen játékos nyer.

Megjegyzés: ha több jólétpontot szerzel 50-nél, akkor vedd el egy **50 jólétpont jelzőt**, majd tedd át a jelződet a jólétpont sávon az 50-el csökkentett mezőre! (Például: ha 54 jólétpontod lesz, akkor a 4-es mezőre.) A játék végén ne felejtse el a jólétpontjaid számához az 50-et hozzáadni!

EMELKEDŐ VÍZ

Az „Emelkedő víz” egy apró kiegészítő a Vanuatu társasjátékhoz.
Javasoljuk, hogy csak akkor használjátok az alábbi bővítést, ha már az alapszabályokat elsajátítottátok!

A globális felmelegedés veszélyezteti Vanuatum! Az egyre emelkedő óceánszint miatt sok szigetet az elmerülés veszélye fenyeget. A játékosok együtt megpróbálhatják gátak építésével megvédeni a szigeteket. Azonban ami egyvalaki érdeke, nem biztos, hogy a többiek érdeke is egyben...

EMELKEDŐ VÍZ

A 2., 4., 6. és 8. fordulóban az emelkedő víz veszélye fenyeget. Ezen fordulók elején az aktuális **kezdőjátékos** dobjon a **kockával!** A kockával kidobott szám jelzi azoknak az akcióknak a számát, amit még az **emelkedő víz** fázis előtt végre lehet hajtani.



Miután az egyik játékos végrehajt egy tetszőleges akciót, a **kocka** értékét egyel csökkenteni kell. Amikor az utolsó engedélyezett akciót is lejátszottátok (a kocka értéke „nullára” csökken), a játék ideiglenesen megszakad, és le kell játszani az **emelkedő víz** fázist: Egy sziget minden olyan oldala után, amely határos egy **óceánlapkával** és amely oldala nincs megvédve **gáttal**, el kell helyezni az azon a szigeten 1-1 **vízjelzőt**. Minden **szigetet** külön-külön kell **vizsgálnotok**.



Például: Kék játékos van soron. A **kocka** aktuális értéke: 1-es. Kék játékos akciója végeztével az óceán emelkedik. Ez a **sziget** csak két oldalával érintkezik **óceánlapkával**, ami közül az egyik már **gáttal** védett (az üres lapkahelyeket nem kell figyelembe venni). Az 1 **gáttal** nem védett **óceánlapka** miatt 1 **vízjelzőt** kell a **szigetlapkára** tenni.

Amikor egy játékos elhelyezi az 5. vízjelzőt egy szigeten, a sziget végérvényesen elmerült, így el kell dobni róla minden rajta lévő jelzőt és figurát! A szigetet ki kell cserélni egy elsüllyedt szigetlapkára. Az elsüllyedt sziget a játék további részében megközelíthetetlenül válik.

Ha mind a 3 sziget elsüllyed, a játék azonnal véget ér, a játékosok együttes vereségével.

Megjegyzés: ha már egy sziget elsüllyedt, nem kell több vízjelzőt elhelyeznetek rajta.



Narancs játékos van soron, amikor az 5. **vízjelző** is az egyik **szigetre** kerül. A sziget elsüllyed. Az **árukockák** és a **turistafigurák** visszakerülnek a közös készletbe, a két megépült **kunyhót** viszont el kell távolítani a játékból!



GÁT ÉPÍTÉSE



Amikor végrehajtasz egy „építés” akciót, akkor megépíthetsz egy **kunyhót** és/vagy egy **gátat** is. A **kunyhó** költsége 3 Vatu, a **gáté** 1 Vatu. A **kunyhódat** csak azon a **szigeten** építheted meg, amellyel szomszédos a **vitorlásod**. Viszont a **sziget** bármelyik oldalán építhetsz **gátat**, ha szomszédos vele a **vitorlásod**. A **gátat** a sziget valamelyik **óceánlapkával** határos oldalára építheted meg (ahol még nincs gát). Ha **kunyhót** is építesz és **gátat** is, azt csak ugyanazon a **szigeten** (sziget körül) teheted meg.



A JÁTÉK VÉGE

A játék végén minden játékos jólétpontokat veszít minden olyan szigeten lévő kunyhója után, amelyik szigeten vízjelző van:

- 1 vízjelző = -1 jólétpont kunyhónként
- 2 vízjelző = -3 jólétpont kunyhónként
- 3 vízjelző = -5 jólétpont kunyhónként
- 4 vízjelző = -7 jólétpont kunyhónként



KARAKTEREK



A művész

Amikor **homokrajzot** készítesz, 5 **jólétpontot** kapsz 3 helyett.



A koldus

Bármikor a forduló alatt elcsérélhetsz maximum 3 **jólétpontot** ugyanannyi **Vatúra**.



Az építő

Amikor **kunyhót** építesz, csak 1 **Vatut** kell fizetned 3 helyett.



A vásárló

Amikor megveszel egy **árukockát**, kapsz és exportálhatsz egy másik ugyanolyan **árukockát** is, amit a közös készletből kapsz ingyen.



A bűvár

Amikor felszínre hozol egy **kincset**, azonnal kapsz annyi **Vatut**, amennyi a **kincsjelző** értéke.



A halász

Amikor a „halászat” akciót hajtod végre, annyi **jólétpontot** kapsz, amekkora a **hallapka** értéke.



A kormányzó

Ahelyett, hogy végrehajtanál egy akciót, átmozgathatod az egyik **akciómezőn** lévő **ÖSSZES akciójelződet** egy általad választott másik **akciómezőre**.



Az idegenvezető

Amikor **turistákat** szállítasz egy **szigetre**, annyszor 2 **jólétpontot** kapsz, ahány **homokrajz** van azon a **szigeten**.



A navigátor

Hajózz 1-3 mezőt ingyen!



A prédikátor

Elvégezhetesz egy akciót, ahol nem vagy többségben, de csak akkor, ha nincs olyan másik **akciómező**, ahol éppen többségben vagy.



A kereskedő

Akkor is eladhatsz **hallapkákat**, ha a **vitórlásod** nem áll olyan **szigetlapka** szomszédságában, amelyen saját **kunyhó** van.



PIHENÉS JELZŐK



megkapod a **kezdő-játékos jelzőt**



kapsz 1 **Vatut** és 1 **jólétpontot**



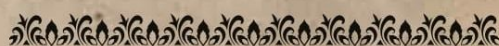
kapsz 1 **jólétpontot**



kapsz 1 **Vatut**



KÉSZÍTŐK



Tervező: Alain Epron

Művészeti és grafikai tervező: Konstantin Vohwinkel

Grafikai tervező és szabálykönyv: Rafaël Theunis

Fordító: Jason Reid

Lektor: Lee Ambolt

Projektmenedzser: Arno Quispel

A tervező köszönetet mond minden játékosnak aki részt vett a játékesztelésben, különösen a francia Fumble of Fontainebleau csapatnak!



© Quined Games, 2016

Látogass meg minket a weboldalunkon (www.quined.nl) vagy a Facebookon!

VANLIATI

SZABÁLYOK 2 JÁTÉKOS ESETÉN

Ebben a verzióban egyes akciómezőket hozzáférését bizonyos szinteken korlátozni lehet, amihez 5 semleges akciójelzőt kell használnotok (válassz ki egy semleges szint a nem használt 3 közül). Az egyes akciók nem záródnak el teljesen, csak nehezebben hozzáférhetővé válnak a játékosok számára (több akciójelzőre lesz szükség hozzájuk). Dolgozd ki a legjobb akció-variációt, amivel igazán megfűszerezheted a játékmenetet! Az alábbi szabályok tartalmazznak pár kisebb szabályváltozást is, például a karakterek és hajózás vonatkozásában.

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

- Készíts elő a játékot úgy, mintha 3 játékos lenne!
- Egy semleges szín 5 akciójelzőjét tedd a játéktábla mellé!
- Keverd meg a karakterlapkákat képpel lefelé, és tedd őket egy kupacba (továbbra is képpel lefelé) a játéktábla mellé! Csapj fel az első 5 karakterlapkát képpel fölfelé! Ezek lesznek az 1. fordulóban rendelkezésre álló karakterek.

AKCIÓK HOZZÁFÉRHETŐSÉGE

Az 1. fázis után, de még a 2. (karakterek kiválasztása) előtt az aktuális kezdőjátékos vegyen el 2 semleges akciójelzőt, amit el kell helyeznie 1 vagy 2 akciómezőn! Ez után a másik játékos megkapja a maradék 3 semleges akciójelzőt, amiket el kell helyeznie 1 vagy több akciómezőn.

Az egyes akciómezőkre tett semleges akciójelzők az adott mezők hozzáférhetőségének szintjét jelzik. Ha használni akarsz egy akciót, akkor egyel több akciójelződet kell az adott akciómezőre elhelyezned, mint ahány semleges jelző van már rajta (lásd az alábbi példát). Ha egy karakter engedélyezi, akkor csak ugyanannyi akciójelzőt kell elhelyezned a mezőn, mint ahány semleges jelző került rá. Azaz ha egy olyan karaktert választottál, amelynek a bónusza kapcsolódik az egyik akciómezőhöz, akkor elegendő ugyanannyi akciójelződet elhelyezned az adott akciómezőn, ahány semleges jelző került rá.

Megjegyzés: a kormányzó és a prédikátor által biztosított bónuszok nem változnak. Ugyanúgy használhatod a prédikátort, hogy végrehajts egy akciót, ahol nem vagy többségben, ha egyetlen más akciómezőn sem vagy éppen többségben. Így tudsz végrehajtani egy olyan akciót, amelynek a mezőjén van semleges akciójelző, és neked csak ugyanannyi jelződ van rajta. A kormányzóval átmozgathatod az akciójelzőidet, így megnyerhetsz egy döntetlent a semleges jelzők ellen.



Például: a kezdőjátékos úgy döntött, hogy a 2 semleges akciójelzőt az „eladás” akciómezőre teszi, míg a másik játékos a „halászat”, a „turisták szállítása” és a „homokrajz készítése” mezőkre. Ha valaki az „eladás” akciót akarná használni, erre a mezőre 3 saját akciójelzőjét kellene letennie. Ha a „halászat”, „turisták szállítása”, vagy a „homokrajz készítése” akciót akarná használni, oda legalább 2 saját akciójelzőjét kell elhelyeznie, illetve csak egyet, ha a halász, idegenvezető, illetve a művész karakterlapkát választotta. Ha a prédikátort karakterlapkát választotta, akkor 1 akciójelzővel is végrehajthatja ezen akciók bármelyikét, ha épp nincs többségben semelyik más akciómezőn.

KARAKTEREK VÁLASZTÁSA

Minden forduló kezdetén el kell dobni az előző körben elvett karakterlapkát. Keverd meg a többi 6 karakterlapkát és csapj fel 5-öt a játéktábla mellé!

Az akciók hozzáférhetőségének meghatározása után az aktuális kezdőjátékos választ magának egy karakterlapkát, majd a másik játékos teszi ugyanezt.

Megjegyzés: a karakterek bónusza nem változik.

HAJÓZÁS

Az alapjátékkal ellentétben, ebben a verzióban nem lehet 2 vitorlás ugyanazon az óceánlapkán, kivéve a játék kezdetét, amikor mindkét játékos a kezdőlapkán kezd.

Megjegyzés: a vitorlás átmozgathat a másik játékos vitorlása által elfoglalt óceánlapkán, de nem állhat meg rajta.

JÓTANÁCSOK

A fenti korlátozás (nem lehet a 2 vitorlás ugyanazon az óceán mezőn) miatt a játékosok elkülönülnek egymástól, így igen valószínű, hogy mind a ketten a szigetvilág különböző oldalain fognak tevékenykedni. A kezdőjátékos előnyt szerezhet abból, hogy ő helyezi el a szigetviláglapkákat. Ezt a másik játékos azzal tudja ellensúlyozni, hogy az általa elhelyezett 3 semleges akciójelzővel korlátozhatja a kezdőjátékos akciólehetőségeit.

Ne felejtse el, hogy már előre láthatod, milyen szigetviláglapkák jönnek a következő fordulóban (a vulkán mezőin lévő lapkák). Ez azt jelenti, hogy jó eséllyel az egyik fordulóban az egyik játékos a saját oldalára teszi le a 2 új szigetviláglapkát, a következő fordulóban pedig a másik játékos az ellenkező oldalra.

Épp ezért érdemes az „ajándék” szigetviláglapkákat a megfelelő időben a megfelelő helyre téve kihasználni, így nem akadhat meg egyik játékos sem a későbbi fordulók során. A másik játékos pedig semleges akciójelzőkkel blokkolhatja a kezdőjátékos által nagyon áhított akciómezőket, aki a szigetviláglapka elhelyezésének előnyét bírja. Két játékos módban folyamatos blöffölésre és trükkök tömegére lesz szükséged a játék megnyeréséhez!

Copyright © 2011-2016 - Alain Epron & Quined Games
Minden jog fenntartva!

