

DSCHUNKKE

Dzsunka

Játék 3 v. 4 személynek Michael Schachtól.

Az ázsiai vízi piac élettel teli. Dzsunkák állnak szorosan egymás mellett, csordultig telve egzotikus áruk tömkelegével a világ minden pontjáról. Kereskedők és segédek hajóról hajóra járnak a keskeny fapallókon át, hogy a város nagy piaca számára vásároljanak. A legjobb ajánlat megtételéhez fontos a megfelelő időben a megfelelő hajón lenni. Aki megfelelően koordinálja az akcióit, az lehet Ázsia legelismertebb kereskedő ura.

Játékeszközök

1 játéktábla:

4 játékos esetén mindkét segítő játszik, elhelyezésük mindkét vonalon

3 játékos esetén csak egy segítő játszik, elhelyezése az alsó vonalon

Az érvényes Piac kártya helye.

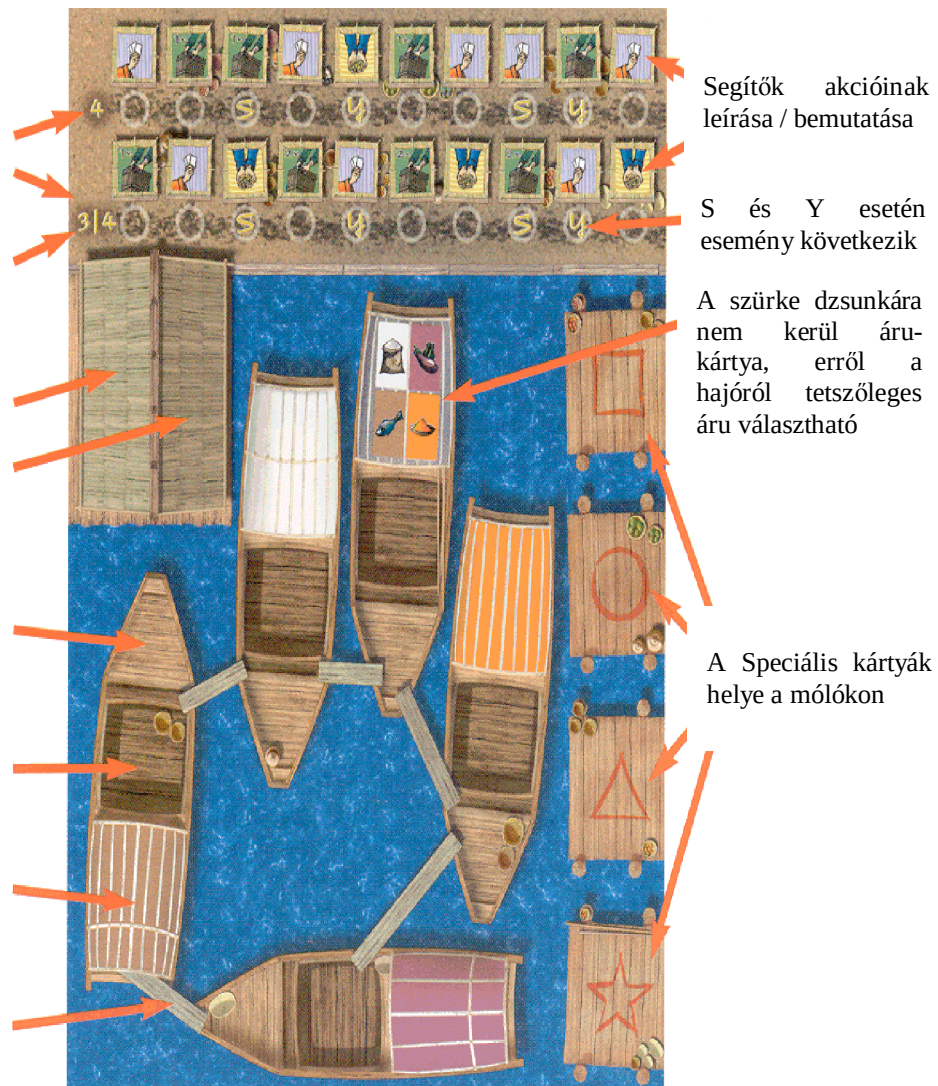
A Piac pakli helye, fejjel lefelé.

Kereskedő helye a hajó elején

Rakodósávok helye középen

Árukártya helye, hátul

A kereskedők a pallókat használhatják a hajók közötti mozgáshoz



Segítők akcióinak leírása / bemutatása

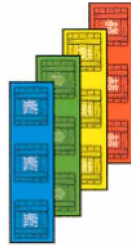
S és Y esetén esemény következik

A szürke dzsunkára nem kerül árukártya, erről a hajóról tetszőleges áru választható

A Speciális kártyák helye a mólókon

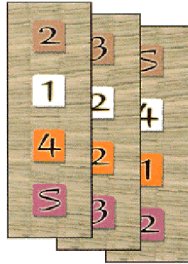
- 80 rakománycsík a 4 játékos színében

Mindegyik rakománycsík tartalmaz 3 rekeszt, melyek közül néhány lehet, hogy a játék közben nem látható



- 10 Piac kártya

A piac kártya meghatározza, hogy mennyi Yuant érnek az egyes áruk, vagy hogy melyik áruért lehet Speciális kártyát kapni



- 3 Jelzőkő

A szögletes fa jelzők arra szolgálnak, hogy letakarják a piac kártyán annak az árunak a színes számát, ami már eladásra került



- 30 Speciális kártya

A speciális kártyák különleges kereskedelmi lehetőségeket biztosítanak vagy a játék végén bonuszt érnek.



- 8 Árufeltöltő kártya

A játék kezdete előtt minden játékos kap 2 feltöltő kártyát, amiket arccal felfelé az asztalon kell tartani maga előtt.



- 72 Árukártya

Mindegyik típusból 18 db van

- hal/barna
- rizs/fehér
- fűszer/narancs
- zöldség/lila



- 3 Kereskedő



Mindegyik kereskedő max. egyszer használható fel körönként és csak azon a dzsunkán, amin épp elhelyezkedik

- 2 Segítő



Ha már egyik kereskedő sem használható vagy nem tetszik a kereskedők akciója, akkor lehet használni a segítőket. Adott esetben ez egy nyereségesebb alternatíva is lehet

- 1 Dzsunka

A fa hajó a kezdő játékos jele és megmutatja, hogy kié az első lépés a körön belül



- 1 játék áttekintő kártya



Eleje: játék menetének áttekintése



Hátulja: 2 fontos szabályra emlékeztet

- 1 összegző lap/tabló

Áttekintést ad a speciális kártyákról, valamint bemutatja a játék előkészítését



- 1 pakli játékpénz

A pénz a kereskedő úr vagyonának mérőeszköze



A JÁTÉK CÉLJA

Minden játékos azért küzd, hogy ő legyen Ázsia legelismertebb kereskedője azáltal, hogy nagyobb profitot halmoz fel, mint versenytársai. A rakomány sikeres felpakolása a hajókra nagy jelentőségű – a bevétel és az új árukészlet függnek ettől. De a többi kereskedővel való ügyes kapcsolat tartás is legalább annyira fontos.

JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A játék előkészítését 3 v. 4 személyre lásd az összegző lapon. /A szabály végén/

A legelső játék előtt helyezze a 3 kereskedőt a 3 nagy fakorongra, a 2 kicsi segítőt pedig a 2 kis fakorongra. A korongok hátulját üresen kell hagyni.

A JÁTÉK MENETE

A játékot 10 körig játsszuk. Mindegyik kör a következő 6 fázisból áll:

- n 1. Piackártyák és események
- n 2. Játékos akciói
- n 3. Árufeltöltés
- n 4. Árucseré
- n 5. Figurák mozgatása
- n 6. Kezdőjátékos váltása

Megjegyzés: a játék fő része a 2. és a 4. fázis

1. Fázis: *Piac kártyák és események*

A kezdő játékos felfedi a legfelső kártyát a piac pakliból. Ez meghatározza, hogy mennyi pénzt fognak érni az egyes árutípusok majd az árucserék (4. fázis)

A piac kártya felfordítása után azonnal használható a Speciális kártyák közül az „árucseré”. Ha az összes ilyen kártya kint van már a játékban, akkor a játékosok sorrendje a meghatározó.

Ha a Segítők S vagy Y jelzésű helyhez érnek, akkor a betűnek megfelelő esemény fog következni: S = speciális kártya szerzése, Y = pénzsámolás. Az események leírása a 6. oldalon található.

Példa:

A piac kártya szerint a hal (barna) 2 Yuant, a rizs (fehér) 1-et, a fűszer (narancs) 4-et ér, míg a zöldségért (Lila) speciális kártya jár.



2. Fázis: Játékos akciója

A kezdő játékost a többi az óramutató járásának irányába követi, mindenki pontosan egy dolgot csinálhat.

Mindegyik kereskedő és segítő felajánlja szolgáltatásait – az általuk elfoglalt helynek megfelelően- egyszer a körben, és a játékos használhatja valamelyiket a rendelkezésre állók közül.

Ha a játékos lejátszott egy akciót, akkor az általa felhasznált kereskedőt v. segítőt le kell fordítani. A többi játékosok már nem élhet ezzel az akcióval ebben a körben.

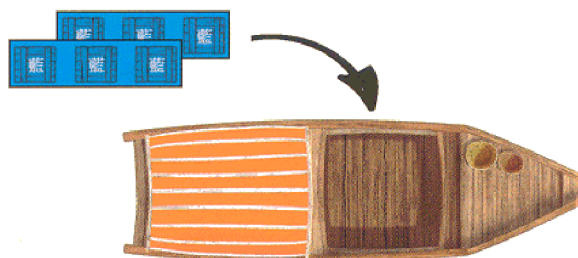
Kereskedők akciói

Mindegyik kereskedő csak azon a hajón akciózhat, ahol aktuálisan elhelyezkedik.



Rakománycsík lerakása: Ennek az akciónak a választása esetén 2 rakománycsíkot lehet lerakni a dzsunkára. A csíkokat úgy kell lerakni, hogy 3 csík határos legyen egymás mellett. A következő rétegeket 90° elforgatással kell lehelyezni.

A rakománycsíkot soha nem lehet elmozgatni. Ennek ellenére, speciális akciók segítségével letakarhatók vagy mozgathatók másik hajóra.

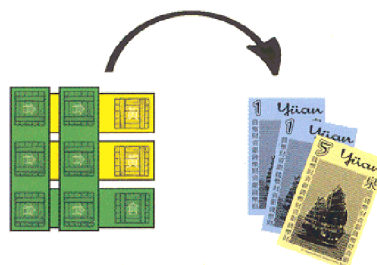


Megjegyzés: Az a játékos, aki lerakta az összes rakománycsíkját a dzsunkákba, többet nem helyezhet le.

A későbbi értékelésekhez fontos, hogy mindig csak a látható rakományok számítanak!



Pénz szerzés: Ennek az akciónak a választása esetén 1 Yuan jár minden egyes az adott hajón látható rekeszért. **Minden esetben** jár 3 Yuan, még akkor is, ha nincs látható rekesze a játékosnak a hajón, vagy ha egyáltalán nincs is rakománycsíkja itt.



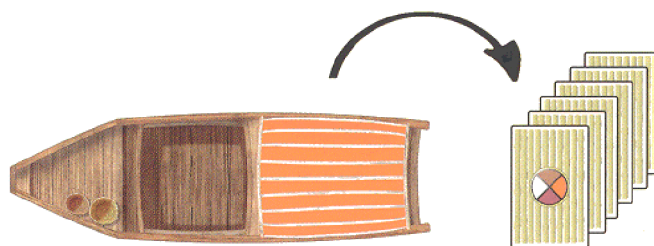
Példa: 7 zöld rekesz látható, ezért a zöld játékos kap 7 Yuant a banktól.



Árukártya felvétele: Ennek az akciónak a választása esetén a Dzsunkán található minden egyes látható saját rekesz után jár egy árukártya. A játékos **legalább 3 árukártyát** kap akkor is, ha egy rekesze sem látható, vagy ha egyáltalán nincs is rekesze a hajón.

Ha a Szürke Dzsunkán hajtják végre ezt az akciót, akkor egy választott Dzsunkáról lehet Árukártyát venni.

Ha nincs elég a választott áruból, akkor lehet másikat választani hozzá.



Megjegyzés: a választható lapok száma függ a szürke dzsunkán lévő rekeszek számától

Segítők akciói

A Segítők mindig a hozzájuk tartozó akció alatt foglalnak helyet. Az akció helye meghatározza, hogy milyen akciót lehet végrehajtani aktuálisan (és a nagyságát, ha van ilyen). A Segítői akciók csak azon két hajó közül az egyiket hajthatók végre, ahol nincs kereskedő.



Példa: Ha a Segítő a következő akció alatt áll: „2 rakodósáv lehelyezése”, akkor a játékos választhatja ezt és választhat ehhez 1 kereskedő nélküli hajót.

3. Fázis: Árufeltöltés

Minden játékos két feltöltő kártyával kezdi a játékot, de még szerezhethet a játék folyamán. Ebben a szakaszban minden játékos választhat egyet a neki tetsző áruból minden egyes feltöltő kártyájának fejében, ami előtte fekszik. A választott áruk lehetnek mind azonosak, de vehetők különböző dzsunkákról is.



Megjegyzés: a kezdő játékos veszi el először az öt megillető kártyákat, majd a többi követi. Érdemes figyelni, hogy az ellenfelek milyen kártyákat vesznek fel, hogy legyen elképzelésünk az erejükről a 4. fázisban, az árucserékor.

4. Fázis: Árucseré

Minden játékos titokban kiválaszt néhány darab kártyát egyetlen fajta áruból (nulla is választható), és leteszi a kezét maga elé az asztalra, alá rejtve a licit lapjait. Mindenki egyszerre felfedi a kezét, és láthatóvá válnak az egyes árukra tett ajánlatok.

Csak az a játékos kap pénzt a banktól, aki a legnagyobb ajánlatot tette az adott árura, és a bank a piac kártyán feltüntetett összeget fizeti ki. A többi játékos, akinek kisebb az ajánlata üres kézzel megy haza és még a felajánlott áru kártyáit is elbukja.

Az összes licitre használt kártya visszakerül a pakliba a megfelelő dzsunkára!

A sikeresen cserélt áru jelét le kell fedni a jelzőkövel a piac kártyán. Ha valami még nincs eladva, akkor új kör jön, amíg mind a 4 típus el nem lesz adva vagy már nincs kártyájuk a licitre a játékosoknak.

Ha egy játékos véletlenül, vagy szándékosan blöffölve olyan ajánlatot tesz, ami egynél több színt tartalmaz, vagy olyan színt játszik ki, amire már nem lehet licitálni, az ajánlata érvénytelen és úgy kell rá tekinteni, mintha nullát mutatott volna. Ebben az esetben a kártyák visszakerülnek a kezébe.

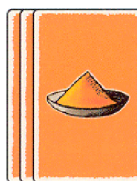
Amikor a piac kártyán a szín szám helyett S betűt mutat, akkor a nyerő licitáló speciális kártyát kap (a 10. körben speciális kártya helyett 3 Yuant kell adni). Választ egyet a 4 speciális kártya kupacból a mólókról, majd átnézi és a neki tetszőt kiválasztja. Utána a pakli visszakerül a helyére.

Megjegyzés: nincs játékos sorrend, mert mindenki egyszerre játszik. Ez inkább alku/árverés, mint árucseré, ahol a játékosok annak reményében ajánlanak fel árut, hogy pénzt vagy speciális kártyát szerezhettek.

Megjegyzés: Ha több játékos ajánl hasonlóan magas értéket, akkor az árúért kapható pénzt egyenlően szét kell osztaniuk (nem felezhető értéket lefele kell kerekíteni, pl. 3 Yuan esetén 1-1 Yuant kap a két játékos csak). Mivel az S-speciális kártya nem felezhető így holtverseny esetén mindenki üres kézzel megy haza.



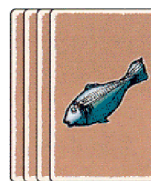
A Játékos



B Játékos



C Játékos



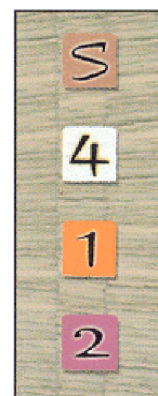
D Játékos

Az érvényes piac kártya szerint a barna = S, fehér = 4, narancs = 1, lila = 2. „A” játékos ajánl 1 fehéret, „B” és „C” játékos ajánl 3-3 narancs és „D” játékos 4 barna kártyát.

„A” játékos kap 4 Yuant, „B” és „C” semmit nem kap, mivel az 1-et nem lehet elosztani egész értékben, „D” pedig választhat egy speciális kártyát.

A barna, a fehér és a narancs helyeit le kell fedni, mert eladásuk befejeződött.

Az új-és szükségszerűen utolsó- licit következik, amiben két Yuant lehet szerezni, de már csak a liláért.



5. Fázis: *Figurák mozgatása*

A kezdő játékos átmozgatja a kereskedőket a felüljárókon keresztül a következő dzsunkára, az óramutató járásának megfelelően. A segítőket is el kell mozgatni egy hellyel a pozíciójukról. Minden jelölőt fordítsunk vissza, miközben mozgatjuk.

6. Fázis: *Kezdő játékos csere*

A vörös hajót át kell adni a következő játékosnak az óramutató járásának megfelelő irányba. Az új kör ismét az első fázissal kezdődik.

ESEMÉNYEK

Az első fázisban a következő esemény következik be, ha a Segítők S vagy Y betűvel jelölt helyen tartózkodnak:

S= Mindegyik játékos, a kezdő játékoskal indítva, választ egyet a speciális kártyák paklik közül és megkeresi a neki tetsző speciális kártyát. A pakli ezek után visszakerül arra a helyre, ahonnan el lett véve (mindenki jegyezze meg a móló szimbólumát, ahonnan elvette).

Y= Minden játékos megszámlolja a pénzét és ismerteti összeget.



Megjegyzés: A játékos titokban tarthatja a pénzét a parti alatt, két alkalom kivételével, amikor a pénzt meg kell számolni és ismertetni a nagyságát.

JÁTÉK VÉGE ÉS VÉGSŐ ELSZÁMOLÁS

A játék 10 kör után véget ér. Eddigre az összes piac kártya fel lesz használva, és a Segítők elérnek a soruk végére.

Minden játékos kiszámolja a végső eredményét összegezve a következőket:

- pénze
- bonuszok a speciális kártyákért
- játék végi bonusz

Játék végi bonuszként minden játékos kap 4 Yuant minden olyan hajóért, ahol minimum egy látható rekesze van. Ha a játékosnak mind az 5 hajón van látható rekesze, akkor 25 Yuant kap 20 helyett.

Az a játékos, akinek a legtöbb pénze van a játék végén, lesz a nyertes és a legelismertebb

kereskedő úr. Holtverseny esetén az nyer, akinek több áru kártyája van.

Játékfelépítés Variációk

Az eredeti felállás helyett, lehet a következőt használni:

- a 3 kereskedőt fejjel lefele tegyük tetszőleges dzsunkára
- minden játékos ad 3 db-ot a saját rakodósávjából a tőle balra lévőnek
- kezdve a nyitó játékoskal, mindenki lefektet egy rakodósávot egy Dzsunkára, amíg el nem fogynak, azzal a feltétellel, hogy egyik dzsunkán sem lehet 3 rakodósávnál több
- a kereskedőket megfordítjuk, és a játék kezdődik

Dschunke

SPECIÁLIS KÁRTYA ÖSSZEGZŐ

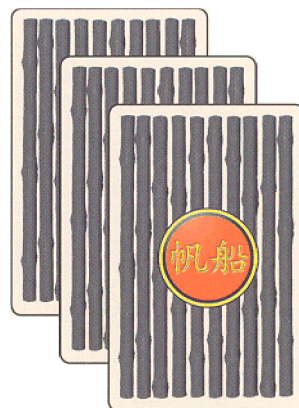
Három különböző speciális kártyatípus van, a típusát a kártya alján lévő cím jelzi.

- **Mindig:** Felhúzás után ezt a kártyát felfordítva kell az asztalon tartani.

Hatása az egész játék alatt érvényesül.

- **Plusz akció:** ezt a kártyát egyszer lehet csak használni, felhasználás után ki kell dobni. Egyetlen kártya használható csak körönként a 2. fázisban a normális akció előtt vagy után. **Egy játékos max egy ilyen kártyát használhat körönként.**

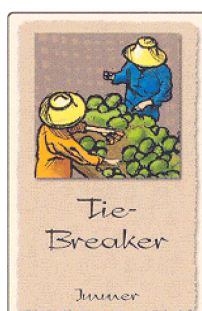
- **Játékvégi kártya:** a kártyát akkor kell felfedni, amikor a játék végén az összeget számoljuk. Mindegyik kártya 8 vagy 12 Yuan bonuszt ad, ha a jelzett meghatározott feltétel teljesül. Néhány kártya átfedi egymást, ekkor a játékos a kettő után járó együttes bonuszt kapja, ha a feltételek teljesülnek.



3. Fázisban
Árufeltöltő szakaszban

Minden egyes körben lehet egy extra árut választani tetszőleges helyről

Mindig típusú
6 db kártya

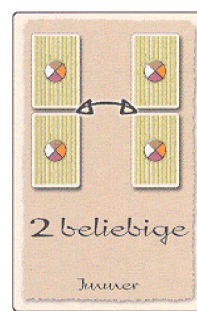


4. Fázisban
Árucseré fázisban

Megnyer minden holtversenyt licitkor

Mindig típusú

1 db kártya:



1. Fázisban

Azután kell (rögtön) ki játszani, amikor a piac kártya fel lett fedve.

2 árukártyát vissza lehet tenni a dzsunkára és választani helyette két tetszőleges másikat. Nem muszáj kettőt cserélni, lehet akár egyet is.

Mindig típusú/ 2 db kártya



2. Fázisban
Játékos akció fázisban

Egy rakodósáv letehető egy választott dzsunkára

Plusz akció típusú

2 db kártya



2. Fázisban
Játékos akció fázis

Pénz összeszedése az adott Dzsunkáról. Itt pl. a szürkéről. (minimum 3 Yuan)

Plusz akció típusú

5 db kártya
(1 Dzsunkánként)



2. Fázisban
Játékos akció fázisban

Tetszőlegesen választott dzsunkáról annyi áru kártya vehető fel, amennyi rekesze látható az adott hajón (de minimum 3)

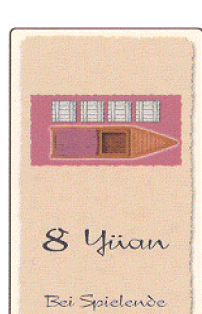
Plusz akció/2 db kártya



2. Fázisban
Játékos akció fázisban

Saját rakománycsíkból egyet át lehet tenni egyik hajóról egy másikra. Csak teljesen láthatót!

Plusz akció típusú
2 db kártya



Játék végén

8 Yuan bonusz-ként, ha 4 vagy több látható rekesz van a jelölt hajón

5 db kártya
(1 Dzsunkánként)



Játék végén

12 Yuan bonuszként, ha 5 vagy több látható rekesz van az elsőként jelölt hajón és 2 vagy több a másodikként jelölt hajón

5 db különböző kártya

Dschunke

A Játéktábla 3 Játékos esetén

Játéktábla felállítása, játék kezdete

Terítse ki a játéktáblát és adjon minden játékosnak:

- 20 rakománycsíkot, egy színben
- Árufeltöltő kártyát, aminek a hátlap színe megegyezik a rakománycsík színével (a kártyákat az asztalra kell tenni, hogy mindenki láthassa, a játékos elé.

Válasszuk ki a kezdő játékost, aki megkapja a vörös Dzsunkát, mint jelölőt.

A kártyák és a Kereskedők lerakási sorrendje, (a tábla felállítása), azonos 3 v. 4 játékos esetén, de 3 játékos esetén csak az alsó csík használható. Valamint figyeljünk a rakománycsíkok helyes felrakására (eltérő 3 v. 4 játékosnál).



A Játéktábla 4 Játékos esetén



Keverjük meg a 30 Speciális kártyát fekete oldalukkal felfelé és osszuk őket kb. azonos méretű 4 kupacra és helyezzük az egyes paklikat a 4 mólóra.

Keverjük össze 8-at mindegyik áru kártyából (6-ot, ha 3 játékos van) és osszuk 8 kártyát arccal lefelé mindegyik játékosnak.

Helyezzük a pénzt a tábla egyik oldalára.

Helyezzük a 3 jelölőt közel a piachoz.



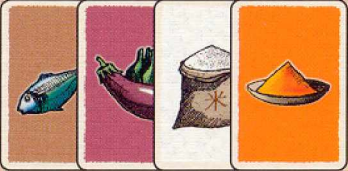
JÁTÉKÁTTEKINTŐ KÁRTYA

Játék menete röviden

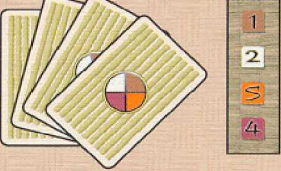
1. Piackártya felfedése
2. Játékos akciói (1 a 3 közül)



3. Árufeltöltés



4. Árucseré



5. Figurák mozgatása



6. Kezdőjátékos váltása



Fontos szabályok

A minimum szabályok:
Minden esetben jár minimum:



Három Yuan, ha a „pénzkereső” akciót választja ki



Három árukártya, ha az „áru” akciót választja ki

Játék végi bonusz

A speciális kártyákért kapható bonuszokon kívül minden játékos kap:

25 Yuan bonuszt, ha minden hajón minimum egy látható rekesze van

Ellenkező esetben 4 Yuan bonuszt minden egyes hajóért, ahol minimum egy rekesze látható.

