

Yspahan

Alkotó: Sébastien Pauchon
Illusztráció: Arnaud Demaegd - Layout: Cyril Demaegd
Yspahan GYIK & Fórum: <http://www.ystari.com>

Németről magyarra fordította: Valentin

Az alkotó köszönetet mond Malcolm Braff-nek, Stéphane Rochat-nek, Thierry Thonney und Oliver Vulliamy-nek és mindazoknak, akik a játékot tesztelték. Különösen hálás köszönet illeti Bruno Cathala-t és David Pernot-t, akik meghívtak a "11. Ludopathic Gathering"-re, illetőleg beajánlottak az Ystari Games-hez.

Ezt a játékot Serge Krieger-nek ajánlom, aki egy gyermekkel számtalan szilveszter estét töltött monopolizással, és Édesapámnak, akinek a sakklépései egyszerűen csodálatosak.

A Kiadó megköszöni csapatának (különösen William-nek, Thomas Dom-nak & Slim-nek), hogy minden lehetségeset megtettek.

A játék elemei

- 1 várostérkép
- 1 kockatábla és 1 karavántábla
- 4 játékos tábla
- kb. 100 jelző (árúk) 4 színben (kék, piros, zöld és sárga)
- 2 fehér jelző (nap- és hétjelző)
- 1 fehér felügyelő-figura és 1 fekete kezdőjátékos-figura
- kb. 25 tevé és 25 sárga, fából készült korong (aranypéNZ)
- 9 fehér dobókocka és 3 sárga dobókocka
- 18 kártya
- 1 játékattekintő
- szabályfüzet

Egyszer volt...

1598. Yspahan [Iszfahán] a perzsa birodalom központja lett. A város a világ központjában kulturális és gazdasági virágkorát éli. A szomszédos városok is szeretnének a környéken profitálni ebből a fejlődésből. Árukkal és drágakövekkel megrakodva karavánok indulnak a sivatagba, egy csodálatos jövő reményében.

A játék célja

A játékosok kereskedők bőrébe bújnak, hogy az Yspahannal való kereskedelemmel foglalkozzanak. A sah felügyelője is a környékre jön, és ezt az alkalmat ki kell használniuk. A játékosok úgy szereznek pontokat, hogy az áruikat különböző boltokba viszik, karavánokra rakják, vagy épületeket húznak fel. A játék végén a legtöbb pontot szerző játékos nyer.

Előkészületek

Megjegyzés: A játékosok számától függően (3 vagy 4), a játék előkészületénél figyelembe kell venni a füzet végén található fejezetben foglaltakat.

- Amint a következő oldalon látható, lehelyezzük az asztalra a várostérképet és a táblákat. A felügyelő (fehér figura) az utak kereszteződésénél, a várostérkép közepén áll. A kockákat tegyük a kocka-tábla mellé. A nap- és hétjelzőket pedig tegyük a tábla megfelelő mezőire.
- Az aranypénzeket és a tevéket válogassuk szét és helyezzük a tábla mellé, mint általános készletet. A megkevert kártyákból képezzünk egy paklit, és lefordítva helyezzük elérhető távolságba.
- Minden játékos választ egy színt, és elveszi a hozzá tartozó jelzőket, valamint a saját játékos tábláját. Mindenki elhelyezi az egyik jelzőjét a táblán látható pontszámláló vonal 0 mezőjéhez. Ezen kívül mindenki kap még 2 aranypénzt is.
- A legidősebb játékos kezd, és magához veszi a kezdőjátékosnak járó figurát is.



A - Várostérkép

A város négy városrésze van osztva, amiknek a zsák, a hordó, a láda és az amfóra (1) a szimbóluma. A negyedek egymástól utakkal vannak elválasztva, amin a felügyelő mozog (2). Minden negyedben vannak **bazárok** (boltok csoportja) különböző színekkel jelölve (a láda városnegyedben pl. egy sárga, egy kék és egy lila bazár).

Ezenkívül a várostérképen van még egy pontjelző vonal (3), egy napszámláló (4) és egy hétszámláló (5) is.

A hét végén a játékos, minden bazárért, amelyikben kereskedett, pontokat kap (6).

B - Kockatábla

Minden nap elején a kezdőjátékos dob a kockákkal, és az értékük szerint elhelyezi őket a kockatáblán.

Ezután minden játékos választ egy csoportot a kockákból, és végrehajtja a választott csoporthoz tartozó akciót (7).

Ezek az akciók teszik lehetővé, hogy a játékos árukat helyezzen a város boltjaiba, mozgassa a felügyelőt, kártyát húzzon, tevéit, vagy aranyat szerezzen.

C - Játékos tábla

Az akció után minden játékos megkapja a lehetőséget, hogy arany és pénz felhasználásával épületet húzzon fel (8).

Azon kívül, hogy ezek az épületek pontot jelentenek a játékosnak, még a játék végéig különféle kedvezményeket is biztosítanak megépítőjüknek (9).

D - Karaván tábla

Mindig, amikor a felügyelő lép, a mozgása egy (10), vagy két bolt (11) előtt fejeződik be. Abban az esetben, ha itt egy játékosnak áruja van, azt a karavánhoz küldik (12), és pontot hoz ezáltal a tulajdonosának (13).

Minden hét végén ki kell értékelni a karavánt, amivel a játékosok pontot szereznek. A pontszerzés mértékét az ott található áruk mennyisége és pozíciója határozza meg (14).

Játékmenet

A játék **három hétre** van felosztva. Minden hét mindig **hét napból** áll (tehát hét körből). Minden játékos, minden nap **csak egyszer** kerül sorra.

Körök a játékban

Minden kör, egy nap eseményeit dolgozza fel. Két fázisból áll egy nap:

- I) Dobás a kockákkal
- II) Játékosok akciói

I - Dobás a kockákkal

Akezdőjátékos elveszi a kilenc fehér kockát. Elvehet egy, kettő, vagy akár három sárga kockát is, ha **minden egyes sárga kockáért egy aranypénzt** fizet.

A kezdőjátékos dob (a kilenc fehér, és a sárga kockákkal, ha kifizette őket), majd csoportosítja őket értékük szerint - a szín itt nem számít. Tehát csinál egy csoportot az összes egyesből, az összes kettesből, stb.

Ezután elhelyezi ezeket a csoportokat a kocka-táblán. A **legkisebb értékű kockacsoporttal kezdve** helyezi el őket úgy, hogy **utoljára a legnagyobb értékű kockacsoport kerüljön sorra**. A tábla sorról-sorra töltődik fel, **alulról felfelé**. Tehát a legkisebb értékű kockák kerülnek mindig a legalsó sorba (tevék sora). A második legkisebb csoportot a zsák sorába helyezük, stb.

Fontos szabály: A legmagasabb értékű kockák mindig az aranypénzek sorába (legfelső) kerülnek. Így előfordulhat, hogy a tábla középső soraiban egyesek üresen maradnak.

Megjegyzés: Ebből a hozzárendelés-metódusból következik, hogy azok a városnegyedek, amelyeknek sora feljebb található (amfóra negyed), ritkábban lesznek árúval ellátva. Másrészt a teve és az aranypénz sor szinte mindig betöltött lesz. (Például, ha csak ketteseket és ötösöket dobott a kezdőjátékos, a kettesek a tevékre, az ötösök az arany-sorra kerülnek.) Mindenesetre kicsi az esély arra, hogy mind a kilenc kocka ugyanaz legyen. Ebben az esetben mind a tevesorba kerülnek.

Sárga kockák: A kezdőjátékos akciója után (lásd lent a 2. fázist) a sárga kockákat eltávolítjuk a csoportokból. Ekkor akár üres sorok is keletkezhetnek. A sárga kockákból csak a kezdőjátékos profitálhat.

II - A játékosok akciói

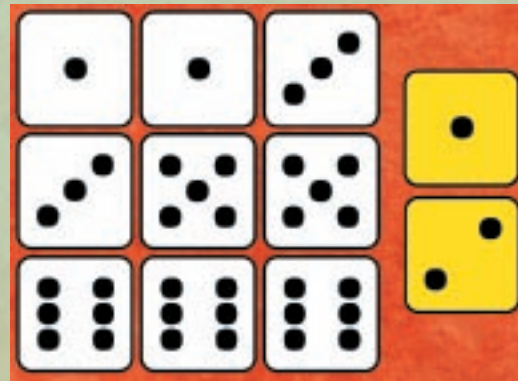
A kezdőjátékossal indulva az óra járásával megyegyező irányban mindenki végrehajthat akár két akciót is:

- A) Kockacsoport választása (kötelező akció)
- B) Épület létrehozása (szabadon választott akció)

A - Kockacsoport választása

A játékos eltávolít egy kockacsoportot a tábláról. Ez a csoport így már nem áll a következő játékos rendelkezésére. Ezután a választott sor szerint a játékos végrehajt egyet a három lehetséges akció közül.

Megjegyzés: Csak az első akció függ a választott sortól. A másik két akció (felügyelő mozgatása és a kártyahúzás) minden sorban rendelkezésre áll.



Példa: Kék a kezdőjátékos. Mielőtt dobna, úgy dönt, hogy befizet a bankba két aranyat, és így kilenc fehér és két sárga kockával dob. Kék dob és megkapja a fent látható eredményt...



Példa (folytatás): Kék értékük szerint kiválogatja a kockákat és elhelyezi a táblán. A három egyes a tevesorba kerül. Ezután kék a kettest a zsákhoz, a két hármast a hordóhoz, és a két ötöst a láda sorába teszi. A három hatos az arany-pénzek sorába kerül. (Az amfóránál nincs semmi.)

Miután Kék végrehajtotta az akcióját a sárga kockákat eltávolítjuk a játékból. Ezek a többiek számára már nem lesznek elérhetőek.

Akciók

Teve sor:

- Tevék megszerzése
- Felügyelő mozgatása
- Kártyahúzás

Aranypénzek sora:

- Aranypénzek megszerzése
- Felügyelő mozgatása
- Kártyahúzás

Városnegyedek sorai (zsák, hordó, láda, amfóra):

- Áruk szállítása a városnegyed boltjaiba
- Felügyelő mozgatása
- Kártyahúzás

Tevék megszerzése

A játékos elvesz **annyi tevé**t az általános készletből, **mint amennyi kocka a tevék során található**. A tevéket a játékos táblája mellé helyezi.

Aranypénzek megszerzése

A játékos elvesz **annyi aranypénzt** az általános készletből, **mint amennyi kocka az aranypénzek sorában áll**. Az aranypénzeket a játékos táblája mellé teszi.

Áruk szállítása a városnegyed boltjaiba

A játékos elvesz **annyi jelzőt** a saját készletéből, **mint amennyi kocka a városnegyed sorában található**. Ezután elhelyezi ezeket a jelzőket a megfelelő városnegyed néhány boltjában (tehát annak a negyednek a boltjaiban, amelyik sorából választotta a kockákat).

Megjegyzés: A játékos nem választhatja ezt az akciót, ha a városnegyed összes boltja megtelt, vagy azokat egy másik játékos lefoglalta már (lásd később Lehetetlen akciók).

Áruk boltokba szállítása:

Minden városrészben a boltok **bazárokat** alkotnak. Egy negyeden belül az ugyanolyan színű boltok ugyanahoz a bazárhoz tartoznak.

Minden boltra **csak egy jelző** helyezhető le.

Amennyiben egy bazárban már akár egy boltot is **egy másik játékos** foglalt el, ennek a bazárnak a boltjaira már **nem** helyezhető le **saját jelző**.

Ha valakinek egy városnegyedben teljesen be nem töltött bazárja van, az a játékos ebben a negyedben új bazárba nem helyezhet el jelzőt.

A bazárt nem kell egyszerre megtölteni.; Lehetséges az is, hogy miután egy körön belül teljesen megtöltött a játékos egy bazárt, új bazárba helyez jelzőt.

Abban az esetben, ha a játékosnak több jelzője van, mint amennyit a negyedre le tud helyezni, a maradékot vissza kell tennie a saját készletébe.



Példa (folytatás): Kék úgy dönt, hogy a tevéket választja. Ezért kap három tevé a készletből (mivel három kocka van a tevék sorában), és maga elé helyezi őket az asztalra. Ezután a másik sárga kockát is leveszi a tábláról (a zsák sorából).



Példa (folytatás): Miután Kék befejezte az akciót, Zöld következik. Zöld az aranypénzek mellett dönt. Három aranyat kap a készletből (mivel három kocka van abban a sorban), és leteszi azokat maga elé.



Példa (folytatás): Zöld után Piros kerül sorra. Piros a láda városnegyedet szeretné árúval megtölteni. Vesz két jelzőt a készletéből (mivel két ötös kocka található a sorban), és megnézi hová tudja a negyedben lerakni őket...



Példa (folytatás): A ladanegyedben még hat bolt szabad. (Az előző körökben már kerültek jelzők a többi boltra.) Van még egy szabad bolt a sárga bazárban (A), egy a kék bazárban (B), és négy bolt a lila bazárban (C).

Pirosnak két jelzőt kell elhelyeznie. Egy előző körben már megnyitotta a kék bazárt, tehát ezt most be kell fejeznie. Piros ezért letesz egy jelzőt a kék bazárra (B), amivel megtölti azt.

A másik jelzőjét Piros nem helyezheti el az A bazárban (tehát a sárga boltokban), mivel itt már Kéknek vannak jelzői. Így Piros csak a lila színű bazár boltjainak egyikére helyezheti jelzőjét, és ő a bal felső boltra teszi azt.

Ezután más játékosok már nem helyezhetnek jelzőket a lila bazár boltjaira.

□ Felügyelő mozgatója:

A felügyelőt a játékos **annyi mezővel** mozgatja az úton **mint ahányas számú kockacsoportot választott**. A mozgatás hosszát arany felhasználásával, akár hosszabbítani, vagy csökkenteni is lehet. **A játékos által fizetett aranypénzenként, a mozgás hossza egy mezővel növelhető, vagy csökkenthető**. Így lehetséges az is, hogy a felügyelő egyáltalán nem mozog, ha a játékos annyit fizet, amennyivel a mozgáshossz 0 mező hosszúságú lesz. Mindenesetre egy mozgatás alkalmával, vagy előre, vagy hátra mozog, ugyanarra a mezőre egy lépés során kétszer nem léphet.

Amennyiben a **felügyelő mozgása** olyan bolt, vagy boltok mellett ér véget, amin jelző található, akkor ezt automatikusan a karavánhoz kell küldeni - függetlenül attól, hogy kié a jelző. Ha több jelző is van, akkor a felügyelőt mozgó játékos dönti el, hogy ezek milyen sorrendben kerüljenek a karavánba (lásd még: A karaván).

Megjegyzés: Minden mező mellett csak egy bolt található, kivéve a kereszteződést, ami mellett nincs bolt, és két mezőt (a jobbra látható képen A-val jelölve), ami mellett két bolt található.

Amikor egy játékos jelzőjét a karavánhoz kell küldeni, **a játékos úgy is dönthet, hogy ezt megakadályozza, egy tevé felhasználásával**. Feltéve, ha van legalább egy tevéje. Ekkor ahelyett, hogy a boltból venné el, és küldené el az árut, **fog egy jelzőt a saját készletéből**, és azt teszi a karavánhoz.

A karaván:

A karaván Yspahan felé 12 tevéből áll, és három részre oszlik, részenként négy tevével az út mentén. Az áruk, amiket a karavánhoz küldünk, úgy kerülnek a karavánba, hogy a karavántábla bal alsó tevéjéhez kerül az első, és az úton tovább haladva sorban, tevénként helyezük le a többit. **Minden tevé csak egy árut vihet**. Amint egy árut egy tevé elhelyezünk, a következők szerint kap az áru tulajdonosa pontot: 2 pont jár az alsó sorban található tevékért, 1 pont a középső sorban, és 0 pont a legfelső sorban állókért. **Amint a karaván teljesen megtelt árukkal, soron kívül ki kell az értékelni**, (lásd: A hét vége) és el kell róla távolítani a jelzőket. Ezután a már megszokott módon újra fel lehet tölteni a karavánt árukkal.

□ Kártyahúzás:

A játékos felhúzza a **legfelső lapot** a pakli tetejéről, és a kezébe veszi azt (lásd még: Kártyák).

□ Lehetetlen akciók:

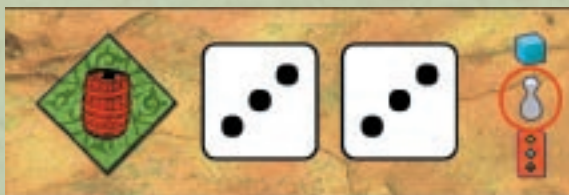
Amennyiben már nincs több kockacsoport, **a játékosnak a pakli legfelső lapját kell felhúznia** anélkül, hogy kockákat távolítana el a kockatábláról.

B □ Épület létrehozása

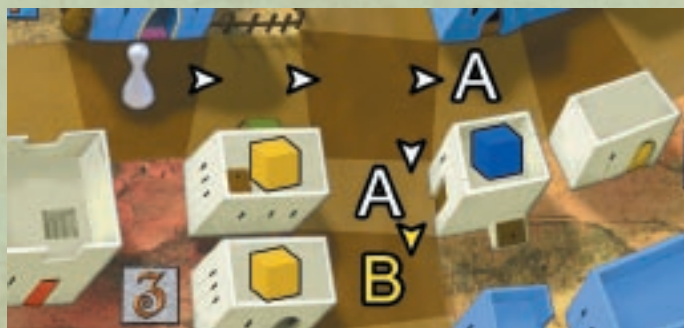
Azok az épületek, amiket a játékos megépített, a játék végéig különleges képességeikkel segítik tulajdonosukat. A hat különböző épület tulajdonságai és építési költségei a játékos táblákon található.

Miután a játékos kiválasztott egy kockacsoportot és végrehajtotta a hozzá tartozó akciót (kötelező akció), akár épületet is felhúzhat. Ecélből megfelelő mennyiségű aranypénzt és tevé fizet a saját készletéből. Ezután fog egy jelzőt és leteszi a megépített épületre a táblájára. Ezért még győzelmi pontot is kaphat (lásd később).

Megjegyzés: Az épületek táblán látható sorrendjét az építéskor nem kell figyelembe venni. A játékos minden épületet csak egyszer építhet meg.



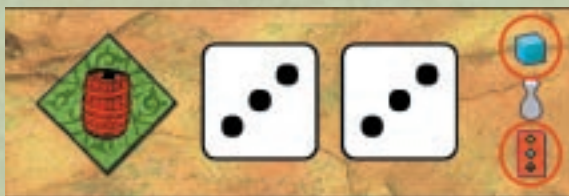
Példa (folytatás): Miután Piros befejezte a körét, Sárgán a sor. Úgy dönt, hogy a felügyelőt mozgatja a hármas kockacsoporttal. Ezért Sárga a felügyelőt a kockacsoport számértékének megfelelően három mezőt mozgathatja.



Példa (folytatás): ... Sárga lép a felügyelővel. A kiindulóponttól elindulva három lépéssel az A jelzésű mezők valamelyikére érkezhethetne. Így mindkét esetben el kellene küldeni Kék egyik árúját a karavánba. (Az egyik esetben mind egy sárgát, mind egy kék jelzőt kellene elküldeni a Sárga által választott sorrendben a karavánhoz.) Sárga úgy dönt, hogy fizet még egy aranypénzt, és egy mezővel tovább mozgatja a felügyelőt. Így az a B jelzésű mezőre érkezik és így csak egy sárga jelzőt kell továbbítani. Amennyiben Sárga felhasznál egy tevé, az áru a boltban marad, és ehelyett a saját készletéből helyez a karavántáblára egy jelzőt.



Példa (folytatás): ... Sárga a jelzőt az első szabad tevére rakja, és azonnal kap ezért két pontot.



Példa (folytatás): Sárga választhatta volna akár azt is, hogy két jelzőt rak a hordónegyedbe, vagy húzhatott volna egy kártyát is.



Példa (folytatás): A köre végén Sárga úgy dönt, hogy épít még egy karavánzállót is. Kifizeti az építési költséget a saját készletéből az általános készletbe, ami ebben az esetben három tevé és három aranypénz, majd tesz egy jelzőt a játékos táblájának megfelelő mezőjére.

□ Győzelmi pontok:

Az épületek felépítéséért a játékosok győzelmi pontokat is kapnak. Az első két épületért nem jár pont - függetlenül attól, hogy melyik ez a kettő. A harmadik, negyedik és ötödik épületért egyenként öt-öt pont jár. Ha a hatodik épületet is sikerül felhúzni, akkor azért tíz pont jár. Amikor egy játékos megépít egy épületet, azonnal előretolja a pontjelzőjét annyi mezővel a vonalon, amennyi az épületért jár.

□ Épületek áttekintése:

Legelő:

(ára: két tevé)

Az a játékos, aki a legelőt megépítette, minden egyes alkalommal profitál belőle, amikor a kockatábla akció keretében tevéhez jut. A tábla tevesor kockáinak száma alapján elveszi a neki járó aranypénzeket, majd elvesz ezen kívül még egy tevé ingyen. Azonban, ha a tevesor üres, ez a különleges képesség sem működik.

Kereskedés:

(ára: 2 tevé és 2 aranypénz)

Aki megépíti ezt az épületet, minden egyes alkalommal profitál belőle, ha kockatábla akciója keretében aranyhoz jut. Az aranypénzsor kockáinak száma alapján elveszi a neki járó aranypénzeket, majd elvesz ezen kívül még kettő aranypénzt is. Amennyiben nincs kocka az aranypénzsoron, ez a különleges képesség nem működik.

Fürdő:

(ára: 2 tevé és 2 aranypénz)

Az a játékos, aki megépítette a fürdőt, megváltoztathatja a felügyelő lépéstávolságát három lépéssel, amikor a felügyelőt mozgatja kötelező akciója keretében, anélkül, hogy ezért fizetnie kellene. Ezen kívül természetesen aranypénzek fizetésével további lépésekre bírhatja rá a felügyelőt.

Karavánzálló:

(ára: 3 tevé és 3 aranypénz)

Aki megépíti a karavánzállót, mindig húz egy kártyát, ha egy jelzőjét a karavánhoz továbbítják.

Piac:

(ára 4 tevé és 4 aranypénz)

Aki felépítette ezt az épületet, minden hét végén kap minden egyes teljesen megtöltött bazárjáért 2 pluszpontot.

Teherfelvonó:

(ára 4 tevé és 4 aranypénz)

Aki megépítette a teherfelvonót, bónuszként letehet plusz egy jelzőt a városnegyedbe azokon a jelzőkön kívül, amiket azért tesz le, mert valamelyik városnegyedbe jogosul a kötelező akciója alapján, a kockák mennyiségének megfelelő jelzőt elhelyezni. Amennyiben nincs a választott sorban kocka, akkor ezeket eltávolítjuk onnan.

Nap vége

Egy napnak akkor van vége, ha minden játékos sorra került egyszer. Abban az esetben, ha valamelyik sorban van még kocka, akkor ezt eltávolítjuk.

Amikor eltelt hét nap, a hét befejeződik (lásd A hét vége).

Minden egyes nap után előretoljuk eggyel a napok jelzőjét egy mezővel. Az új napon az előző napi kezdőjátékostól balra ülő szomszédja kezd.



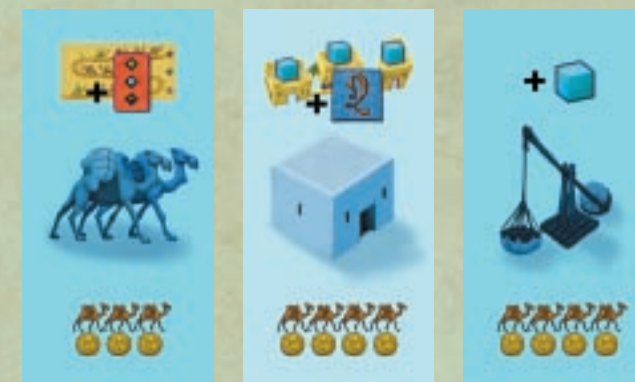
Példa (folytatás): Sárga pontot kap a karavánzálló megépítéséért. A játékos korábban már felhúzza a piacot és a fürdőt, így ez az ő harmadik épülete már. A játékos táblán jobb oldalon látható vonal alapján öt pont jár neki. Sárga pontjelzőjét öt lépéssel előre helyezi.



Legelő

Kereskedés

Fürdő



Karavánzálló

Piac

Teherfelvonó

A hét vége

Minden hét végén a játékosok sorban megszámozzák a városnegyedekért és a karavánért járó pontokat, és ennek megfelelően előremozdítják a pontjelzőjüket.

□ **Városnegyed:** Minden városnegyedben a teljesen megtöltött bazárokért pontok járnak. A pontok számai a bazárok mellett található színes kis mezőkben vannak. Azok a játékosok, akik a piacot is megépítették, minden teljesen megtöltött bazár után kapnak még további két pontot. **A teljesen meg nem töltött bazárokért nem jár pont a játékosoknak.** Miután a játékosok megszámozták a pontjaikat, **a jelzőket eltávolítjuk a negyedekből,** és azokat visszaadjuk mindenkor tulajdonosuknak. Ezután kiszámoljuk a karavánért járó pontokat.

□ **Karaván:** Minden játékosnak a következők szerint értékéljük ki a karavánból származó pontjait: A karavánban található jelzők számát megszorozzuk azzal a legfelső sor mellett található számmal, ahol még a játékosnak jelzője van. **A jelzők a karavántábláról a hét befejeztével nem kerülnek vissza tulajdonosukhoz.**

Ezután a hét jelzőjét egy mezővel jobbra toljuk, és a napok jelzőjét az első napra tesszük vissza. **A felügyelőt vissza kell tenni az utak kereszteződéséhez, középre.** Az előző kezdőjátékostól balra ülő lesz a következő kezdőjátékos.

A játék vége

A játék a harmadik hét végén fejeződik be. Akinek a legtöbb pontja van, nyeri meg a játékot. Holtverseny esetén több győztes is van.

Játék három személyre

Az eredeti szabályokhoz képest csak annyi a változás, hogy a karavántáblán soronként az első tevét (kicsit világosabb) nem használhatjuk.

Tehát minden sorban csak három teve van.

Játék négy személyre

Az egyetlen különbség az eredeti szabályokhoz képest a harmadik hét utolsó napja. Ezen az utolsó napon nem az óra járásának megfelelő irányban játszunk. Ebben a körben a játékosok a pontszámaik alapján következnek egymás után. Ez azt jelenti, hogy a legkevesebb ponttal rendelkező játékos lesz a kezdőjátékos, aki dob és végrehajtja az akcióját. Ezután a második legkevesebb ponttal rendelkező játékos jön, stb. A legtöbb ponttal rendelkező játékos lép tehát utoljára.

Amennyiben több játékosnak is ugyan annyi pontja van, az lép, aki a hatodik napon az óra járásának irányában a legtávolabb ült a kezdőjátékosról.



Példa: A városnegyed kiértékelése. A ládanegyedben Kék befejezte a sárga bazárt, és kap érte hat pontot. Piros csupán négy pontot kap (kék bazárt megtöltötte, de a lilát nem). Ezután eltávolítjuk ebből a negyedből a jelzőket, a pontszámolókat előre mozdítjuk és kiértékeljük a következő városnegyedet.

Megjegyzés: Ha a játékosoknak lett volna piacuk, Kék nyolc pontot (hat helyett), Piros hat pontot (négy helyett) kapott volna.



Példa (folytatás): Most a karavánt értékeljük ki. Zöld négy pontot kap (2 jelző x 2, mivel a legmagasabban fekvő jelzője a második sorban van), ugyanúgy mint Kék. Sárga tizenkét pontot (4 x 3) és Piros két pontot szerez (1 jelző a második sorban). A jelzőket nem távolítjuk el a tábláról.



Példa: Három játékos esetén az első tevét nem használjuk.

Kártyák

Amikor egy játékos son van, két lehetősége van, hogy kártyát játsszon ki:

□ **Kockacsoport kiválasztásánál:** Amikor a játékos kiválaszt egy kockacsoportot, eldobhat legfeljebb egy lapot (anélkül, hogy a hatását kihasználná), hogy a csoport kockáinak számát eggyel növelje. Ilyen módon növelheti például a játékos az elvehető tevék, vagy aranypénzek számát eggyel, vagy akár eggyel több árut is küldhet így a városnegyed boltjaiba. Ez természetesen nem befolyásolja az épületek különleges képességeit (legelő, kereskedés, teherfelvonó). Mindenesetre nem lehet ezt akkor alkalmazni, ha egyáltalán nincs kocka a tábla adott sorában.

□ **Egy akciónál:** Minden más alkalommal, amikor a játékos soron van, kijátszhat egy kártyát, hogy élvezhesse a kártya által nyújtott előnyöket. Az, hogy a játékos mennyi kártyát játszik ki egy kör alatt, nincs korlátozva - még akkor sem, ha a kockacsoport kiválasztásánál már eldobott egy kártyát. Abban az esetben ha a kártyák elfogynának, a felhasznált lapokat megkeverjük, és új paklit képzünk belőlük.

A kártyák és jelentésük



Amikor a játékos kiválaszt egy kockacsoportot, eldobhat legfeljebb egy lapot, hogy a csoport kockáinak számát eggyel növelje. Ilyen módon növelheti például a játékos az elvehető tevék, vagy aranypénzek számát eggyel, vagy akár eggyel több árut is küldhet így a városnegyed boltjaiba.

Figyelem: Üres sorok esetében, nem lehet kártyát így felhasználni.



Elvehetsz három tevét az általános készletből.



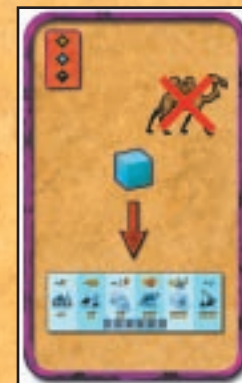
Lethetsz egy jelzőt a város egy szabadon választott boltjára a saját készletedből.

Figyelem: Nem rakhatsz olyan bazárra, ahol már egy másik játékosnak van jelzője. Ezenkívül nem kezdhetsz új bazárba, ha a negyedben még van olyan bazárod, amit még nem fejeztél be.



Minden leadott saját tevéért kapsz két pontot.

Figyelem: Maximum négy tevét lehet leadni.



Építhetsz legfeljebb egy épületet, amiért nem kell a tevéket kifizetni. Csak a szükséges aranypénzeket fizeted. Az épületért jár a szokásos pont.

Péda: A játékos épít egy teherfelvonót és csak négy aranypénzt fizet érte.



Tevéket és aranyakat cserélhetsz az általános készletből. Minden tevéért, amit leadsz, kapsz egy aranypénzt - minden aranypénzedért amit leadsz, kapsz egy tevét.



Elvehetsz három aranypénzt az általános tartalékból.



Lethetsz egy jelzőt a következő szabad helyre a karavánba a saját készletedből. Megkapod az ezért járó pontot is.

Figyelem: Ha a játékosnak van karavánzállója, ezért nem húzhat új kártyát.



Minden leadott aranypénzedért kapsz egy pontot.

Figyelem: Maximum tíz aranypénzt lehet leadni.



Építhetsz legfeljebb egy épületet, amiért nem kell az aranypénzeket kifizetni. Csak a szükséges tevéket kell megfizetned. Az épületért jár a szokásos pont.

Példa: A játékos épít egy teherfelvonót, és csak négy tevét fizet érte.



YS

játék Cyril Demaegd-től

Régmúlt korban Gradlon király lányának, Dahutnak felépíttette Ys pompás városát. Óriási tengeri gátak védték a várost a tajtékozó hullámoktól. Dahut úgy határozott, hogy Yst a leghatalmasabb helyé teszi Britanniában; ezért sárkányokat küldött ki, hogy ékszerekkel megrakodott hajókat ragadjanak el a nyílt tengerről.



CAYLUS

játék William Attia-tól

...egy bizonyos francia király, Szép Fülöp, helyesnek vélte országa határait megerősíttetni. Ezért 1289-ban megparancsolta, hogy épüljön meg Caylus várkastélya. Caylus egyelőre jelentéktelen falucska, de az utakon építészek érkeznek, munkások, mesteremberek, és mindenki, aki profitálni vágyik az építkezésből. Lassan város születik a földhányások, kőhalmok és állványok körül...



MYKERINOS

játék Nicolas Oury-tól

1899. Több mint egy évszázadig az európaiak el voltak varázsolva Egyiptomtól, Denon, Champollion, Petrie és mások felfedezéseitől.

A keresés: kaland és dicsőség. Régészek csapatai keresik Egyiptom homokjában az elfeledett kincseket.

