

Kereskedő-fejedelmek – A tengerek urai

(Handelsfürsten – Herren der Meere)

A játék elemei

- 60 árukártya (hatféle színben: fehér, kék, piros, zöld, sárga és barna)
- 20 speciális kártya (14 hajókártya, 2 irodakártya, 2 kereskedelmi egyezmény-kártya és 2 kikötői munkás-kártya)
- 30 árukocka (hatféle, az árukártyákéval megegyező színben)
- 60 aranyérme

A játék alapötlete

A XVI. század egy új korszak kezdetét jelzi. Amerikát felfedezték, az ú.n. „fűszerút vonal” egy szilárd kereskedelmi utat jelent India felé és Európában is egyre jobban egyszerűsödik az árucserre folyamata. A nagy kereskedőhajók és a kalmárok otthonosan mozognak minden tengeren.

Mindegyik játékos a Fugger, Welser, Vöhlín és Höchstetter kereskedőcsaládok egyike vezetőjének a bőrébe bújik. A játékosok az árukockák ügyes becserélésével és a megfelelő árukártyák kijátszásával a lehető legnagyobb nyereséget próbálják megszerezni.

A játék előkészítése

Keverjük össze az árukártyákat! Minden játékos három lapot húz belőle, amiket utána kézben tart. Ezután felcsapunk és középre teszünk még hat árukártyát; ezek jelzik az aktuális keresletet. A többi árukártya alkotja a húzópaklit. Minden játékos elvesz két hajókártyát, amiket maga elé tesz. A többi speciális kártyát, az árukockákat és az aranyérméket elérhető helyre tesszük.

A hajók feltöltése

Az kezd a játékot, aki legutoljára volt hajón. Az óramutató járásával megegyező irányban haladva, minden játékos rátesz egy tetszőleges árukockát az egyik hajójára. Ezután, ugyanilyen sorrendben, minden játékos feltesz egy tetszőleges árukockát a másik hajójára. Így minden játékosnak két feltöltött hajója lesz.

Minden hajó pontosan egy árukockát szállít.

A játék menete

Kereskedelem

A kezdőjátékos kezdi a kereskedést. Utána a többi játékos az óramutató járásának megfelelő sorrendben következik. Egy játékos egy köre két fázisból áll, amelyek során a játékos a következő akciók közül végrehajt egyet:

1. fázis (1 akció választandó):

- Egy árukocka kicserélése
- Egy speciális kártya vásárlása
- Passzolás (akció kihagyása)

2. fázis (1 akció választandó):

- Árukártyák kijátszása és egy értékelés kiváltása
- Két új árukártya húzása

Egy árukocka kicserélése

A játékos kicserélheti az egyik hajóján lévő árukockát egy másik színűre, amennyiben abból van még a készletben.

Egy speciális kártya vásárlása

A játékos megvehet és maga elé tehet egy speciális kártyát, ha van még belőle. Az ár a kártyán látható. Egy játékosnál lehet több ugyanolyan típusú speciális kártya. Ekkor a hatásuk összeadódik.

Például: Ha egy játékosnál van mindkét „kereskedelmi egyezmény” kártya, akkor a játékos minden kiértékelésnél kettő helyett négy aranyat kap.

A különböző speciális kártyák leírása a játékszabály végén található.

Árukártyák kijátszása és egy értékelés kiváltása

A játékos rátehet a közepén lévő árukártyákra tetszőleges számú árukártyát egy adott színből, ezzel megváltoztatva az aktuális keresletet. Ilyenkor egyszerűen lefedi a már kint lévő kártyák közül az általa választottakat. Minden játékos, akinek a hajóján az éppen kijátszott kártya színének megfelelő árukocka található, 1 aranyat kap a megfelelő áruért, minden, az aktuális kínálatához tartozó kártya után. Csak a legfelső árukártyák számítanak.

Példa:



Két újabb kék kártya kerül a kínálatba a már kint lévő kék kártya mellé. Minden játékos 3 aranyat kap minden, a hajóján lévő, ugyanilyen színű árukocka után. A játékosok titokban tarthatják a náluk lévő arany mennyiségét,

Két új árukártya húzása

A játékos két újabb árukártyát húz anélkül, hogy a többieknek megmutatná, és hozzáteszi a többi, már a kezében lévő kártyához.

A játék vége

A játék azonnal véget ér, amint kifogy az árukártyák húzópaklija. A legtöbb arannyal rendelkező játékos nyer. A speciális kártyák nem érnek semmit az értékelésnél.

A speciális kártyák



Hajó (10 arany)

A játékos eggyel több árukockát szállíthat. A vásárlás után azonnal kiválaszt egy, még a készletben lévő árukockát, amit rátesz az új hajóra.



Iroda (8 arany)

A játékos a saját körében, a 2. fázis után húzza egy újabb árukártyát, attól függetlenül, hogy melyik akciót választotta.



Kikötői munkás (12 arany)

A játékos a saját körében, az 1. fázis alatt becserélhet egy extra árukockát, attól függetlenül, hogy melyik akciót választotta. Ezt közvetlenül a kártya vásárlása után is megteheti.



Kereskedelmi egyezmény (11 arany)

Ha egy értékelés során a „kereskedelmi egyezmény” birtokosa aranyat kap, akkor elvehet további két aranyat.

Szerző: Reiner Knizia

Illusztráció: Sascha Rost

Design: Manfred Escher (www.manicor.de)

© 2007, Pegasus Spiele GmbH,

Straßheimer Str. 2, 61169, Friedberg

www.pegasus.de

www.knizia.de

Minden jog fenntartva.

Magyar fordítás: BZ



Pegasus Spiele