



# Caravelas

## SZABÁLYOK

### 1. Bevezetés

Ezt a játékot egy a XV. század végi Európa nyugati szélén élő nép csodálatos eredményei ihlették. Amikor az emberek még abban hittek, hogy a Föld lapos, és a navigációs módszerek kezdetlegesek voltak, a portugálok kimerészkedtek a tengerre, hogy új földeket fedezzenek fel, új népekkel ismerkedjenek meg, és tájékozottassák a világot ezekről az “új világokról”.

Abban az időben, minden olyan hajónak, amely hosszú tengeren túli utazásból tért vissza Lisszabon kikötőjébe, speciális adót kellett fizetnie: a “Vintena da Pimenta”-t vagy másképp a “Bors adót”. A hasznot a Belémi St. Mária kolostor, amit Jerónimos kolostorként ismernek, építésére fordították.

Ez a műemlék ma a Világ Örökség része. Emellett örök szimbóluma egy korszaknak, amikor a portugálok igazán hittek a képességeikben, túltettek magukon, és történelmi fontosságú dolgokat hajtottak végre. Ez a játék egy szerény tisztelgés ezen kor előtt. És ma, e korszak szellemében, azt kérdezzük: van-e bátorságod körbehajózni a Jóreménység fokát?

Ahhoz, hogy játszatok, nem kell az összes szabályt előre megjegyeznetek. Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére, hogy minden játékos elérje. Figyelmesen olvassátok el elejétől a végéig a szabályt, és nézzétek meg az ábrákat. Ezt követően annyi kell csak, hogy kezdjétek el kalandvággyal telve játszani - és ha valami nem világos, tisztázásként lapozzátok fel e szabályt. És most: Vitorlát bonts!

Tervezte: Gil d'Orey

2 - 4 játékos számára › 60 - 90 perc › 8 éves kortól



### 2 > A játék cél

Az a játékos győz, aki a legtöbb GYŐZELMI PONTOT (a továbbiakban GyP) szerzi. 3 féle módon lehet GyP-t szerezni: Felfedezésekkel, kereskedelemmel, vagy a Jerónimos kolostor építéséhez való hozzájárulással. A játéknak abban a fordulóban van vége, amikor az utolsó JERÓNIMOS ÉPÜLET KÁRTYA is elkel (minden játékosnak van még lehetősége ebben a fordulóban a körére).

### 3 > Játék elemek

#### SZEMÉLYES ELEMÉK



**KARAVELLA/KARAKK** (négyzet vitorlájú hajók)  
A játékosok ezekkel a hajókkal vitorláznak, haladnak a táblán. Mindegyikük egy flottának felel meg. Az egyszerűség kedvéért a szabályban csak "hajóként" hivatkozunk rájuk.

#### JÁTÉKOS KÁRTYÁK

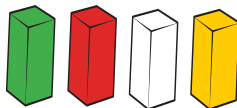
4 kártya van.

Minden játékosnak van egy kártyája.



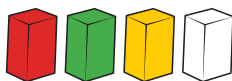
#### FELFEDEZÉS EMLÉKMŰVEK

80 emlékmű, 20 mindegyik színből.



#### JÁTÉKOS JELZŐK

4 különböző színű jelző van. Ezek határozzák meg, hogy a játékosok milyen sorrendben következnek a fordulóban



#### PONT JELZŐK

4 különböző színű jelző van. Ezekkel a jelzőkkel tartjátok nyilván, hogy mennyi pontot szereztek a játékosok a tábla tetején és alján található pontozósávon.



#### NAVIGÁCIÓ JELZŐK

(ugyanolyanok, mint a PONT JELZŐK)



12 navigáció jelző van, 4 különböző színben.

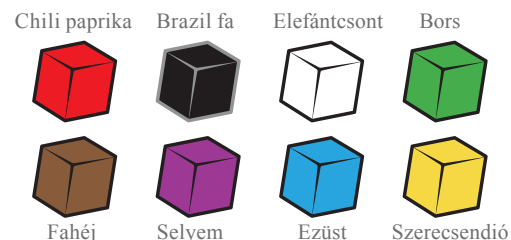
Ezeket a jelzőket a JÁTÉKOS KÁRTYÁKON használják a játékosok.

#### ÁLTALÁNOS ELEMÉK:

#### TERMÉSZETI KINCS KOCKÁK

8 különböző szín mindegyikéből 4 elem van.

Minden szín egy-egy természeti kincsnek vagy fűszernek felel meg.



#### CÉL KÁRTYÁK

Ezekből a lapokból 32 db van.

#### ESEMÉNY kártyák

Ezekből a lapokból 86 db van.

#### HAJÓTÖRÉS JELZŐK

8 ilyen jelző van. Ezek jelölik a játékosok kártyáján az elsüllyedt hajókat.



#### DOBÓKOCKA

Van egy dobókocka is.

#### JERÓNIMOS LAPKÁK

Ez az 5 lapból álló sor a Jerónimos kolostor építésének felel meg.

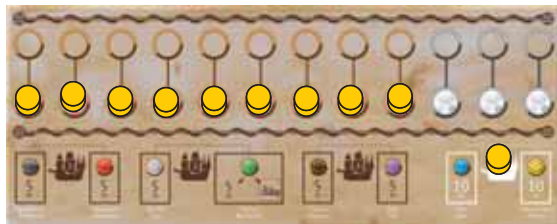


## 4 > Felkészülés a játékra

A játék kezdetén minden játékos választ egy színt, és a hajóját a LISSZABON mezőre teszi (sárga körvonalú).

Minden játékos kap egy JÁTÉKOS KÁRTYÁT, ami a flottájának felel meg. Ez a kártya mutatja a flotta állapotát, és hogy mennyi hajója van a játékosnak. A kártyára, a Krisztus Lovagrendje keresztjével jelölt pajzsokra, kell tenni 9 NAVIGÁCIÓ JELZŐT, és 1 jelzőt a 4. hajóra, ami azt mutatja, hogy nincs használatban. A játékosok közt egyenlően osztátok ki a CÉL KÁRTYÁKAT. A megmaradtakat a dobozba tegyétek vissza, képpel lefele.

Egy példa a JÁTÉKOS KÁRTYÁRA a játék kezdetén, játékra készen.



## 5 > A játék menete

A játék fordulókra van osztva. Egy fordulóban minden játékosnak van egy köre. Egy kör tartalmazhat: navigációt, kereskedelmet, és felfedezést.

Ide tegyétek a Jerónimos kolostor épület lapkáit. A játékosok számától függően az alábbi számú lapkát tegyétek fel:

2 játékos: E lapokat tegyétek fel: 1, 2 és 3.

3 játékos: E lapokat tegyétek fel: 1, 2, 3 és 4.

4 játékos: Minden lapot tegyétek fel: 1, 2, 3, 4, 5.

Mielőtt döntenétek a kör sorrendjéről (lásd 6. fejezet), tegyétek ide tetszőleges sorrendben a JÁTÉKOS JELZŐKET.

Tegyétek a PONT JELZŐKET a 0 GyP-re.

**FONTOS:** amikor egy játékos pontot szerez, azonnal jelezzétek azt a pontozósávon.

A játék kezdetén ide tegyétek a hajókat, a Lisszabonnak megfelelő mezőre.

Az ESEMÉNY KÁRTYÁKAT ide tegyétek, képpel lefele.



## 6 > A kör sorrend meghatározása

Minden forduló kezdetén, a játékosok megváltoztathatják a kör sorrendet navigációs jelzőik elköltésével. Ez egyszerűen annyit tesz, hogy a játékos kártyájukon feltolják a jelzőket (lásd 4. és 5. ábra), így ezeket erre a fordulóra már elköltötték. Más szavakkal, ezeket a jelzőket már nem költhetik el ebben a fordulóban, hacsak nem szerzik vissza őket egy ESEMÉNY kártyával.

Először a kezdő játékos költhet el egy vagy több navigációs jelzőt. Ezt követően a második játékos ugyanígy, egészen addig, míg senki nem akar kockáztatni többet. A licitre a játékosnak mindig több jelzőt kell elköltenie, mint az addigi legnagyobb tét.

Az a játékos, aki nem költött jelzőt egy fordulóban, a következő fordulóban mindig újra eldöntheti, hogy szeretne-e licitálni. Más szavakkal, mindig részt vesz ebben a kockázat "játékban". A játékosok nem kötelesek semennyi NAVIGÁCIÓ JELZŐT költeni azért, hogy játékban maradjanak. Ha mindenki úgy dönt, hogy nem költ jelzőt a körsorrendre, akkor a sorrend nem változik. A játékosok annyi NAVIGÁCIÓ JELZŐT költhetnek el, amennyit akarnak. Az a játékos, aki a LEGTÖBB navigációs jelzőt költötte el, oda teheti a jelzőjét, ahova akarja (véltetően az első helyre, de teheti bármelyik más helyre is). Ezután a második játékos teszi a jelzőjét a második elérhető pozícióba. És így tovább, még mindenki le nem tette a jelzőjét.

Az ESEMÉNY kártyákat az alábbi módon kell szétosztani (csak miután az 1. forduló kör sorrendje eldőlt):

- 1. játékos 4 lapot kap
- 2. játékos 5 lapot kap
- 3. játékos 6 lapot kap
- 4. játékos 7 lapot kap

**FIGYELEM: KÁRTYA KIOSZTÁS CSAK AZ ELSŐ FORDULÓBAN VAN.**

A 2. és a későbbi fordulókban, a köre után, minden játékos annyi lapot kap, hogy összesen 5 ESEMÉNY kártyája legyen.

Ezeket használhatja majd a következő fordulóban.

Ezek az ábrák megmutatják, hogy zajlik egy kör sorrend változtatás egy fordulóban.

A játék elkezdésekor (mielőtt bármelyik játékos körére sor kerülne) a zöld játékos mondhatja meg először, hogy akar-e jelzőket feltenni (1. ábra). De ő nem akar egyetlen NAVIGÁCIÓ JELZŐT sem elkölteni.

A sárga játékos sem.

A piros játékos azonban szeretne kezdő játékos lenni. Ezért ő egy NAVIGÁCIÓ JELZŐT elkölt.

A fehér játékos is szeretne első lenni, ezért ő kettő jelzőt költ el.

A zöld és sárga játékos továbbra is közömbös marad.

A piros játékos ragaszkodik ahhoz, hogy első legyen, és elkölt még két jelzőt.

A fehér játékos feladja, és feltolja a tétjét (4. és 5. ábra).

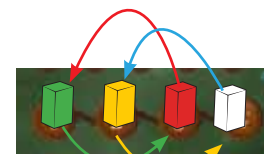
A zöld és sárga játékos továbbra is közömbös.

Az utolsó fordulóban egyik játékos sem akar változtatni a helyzeten.

A játékosok most elfoglalják a megszerzett helyeiket (2. ábra) a körsorrend jelzőn, a tétjeiknek megfelelően, és elkezdődik a forduló az új kör sorrend szerint (3. ábra).



1. ábra – Az első forduló kezdetén a JÁTÉKOS JELZŐK véletlenszerűen kerülnek le.



2. ábra – A kör sorrend meghatározása után a megfelelő JÁTÉKOS JELZŐK áthelyezésre kerülnek.



3. ábra – A játékosok elkezdik a fordulót. A piros játékos 3-mal kevesebb NAVIGÁCIÓ JELZŐT költhet ebben a fordulóban. A fehér pedig kettővel kevesebbet.

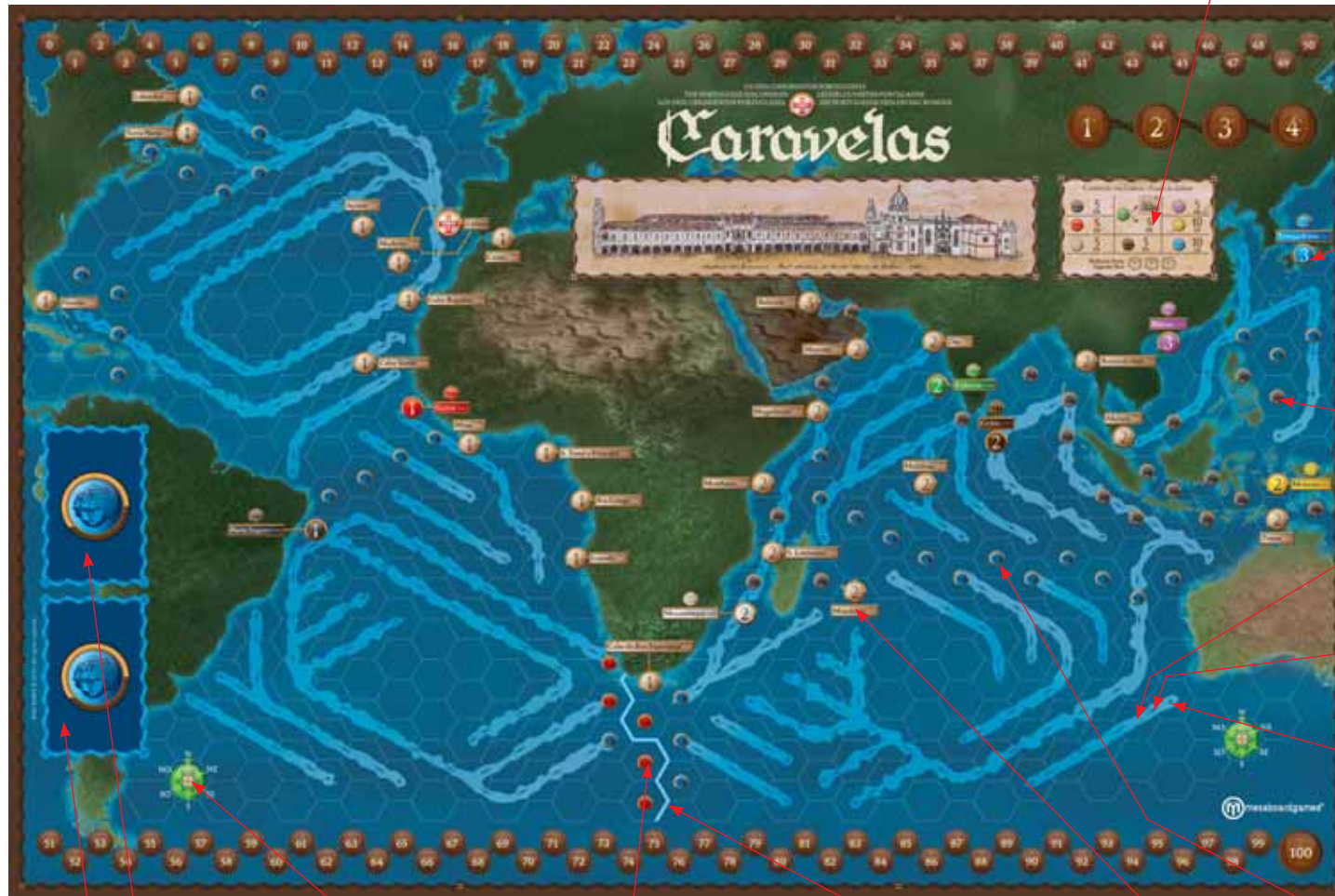
4. és 5. ábra

A játékos kártyák a NAVIGÁCIÓ JELZŐK elköltése után.



## 7 > Ismerkedés a táblával

A játéktáblán, az óceán hatszögletű mezők hálózatára van felosztva. A játékosok a hajóikkal ezeken a mezőkön keresztül járják az óceánt.



Ez a táblázat megmutatja, hogy a nyersanyagok mennyi GyP-t érnek.

8 kikötő van, ahol a játékosok árut tudnak felvenni. Ezek a kikötők különböző színűek, és a kocka szimbólum színe határozza meg, hogy milyen árut lehet ott felvenni. Itt például, a Japán Tanegashima kikötőben, a játékosok ezüstöt rakodhatnak fel (kék szín). (11. fejezet)

A kalóz jel extra költséget jelent az adott mezőn való átkeléskor. (8. fejezet)

A világosabb színű terület jelzi a szelet/áramlatot.

A nyíl jelzi a szél/áramlat irányát.

A kis pont a szél/áramlat végét mutatja. (11. fejezet).

A kék szél szimbólummal jelölt mezők azt jelentik, hogy egy ESEMÉNY kártyát kell kijátszani.

A még fel nem használt ESEMÉNY kártyák helye (képpel lefelé), és a felhasználtaké (képpel felfelé) ez a 2 téglalap. (11. fejezet)

Ez az iránytű mutatja azt az irányt, amit a hajó vesz, amikor egy vihar esemény kártya éri. (10. fejezet)

A piros ESEMÉNY kártya jel mutatja, hogy dobni kell a kockával. (8. fejezet)

A vonal két részre osztja az óceánt (10. fejezet)

A nyersanyag NÉLKÜLI kikötők mindegyike ugyanolyan semleges színű, és csak a nevük meg a felfedezésük dátuma van kiírva. A játékosok itt NEM vehetnek fel árut.

## 8 > Navigálás/ESEMÉNYEK/kalózkodás

A játéktáblán az óceán szabálytalan mezők hálózatára van osztva. Ezek minden oldala fehér vonallal és/vagy szárazfölddel határos. Néhány mezőben jel is van. A kör alakú, számmal jelölt pajzs mutatja a kikötő pontos helyét, NEM pedig hely neve.



A játékosok itt, Lisszabonban, kezdik a játékot, azon a mezőn, amin egy Krisztus Lovagrendje kereszt látható.

A piros körvonalak mutatják a kikötőkhöz tartozó mezőket.

A hajók csak összekötött mezők közt mozoghatnak. Szárazfölddel elválasztott mezők közt a hajók nem mozoghatnak.



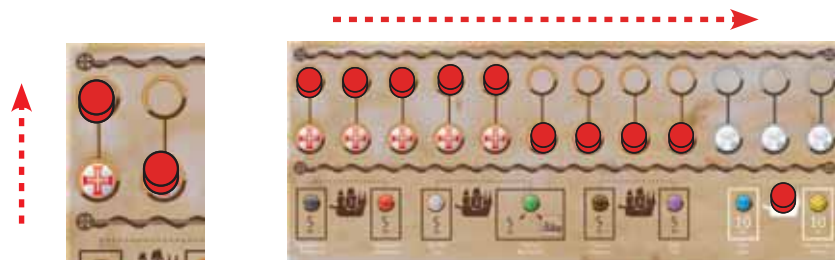
A piros nyíllal jelölt mozgások tiltottak. A zöld nyíllal jelölt mozgások az engedélyezett.

A szél és a nyilak irányában a mozgás nem kerül semmibe, és a játékosok annyit léphetnek, amennyit szeretnének.



A mezők ezen csoportján szelet/áramlást, látnunk és a nyíl mutatja a szél/áramlás irányát.

Ha a játékos a hajóját a nyíl irányától eltérő irányba szeretné mozgatni (vagy keresztül egy nyíl nélküli mezőn), akkor "fizetnie" kell egy NAVIGÁCIÓ JELZŐT minden mezőért/lépésért (lásd 7. oldal). A játékosok ezt úgy tehetik meg, hogy a JELZŐJÜKET a játékos kártyájukon feltolják az üres körbe. A jelzőket mindig balról jobbra kell felhasználni.



### HAJÓK UGYANAZON A MEZŐN

Nincs korlátozva az egy mezőn álló hajók száma.

Miközben hajóznak a játékosok különböző szimbólummal jelölt mezőkön mehetnek keresztül.

### KALÓZ

A játékosnak mindig egy plusz NAVIGÁCIÓ JELZŐT kell kifizetnie, amikor egy "Kalóz" szimbólummal jelölt mezőn megy át.



### ESEMÉNYEK (kék)

Itt a játékosnak ki kell választania az egyik ESEMÉNY kártyáját, és ki kell játszania. (lásd az ESEMÉNY kártyák fejezetben).



## ESEMÉNYEK (piros)

Itt a játékosok NEM használnak ESEMÉNY lapot.

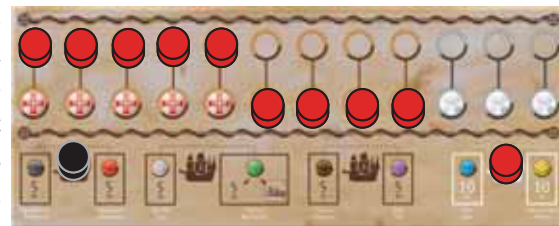
Ehelyett csak dobnak a piros kockával.

Ha a piros oldalával felfele áll meg, akkor a hajó sértetlenül menekül meg a viharból.

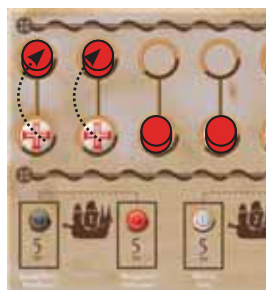
Ha az 1-es oldalával felfele ér földet, akkor a flotta egyik karavel-lája elsüllyed. A játékos tegyen egy fekete jelzőt az elsüllyedésre kiválasztott hajójára, hogy látható legyen, melyik két árú típust nem tudja szállítani a karavella. Ha már volt rajta rakomány, akkor az elveszik.



Ez a KÁRTYA a piros játékosé, és a flottájának a Jóreménység fokán való átkelésének eredményét mutatja. Amikor a piros ESEMÉNY jeles mezőn kelt át, a játékos dobott



a kockával és az az EGYES oldalával felfele ért földet, így egy hajója elsüllyed. A játékos az 1-es számú hajót választotta ki az elsüllyedésre, feláldozva a rakományát. Ráteszi a HAJÓTÖRÉS JELZŐT (fekete) a megfelelő hajóra. Amikor visszatér LISSZABONBA, akkor automatikusan visszakapja az elsüllyedt hajót.



A sárga hajó nem fizet egyetlen NAVIGÁCIÓ JELZŐT sem az ábrán látható mozgásáért, mivel végig ugyanazon szelet/áramlatot követi a nyíl irányában. Viszont a piros hajónak 2 NAVIGÁCIÓ JELZŐT kell fizetnie a piros karikával jelölt mezőkön való utazásért.



A sárga hajó 2 mezőt lép. Ez 3 NAVIGÁCIÓ JELZŐBE kerül, mivel két kedvező szélről mentes mezőn ment át, és ezek közül az egyikben még kalóz jelző is volt, ami plusz egy elköltött jelzőt jelent.

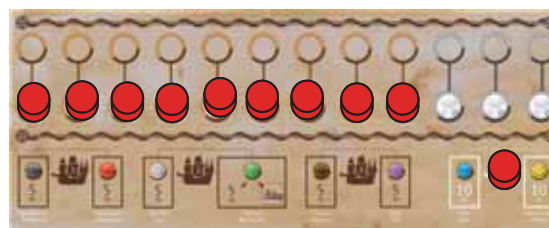
A piros játékos is két mezőt lép. De CSAK egy NAVIGÁCIÓ JELZŐBE kerül. Mivel a szél/áramlás irányába halad, ez nem kerül jelzőbe. De keresztülment egy kalózos mezőn, ami plusz egy jelzőbe került.

## A KÖR VÉGE

A játékos körének vége, ha a következő lehetőségek közül valamelyik bekövetkezik:

- › azt választja a játékos, hogy nem lép többet a hajójával.
- › minden NAVIGÁCIÓ JELZŐT elköltött, és nincs esély arra, hogy visszakapja őket. Amikor a játékos elkölti az utolsó JELZŐJÉT is, akkor azonnal véget ér a köre. A hajó azon a mezőn marad, ahol épp áll, még akkor is, ha ez egy olyan terület, ahol kedvező szél/áramlat van.
- › a játékos kijátszik egy SZÉLCSEND “STOP” ESEMÉNY kártyát, (lásd 11. oldal).

› Ha a játékos megáll Lisszabonban (lásd a 13. oldalon), az eltervezett akciók befejezése után, NEM HAJÓZHAT tovább.



Ha a játékos befejezte a körét, akkor visszakapja az elköltött NAVIGÁCIÓ JELZŐKET (más szavakkal, a visszateszi őket a Krisztus Lovagrendjének keresztjével jelölt pajzsokra), és annyi új ESEMÉNY kártyát kap, hogy a következő körében megint 5 lapot használhasson fel.

## 9 › Felfedezések

32 kikötőhely látható a térképen. Ahhoz, hogy a játékos elérje ezeket a mezőket, a hajójával ki kell kötnie a megfelelő pajzsnál.

Az a játékos, aki először ér el egy kikötő mezőt, letehet egy FELFEDEZÉSI EMLÉKMŰVET a színében, és annyi GyP-t szerez, amennyit a mező mutat.

A többi játékos is kiköthet ezen a mezőn a későbbi körökben, de ők már nem kapnak érte GyP-t

Ebben a körben, a játékos 4 NAVIGÁCIÓ JELZŐT költött el (a piros karikákkal jelölt lépésekért). Senki nem járt még Malacca és Ceylon kikötőjében. Így ő teszi le a saját FELFEDEZÉSI EMLÉKMŰVEIT ezekre a helyekre, és ezzel összesen 4 GyP-t (2GyP Malaccaért, 2GyP Ceylonért) szerez.



Azonnal fel is kell jegyeznie ezeket a pontokat a PONT JELZŐJÉVEL. Valamint, mivel Ceylonra utazott, felvehet fáhéjat is (barna kocka).



## 10 › Ismerkedés a kártyákkal

Ha a játékos olyan mezőn halad át a hajójával, amin kék ESEMÉNY jel van, akkor meg kell állnia azon a mezőn. Ilyenkor MINDIG ki kell játszania egy ESEMÉNY kártyáját. Ezek a kártyák rá, és a többi játékosra is hatnak (lásd BÓNUSZ LÉPÉS A TÖBBI JÁTÉKOSNAK).

Először a többiekre kifejttet hatást kell végrehajtani, majd a saját magára kifejtetet. Ezután, ha még van rá lehetősége, folytathatja a vitorlázást. Ha a játékosnak nincs egy ESEMÉNY kártyája sem, akkor NEM TUD átkelni az ESEMÉNY szimbólumos mezőkön. 4 ESEMÉNY kártya típus van.





Ezen kártyáknak a többi játékosra kifejtett hatását a 10. oldalon, a BÓNUSZ LÉPÉSNÉL találjátok .



› **Piros szimbólummal jelölt vihar – ESEMÉNY KÁRTYA**

Ha a játékos ezt a kártyát játssza ki, akkor a kártyán jelölt (jobb felső sarok) számú NAVIGÁCIÓ JELZŐT kell elköltenie. Csak akkor játszhatja ki, ha van annyi NAVIGÁCIÓ JELZŐJE, amennyit fizetni kell. Például, ha egy játékosnak csak 3 jelzője van, akkor soha nem használhat

fel -4-es esemény kártyát. Ekkor vagy másik kártyát kell kijátszania, vagy nem léphet erre az ESEMÉNY mezőre.



› **Iránytű szimbólummal jelölt vihar – ESEMÉNY KÁRTYA**

Ez a kártya egy vihart szimulál, ami egy adott irányból csap le a flottára. Ha ezt az ESEMÉNY kártyát játssza ki, akkor a játékosnak 2 mezőt kell lépnie a hajójával a kártya által jelzett irányba. Ha ez szárazföldre lépést, vagy a tábláról lekerülést jelent, akkor nem kell két mezőt lépnie. A játéktáblán látható iránytű mutatja a pontos irányt. Minden mezőnek pontosan az adott irányokban van vagy szárazföldi, vagy fehér vonalú határa. Így a játékosok mindig meg tudják mondani, hogy az adott irányba tudnak-e lépni vagy sem.



A játékosok ilyenkor figyelmen kívül hagyják az ESEMÉNY (kék és piros) mezők, KALÓZOK, és a szél/áramlatok hatását. A játékos azonban FELDEZHET és KERESKEDHET, ha azon a mezőn, ahova érkezett/amin áthalad, lehet.

› **Jó szél – ESEMÉNY KÁRTYA**

Ezt a kártyát két féle módon lehet használni. VAGY mint jó szelet a kék ESEMÉNY mezőn, VAGY mint kalózok elleni védelmet a kalózos mezőkön.

Ha a játékos ezt a kártyát egy ESEMÉNY mezőn használja, akkor visszanyer 2 NAVIGÁCIÓS JELZŐT, amit ebben a körben elköltött. Például, ha a játékos használja ezt a kártyát, de még egyetlen NAVIGÁCIÓ JELZŐT sem költött el, akkor nem használja ki a kártya előnyét, és semmit sem kap vissza.

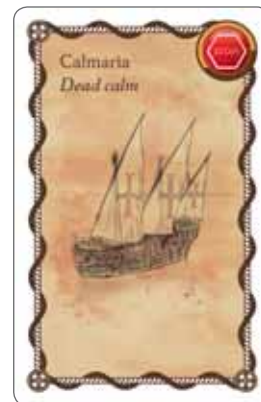
**VAGY**

A játékos ezt a kártyát akkor is használhatja, amikor átkel egy kalózos mezőn, azért, hogy elkerülje egy plusz NAVIGÁCIÓ JELZŐ elköltségét. Ebben az esetben a játékos a kártyának azt a képességét használta fel, ami megvédi a kalózoktól, és nem a Jó szél hatását, így a többi játékos nem kap BÓNUSZT.

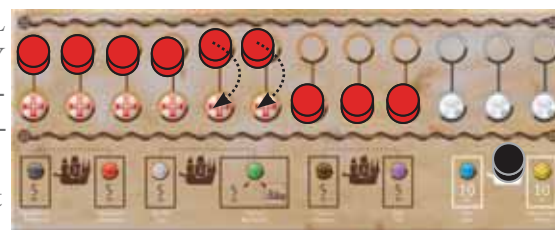


› **Szélcsend – ESEMÉNY KÁRTYA**

Ha a játékos ezt a lapot használja, akkor a köre azonnal véget ér, még akkor is, ha nem költötte el az összes NAVIGÁCIÓ JELZŐJÉT. Ez a kártya a többi játékosra nincs hatással.



A piros játékos a JÓ SZÉL kártyát egy ESEMÉNY mezőn használja. Visszanyer 2, már elköltött, NAVIGÁCIÓ JELZŐT. A játékos ezeket most újra felhasználhatja a körében.



## BÓNUSZ LÉPÉS A TÖBBI JÁTÉKOS SZÁMÁRA

Az ESEMÉNY kártyák a többi játékosra is hatással lehetnek. MIELŐTT a játékos folytatná a körét, az ÖSSZES olyan játékos léphet, akinek ugyanazon az óceáni területen van a hajója, még ha épp valamelyik kikötőben is horgonyoz. Ez BÓNUSZ LÉPÉS, CSAK a többi játékosnak jár, az aktív játékos nem kap. A kör sorrend szerint teszik meg a bónusz lépéseik, és NEM kötelező kihasználniuk. De több szabályt is be kell tartani.

› Csak azok a játékosok húzhatnak hasznot belőle, akiknek ugyanazon az óceáni részen van a hajójuk. A Jóreménység fokánál látható vonal osztja két részre az óceánt.

› A játékosok MAX annyi mezőt léphetnek tetszőleges irányba, amennyit a kártya mutat, kivéve, ha az ESEMÉNY kártyán iránytű szimbólum van. Ebben az esetben, a hajónak az iránytű jelezte irányba KELL haladnia. Nincs szükség a NAVIGÁCIÓ JELZŐKRE. Például, ha ez egy -4-es vihar, akkor a játékos LEGFELJEBB 4 mezőt léphet.

› A játékosok nem használhatják ki a szél/áramlás előnyét. Még ha olyan mezőn állnak, amin van szél/áramlás, akkor is csak legfeljebb annyit léphetnek, mint amennyit a bónusz kártya megenged.

› A játékosok figyelmen kívül hagyják az ESEMÉNY mezők (kék vagy piros), és a KALÓZOK hatását. Más szavakkal, a játékosok nem használhatják az ESEMÉNY kártyákat, nem dobhatnak a kockával, és nem fizetnek plusz jelzőket a Kalózos mezők miatt.

› Azonban FELFEDEZHETNEK és KERESKEDHETNEK, ha az a mező, amire érkeznek, vagy amin átutaznak, lehetővé teszi ezt. (Lásd 11. fejezet).



A piros hajó egy ESEMÉNY mezőn horgonyoz le, és kijátszik egy északnyugati irányba mutató iránytűs vihar kártyát.

Ezt a lépést csak akkor teheti meg ebbe az irányba, AMIKOR a másik két játékos, aki felhasználhatja ezt a BÓNUSZ LÉPÉST, eldöntötte, hogy lép-e vagy sem. A fehér nyilak mutatják az ellenfelek lehetséges LÉPÉSÉT. A sárga hajó csak egyet léphet, mivel beleütközik a szárazföldre, ugyanezen okból a zöld hajó semennyit sem tud lépni.



A sárga hajó egy esemény mezőre érkezik. Egy északnyugati irányt mutató kártyát játszik ki. Mivel a piros hajó is ugyanazon az óceáni területen van, így ugyanabba az irányba léphet maximum 2 mezőt, miközben figyelmen kívül hagyja az ESEMÉNY mezőt. A zöld hajó nem tudja kihasználni a BÓNUSZ LÉPÉST, mert nem tud abba az irányba lépni arról a mezőről, ahol áll. Csak miután a többi hajó döntött a BÓNUSZ LÉPÉS kihasználásáról, a sárga hajó akkor lép két mezőt északnyugati irányba. A két ESEMÉNYT (piros és kék) figyelmen kívül hagyja. Ez jó módszer a Jóreménység fokának megkerülésére, anélkül hogy megkockáztatnák egy hajó elvesztését.



Az óceán két területe

A jobb oldali két ábrán látható, hogy a sárga hajó elér egy ESEMÉNY mezőt. Egy -4-es vihar lapot játszik ki. Az óceán ugyanazon területén tartózkodó

zöld hajó azonmód kihasználja az így kapott BÓNUSZ LÉPÉSEKET, 4 mezőt lép, és az összes ESEMÉNYT figyelmen kívül hagyja.

Bár átmegy az óceánt felosztó vonalon, de mégis léphet 4 mezőt, mert ugyanazon óceáni területről indult. Állít egy FELFEDEZÉSI EMLÉKMŰVET (szerez 1 GyP-t), és lelépi a megmaradt mezőket is. Itt már nem használhatja fel a szél/áramlás mező előnyét.

A sárga játékos folytatja a játékot.

## > CÉL KÁRTYÁK

32 CÉL KÁRTYA van. A játékosok számától függetlenül mindig 8 kártyát osztatok mindenkinek:

A cél kártyákat válogassátok szét 2 db 16 lapos paklira. Az elsőbe a térkép nyugati oldalához tartozó lapok (az óceánt két részre osztó vonal bal oldala), plusz Cabo da Boa Esperanza, és Mozambique kerüljön; a második pakliba a térkép keleti részének megmaradt cél kártyái. Jól keverjétek meg mindkét paklit, és mindkettőből 4 CÉL KÁRTYÁT osztatok minden játékosnak.

2 és 3 játékos esetén a megmaradt lapok kikerülnek a játékból, s visszakérülnek a dobozba, anélkül, hogy a játékosok megnéznék őket.

A kártyákon van egy térkép, és egy kis szöveg, ami pusztán csak egy kis történeli leírás. Ezek nincsenek befolyással a játék szabályokra, a játékra.

A játékosok plusz GyP-eket szerezhetnek ezen kártyákkal.



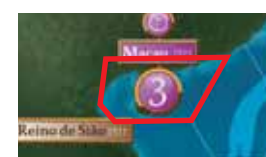
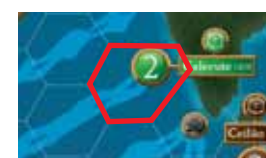
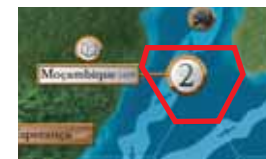
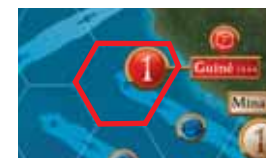
A játék végén, minden játékos kap PLUSZ 5 GyP-t minden olyan helyért, ahova ő ért először (egyértelmű az emlékmű színéből), és nála van a megfelelő CÉL kártya is. Mivel egy játékos 8 kártyát kap, akár 40 plusz pontot is szerezhet ezzel.

## 11 > Áruk

8 kikötő van, ahol lehetőség van áru felvételre. Ezek a helyek egy színes kockával vannak megjelölve, ami egyúttal azt is mutatja, hogy milyen árut lehet itt találni. A hajónak egyszerűen csak ki kell kötnie azon a mezőn, ahol ilyen kikötő van, és felveheti a megfelelő színű áru kockát. Minden kikötőben csak 1 kockát lehet felvenni, és csak akkor, ha a megfelelő áru mező szabad, azaz, még nem vett fel ilyen ezen az útján, és a megfelelő hajó szabad (nincs letakarva HAJÓTÖRÉSSSEL vagy NAVIGÁCIÓ JELZŐVEL).

Például, a játék elején, a játékosok nem gyűjthetnek be szerencsendiót (sárga kocka), vagy ezüstöt (kék kocka). Ehhez előbb bővíteniük kell a flottájuk, és be kell szerezniük egy negyedik hajót.

Miután a játékos eladta az áruit Lisszabonban, s kiüríti a játékos kártyáján a mezőt, visszatérhet erre a helyre, és újra felvehet egy árut. Ugyanabban a körben és LÉPÉSNÉL, a játékos emelhet FELFEDEZÉSI EMLÉKMŰVET (ha ő érkezett oda elsőnek), megkapva érte a megfelelő GyP-t, valamint felvehet egy természeti kincs kockát is.

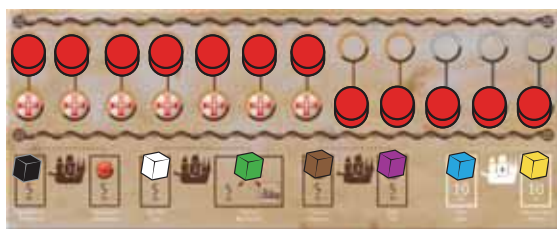


A 8 kikötő, ahol árut lehet felvenni. (pirossal keretelve)

Ezen az oldalon végig nézzük a piros hajó egyik körének a végét. Ehhez a ponthoz már úgy ért, hogy elköltött 7 NAVIGÁCIÓ JELZŐT.

A FELFEDEZÉSI EMLÉKMŰVEK a különböző helyeken, mutatják, hogy melyik játékos fedezte fel azokat.

1. ábra – A piros hajó egy ESEMÉNY mezőre lép. Ez nem kerül neki egyetlen jelzőbe sem, mivel a mező egy szél/áramlás sávban fekszik, és a hajó a nyílak irányában mozog. Eléri az ESEMÉNY mezőt, és megáll.



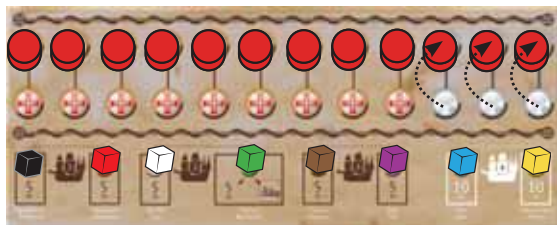
2. ábra - A játékos egy -2 Vihar ESEMÉNY kártya kijátszása mellett dönt, ami 2 NAVIGÁCIÓ JELZŐBE kerül. Mivel az óceán ugyanezen a területén áll a sárga hajó is, így azonnal szerez egy BÓNUSZ LÉPÉST.

Kihhasználja ezt, és Porto Seguro kikötőjébe lép. Mivel ez egy BÓNUSZ LÉPÉS volt, figyelmen kívül hagyja az ESEMÉNY mezőt, és kereskedhet. Egy fekete kockát tesz a játékos kártyájára.



3- ábra – Az ESEMÉNY után a piros hajó az áramlatot kihasználva folytatja útját, és megérkezik GUINEA-ba, anélkül, hogy NAVIGÁCIÓ JELZŐT költene. Itt kereskedhet. Egy piros kockát tesz a játékos kártyájára, feltöltve ezzel a flottáját.

Majd további 3 mezőt lép, de ezt már a kedvező szél/áramlás nélkül, így az utolsó 3 NAVIGÁCIÓ JELZŐJÉT is ki kell fizesse. Így a köre véget ér.



1. ábra



2. ábra



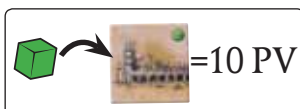
3. ábra

## 12 > LISSZABON – áruk eladása / Jerónimos építése / flotta bővítés

LISSZABON: A játékos átutazhat megállás nélkül is Lisszabon kikötőjén, és folytathatja a körét. De akkor nem hajthat végre néhány tevékenységet (például áruk eladása, flotta bővítés, stb.). Ha a játékos úgy dönt, hogy megáll Lisszabonban, akkor az alábbi szabályokat kell követnie:

> El kell adnia az ÖSSZES áruját.

> Támogathatja Jerónimos kolostor építést azzal, hogy megvásárol egy számozott lapkát a tábláról.



Ezeket csak bors kockával (zöld) lehet megvenni, és csak a számozás sorrendjében, ezzel a játékos szerez 10 GyP-t. Ne felejtsetek el, hogy amikor ezek a lapkák elfognak, a játék véget ér.

> Az árukkal GyP-t szerez. A játékos 5 vagy 10 GyP-t kap minden kockáért, ami az áru fajtától függ. Minden eladott kocka visszakerül a központi talonba.

[Megjegyzés: a zöld kocka csak 5 GyP-t ér, ha nem Jerónimos "kártya" vásárlásra fordítják.]

> Flotta bővítés. Ha a játékos egyszerre 3 különböző áru kockát bead, ahelyett, hogy 15 GyP-t kapna értük, akkor bővítheti a flottáját.

A 4. hajója is elérhetővé válik (vegye le a jelzőt róla), és a játékos kap még 3 NAVIGÁCIÓ JELZŐT. Így mind a 12 jelző felhasználhatóvá válik, függetlenül a flotta hajóinak számától.

> A játékos annyi ESEMÉNY kártyát húz, amennyi ahhoz szükséges, hogy összesen 5 lapja legyen. Vagy eldobhatja az ÖSSZES lapját, és kap helyette 5 új ESEMÉNY kártyát.

> A játékos visszakapja a köre során elköltött NAVIGÁCIÓ JELZŐKET. A játékos visszacsúsztatja őket a Krisztus Lovag-rend keresztjét ábrázoló pajzsra.

	=10 PV
	=10 PV
	=5 PV
	=5 PV
	=5 PV
	=5 PV
	=5 PV
	=5 PV

> A flotta újjáépült– minden elsüllyedt hajó újra aktívvá válik. A játékos egyszerűen csak leveszi a HAJÓTÖRÉS JELZŐKET. Figyelem – A 4. hajóról csak akkor lehet levenni ezt, ha korábban már megszerezte a hajót a játékos.

> Ha a játékos megáll Lisszabonban, hogy végrehajtsa az eltervezett tevékenységeket, akkor NEM vitorlázhat tovább. A köre véget ér.



A sárga hajó úgy érkezik Lisszabonba, hogy a flottája teli töltve áruval, és elköltött 5 NAVIGÁCIÓ JELZŐT.

Mivel még nem bővítette a flottáját, nem tudott ezüstöt (kék), szerencsendiót (sárga) hozni.



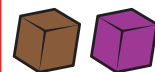
LISSZABONBAN, a játékos a következő dolgokat teszi:



Felhasznál 3 különböző árut a flottája bővítéséhez. Kap a játékos egy 4. hajót, és még 3 NAVIGÁCIÓ JELZŐT.

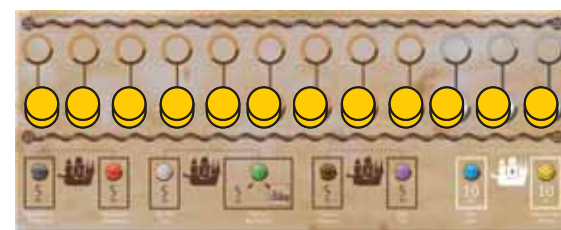


Egy zöld kockát (bors) Jerónimos építéséhez használ fel. Kicszeréli ezt a kockát az egyik Jerónimos épület lapkára, és szerez 10 GyP-t. Amit azonnal fel is jegyez a pontozósávon.



A megmaradt kockák mindegyike 5 GyP-t ér, összesen 10 GyP-t kap értük. Amit azonnal fel is jegyez a pontozósávon.

Ebben a körben a játékos 20 GyP-t szerzett, és bővítette a flottáját. Megszerezte a jogot a 4. hajójára, és 3 NAVIGÁCIÓ JELZŐVEL többje lett.



A kártya előkészítve a következő körre.

### 13 > A játék vége és holtverseny

A játék abban a fordulóban ér véget, amikor az utolsó Jerónimos lapka is elkel.

Ha ez bekövetkezik, akkor az a játékos, aki még ebben a fordulóban nem volt, még sorra kerül.

Ezután következnek a CÉL KÁRTYÁK kiértékelése. 5 GyP-t kap mindenki az olyan kártyájáért, amelyik kikötött ő érte el először.

Ha valaki több mint 100 pont szerez, akkor a 0-tól kezdik újra a számolást, a 0 egyben a 100-nak is megfelel.

Holtverseny esetén az nyer, akinek több Jerónimos lapkája van. Ha még mindig patt helyzet van, akkor az nyer közülük, akinél a legkisebb számú Jerónimos lapka van (mindegyik számozott).

### 14 > Fontos szabályok, amire figyeljetelek, és játék stratégiák

> Ne feledkezzetek meg arról, hogy ha a NAVIGÁCIÓ JELZŐKET mind elköltöttétek, és már lehetetlen visszaszerezni őket, akkor a körötöknek vége, még akkor is, ha egy kedvező szelű/áramlású mezőn vagytok.

> A flotta korszerűsítése azt szimulálja, ahogy abban az időben a hajók fejlődtek, a karavellától a karakkig, ami kiválóan hajózható, és nagyobb rakterű hajó volt. Ha ezt a stratégiát akarjátok használni, akkor ezt érdemes mihamarabb elkezdeni. A játék vége felé ez a befektetés nem kifizetődő.

> A CÉL KÁRTYÁKKAL sok pontot lehet a játék végén szerezni, ha te éred el az adott helyet elsőnek. Ne veszítsétek szem elől ezeket a helyeket, és próbáljátok meg elsőnek elérni. A játék végén az így szerzett pontok tehetnek különbséget a győztes és vesztes közt.

> A BÓNUSZ LÉPÉSEK, amit a játékosok szereznek, nagyon hasznosak lehetnek, és meghatározója lehet a győztes játéknak. Próbáljátok megjósolni a többi játékos lépéseit, és kihasználni ennek előnyeit.

> Nehéz megkerülni a Jóreménység fokát. Próbáljátok megközelíteni ezt a területet, és a BÓNUSZ LÉPÉS előnyét kihasználva átkelni a piros ESEMÉNYEK zónáján.

A játékszabály itt véget ér

#### 15 > EGYSZERŰSÍTETT VERZIÓ

A játék egyszerűsítéséhez két variációt javaslunk:

1 > Egy gyors bevezető játéknál, az 5 ESEMÉNY kártya osztása minden játékosnak **helyett**, keverjétek össze az összes kártyát, és tegyétek képpel lefele a táblára. Amikor egy hajó egy ESEMÉNY mezőt megy át, a játékos egyszerűen húzzon EGY kártyát, és kövesse a megfelelő eseményt. Ehhez a variációhoz azt tanácsoljuk, hogy a STOP kártyák felét használjátok csak,

2 > A NAVIGÁCIÓ JELZŐK használata helyett, két darab normál hatoldalú kockát is használhatok (a játék nem tartalmazza). Ne használjátok az ESEMÉNY és a CÉL kártyákat sem. Az ESEMÉNY mezőket hagyjátok figyelmen kívül. A Kalóz mezőn való áthaladásért fizessetek egy plusz LÉPÉST (mintha ez egy plusz mező lenne).

#### 16 > KÉRDÉSEK A JÁTÉKRÓL

> Mit jelent a “felfedezések”?

A felfedezés az új földrajzi területek pontos helyének felderítése, hogy később vissza lehessen térni ide, és a nemzetközi tudományos közösségeknek is beszámolóval róla. A portugál felfedezések előtt ez nem fordult elő. Azok nem “felfedezések” voltak, azok “véletlenek” voltak.

> Milyen hosszú idő volt elérni valójában Indiába?

Vasco da Gama körülbelül 18 hónapig utazott oda, Lisszabonból indulva.

> Létezett a karavella és a karakk hajó?

A Felfedezések kora kezdetén a latin karavella típusú hajókat használták, amiknek háromszög vitorlájuk volt (egy ilyen hajó látható a játék dobozán). Ez gyorsan tovább fejlődött karavellává (négyzet alakú vitorla elöl), és később karakká, ami egy nagyobb hajó volt. A Játékos Kártyán látható hajó körvonala egyértelműen egy karakké.

> Miért latin karavellának hívták?

Mert háromszögletű vitorlát használtak, amit “trilatínas”-nak hívtak, ami azt jelenti, hogy háromoldalú.

> Miért nincsenek rabszolgák a játékban?

A rabszolgaság létezett ebben az időszakban, de nem ez motiválta a portugálokat ezekre a kalandokra. A vallási, politikai, és tudományos indítékok mellett, volt egy nagy gazdasági indoka is: a gigantikus profit, amit a fűszer kereskedelem hozhat a tengerészeknek és a Portugál koronának.

> A portugálok csak azokat a helyeket fedezték fel/érték el, amik megjelennek a játékban?

Természetesen nem. De a játék egyszerűsítése érdekében csökkentettük a helyek számát.

> A Jerónimos kolostor mindig ilyen volt?

Nem. Az épület részeit módosították, és hozzá is építettek a sok évszázados fennállása alatt. Ha többet szeretnél megtudni erről a műemlékről, látogasd meg a következő website-ot: [www.mosteirojeronimos.pt](http://www.mosteirojeronimos.pt)

> A karavellák nem misszionáriusokat szállítottak azzal a szándékkal, hogy megtérítsék az öslakosságot?

A vallási terjeszkedés az egyik motiváló tényezője volt Portugáliának. De a misszionáriusok beépítése a játékba, nagyon bonyolulttá és hosszadalmassá tette volna azt. Így úgy döntöttünk, hogy a misszionáriusok a játék egy esetleges későbbi kiegészítőjébe kerülnek bele.

> Volt más országoknak is flottája?

A Felfedezések kora kezdetén csak a spanyolok kényserítették versenyre a portugál hajókat. A 16. század közepétől más nemzetek is beszálltak a tengerészetbe, és a felfedezésekbe, mint az angolok, hollandok, és a franciák.



## 19 › Szabály összefoglaló

### Első FORDULÓ

Minden játékos választ egy szint és megkapja a megfelelő elemeket.

Osszátok ki a CÉL kártyákat. (4. fejezet)

Kör sorrend meghatározása. (6. fejezet)

Esemény kártyák kiosztása:

Első játékos 4 lapot kap

Második játékos 5 lapot kap

Harmadik játékos 6 lapot kap

Negyedik játékos 7 lapot kap

A játékos a körében a következőket teheti: hajózhat, felfedezhet, árut vehet fel. Minden kör végén a játékosok visszakapják a NAVIGÁCIÓ JELZŐIKET, és annyi ESEMÉNY kártyát kapnak, hogy összesen 5 lap legyen kezükben.

### Második és további FORDULÓK

Kör sorrend meghatározása. (6. fejezet)  
Elkezdődik a forduló. A játékos a körében a következőket teheti: hajózhat, felfedezhet, árut vehet fel. Minden kör végén a játékosok visszakapják a NAVIGÁCIÓ JELZŐIKET, és annyi ESEMÉNY kártyát kapnak, hogy összesen 5 lap legyen kezükben.

### KÖR VÉGE: (8. fejezet)

- › Amikor a játékos úgy dönt.
- › Amikor minden NAVIGÁCIÓ JELZŐT elköltött
- › Amikor a Szélcsend “STOP” ESEMÉNY lapot használja.
- › Amikor a játékos megáll Lisszabonban.

### NAVIGÁCIÓ/ESEMÉNYEK/KALÓZOK (8. fejezet)

Ha a játékosok a szél irányába haladnak, és követik a nyílat, akkor a lépésük nem kerül semmibe. Ha a játékos a nyíltól eltérő irányba akar menni (vagy átmenni nyílmentes mezőn), akkor 1 NAVIGÁCIÓ JELZŐT kell “fizetnie” mezőnként / lépésenként. ESEMÉNYEK (kék) – a játékos az ESEMÉNY kártyáiból választ egyet, és végrehajtja.

KALÓZOK: 1 plusz NAVIGÁCIÓ JELZŐ az áruk.

ESEMÉNYEK (piros) – CSAK a piros kockával kell dobni.

### A JÁTÉK VÉGE (13. fejezet)

A játék abban a fordulóban ér véget, amikor az utolsó JERÓNIMOS lapka is elkel. Minden játékos sorra kerül ebben a fordulóban. Minden játékos 5 GyP-t kap, minden olyan helyért, ami a CÉL kártyáin szerepel, és ő érte el elsőnek.

### BÓNUSZ LÉPÉS (10. fejezet)

- › NEM kötelező.
- › Csak az azonos óceáni részen tartózkodó kapja meg.
- › A játékosok legfeljebb annyi mezőt léphetnek, amennyit a kártya mutat.
- › A játékosok nem használhatják ki a szél/áramlás előnyeit.
- › A játékosok figyelmen kívül hagyják az ESEMÉNY jelek (piros és kék), valamint a KALÓZOK hatását.
- › A játékosok FELDEZHETNEK és KERESKEDHETNEK

### A LISSZABONBAN MEGÁLLÓ HAJÓK (12. fejezet)

- › MINDEN árujukat el kell adják.
- › Hozzájárulhatnak a Jerónimos kolostor építéséhez.
- › Az árukkal GyP-t szerezhetnek.
- › Fejleszthetik a flottájuk és szerezhetnek egy 4. hajót.
- › Annyi esemény kártyát kapnak, hogy újra 5 lapjuk legyen. VAGY az összes lapjuk eldobhatják, és 5 új kártyát kapnak.
- › Visszakapják a NAVIGÁCIÓ JELZŐIK.
- › Helyreállíthatják a flottájuk. Minden elsüllyedt hajó újra elérhető lesz.
- › NEM hajózhatnak tovább ebben a körben.