

SANTIAGO

A víz oda folyik, ahová a pénz megy!

Claudia Hely és Roman Pelek játéka

3 - 5 játékosal

10 éves kortól

Játékidő: kb. 60 perc

Áttekintés

Afrika partjaitól néhány kilométerre nyugatra fekszik a Zöld-foki szigetek egyik tagjaként Santiago. A forró éghajlaton minden csepp víz nagy érték. A játékosok árveréseken ültetvényeket (burgonya, bab, paprika, banán és cukornád) vásárolnak, és megpróbálják azokat nagy, összefüggő birtokokká alakítani. Az ültetvényeket minél előbb csatlakoztatni kell az öntöző-csatornák rendszeréhez, máskülönben kevesebb termést hoznak - sőt, akár teljesen ki is kiszáradnak. Szükség esetén kenőpénzzel lehet rávenni az Árok-ásót, hogy a saját ültetvényükhöz vezesse az öntözőrendszert. Minél előbb kerül öntözés alá az ültetvény, és minél több azonoshoz csatlakozva alkot egy nagybirtokot, annál magasabb hozamot - és így annál több pénzt - biztosít a játék végén. Annak lesz igazán esélye a győzelemre, aki ügyesnek bizonyul az ültetvényszerzésben, jól időzítve befolyásolja az öntözőrendszer bővítést, és hatékonyan tud kapcsolódni a nagybirtokokhoz.

Tartozékok

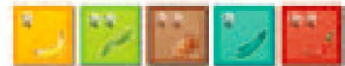
150 db Escudo bankjegy (fajtánként 30)



színenként 22 terményjelző (110 db)



5 x 9 db ültetvény-lapka



15 kék öntözőcsatorna



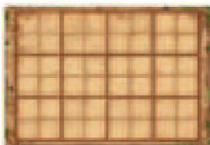
5 javaslati csatorna (1 db játékosonként)



1 kút-jelölő



1 játéktábla



3 pálmafa-jelölő



1 "Árok-ásó"



Előkészületek

A játéktáblát tegyük az asztal közepére. A kutat helyezzük a vastag barna vonalak (árkok) egy tetszőleges metszéspontjára. Figyelem! A kutat lehet a tábla szélére vagy az egyik sarokba is tenni, de ez az első játéknál nem ajánlott, mert így nagyon hamar vízhiány léphet fel. Az ilyen változat a tapasztaltabb játékosoknak való, mivel meg kell küzdeniük a vízhiány gyors súlyosbodásával. A csatornarendszer a tábla négyzetes hálózata mentén kiásandó árkok kútvízzel való elárasztásával alakul ki. A kékszínű, csatornát jelölő rúdakkól 3, 4 fős játék esetén 11-et, öt fős játéknál 9-et helyezünk a tábla mellé; továbbá ilyen kék rúdból 1-et kap mindenki a saját készletébe is a soronkülső csatornanyitás lehetőségéhez. A játékosok megkapják a választott színüknek megfelelő "javaslati" csatorna-jelölőjüket, amit az 5. fázis ajánlattételi akciójában használhatnak. A felesleges rudakat vissza lehet tenni a dobozba - nem lesz rá szükség.

A 45 ültetvénylapkát képpel lefelé fordítva alaposan meg kell keverni.

→ 3 és 4 fős játék esetén az egyik lapkát ki kell venni, a játékban nem lesz rá szükség. A megmaradó 44 lapkát négy oszlopba kell rendezni, mindegyikbe 11 lapka kerül képpel lefelé fordítva. A négy oszlopot helyezzük a tábla mellé.

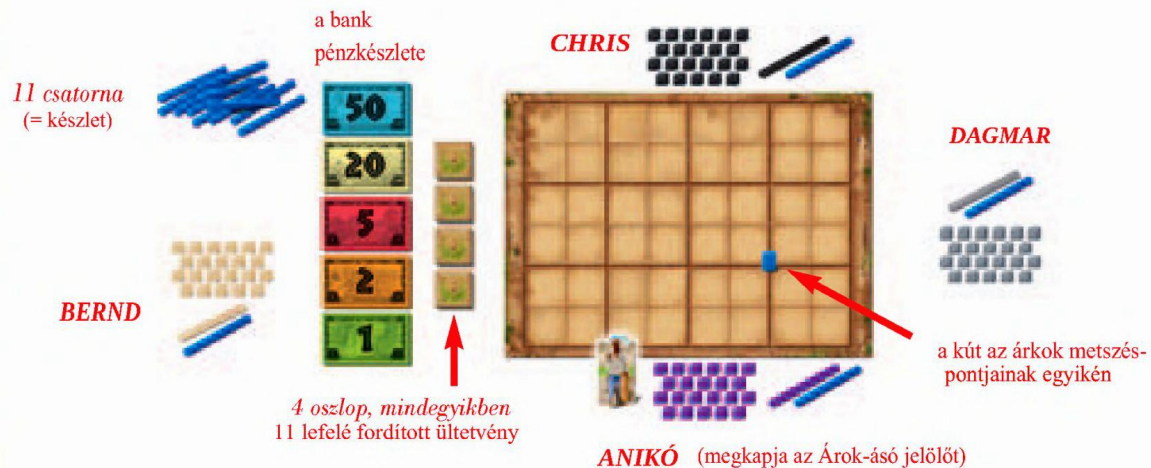
→ 5 játékos esetén a 45 ültetvényt 5 oszlopba kell tenni, mindegyikbe 9 lapkát képpel lefelé. Az 5 oszlopot helyezzük a tábla mellé.

A játékosok megkapják a választott színükhöz tartozó 22 terményjelzőt. A fel nem használtakat vissza lehet tenni a dobozba.

Minden játékos kap 10 escudót (három 2-es, és négy 1-es bankjegyet.) A játék folyamán érdemes mindenkinek a pénzt a többiek elől elrejtve, vagy legalább egy köteggben tartani. A többi pénzt címletenként különválasztva tegyük a tábla mellé - ez lesz a bank. (Pénzt bármikor lehet átváltani a banknál.)

Válasszunk ki egy játékost; ő megkapja az Árok-ásó jelöljét, és maga elé állítja.

Példa az előkészületekre 4 játékosal :

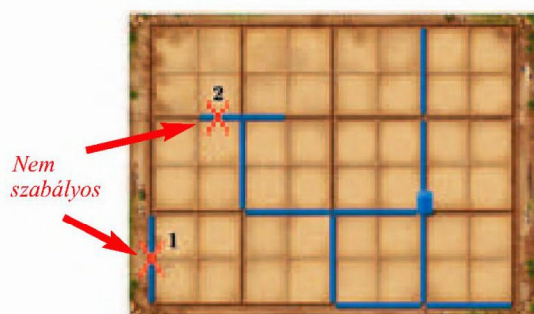


Fontos tudni a csatornákról és az ültetvényekről :

A szabályismertetés előtt a következő információk ismeretében könnyebb lesz a játékmenet megértése. Az egyes akciók részletes leírása majd ezt követően a JÁTÉK MENETE című szakaszban olvasható.

A játék során a csatornák összefüggő hálózata épül ki. A vastag, barna vonalak az árok nyomvonala. A vékony halványabbak a "parcellákat" jelzik - segítve az ültetvénylapkák pontos lehelyezését. A csatornahálózat a játék alatt szerteágazóan terjeszkedik az árok vonalát követve - DE a kúttal MINDIG közvetlen kapcsolatban maradva. Tehát egy-egy csatornaszakasz legalább egyik szélével mindig csatlakozik a hálózat egy, már vízzel telt metszéspontjához.

Példák a csatornahálózat lehetséges, ill. nem megengedett bővítésére :



Az 1. jelűt nem lehet a tábla bal szélére tenni, mert ott a szakasz egyik vége sem érint közvetlenül vizet.

A 2. jelű azért nem fektethető így le, mert a végei nem érintkeznek az árokrendszer metszéspontjaival.

ÜLTETVÉNYEK

A játékosok minden fordulót árveréssel kezdenek (1.fázis), ahol ültetvényeket vesznek, majd azokat a táblára helyezik. Nem kötelező sem a már ottlévő ültetvényekkel, sem valamelyik csatornával való szomszédság az elhelyezéskor, de legtöbb esetben érdemes majd úgy alakítani. Az ültetvénylapkák bal-felső sarkánál látható egy/két kis jel. Amikor a játékos új lapkát lehelyez, rögtön rátesz a terményjelzőből annyit, amennyi jel van rajta. (Azonban KETTŐNÉL NEM LEHET TÖBB a terményjelzőkből!)

Az viszont előfordulhat, hogy a lapkára eggyel kevesebb terményjelző kerül, mint amennyit az megkívánna. (A licitáláskor - lásd később - passzolás esetében.)

Példa az ültetvények és terményjelzők elhelyezésére :



ANIKÓ egy burgonyaültetvényt tett le, s azon egy jel van; lila színben játszva a lila terményjelzőiből egyet ráhelyez.
CHRIS banánlapkáján egy jel van - rátesz a fekete terményjelzőiből egyet.
A szürkében játszó DAGMAR, és a bézs BERND paprikaültetvényt helyez le, s mivel azok két jelesek, két-két darabot raknak rá a jelzőikből.



Tanács: a terményjelző a lehelyezésekor takarja el az ültetvénylapkák sarkában lévő munkás jelét !

Olyan parcella (ültetvény), ami legalább az egyik oldalával érintkezik a csatornahálózattal, a játék további részében öntözöttnek tekintendő, és e helyek termést fognak hozni. Ellenben azokról az ültetvényekről, amelyek víz nélküliek, minden forduló végén egy terményjelző le kell kerüljön (és az ki is kerül a játékból!). Amikor egy ültetvény a következő forduló végére ismét jelzőt veszítene, de már nincs rajta, akkor a lapkát meg kell fordítani, többé nem lesz művelhető, mivel elsivatagosodott...



A forduló végére DAGMAR (szürke) paprikaültetvénye nem kap vizet (nincs érintkezése a csatornahálózattal). Emiatt az egyik terményjelzőt le kell vennie a lapkáról, és a dobozba tenni.

A kizárólag oldalélükkel kapcsolódó, azonos fajta ültetvényeket "nagybirtoknak" nevezzük. Mivel nem a tulajdoni viszony, hanem az azonos növényfajta alapján jöhet létre ilyen, több gazda terményjelzője is rajta lehet. Egy nagybirtok nem oszthatóik részekre az öt keresztelő csatornarész(ek) miatt. Egy nagybirtok értékét a rajta lévő terményjelzőknek és a birtokalkotó lapkák számának a szorzata teszi ki.

Tanács Akinek sok terményjelzője van egy nagybirtokon, annak érdemes növelnie és öntöznie azt. Ugyanakkor fontos azoknak a birtokok növekedését akadályozni (akár kiszáritani), melyekből mások húznának komoly hasznot.

F o n t o s !

A játék befejezésénél a víz nélkül maradt ültetvények mind sivataggá válnak - akár még van rajta, akár nincs terményjelző!
A sivatagos parcella nem tartozik egyetlen nagybirtokhoz sem.



Az illusztráción három nagybirtok látható :

Az 1. számú (paprika -piros) 5 parcellából áll.

A 2. számú (cukornád -zöld) nagybirtok 3 parcellát fed le.

A 3. számú (banán -sárga) közvetlen a kút mellett 2 lapkából áll.

A paprikás birtok pillanatnyi értéke a következő:

÷ ANIKÓ (lila) számára: 10 pont (5 ültetvény x 2 terményjelző)

÷ BERND (bézs) számára: 20 pont (5 ültetvény x 4 terményjelző)

÷ DAGMAR (szürke) számára: 5 pont (5 ültetvény x 1 terményjelző)

A birtokot nem képező, egyedülálló ültetvények pontértéke azonos a rajta lévő terményjelző mennyiséggel.

Figyelem:

a balszélen fekvő két parcellányi paprikaültetvény nem jut vízhez.

Ha nem tud oda is az öntözőcsatorna időben kiterjedni, akkor el fognak sivatagosodni, és csökken a nagybirtok értéke is.

A játék menete

A játék 11 fordulóból áll (5 fős játéknál 9-ből). Egy-egy forduló 7 fázist tartalmaz, amik egymáshoz kapcsolódva következnek.

1. fázis : Ültetvények felfedése és az árverés
2. fázis : Az Árok-ásó szerepcseréje
3. fázis : Az ültetvények elhelyezése
4. fázis : Az Árok-ásó lepénzelése
5. fázis : Soronkívüli csatornanyitás
6. fázis : Kiszáradás (az utolsó fordulóban ez a fázis elmarad)
7. fázis : Jövedelemszerzés (utolsó fordulóban már nincs)

1. fázis: Az ültetvények felfedése és az árverés

Az Árok-ásó a kihelyezett 4 (öt fős játékban 5) lapkaoszlop legfelső lapjait felfordítja. Ezt követi a licitálás, mely során mindenki csak egy ajánlatot tehet. Az Árok-ásótól balra ülő kezdi a licitet: bejelenti, hogy mennyi pénzt (escudót) ajánl, de passzolhat is. A licit az órajárás szerint folytatódik. A következő is egy tetszőleges, még el nem hangzott összegű ajánlatot tehet - de lehet kisebb is az előbbinél - vagy pedig passzolnia kell. (Több játékos is passzolhat.) Minden ajánlatnak az összegét - késedelem nélkül - a játékos jól láthatóan le kell tegye maga elé. Az árverés akkor fejeződik be, amikor az Árok-ásó is megtette az ajánlatát. A bemozdott összegben utólag tilos változtatni.

2. fázis: Az Árok-ásó szerepcseréje

A legalacsonyabb ajánlattevő (illetve aki elsőként passzolt) megkapja az Árok-ásó jelölőt - innentől ő az új Árok-ásó.

3. fázis: Az ültetvények elhelyezése

A legmagasabb ajánlatot tett játékos most választ egyet a felfordított ültetvénylapkák közül. Úgy helyezi a tábla egy üres négyzetére, hogy saját terményjelzőiből is rátesz annyit, ahány munkásjel van a letett lapkán: ha 1, akkor egy terménykockát; ha 2, akkor kettőt.

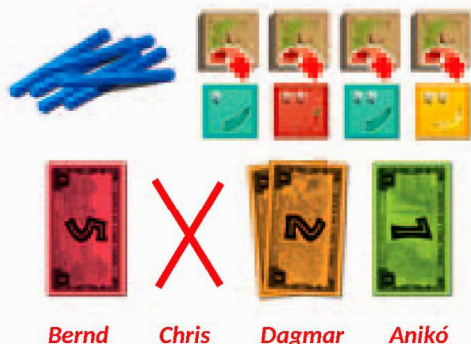
Mikor ezzel végzett, az ajánlatban második legmagasabbat tevő következik, aki hasonlóan választja és helyezi el ültetvényét. Ha a licit során volt passzoló, ő utolsóként végzi ezt el. Ha többen is passzoltak, közülük - az ajánlattevők után - elsőként az kerül sorra, aki UTOLJÁRA passzolt, majd az, aki őelőtte passzolt, és így tovább.

Fontos! Az árverésen passzolók a választott ültetvényükre mindig egyel KEVESEBB terményjelzőt raknak, mint amennyi a jel rajta; tehát ha két jeles a lapka, akkor 1 terménykocka, ha egy jelű, akkor terményjelző nélkül marad a letett ültetvény.

Három fős játékban egy ültetvénylapka megmarad. Ezt a fázis végén a legmagasabb ajánlattevő szintén a táblára teszi, de terményjelző nem kerül rá. A lehelyezés úgy kell történjen, hogy legalább egyik oldalával szomszédos legyen egy el nem sivatagosodott ültetvényvel. Ez a területrészt semleges marad (nem tartozik egy játékoshoz sem), de ha öntözik, része lehet egy "nagy ültetvénynek". Ha csak sivatag(ok) mellett van(nak) szabad hely(ek), akkor ilyen mellé kerül.

Miután mindegyik felfordított ültetvénylapka a táblára került, a licit résztvevői **befizetik az ajánlatokat a bankba.**

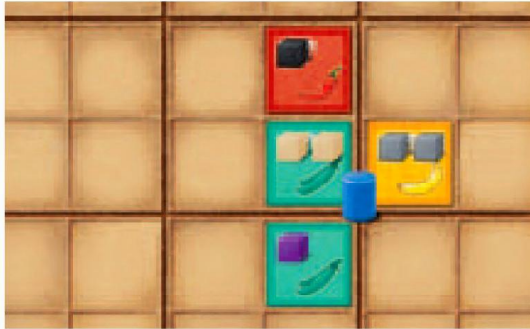
Példa az első három fázisra :



BERND ül az Árok-ásó (Anikó) baloldalán - így ő kezdi a licitet, és 5 escudót kínál. CHRIS nem akar licitálni, passzol. DAGMAR 4 escudót ajánl. Végül ANIKÓ 1 escudót mond.

A passzoló (CHRIS) ajánlata a legalacsonyabb, ő kapja meg ebben a fordulóban az Árok-ásó szerepet (így a jelölőt is).

BERND tette a legmagasabb ajánlatot, elsőként ő választ és helyez a táblára egyet az ültetvények közül. Utána DAGMAR, majd ANIKÓ és végül CHRIS.



BERND babültetvényt választ, amin két munkás jele van, terményjelzőiből (bézs) kettőt a jelekre helyez.

DAGMAR a banánültetvényt veszi el, ami szintén két munkást kér, így a lehelyezést követően két jelzőjét (szürke) rakja rá.

ANIKÓ a babültetvényt viszi, az egy munkással is beéri. A táblára került lapkára terményjelzőiből (lila) egy kerül.

CHRIS az utolsó a sorban. A választott paprikaiültetvény ugyan két munkást igényelne, de mivel passzolós volt, csak egy terményjelzőt (fekete) tehet rá.

A lehelyezéseket követően befizetik ajánlataikat a bankba.

4. fázis: Az Árok-ásó lepénzelése

Minden játékosnak módjában áll egy javaslatot tenni az Árok-ásónak arra, hogy hol készüljön el a következő csatornaszakasz. A javasoltak közül - ha az Árok-ásó elfogadja a kenőpénzt - csak egy fog megvalósulni. Az Árok-ásótól balra ülő tesz először javaslatot, majd sorban a többiek. Minden játékosra csak EGYSZER kerül sor, amikor is el kell döntenie, hogy

1/. egy új szakaszt javasol ; vagy 2/. támogat egy már elhangzott javaslatot ; vagy 3/. passzol.

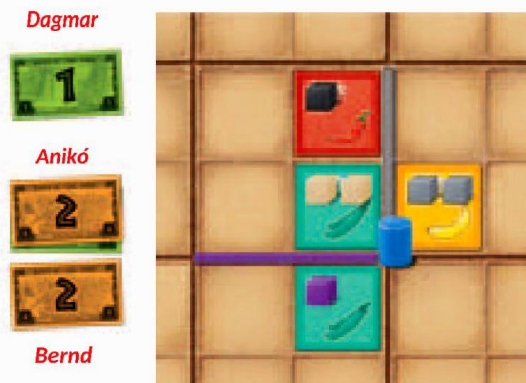
1.) Javaslat új árok kiásására

A játékos a saját "javaslati" csatorna-jelölőjét - a csatorna elhelyezés szabályait betartva - az árokhálózat azon részére teszi, ahol egy új csatornaszakaszt szeretne építtetni. Ezzel egyidőben min. 1 escudó kenőpénzt fel kell ajánlania az Árok-ásónak. A javaslat tevője a pénzt JÓL LÁTHATÓAN maga elé teszi. A további ajánlattévők felkínálhatnak többet-kevesebbet is.

2.) Javaslat támogatása

Ha valaki egy elhangzott javaslatot szeretne inkább támogatni, akkor a saját anyagi támogatását (min. 1 escudó) a javaslatot tévő pénze MELLÉ kell tegye (célszerűen arra mérőlegesen). A pénzek együttes értéke egy ÚJ ajánlatként tekintendő!

3.) **Passz:** aki passzol, az nem tudja befolyásolni az új csatornaszakasz helyét.



DAGMAR (aki az Árok-ásótól balra ül, szürke színű Javaslati csatorna-jelölőjét a három felső ültetvény közé fekteti, jelezve kívánságát. Ezután azonnal maga elé teszi az Árok-ásónak szánt pénzt (min. 1 escudó).

ANIKÓ lila javaslati-jelölőjét a babültetvények közé helyezi, és 3 escudó kenőpénzt tesz maga elé.

BERND (bézs) egyetért ANIKÓ javaslatával (mivel így vízhez jutnának babültetvényei). Támogatásként 2 escudót tesz (mérőlegesen) ANIKÓ 3 escudójához, ami ettől már egy 5 escudós ajánlatnak számít.

Miután mindenki tett EGY javaslatot/támogatást/passzolt, az Árok-ásó szabadon dönt, hogy elfogadja-e az egyik ajánlatot (nem kell a legmagasabb mellett döntenie), VAGY a saját tervét fogja megvalósítani. Ha elfogad egyet, akkor az oda letett ajánlati-jelölőt visszaadja a tulajdonosának, és helyébe letesz egy kéket a készletből, majd magához veszi az ezért megajánlt kenőpénzt. Ha viszont a saját tervét valósítja meg, akkor egy neki tetsző helyre fektet le egy ugyancsak a készletből vett kék csatornaszakaszt - a lehelyezés szabályai szerint. Ekkor ő fizeti meg a banknak a legmagasabb ajánlat árát + még 1 escudót.

SPECIÁLIS ESET: ha mindenki passzolt, akkor az Árok-ásó 1 escudóért bővítheti a hálózatot. Ha ezt nem akarja, akkor ebben a fordulóban nem lesz csatornabővítés - és senki sem fizet.

A fázis befejezéseként az egyéni javaslati jelölők visszakerülnek a tulajdonosaikhoz. Akik alulmaradtak a lepénzelésben, visszaveszik pénzüket.



CHRIS elfogadja DAGMAR ajánlatát (1 escudót). Elvesz egy kék csatornajeletőt a készletből, és kicseréli DAGMAR szürke ajánlati jelölőjével, ami visszakérül tulajdonosához.

ANIKÓ és BREND is visszaveszik pénzeiket, ANIKÓ a lila jelölőt.

Figyelem:

Ha CHRIS nem az ajánlatok szerint, hanem saját elhatározásból más helyen ásná meg az árkot, és így máshol bővílné a hálózat, akkor a legmagasabb ajánlat + 1 escudót kellene fizessen be.

5. fázis: Soronkívüli csatornanyitás

Az Árok-ásótól balra ülőtől sorban mindenki nyilatkozik, hogy a saját kék csatornáját (amit a játék során egyszer lehetséges felhasználni) most kívánja-e rákötni az éppen meglévő hálózathoz (a lehelyezésre vonatkozó szabályok szerint!). Aki elsőként dönt a rácsatlakozásra, a "soronkívüli" csatornáját a táblára teszi a lehetséges és neki tetsző árokszakaszra - INGYEN! A fázis ezzel véget is ér, mert egy fordulóban csak egy soronkívüli rákötés történhet. **Tipp:** az egyszeri alkalom miatt alaposan meg kell fontolni, mikor a legcélravezetőbb használni.

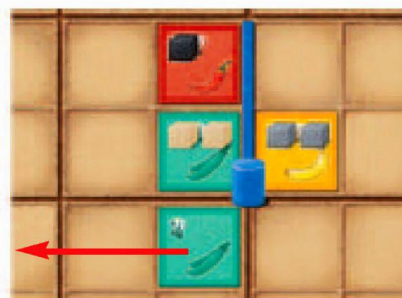
6. fázis: Kiszáradás (az utolsó fordulóban ez a fázis elmarad)

Öntözött ültetvény az, aminek legalább egyik szélét csatorna határolja. Olyan ültetvények, amik MOST víz nélküliek, lapkánként elvesztenek egy terményjelzőt (a dobozba kerülnek). A terményjelző nélkül maradó ültetvény semlegessé válik. Amikor e fázis kezdetén már semleges egy ültetvénylapka, akkor az most elsivatagosodik: a lapkát meg kell fordítani. Ezek a játék alatt már nem művelhetők újra, tulajdoni szerepe sincs tovább.

ANIKÓ babültetvénye nem kap vizet. Emiatt le kell vennie a terményjelzőjét erről a lapkáról, és az kikerül a játékból.

Figyelem :

Jelenleg két babültetvény egy nagybirtokot képez. Ellenben ha a következő forduló végéig sem kap öntözést a most semlegessé vált alsó ültetvényrész, el fog sivatagosodni !



7. fázis: Jövedelemszerzés (az utolsó fordulóban már nincs)

Minden játékos kap a banktól 3 escudót tőkájének növelésére.

Megjegyzés : A "SANTIAGO" alapvetően nem egy alkukötésekre építő játék. Ettől függetlenül bármely fázisban folytathatók megbeszélések, de egyezségek kötése sem kötelező érvényű.

A játék befejezése

A játék akkor fejeződik be, amikor a játékoszámtól függő 11, ill. 9 forduló után elfognak az ültetvénylapkák. Először az ültetvények esetleges végső kiszáradását ellenőrizzük, majd a kiértékelés következik.

1. VÉGLEGES KISZÁRADÁS

Minden ültetvényparcella, ami víz nélkül maradt, sivataggá válik, még azok is, amelyeken VAN terményjelző !

A jelzőket le kell venni, és a lapkát meg kell fordítani.

2. ÉRTÉKELÉS

→ Mindenki megtartja a nála lévő pénzt. Ezenfelül egy-egy játékos további pénzt kap a banktól azokért a nagybirtokokért, amiken van terményjelzője. Egy birtokot alkotó ültetvénylapkák számát meg kell szorozni a szóbanforgó játékos ottlévő terményjelzőinek mennyiségével - ez adja azt az összeget, amit a bank kifizet. Az egyes birtokokat külön-külön, egymás után így kell értékelni.

→ Az egyedi, önmagában álló ültetvény a rajta lévő terményjelző mennyisége szerint hoz pénzt: jelzőnként 1-1 escudót.

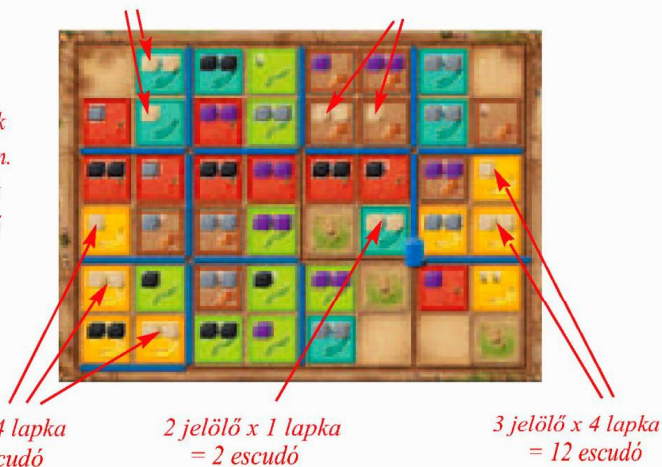
Tanács: Célszerű a játékosok értékelését külön elvégezni. Pl. először a bézs játékos eredménye kerül kiszámításra, mely során ezek a jelölők lekerülnek a tábláról. Az utánuk járó pénz kifizetését követően egy másik (mondjuk a szürke) játékos következik.

3 jelölő x 3 lapka = 9 escudó

3 jelölő x 4 lapka = 12 escudó

Példa a kiértékelésre :

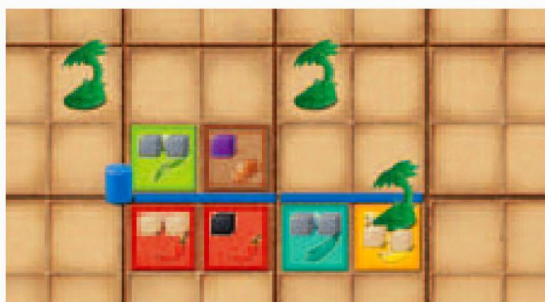
Külön kerül kiszámításra minden olyan nagybirtok és önálló ültetvény, melyeken bézs terményjelző van. A jelzők azonnal lekerülnek, hogy egyszer legyenek számolva. Az öt bézs jelzős ültetvény-csoportért 55 escudó jár. (9+12+20+2+12)



A játékmenetet egy gyors áttekintés segítheti, ami a következő oldalon található.

A 3 pálmafás játékváltozat

A játék kezdetén a 3 pálmafát a tábla 1-1 négyzetére kell tenni, azonban nem kerülhetnek sem a kút, sem egymás mellé még átlósan sem. A majd oda kerülő ültetvénylapokon ezek a fák egy plusz terménynek tekinthetők a végső értékelés alkalmával. Ha ilyen pálmás ültetvény nem jut vízhez, a forduló 6. fázisában veszít egy terményjelzőt. Jelző nélkül az ilyen ültetvény is semlegessé válik, és ha a következő fordulóban nem lesz öntözve, elsivatagosodik; a pálmajelző kikerül a játékból.



BERND egy banánültetvényt tesz egy pálmafás parcellára. (A pálmát ráteszi a lapkára.) Mivel az ültetvénylapján két munkás jele van, két db terményjelző kerül rá. Ha a játék végéig ezek rajta maradnak (öntözött marad az ültetvény), a kiértékelésnél 2+1 pontot kell számolni - független attól, hogy birtokrésze-e vagy önmagában áll.



If you have comments, questions, or suggestions, please contact us:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

Gyorsjáték áttekintő

Ez a rövid összefoglaló felfrissíti a játékot már ismerők emlékezetét, továbbá áttekintést ad az egyes fázisok menetéről. Ha egy kérdésre itt nem lenne válasz, vissza kell lapozni a részletes magyarázathoz, ill. példákhoz. Az első játékhoz mindenképpen ajánlott azt átolvasni.

Előkészületek

Minden játékos megkapja a terményjelzőit (22 db), az azonos színű javaslati csatorna-jelölőt, 10 escudót és egy csatorna-jelölőt a soron kívüli csatornanyitásra. A többi pénzt, és a 11 (öt fős játékban 9) csatorna-jelölő rudat tegyük a tábla mellé. A Kutat a tábla vastag barna vonalainak egyik metszéspontjára állítjuk. Válasszunk egy játékost, ő kapja meg az Árok-ásót jelölő figurát.

A 45 ültetvénylapkát összekeverjük; 3-4 fős játék esetén a lefordított lapkákból - egyet visszatéve a dobozba - 4 db 11 lap magasságú oszlopot állítunk. Öt játékos esetében marad a 45 lapka; belőlük 5 db 9 lap magasságú oszlop lesz előkészítve.

Játékmenet

Minden forduló 7 egymást követő fázisból áll :

1. fázis : Ültetvények felfedése és az árverés

Minden oszlopból felfordítjuk a felső lapkákat. Az Árok-ásótól balra indulva mindenki bemonddhat egy tetszőleges összegű ajánlatot (azt a pénzt rögtön maga elé téve). Lehet a már elhangzottnál többet, kevesebbet is ajánlani - akár passzolni is; azonosat viszont NEM. Licitálni csak egyszer lehet, utolsóként az Árok-ásó.

2. fázis : Az Árok-ásó szerepcseréje

A legkisebb ajánlattevő (ha többen is passzoltak, akkor az első) átveszi az Árok-ásót jelölő figurát.

3. fázis : Az ültetvények elhelyezése

A legmagasabb ajánlattevő szerint csökkenő sorrendben mindenki a táblára tesz egyet a felfordított ültetvénylapkákból. A lapkán látható munkásjel számának megfelelő terményjelölőt is ráhelyez. Aki passzolt, az választ utolsóként, és eggyel kevesebb jelzőt tehet csak le a lapkán jelzettnél. Ha többen is passzoltak, az választ előbb, aki utolsóként passzolt!

3 fős játékban egy ültetvénylapka megmarad. E fázis végén a legmagasabb ajánlattevő teszi a táblára ezt a lapkát, DE terményjelzőt NEM rakhat rá. Továbbá szomszédos kell legyen legalább egy, nem sivatagos ültetvényel. Nem fog egyik játékoshoz sem tartozni, de ha kap vizet, részévé válhat egy birtokká növe ültetvénynek. Ha csak sivatagos lapka mellé lehet rakni, akkor oda kerül.

A felfordított lapkák elhelyezése után a játékosok befizetik az ajánlatukat a bankba.

4. fázis : Az Árok-ásó lépénelzése

Mindenki tehet 1 javaslatot az Árok-ásónak, hogy hol bővüljön egy új szakasszal a csatornahálózat. Az Árok-ásótól balra ülő kezd, és a soron lévőknek három lehetőség adódik: I./ megjelöl egy még száraz árokszakaszt az Ajánlattételi csatornajejlőjével; II./ támogat 1 öt megelőző javaslatot. III./ passzolhat is (akár több játékos is). Új javaslat és támogatás esetén is legalább 1 escudót jól láthatóan azonnal fel kell ajánlani. Végül az Árok-ásó eldönti, hogy kiássa-e az egyik javasolt árokszakaszt (és az arra a szakaszra szánt kenőpénzt elveszi), AVAGY választ egy teljesen másik (alkalmas) helyet, és ott vezeti tovább a vizet. Utóbbi esetben ő fizeti be a legmagasabb ajánlat +1 escudó összeget a banknak. Ha mindenki passzol, de az Árok-ásó beiktatna egy új szakaszt, 1 escudóért megteheti. De ez sem kötelező.

5. fázis : Soronkívüli csatornanyitás

Választási lehetőség: az Árok-ásótól balra lévő játékostól sorban kezdve lehet jelezni, hogy a soron kívül lefektethető saját csatornaszakaszt most kívánja felhasználni - INGYEN! Fordulóként csak egy ilyen bővítés létesül, mégpedig mindig a sorban első jelentkezőjé.

6 fázis : Kiszáradás (az utolsó fordulóban ez a fázis elmarad)

Egy vizes csatornával sem érintkező ültetvényről lekerül (a játékból is) egy terményjelző. Ha már eleve jelző nélküli volt, akkor elsivatagosodik (meg kell fordítani), újra nem művelhető.

7. fázis : Jövedelemszerzés (utolsó fordulóban már nincs)

Minden játékos kap 3 escudót a banktól.

A játék vége

A játék 11 forduló (3-4 fős játékban), ill. 9 forduló (5 fős játék) után - amikor elfogynak az ültetvénylapkák - véget ér. A kiértékelés két szakaszra oszlik:

- 1) **Végleges kiszáradás** : azok az ültetvények, amik a forduló végén nem kapnak vizet, sivataggá válnak (lapjaik megfordítandók).
- 2) **Értékelés** : mindenki megtartja a nála lévő pénzt. Ezenfelül egy-egy játékos további pénzt kap a banktól azokért a nagybirtokokért, amiken van terményjelzője. Egy birtokot alkotó ültetvénylapkák számát meg kell szorozni a szóbanforgó játékos otlévő terményjelzőinek mennyiségével - ez adja azt az összeget, amit a bank kifizet. Az egyes birtokokat külön-külön, egymás után így kell értékelni. Az önmagában álló ültetvény a rajta lévő terményjelző mennyisége szerint hoz pénzt: 1-1 escudót.