

Felinia

MICHAEL SCHACHT

JÁTÉK ÖTLET

Katzburg városában a kereskedők a nagy hírt tárgyalják. A polgármester, Henry-Cat, aláírt egy kereskedelmi szerződést az újonnan felfedezett Felinia kontinensével. Értékes árukért cserébe (ritka könyvek, finom borok, precíziós órák, luxus ruhák, és kifinomult üvegáruk), Felinia királyságai engedélyt adtak kereskedelmi állomások létesítésére.

A helyek száma véges: Nagyon gyorsan kell cselekedned!

Négy hajót is bérelt a város, hogy látogassa Felinia öt országát. A fedélzetre szálláshoz a játékosoknak a Város piacairól megszerzett áruk bizonyos kombinációjára van szükségük, amit Felinia vezetői kérnek. Ez azt is jelenti, hogy elég pénzt kell keresni ahhoz, hogy ezeket az árukat megvásárolhassák a játékosok.

A különböző áruk árát a kereslet és kínálat határozza meg, és néha igen magas lehet! De ez az az ár, amit ki kell fizetni, hogy egy hajó fedélzetére kerülj, egy feliniai kereskedelmi állomás alapítása reményében. Talán aranyat és fűszert is gyűjthetsz közben!

Minden játékos egy Kereskedő családot képvisel, akiknek a célja, hogy legnagyobb gazdagságot elérjék addigra, mire az utolsó hajó is elhagyja Katzburgot.

ELŐKÉSZÜLETEK

Felinia játszható alapszabályokkal (ez következik rögvest) vagy haladó szabályokkal is (lásd 7. oldal).

Az alapjáték 3 -4 játékosnak javasolt

- Minden játékos elveheti egy szín játékosabláját, pénzjelzőjét, kereskedőit és licitjelzőjét, amiket maga elé tesz.

Négynél kevesebb játékos esetén a plusz, kimaradó elemek és a játékosablak kerüljön vissza a dobozba.



- Minden játékos tegye a pénzjelzőjét a játékosablakja "2" -es mezőjére. Ez azt jelenti, hogy minden játékos 2 ezüsttel kezdi a játékot.
- A játékosok számától függően mindenki két árulapka egyedi kombinációját kapja, amiket a játékosablakja közepére tesz. A pontos kombinációk a jobb oldali keretben láthatóak, és az Árvelőkészítés kártyán is fel van tüntetve.
- A megmaradt árulapkákat tegyék a zsákba.

A tervező: Michael Schacht
Profi játékkervező, szereti a zenét, és a kerékpározást. Több mint 100 "terméke" van, a legnagyobb sikere a 2007-es Év Játéka díj.

A www.michaelschacht.net oldalon gyakran ajánl kiegészítőket és egyéb dolgokat a játékaikhoz.



TARTALOM

1 kétoldalú játékosablak
4 játékosablak
4 db 3D hajó (2 részből állnak)

Fa bábuk:

40 kereskedő
4 pénzjelző
12 licitjelző

Lapok:

45 áru
30 kereskedelem
8 speciális
5 bónusz
20 hajó

55 Kártya:

11 arany
11 fűszer
11 étel
18 rejtélyes hely
1 kezdőjátékos
2 "Zárva a piac"
1 árvelőkészítés
1 vászonzsák
1 szabályfüzet

KEZDETI ÁRULAPKÁK

2 JÁTÉKOS



3 JÁTÉKOS



4 JÁTÉKOS



- A játéktábla szigetes oldalát válasszátok, és tegyétek ezzel felfele a játék terület közepére.



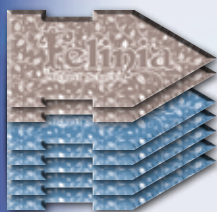
Felinia szigete 5 országból áll (ezek mindegyike más színű).

Minden ország 9 tartományra van osztva: egy tartomány egy kikötővel szomszédos, kettőben útkereszteződés van, és 6-ban kereskedelmiállomás.

• 2 játékos esetén tegyék rá 2 "Zárva a piac" kártyát a fentebbi módon.

• 3 játékos esetén tegyék rá 1 "Zárva a piac" kártyát a fentebbi módon.

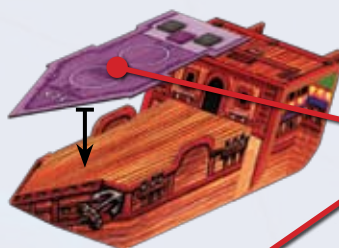
• 4 játékos esetén minden piac nyitva. Nem lesz szükségetek "Zárva a piac" kártyára.



• Keverjétek meg az 5 kék hátlapú hajólapkát, és képpel lefele tegyék egy pakliként a tábla mellé.

• Keverjétek meg az összes többi hajólapkát (a szürke hátlapúakat), és tegyék képpel lefele a kék hátlapú lapkákra.

• Szereljétek össze a 3D-s hajókat, és tegyék őket Katzburg kikötőjének 4 mezőjére.



• Vegyék el a 4 legfelső hajólapkát a pakliról, és képpel lefele tegyék őket az egyes 3D hajókra.

• Véletlenszerűen húzzatok két áru lapkát minden olyan piacra, amin nincs "Zárva a piac" kártya.



Az utolsó piac mező a játéktábla alján a Kereskedő cég, ahova soha nem kerül áru lapka.

• A 8 speciális kereskedelem lapkára nincs szükség az alapjátékban.



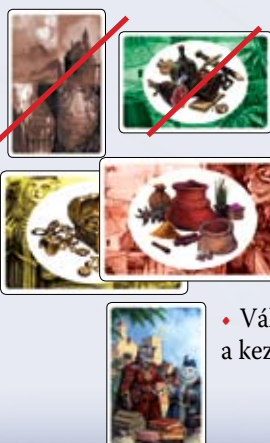
Csak a 30, alakot tartalmazó kereskedelem lapkát használjátok:



• Keverjétek meg a 30 kereskedelem lapkát, és képpel lefele tegyék egy megfelelő színű minden tartomány mezőre, amin van kereskedelmiállomás.



• Tegyék az öt bónusz-korongot erre a mezőre, képpel felfele.



• Az étel és a rejtélyes hely kártyákra nincs szükség az alapjátékban.

• A játéktábla mellett különítsétek el a fűszer- és aranykártyákat, és használjátok közös talonként a paklijaitok.

• Válasszátok kezdőjátékost. Ő kapja meg a kezdőjátékos kártyát, és kezdi el a játékot.

A JÁTÉK MENETE

A játék több fordulón át tart (kb. 10-12);

Egy forduló 5 fázisból áll:

1. Licitálás
2. Kereskedés
3. Felderítés
4. Raktározás
5. Következő forduló előkészítése


Minden fázist teljesen le kell zárni, mielőtt egy új fázisba kezdenének.


1. Licitálás fázis

Minden játékosnak van 3 licitjelzője. A kezdőjátékos kezd, és az órajárásának megfelelően folytatva, minden játékos letesz egyet ebből. Három kör után minden játékosnak minden licitjelzője le lesz téve, és ezzel véget is ér a Licitálás fázis.

Két módon lehet a licitjelzőt kijátszani. Vagy:

A) A játékos a saját játékosablájára teszi a licitjelzőt

Ezzel azonnal ezüst érméket  szerez.

Minden játékos táblán 3 nagy kör alakú mező van. Attól függően, hogy melyik körben van, a játékos a licitjelzőjét az első, második, vagy harmadik mezőbe teszi le (balról jobbra számolva), és kap 1, 2 vagy 3 . Ezt úgy jelzi, hogy a pénzjelzőjével 1, 2 vagy 3 mezőt lép jobbra.

A játékos nem léphet a pénzjelzőjével a "6." mezőn túlra. A többlet pénz elveszik.

Vagy

B) A játékos a játéktáblára teszi a licitjelzőjét

A játékos a licitjelzőjét bármelyik piacra vagy a Kereskedő céhre is leteheti. Így a Kereskedési fázisban lehetősége lesz árukat vásárolni és/vagy cserélni.

Ha már van egy vagy több licitjelző azon a helyen, ahova a játékos tenni a sajátját, akkor a licitjelzőjét a halom tetejére kell tennie.

Nincs semmilyen korlátozás a licitjelzők lerakásában: Minden játékos tehet egy vagy több licitjelzőt a saját játékosablájára, és/vagy egy vagy több jelzőt különböző piac mezőkre, és/vagy tehet egy vagy több jelzőt ugyanarra piac mezőre. 3 kör után, amikor minden játékos letette mind a 3 licitjelzőjét, a Licitálás fázis véget ér.

2. Kereskedés fázis

A játékosok most vehetnek és/vagy cserélhetnek árukat.

A piacok egyesével értékelődnek ki, a tábla tetején kezdve (nyíllal van jelölve), majd lefele folytatva. A Kereskedő Céh értékelődik ki utoljára.

Ezen helyek mindegyikén a körsorrendet a licitjelzők sorrendje határozza meg, az a játékos lesz a kezdő, akinek a licitjelzője legfelül van, és őt követik sorban a halomban alatta levők.

Vásárlás a piacon

A körében minden játékos csak olyan árut vehet, ami azon a piacon elérhető. Minden licitjelző pontosan egy áru lapka vásárlására ad lehetőséget.


Az adott lapka ára megegyezik az adott piacon levő licitjelzők összesített (színüktől függetlenül) számával.

Ha a játékos vesz egy árut, akkor visszalép a pénzjelzőjével, a kifizetett árnak megfelelően. Ezután elvesz egy áru lapkát, és a játékoslapjára teszi, a jelzőjét pedig a játékosablájára mellé.

Ha a játékosnak nincs elég pénze, vagy nem akar venni áru lapkát, akkor csak visszaveszi a licitjelzőjét, anélkül, hogy vásárolna is bármit. (ugyanaz történik, ha már nem maradt áru lapka).

Majd az adott hely következő licitjelzője kerül sorra.



Példa: A licitálás fázis második körében, a kék játékos a licitjelzőjét a játékosablájára második mezőjére teszi, és így kap 2  (a jelzőjét a 4-ről 6-ra lépteti).



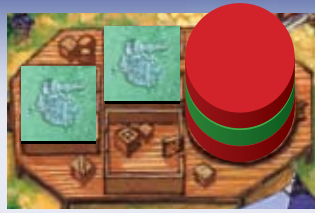
Példa: Piros a licitjelzőjét egy olyan piacra teszi, ahova a kék már tett egy licitjelzőt. Piros a jelzőjét ennek a tetejére teszi.



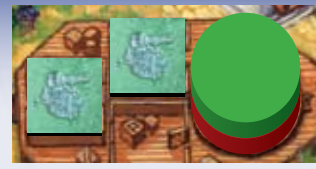
Az első piac, ami kiértékelésre kerül az a játéktábla tetején van. Egy kis fekete nyíllal is meg van jelölve.



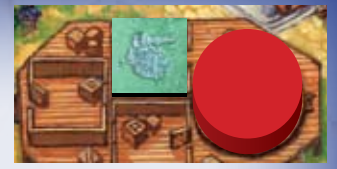
Példa: Az első piac mezőn 4 licitjelzőből álló halom van. Kék kezd, és elkölt 4 egy áru lapkáért a piac mezőről. Kék visszaveszi a licitjelzőjét.



Most a Piros vásárolhatna egy áru lapkát 3 -ért, de ő nem akar vásárolni, így ő csak visszaveszi a licitjelzőjét.



Zöld megvesz egyet a megmaradt áru lapkákból 2 -ért.



Piros megveszi az utolsó áru maradt áru lapkákból 2 -ért. lapkát 1 -ért.

Csere a Kereskedő céhnél

A korábban leírtaknak megfelelően, a legfelső licitjelző tulajdonosa kezdi a kört (ha egynél több van), és a csere ára az ezen a mezőn található licitjelzők számával egyezik meg (függetlenül azok színétől).

Hasonlóan a vásárláshoz, minden licitjelző pontosan egy cserére ad lehetőséget.

A játékos választhatja azt, hogy nem fizet, és csak visszaveszi a jelzőjét, vagy kifizeti az árat, és végrehajtja a következő két csere lehetőség egyikét:

A) Átválthatja egy áru lapkáját egy általa választott másik színűre (ha van) a zsákból. Ha a választott színből nincs, akkor egy másikat kell választania. Valamint kap még egy fűszert is a talonból. Mindkettőt maga elé teszi.

B) A talonjából egy aranyat és egy fűszert becserélhet a tábláról egy bónuszkorongra (átnézheti a paklit). Természetesen, ha nincs bónuszkorong, akkor ez a lehetőség nem elérhető.

A játékos a bónuszkorongot képpel lefele teszi maga elé (bármikor megnézheti, hogy mi is van előtte). Az arany és a fűszer visszakerül a talonba.



Példa: A kék játékos van a 2 elemű halom tetején. Kifizet 2 -t és becserél 1 aranyat és 1 fűszert egy bónuszlapkára.

A piros játékos 1 -t fizet és kicseréli az egyik áru lapkáját egy másikra a zsákból. Ő még kap 1 fűszert is.

Hajófedélzet az üzlet után

Amint egy játékos vett, vagy cserélt egy árut ("üzletet kötött"), akkor felszállhat egy hajó fedélzetére, de csak ha az adott hajón ábrázolt áruval és -vel rendelkezik, és ha a hajón van még szabad hely (kör).



Ezen a hajón 2 hely van. Egy kereskedővel való felszálláshoz szüksége van a játékosnak 3 áru lapkára: 2 darab ruhára és 1 darab üvegáru.



Ezen a hajón 1 hely van. Egy kereskedővel való felszálláshoz szüksége van a játékosnak 2 áru lapkára (2 db óra) és 1 -re.

Ezután leteszi egy kereskedőjét a talonjából a hajó egyik szabad mezőjére. Ha egynél több szabad hely van, akkor a kereskedőt a legelső üres helyre kell tennie. A szükséges/felhasznált áru lapkák visszakerülnek a zsákba, és a pénzjelző is visszább lép amennyit kell.

Ha a játékosnak van elegendő áruja (és) ahhoz, hogy egynél több kereskedőt tegyen le akár ugyanarra, akár másik hajóra, akkor ezt most szabadon megetheti.

Egy játékosnak több hajón is lehet kereskedője.

Egy játékos elfoglalhatja egy hajó mindkét mezőjét.

Fontos: A licitjelző vásárlás vagy csere nélküli visszavétele nem ad lehetőséget a játékosnak felszállni a hajó fedélzetére.

Ha a játékos elfelejtett hajóra szállni, és a következő játékos elkezdte a körét, akkor a következő üzletkötéséig kell várnia arra, hogy hajóra szállhasson.

Példa: A zöld játékos visszaveszi a licitjelzőjét a második piacról, anélkül, hogy vásárolna bármit is. Hiába van neki meg a szükséges áru lapkája egy hajóra szálláshoz, nem szállhat fel egy kereskedője sem, míg nem vásárol vagy cserél valamit.

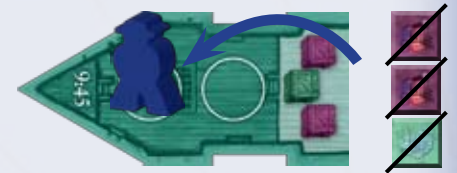
Példa: A kék játékosnak van már 4 áru lapkája,



és vesz egy órát:



Megvan a megfelelő kombinációja, és felszállhat a 9:45-ös, "Cheetah's Kingdom"-ba tartó hajóra (smaragd színű), ha felhasználja 2 ruháját, és 1 üvegáruját.



A "Cheetah's Kingdom"-ba tartó hajón két hely van, így a kereskedőjét az első helyre teszi (az orr felőli helyre), a hátsó helyet (tat felőli hely) üresen hagyja.

Úgy dönt, hogy felszáll az 5:00-ás "Lion's Kingdom"-ba tartó hajóra is (narancs színű), mivel megvan hozzá a szükséges 2 órája és 1 -je.

Ez után egy kereskedőjét ráteszi erre a hajóra is, és visszateszi mind az 5 áru lapkáját a zsákba, és 1 mezőt visszalép a pénzjelzőjével.



3. Felderítés fázis

Indulás:

Ha egy hajó minden mezőjét feltöltik, akkor készen áll elhajózni a rendeltetési helyre, amit a hajólapka színe mutat meg. Lépjetek a hajóval a cél hely kikötőjébe. Ha több hajó is kivitorlázna ezen fázis során, akkor azt egymás után tehetik meg, a hajólapkára írt indulási időpontok sorrendjében (a legkorábbi indulású hajózik ki először).

Abban az esetben ha egy hajó sem áll készen a kifutásra, akkor a legkorábbi indulási idejű hajózik el a cél kikötőjébe (akkor is, ha üres, ez esetben a hajólapka azonnal dobásra kerül).

Érkezés:

Amikor egy hajó megérkezik a cél kikötőjébe, akkor a fedélzetről a kereskedők eltávoznak, legfeljebb 3 lépést lépve .

- Az első lépés mindig a közvetlenül a kikötő melletti tartományba mozgás.
- Ezután a játékos felfedhet legfeljebb két kereskedelmi lapkát az országon (a kereskedelmi lapkák képpel felfele fordítva maradnak).
- Ezután a két megmaradt lépését használhatja fel arra, hogy elérje az országban felfordított két kereskedelmi lapka egyikét. Ehhez a szomszédos tartományokon keresztül, a megrajzolt útvonalon kell lépésről lépésre haladnia. Amikor a kereskedő olyan tartományba lép be, amire az alábbi jelek valamelyike van rajzolva, akkor azonnal megkapja a megfelelő jutalmat:



Kap 1 fűszert



Kap 1 aranyat



Kap 1



Húz egy áru lapkát a zsákból

Ha a kereskedő olyan tartományba lép, amin van egy képpel felfele fordított kereskedelmi lapka, akkor a mozgása véget ér, és a játék végéig ezen a mezőn marad. A játékos megkapja az adott kereskedelmi lapkát, és képpel lefele maga elé teszi (bármikor újra megnézheti).

A kereskedőnek tilos olyan tartományba visszatérnie, amit korábban már meglátogatott, és olyan tartományba nem léphet be, ahol már van egy másik kereskedő. A kereskedőnek olyan tartományba is tilos belépnie, amin lefele fordított kereskedelmi lapka van.

Ha egy hajón két kereskedő is van, akkor előbb az hajtja végre a teljes mozgását, aki előrébb állt, aztán a másik.

Amint minden kereskedő elhagyta a hajót, a hajólapka dobásra kerül, és az üres 3D hajó visszamegy Katzburg kikötőjébe.

Hazatérés: ha a kereskedő befejezte a mozgását, és nem tudott képpel felfele fordított kereskedelmi lapkájú tartományt elérni, akkor visszakerül a játékos talonjába (nem talált jó helyet kereskedelmi állomás létesítéséhez). *Az alapjátékban általában jobb elérni egy kereskedelmi lapkát.*

4. Raktározás fázis

Minden játékos legfeljebb 3 áru lapkát tarthat meg ingyen a következő körre.

Ha a játékos 2 -t fizet, akkor megtarthat egy negyediket is, de többet nem.

A többlet áru lapkákat el kell adni (vissza kell tenni őket a zsákba) 1 -ért darabját. *Ezen fázisig - természetesen- lehet a játékosoknak 3-nál több áru lapkája.*

5. Következő forduló előkészítése

Licitjelzők eltávolítása a játékos tábláról (és mellé tétele).

Hajók: minden üres 3D hajót töltsenek fel a pakliból képpel felfele fordított hajólapkával.

Ha nincs elég hajólapka az üres 3D-s hajók újra töltésére, akkor azonnal hajtásotok



Zöld kereskedő érkezik a Tiger's Kingdom kikötőjébe (lila színű).



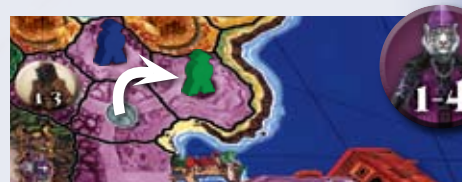
Első lépés: Zöld kereskedő a kikötővel szomszédos tartományra lép.



Ezután megfordít 2 kereskedelmi lapkát az országon



Második lépés: belép a -t tartalmazó szomszédos tartományba, és kap 1 -t .



Harmadik lépés: a Tigris kereskedelmi lapot tartalmazó szomszédos tartományra lép, a zöld játékos elveszi e lapkát, és a kereskedője a játék végéig ezen a tartományon marad.

Kártyák

Hogy kell használni a fűszer- és aranykártyák különböző értékeit?



A fűszer- és aranykártyáknak (és az ételkártyáknak a haladó játékban) két különböző oldala van. Használjátok az 1-es értékű oldalt, ha egy megfelelő elemetek van. Ha sok van, akkor csökkenthetitek a kártyák számát a 3-as értékű oldal használatával.

Hogy kell kezelni a kártyákat?

Minden kártyát (kivéve a rejtélyes hely kártyákat a haladó játékban) képpel felfele kell az asztalon tartani, hogy minden játékos jól láthassa.


vége az utolsó (teljes) felderítés fázist, amikor is minden hajó, amin van kereskedő (még ha nincs is teljesen feltöltve) kihajózik a fentebb leírt módon (lásd Játék vége).

Áruk újratöltése: Fel kell tölteni minden piacot (kivéve persze a bezárt piacokat), hogy 3 áru legyen mindegyiken, a zsákból véletlenszerűen húzott árukkal.

Kezdőjátékos kártya balra adása.

Áru, arany és/vagy fűszer eladása

A játékos bármikor (!) eladhat annyi aranyat, fűszert és/vagy árut, amennyit akar.

Az aranyért 2  -t kap, a fűszerért 1  -t, és 1  -t az árulapokért.

Tanács: Az árak a játéktábla jobb felső sarkában is fel vannak tüntetve.

Az arany- és fűszerkártyák visszakerülnek a talonba. Az árulapok visszakerülnek a zsákba.

A JÁTÉK VÉGE

Két módon érhet véget a játék:

1) Ha egy játékos az utolsó kereskedőjét is hajóra teszi a kereskedelmi fázisban

Minden játékos befejezi a kereskedelmi fázist a normál menet szerint.

A felderítés fázis során, MINDEN hajó elhagyja Katzburg kikötőjét (még ha nincs is teljesen teli). A felderítés fázist a szokásos módon kell végig játszani.

A "raktározás" és a "következő forduló előkészítése" kimarad. A játék vége, és értékelés következik.

2) Ha már nincs elég hajólapka újra tölteni minden hajót a Következő forduló előkészítése során

Minden hajó azonnal elhagyja Katzburg kikötőjét. Amelyiken van kereskedő egy szokásos felderítés fázist játszik le.

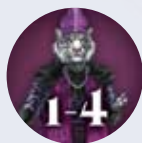
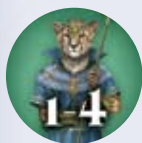
Az értékeléssel folytatódik ezután a játék (nincs "raktározás", és természetesen nincs "Következő forduló előkészítése" sem).

GAZDAGSÁG ÉRTÉKELÉSE

Minden játékos megszámolja a gazdagságpontjait.

- Minden típusú **kereskedmilapkát** külön kell értékelni.

A kereskedmilapkákra nyomtatott szám tartomány mutatja a korongok lehetséges értékeit:

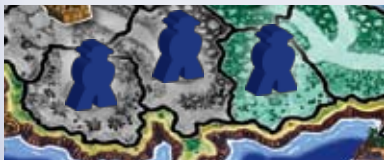


Ha a játékosnak csak 1 lapkája van egy típusból, akkor az 1 pontot ér.
Ha 2 lapkája van ugyanabból a típusból, akkor az mind 2 pontot ér.
Ha 3 lapkája van ugyanabból a típusból, akkor az mind 3 pontot ér.
Ha 4 vagy több lapkája van ugyanabból a típusból, akkor az mind 4 pontot ér.

Ha a játékosnak csak 1 lapkája van egy típusból, akkor az 1 pontot ér.
Ha 2 lapkája van ugyanabból a típusból, akkor az mind 2 pontot ér.
Ha 3 vagy több lapkája van ugyanabból a típusból, akkor az mind 3 pontot ér.

- Minden **Kereskedő csoportot** külön kell értékelni.

A csoport magába foglal minden olyan kereskedőt, ami a tartományokon van, és szomszédos egy másik ugyanolyan színű kereskedővel (nem számít, hogy egy vagy több országban vannak).



Ha a csoportban 3-an vagy többen vannak, akkor minden kereskedő 3 pontot ér.



Ha a csoportban 2 kereskedő van, akkor mindegyikük 2 pontot ér.



Egy kereskedőt tartalmazó csoport 1 pontot ér.

Változat nagyon tapasztalt játékosok részére

Az üres 3D hajó feltöltése után, a pakli legfelső hajólapkáját (ha van) fordítsátok képpel felfele.

Ily módon mindig lehet látni, hogy mi fog következni.

Nincs több fűszer/arany/áru?

Fűszer és arany elegendő mennyiségben van a játékban.

A játékosoknak optimalizálniuk kell a fűszer- és aranylapok két oldala segítségével, hogy annyi lapot szabadítsanak fel, amennyit csak lehetséges.

Mindazonáltal, ha a közös talon üres, akkor nem kaphat a játékos semmit.



Tanács: A pontok elosztásának összesítője a játéktábla jobb alsó sarkában is fel van tüntetve.



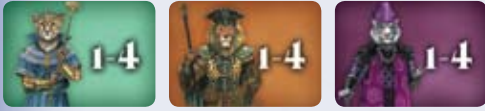
A játékos minden aranyáért 1 pontot kap.



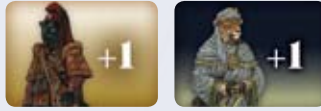
A fűszerek páronként 1 pontot érnek a játékosnak.



Minden áru lapkájáért 1 pontot kap a játékos.



Ezeket a bónuszlapkákat úgy kell számítani, mint egy plusz lapkát a megfelelő típusból.



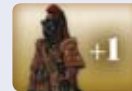
A +1 bónuszlapkák, minden, megfelelő típusú kereskedmilapka értékét 1-el megnövelik. A bónuszlapka maga nem ér pontot.

Értékelési példa: Kék játékosnak van:



Kap $5 \times 3 + 2 \times 2 + 1 = 20$ pontot.

Mivel van egy ilyen bónuszlapkája:



Kap még plusz 2×1 pontot a két Tigris kereskedmilapkájáért.



A 4 kereskedős csoportjáért, és a két db 2 kereskedős csoportjáért kap:

$4 \times 3 + 2 \times 2 + 2 \times 2 = 20$ pontot



A 2 áru lapkájáért, 2 aranyáért és 3 fűszeréért, $2 + 2 + 1 = 5$ pontot kap.

TOVÁBBI FONTOS DOLGOK: Fontos: A játéktáblán minden ország mellett fel van tüntetve, hogy milyen típusú kereskedmilaptyából mennyi van rajta.

Tanács: A hajólapkákhöz mindig legalább egy áru lapka kell a hajó színéből. A játékos előkészülhet olyan színű áru lapka gyűjtésével.

Tanács: Az utolsó 5 hajó lapka az 5 cél mindegyikéből egyet tartalmaz.

A játékosnak nincs joga megnézni a többi játékoshoz tartozó kereskedmilapka hátlapját a játék során.

HALADÓ JÁTÉK

A haladó játék 2-4 játékosnak javasolt.

A tapasztalt játékosok az alapjáték szabályait használják, a következő pluszokkal:

PLUSZ ELŐKÉSZÜLET

• Használjátok a játéktábla haladó oldalát (ami itt jobbra látható).



• Építsétek paklikat, mint az alapjátékban, de hozzatok létre egy paklit az ételkártyákból is.

• Keverjétek össze a rejtélyes hely kártyákat, és képpel lefele fordított húzópaklit csináljatok belőle. Tegyétek a többi mellé.

• Használjátok mind a 38 kereskedmilapkát. Keverjétek meg őket, és tegyetek képpel lefele egyet minden olyan tartományra, ahol van kereskedelmi állomás, az állomás színének megfelelően. **Ezután képpel felfele fordítsátok a lapkákat.**

JÁTÉKMENET

2. Kereskedelmi fázis

Egy harmadik fajta csere is használható: egy áruért kap egy másik fajta árut, meg egy ételt.



3. Felderítés fázis

Kereskedő mozgása: Az alap mozgás maximum 3 lépés. Mivel a kereskedelmi lapkák már képpel felfele vannak, a felfedés kimarad.

Minden elköltött ételéért a kereskedő tehet egy plusz lépést. Az étel azonnal vissza-kerül a talonba, amint felhasználásra került.

Hazatérés: Ne feledjétek, ha befejezte a mozgását a kereskedő, és nem ért el olyan tartományt, ahol van kereskedelmi lapka, akkor visszakerül a játékos talonjába.

Gyűjtés a jelekkel ellátott tartományokon:

Amikor a kereskedő olyan tartományra lép be, amire egy jel van rajzolva, akkor azonnal megkapja a megfelelő jutalmat:



Mint az alapjáték leírásában.



Kap 1 ételt



Felhúzza a legfelső 2 Rejtélyes hely kártyát, és az egyiket megtartja. De ne feledjétek: a játékos nem választhat olyan típusú Rejtélyes hely kártyát, amilyen már van a birtokában.

Minden begyűjtött jutalom (étel, áru, stb.) azonnal fel is használható.

A JÁTÉK VÉGE

Értékelés

Ha a játékosnak egy rejtélyes hely kártyája van, kap érte 1 pontot.

Ha a játékosnak kettő vagy több rejtélyes hely kártyája van, mindegyikért 2 pontot kap.

Emlékeztető!

A kereskedő nem mehet vissza olyan tartományra, amit már meglátogatott.

A kereskedő nem léphet be olyan tartományba, ahol már van egy másik kereskedő.

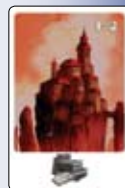
Ha a kereskedő olyan tartományba lép be, ahol van egy kereskedelmi lapka, akkor a mozgása véget ér. A játékos megkapja a lapkát, és a kereskedő a játék végéig azon a tartományon marad.

Olyan kártya megtartáshoz, aminek az alján Könyv vagy Bor jel van, a játékosnak rendelkeznie kell a megfelelő áruval. Vissza kell tennie a zsákba az árut (felfedve a kártyát, ha bizonyítékra van szükség).

A megmaradt kártyát a pakli aljára kell tenni.

A játékosok titokban tarthatják a rejtélyes hely lapjaikat a többiek előtt.

Megjegyzés: Gyakran előfordul, hogy a játékos nem tudja megtartani a lapokat.



Ételről

Étel nem adható el.

Az étel általában nem hoz pontot (csak a speciális kereskedelmi lapkával).

KÜLÖNLEGES KERESKEDELMILAPKÁK

Néhányuk a játék során fejt ki hatását, néhányuk plusz pontokat ad a végén.



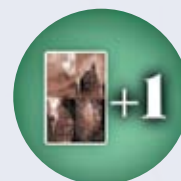
A játékos minden ételéért 2 pontot kap a játék végén.



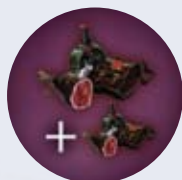
Minden fűszer 1 pontot ér a játék végén (a páronként 1 pont helyett).



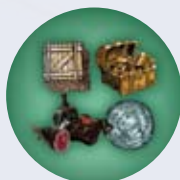
Az egyedül álló kereskedő a játék végén 1 pont helyett 2-t ér.



Minden rejtélyes hely kártya plusz 1 pontot ér a játék végén.



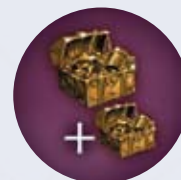
Mindig mikor olyan tartományba lép be a játékos, amin 1 vagy 2 étel jel van, kap 1 plusz ételt. Akkor is kap a játékos egy ételt, amikor megszerzi ezt a lapkát. Fontos: nem használható cserénél, hogy több ételt kapjon a játékos.



Azonnal kap a játékos egy ételt és egy aranyat a talonból. 1 -t szerez, és húz véletlenszerűen egy áru lapkát a zsákból. Ezután ez a speciális kereskedelmi lapka kikerül a játékból.



Mindig mikor olyan tartományba lép be a játékos, amin 1 vagy 2 jel van, kap 1 plusz -t. Akkor is kap a játékos 1 amikor megszerzi ezt a lapkát. Ne feledjétek, 6-nál több je nem lehet egy játékosnak sem.



Mindig mikor olyan tartományba lép be a játékos, amin 1 vagy 2 aranyjel van, kap 1 plusz aranyat. Akkor is kap a játékos egy aranyat, amikor megszerzi ezt a lapkát.