

# Puerto Rico

Andreas Seyfarth

## Üdvözlünk Puerto Ricóban!



Aki keményen dolgozik, biztosan megtalálja szerencséjét az Újvilágban, legyen bár elszánt ültetvényes, ügyes építész, jóságos polgármester, kiváló iparos, ravasz kereskedő, rendíthetetlen kapitány vagy szerencsés kezű aranyásó. Ahogy telnek az évek, minden szerepbe belekóstoltok, győzelmi pontokat gyűjtve közben. Aki a legjobb stratégiát választja és a legtöbb pontot gyűjti, lesz a játék győztese.



## A JÁTÉK CÉLJA



Az a célotok, hogy **Puerto Rico** idilli szigetének kormányzójaként felvirágoztassátok azt, a legtöbb győzelmi pontot gyűjtve.

Sorban választotok egy-egy szerepet (ültetvényes, építész, polgármester, iparos, kereskedő, kapitány, aranyásó), végrehajtva annak cselekedetét. Azonban a többiek is mind végrehajtják a választott szerepek cselekedetét, csupán ők nem részesülnek annak privilégiumából.

Figyeljetek egymásra – nehogy olyan szerepet válasszatok, amivel mások jobban járnak, mint ti magatok! Folyamatosan alkalmazkodnotok kell a változásokhoz – ettől lesz ennyire interaktív és összetett játék a **Puerto Rico**.

A cél a saját sziget fejlesztésével a lehető legtöbb győzelmi pont összegyűjtése.

**Aki soron van, választ egy szerepet és végrehajtja annak cselekedetét. Építkeznek, termel, telepéseket toboroz...**

**A játékosoknak túl kell járniuk egymás eszén ebben az összetett és interaktív stratégiai játékban.**

## A JÁTÉK ELEMEI



### ALAPJÁTÉK

5 játékos tábla	mindegyiken 12 hely ültetvényeknek (felül), valamint 12 városi építési telek (alul)
1 banktábla	
1 kormányzó kártya	ez jelzi, hogy ki az adott évben a kezdőjátékos
8 szerepkártya	egy-egy ültetvényes, építész, polgármester, iparos, kereskedő, kapitány, valamint két aranyásó
49 épületlapka	5 nagy drapp épület, 2-2 mind a 12 kis drapp épületből, valamint 20 feldolgozóüzem többféle színben
58 „ültetvénylapka”	8 kőbánya és 50 valódi ültetvény (12 indigó-, 11 cukor-, 10 kukorica-, 9 dohány- és 8 kávéültetvény)
1 kereskedőház	
6 hajó	1 telephajó és 5 kereskedőhajó (4, 5, 6, 7, illetve 8 hordónyi raktérrel)
100 telepes	kis barna fakorongok
50 áruháordó	11 indigó (kék), 11 cukor (fehér), 10 kukorica (sárga), 9 dohány (világosbarna), 9 kávé (sötétbarna)
50 győzelmipont-jelző (hatszögletű)	31 kék egy pontos és 19 sárga öt pontos
54 dublon	46 ezüst egydublonos, és 8 arany ötdublonos

### I. KIEGÉSZÍTŐ – ÚJ ÉPÜLETEK

Az I. kiegészítő 2 új nagy drapp épületet tartalmaz, valamint 12 új épületfajta mindegyikéből 2-2 kis drapp épületet.

### II. KIEGÉSZÍTŐ – NEMESEK

A II. kiegészítő 1 új nagy drapp épületet tartalmaz, 2 kis rózsaszín épületet, 6 új épületfajta mindegyikéből 2-2 kis drapp épületet, valamint 20 nemest (kis vörös fakorongok).

A kétszemélyes játék és a kiegészítők szabályait a 11–16. oldalakon találjátok.





# ELŐKÉSZÜLETEK (ALAPJÁTÉK, 3, 4 VAGY 5 JÁTÉKOS RÉSZÉRE)

A kétszemélyes játék előkészületeit a 11. oldalon találjátok.

Válasszatok egy kezdőjátékost és adjátok neki a kormányzókarttyát.

Mind vegyetek el:

- Egy játékos táblát
- 2 dublont (3 játékos esetén), 3 dublont (4 játékos esetén), illetve 4 dublont (5 játékos esetén), lerakva játékos táblátok jobb felső sarkára, a szélrózsára
- 1 ültetvénylapkát, képpel felfelé lerakva azt játékos táblátok bármelyik ültetvényhelyére (felső rész). A kezdőjátékos indigóültetvényt kap, a többiek az óramutató járása szerint sorrendben az alábbiakat veszik el:
  - 3 játékos esetén: 2. játékos: indigóültetvény, 3. játékos: kukoricaültetvény
  - 4 játékos esetén: 2. játékos: indigóültetvény, 3. és 4. játékos: kukoricaültetvény
  - 5 játékos esetén: 2. és 3. játékos: indigóültetvény, 4. és 5. játékos: kukoricaültetvény

A banktáblát rakjátok ki az asztal közepére:

- Rakjátok rá a megfelelő helyekre az alapjáték mind a 49 épületlapkáját.
- Az összes megmaradt dublont rakjátok az alsó részére (a bankra).

A többi tartozékot a lenti illusztráció szerint helyezzétek el. Az ábra a négy személyes játék előkészületeit mutatja.

**Győzelmpont-jelzők, külön kupacokban az egy- és ötpontos jelzők**

- 3 játékos esetén: 75 pontnyi
- 4 játékos esetén: 100 pontnyi
- 5 játékos esetén: 126 pontnyi

**Mind a 8 kőbányalapka (képpel felfelé)**

**A többi ültetvénylapka, megkeverve, képpel lefelé, kupacokban**

**4, 5 vagy 6 ültetvénylapka (eggyel több, mint ahányan játszatok), felcsapva a kupacok tetejéről, a kőbányák kupaca mellé lerakva**

**Szerepkártyák:**

- 3 játékos esetén: 6 kártya (az összes szerepkártya, kivéve az aranyásókat)
- 4 játékos esetén: 7 kártya (az összes szerepkártya, kivéve egy aranyásót)
- 5 játékos esetén: 8 szerepkártya

**Három kereskedőhajó:**

- 3 játékos esetén: a 4-es, az 5-ös és a 6-os rakterű hajó
- 4 játékos esetén: az 5-ös, a 6-os és a 7-es rakterű hajó
- 5 játékos esetén: a 6-os, a 7-es és a 8-as rakterű hajó

**Az összes áruhordó, szétválogatva áru fajták szerint**

**Kereskedőház**

**Telepeshajó:** rajta 3, 4 vagy 5 telepessel (annyival, ahányan játszatok)

**Telepesek:**

- 3 játékos esetén: 55 telepes
- 4 játékos esetén: 75 telepes
- 5 játékos esetén: 95 telepes



## A JÁTÉK MENETE

### ÉVEK

A játék több, általában kb. 15 fordulóból – azaz évből – áll. Minden év elején a kormányzó választ magának egy szerepkártyát, lerakva azt saját játékosáblája mellé. Minden szerepnek (kivéve az aranyásónak) van egy cselekedete és egy privilégiuma. Aki kiválaszt egy szerepet, az nem csupán annak cselekedetét hatja végre, hanem a privilégiumban is részesül (lásd később, a Szerepek fejezetben). Miután végzett, bal oldali szomszédja is végrehajtja ezt a cselekedetet (**de a privilégiumban nem részesül, hiszen nem ő választotta a szerepkártyát**), majd sorban, az óramutató járása szerint a többiek, míg mindenki sorra nem került egyszer.

Ez után a kormányzó bal oldali szomszédja választ egyet a megmaradt szerepkártyák közül, lerakva azt saját játékosáblája mellé, majd végrehajtja annak cselekedetét és privilégiumát. Utána az ő bal oldali szomszédja hajtja végre a cselekedetet (**de a privilégiumot nem**), majd sorban, az óramutató járása szerint a többiek, míg mindenki sorra nem került egyszer.

Utána az ő bal oldali szomszédja választ szerepet, és így tovább, amíg mindenki nem választott magának szerepet és mindenki végre nem hajtotta a szerepekhez tartozó cselekedeteket. Ezzel eltelt egy év, véget ért a forduló.

Mielőtt elkezdődne az új év:

A kormányzó arra a három szerepkártyára, amit ebben az évben nem vett el senki, lerak egy-egy dublont. Ezután mindenkinek vissza kell raknia szerepkártyáját a banktábla mellé. A kormányzó bal oldali szomszédja megkapja a kormányzókartát, a következő évben már ő lesz a kormányzó. A játék ezen a módon zajlik, míg véget nem ér valamiképp (lásd lentebb).

### A JÁTÉK VÉGE

A játék annak az évnek a végén ér véget, amelyben az alábbi feltételek bármelyike teljesül:

- A polgármesterfázis végén már nincs elég telepes a telepeshajó feltöltésére
- Az építésfázis során legalább egy játékos beépítette **mind** a 12 építési telkét (játékosáblája alsó részét)
- a kapitányfázis során elfogytak a győzelmipont-jelzők. Ha még további győzelmi pontokat szereztek, azokat papír és írószer segítségével tartásuk számon.

Ezután összesítétek győzelmi pontjaitokat, összeadva:

- A megszerzett győzelmipont-jelzőitek értékét (alkalmasint a papíron számon tartottakét is)
- Az összes épület pontértékét (vörös számok a jobb felső sarkokban), függetlenül attól, hogy **működnek-e** ezek az épületek **vagy sem**
- A működő nagy épületeitekért járó plusz győzelmi pontokat.

Az győz, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.

*Megjegyzés: egyenlőség esetén az ebben érintettek közül az a győztes, akinek összesítve a legtöbb pénze és áruja van (minden áruhordót 1 dublonnak számolva).*

A kormányzó választ egy szerepet, végrehajtva cselekedetét és privilégiumát, majd az óramutató járása szerint az összes többi játékos is végrehajtja a cselekedetet (a privilégiumot nem).

A kormányzó bal oldali szomszédja is választ egy szerepet, végrehajtva annak cselekedetét és privilégiumát, majd a többiek cselekszenek, és így tovább, mindig az óramutató járása szerint.

### Új év:

Miután már mindenki választott szerepet, az év véget ér.

A 3 ki nem választott szerepkártyára le kell rakni 1-1 dublont.

A kormányzó átadja a kormányzókartát bal oldali szomszédjának.

A játék véget ér, ha:

- már nincs elég telepes a telepeshajó feltöltésére
- legalább egy játékos beépítette mind a 12 építési telkét
- elfogytak a győzelmi pontok jelzői

Minden játékos összesíti:

- a győzelmipont-jelzői értékét
- az épületeiért járó győzelmi pontjait
- a működő nagy épületei plusz győzelmi pontjait

A játékot az a játékos nyeri, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.



## SZEREPEK

A szerepekre az alábbi általános szabályok vonatkoznak:

- Minden szerephez (kivéve az aranyásót) tartozik egy cselekedet és egy privilégium. Aki kiválaszt egy szerepet, az mind a cselekedetet, mind a privilégiumot végrehajtja. Utána az óramutató járása szerinti sorban az összes többi játékos is végrehajtja a cselekedet, de a privilégiumot nem.
- Mindig a szerepkártyát elvevő játékos hajtja végre először a cselekedet, és utána **mindig** az óramutató járása szerint jönnek a többiek.
- A soron lévő játékosnak választania kell egy szerepet, azonban választhat olyan szerepet is, amelynek cselekedetét (és/vagy privilégiumát) nem tudja vagy nem akarja végrehajtani.
- Minden szerep cselekedete opcionális mindenki számára (kivéve a kapitányét).
- Ha valaki szándékosan vagy kényszerűségből nem hajt végre cselekedetet, kimerad, bal oldali szomszédja következik.
- Ha egy szerepkártyán egy vagy több dublon van, akkor aki elveszi ezt a szerepkártyát, az megkapja ezt a pénzt, és utána végrehajtja a cselekedetét és a privilégiumát.
- A szerepkártya az év végéig az előtt a játékos előtt marad, aki kiválasztotta – ebben az évben másik játékos nem választhatja ezt a szerepkártyát.

**ÜLTETVÉNYES** – *Elveszel egyet a felcsapott ültetvénylapkák közül, lerakva azt saját szigeted egy ültetvényhelyére.*

A játékos, aki ezt a szerepet választja, elvehet egyet a felcsapott ültetvénylapkák közül vagy elvehet egy kőbányalapkát. Az elvett lapkát lerakja szigetének bármelyik ültetvényhelyére.

Ezután a többi játékos sorban, az óramutató járása szerint elvehet egyet a megmaradó felcsapott ültetvénylapkák közül, lerakva azt saját szigetének bármelyik ültetvényhelyére.

*A többiek nem vehetnek el kőbányát (kivéve, ha van működő építőműhelyük, lásd az Épületek leírásánál).*

**Rendrakás:** Miután mindenki végzett ezzel a cselekedettel, az ültetvényes azokat a felcsapott ültetvénylapkákat, amiket nem választott senki, az eldobott ültetvények kupacához rakja. Ez után a képpel lefelé lévő ültetvénykupacokból 4, 5, illetve 6 új ültetvénylapkát csap fel (eggyel többet, mint ahányan játszanak).

- *Ha a képpel lefelé fordított ültetvények kupacaiban már nincs elegendő lapka, az ültetvényes felcsap annyit, amennyit tud, majd megkeveri az eldobott ültetvényeket, új kupacokat alkotva belőlük, és végül felcsap annyit, amennyi hiányzik. Ha már semmiképp sem tud elegendő ültetvényt felcsapni, az elkövetkező években kevesebb ültetvénylapka áll majd rendelkezésre, így előfordulhat, hogy a későbbiekben a játékosok már nem tudják végrehajtani az ültetvényesfázisban a cselekedetüket*
- *Semmi szerepe nincs annak, hogy melyik ültetvényhelyekre kerülnek a lapkák. Az ültetvényhelyre már lerakott lapka a táblán mozgatható, viszont utóbb már nem távolítható el!*
- *Ha elfogytak a kőbányák, az ültetvényes privilégiuma többé nem használható, ahogy az építőműhely képessége sem.*

**ÉPÍTÉS** – *Vásárolsz egy épületlapkát, lerakva a szigeted egy telkére.*

A szerepet választó játékos elvehet **egyetlenegy** épületlapkát a banktábláról, egy dublonnal kevesebbet fizetve, mint amennyi az épület költsége (ez az ő privilégiuma); az épületlapkát lerakja szigete bármelyik üres építési telkére. Nagy épület lerakásához két, egymás alatti építési telekre van szüksége. Ez után sorban, az óramutató járása szerint a többi játékos is vásárolhat **egy-egy** épületet (de ők nem kapnak árendedményt), és lerakhatja azt a játékos táblája valamelyik üres építési telkére. Senkinek nem kötelező építkeznie. *Az egyes épületekről és képességeikről az Épületek fejezetben olvashattok.*

**Kőbánya:** Olcsóbban építkeztek, ha szigeteiken vannak működő kőbányák. Aki az építésfázisban épületet vásárol, annyiszor 1 dublonnal kevesebbet fizet a feltün-



**A szerepek általános szabályai:**

- **A szerepkártyát választó játékos jön először, végrehajtva mind az akciót, mind a privilégiumot.**

**A többiek csak a szerepkártya cselekedetét hajtják végre.**

- **Mindenkinek választania kell szerepet, de a cselekedeteket nem kötelező végrehajtani (kivéve a kapitányét). Aki nem hajt végre cselekedetet, passzol.**

- **Az elvett szerepkártya az év végéig az előtt marad, aki elvette.**



**Cselekedet:** A játékos elvesz egyet a felcsapott ültetvények közül, lerakva azt szigetének egy ültetvényhelyére.

**Privilégium:** Ültetvény helyett elvehető kőbánya.

**Rendrakás:** A fázis végén az el nem vett ültetvényeket el kell dobni, új ültetvényeket kell felcsapni.

**A fázishoz kapcsolódó épületek:** (részletek az Épületek fejezetben) építőműhely, hacienda és menedékház.

Ha egy játékos szigeten már mind a 12 ültetvényhely foglalt, ez a játékos az elkövetkező ültetvényesfázisokban sem kőbányát, sem ültetvényt nem vehet el.



**Cselekedet:** Minden játékos vásárolhat egy épületet, lerakva azt szigetének egy építési telkére.

**Privilégium:** Az épület költségénél 1 dublonnal kevesebbet kell fizetni.

**A fázishoz kapcsolódó épület:** egyetem.

**Az építési költség a működő kőbányákkal csökkenthető.**



tett költségnél, ahány működő kőbányája van, az alábbi korlátozással (ez a banktábla oszlopai fölött is látható): a banktábla 1. oszlopában lévő épületek költsége kőbánya révén legfeljebb 1 dublonnal csökkenthető, a 2. oszlopba tartozó épületek költsége már 2 dublonnal is csökkenthető, a 3. oszlop épületeinek költsége legfeljebb 3, a 4. oszlop épületeinek költsége legfeljebb 4 dublonnal csökkenthető. A kedvezményhez még hozzáadódhat az építész privilégiuma, de az építési költség sosem csökkenhet 0 dublon alá.

Akinek a szigetén betelt mind a 12 telek, az már nem vásárolhat újabb épületet.

*Megjegyzés: ha az építész úgy dönt, hogy nem építkezik, akkor a privilégiuma elvész (nem kap 1 dublont).*

### POLGÁRMESTER – Telepeseket kapsz a telepeshajóról.

A szerepet választó játékos a privilégiumaként elvehet egy telepest a telepések kupacából (nem a telepeshajóról!), majd elvesz egy telepest a telepeshajóról is. Ezt követően a többi játékos is, az óramutató járásának megfelelő sorrendben, elvesz egy-egy telepest sorban a hajóról, amíg az teljesen ki nem ürül. (Megjegyzés: így egy játékos több telepeshajóra is juthat.)

A lapkákon (ültetvények, kőbányák, épületek) 1-3 üres karika látható, és minden karikára lerakható egy telepes. Ha egy lapkán van legalább egy telepes, a lapka működőnek számít. Csak működő lapkák funkcióit lehet kihasználni. Kizárólag a polgármesterfázisban a játékosok az összes (azaz most és korábban szerzett) telepésüket elosztják a szigetükön lévő ültetvény-, kőbánya- és épületlapkák üres karikáin; az előző fordulóban lerakott telepések is átmozgathatók más karikákra. Ha valaki nem tudja az összes telepését lerakni, a megmaradtakat a szélrózsájára gyűjti, és a következő polgármesterfázisig nem nyúlhat hozzájuk.

**Rendrakás:** Miután mindenki elhelyezte telepéseit, a polgármesternek fel kell töltenie a telepeshajót. Összeszámolja, hogy az összes játékos szigetén hány üres karika van az épületeken (az ültetvények és kőbányák üres karikái nem számítanak), és ennyi telepest rak a kupacból a telepeshajóra. De legalább annyi telepest mindenképp raknia kell a telepeshajóra, amennyi a játékosok száma.

- Csak a polgármesterfázisban rakhatók, mozgathatók az üres karikákra telepések.
- Csak az rakhat telepest szélrózsájára, akinek a szigetén egyetlen üres karika sincs, az üres karikákat a lehetőségek határáig fel kell tölteni.
- A játékosok egyidejűleg rakják le, helyezik át telepeseiket. Ha azonban valaki úgy érzi, a többiek lerakása befolyásolhatja a döntését, akkor a játékosok sorrendben követik egymást: először a polgármester rakja le, illetve helyezi át összes telepését, utána pedig az óramutató járása szerint a többiek.
- Ha a polgármester és a játékosok elfelejtik a fázis végén feltölteni a telepeshajót, úgy később, ezt bepótolandó már csak a minimális mennyiségű telepes kerül csak fel a hajóra (annyi, amennyi a játékosok száma).
- Ha kifogyott a telepések kupaca, a polgármester már nem élhet a privilégiumával, és a telepeshajó sem tölthető fel a fázis végén.

### IPAROS – Árukat kapsz a készletből.

A szerepet választó játékos elveszi a készletből az előállítási kapacitásának (lásd a Feldolgozóüzemek fejezetének példáit) megfelelő árumennyiséget, és lerakja azokat a szélrózsájára. Ezt követően a bal oldali szomszédja kapja meg a készletből a neki járó árumennyiséget, és így tovább, az óramutató járása szerint. Miután mind végeztek, az iparos a privilégiumaként elvesz még egy áruhordót a készletből (csak olyan árut választhat, amelyet elő is állított).

- Ha a készletből kifogyott már az az árufajta, amiből valaki éppen előállítana, nem kap árut.
- Ha az iparos egyáltalán nem állít elő árut, akkor nem élhet privilégiumával, azaz nem kapja meg a plusz áruhordót.
- Az iparosfázis során bárhány áruhordó lehet a játékosok szélrózsáin.

*Példa:*

*Ha valakinek (aki nem az építész) 2 működő kőbányája van, 1 dublonért vehet haciendát, 3-ért irodát, 6-ért egyetemet. Ugyanő építészként a haciendáért 0, az irodáért 2, az egyetemért 5 dublont fizetne.*



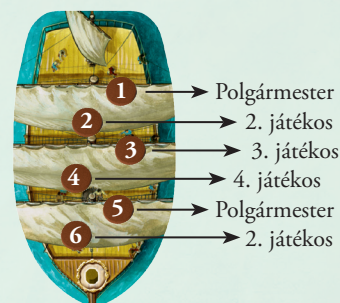
**Cselekedet:** A játékosok egymás után, sorban elvesznek egy-egy telepest, míg csak ki nem ürül a telepeshajó.

**Privilégium:** A fázis kezdetén kap egy telepest a telepések kupacából.

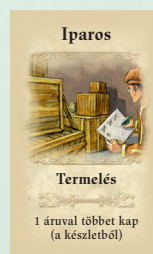
**Rendrakás:** A fázis végén fel kell tölteni a telepeshajót.

A fázishoz kapcsolódó épület: nincs ilyen.

*Példa (4 játékos):* Először a polgármester elvesz egy telepest a kupacból, majd a játékosok az óramutató járása szerint elvesznek egy-egy telepest a hajóról.



Így a polgármester összesen 3 telepeshajóra jut, a 2. játékos 2 telepeshajóra, a 3. és a 4. játékos csak 1-1 telepeshajóra.



**Cselekedet:** A játékosok árukat kapnak a készletből.

**Privilégium:** Kap plusz egy hordót olyan árufajtából, amiből állított elő. A fázishoz kapcsolódó épület: gyár.

Az iparos a legkockázatosabb szerep – vigyázzatok, nehogy az ellenfeleiteket magatoknál jobban segítsétek, amikor ezt a szerepet választjátok!



## KERESKEDŐ - Mindenki eladhat egy-egy hordónyi árut a kereskedőházban.

A szerepet választó játékos azonnal eladhat egy, a szélrózsáján lévő áruhordót a kereskedőházban. Lerakja a hordót a kereskedőház egy üres mezőjére, a bankból pedig megkapja áruért járó összeget (0 dublon a kukoricáért, 1 az indigóért, 2 a cukorért, 3 a dohányért, 4 a kávéért), valamint kap még 1 dublont privilégiumaként.

A pénzt szélrózsájára rakja. Ez után, az óramutató járása szerint, a többiek is mind eladhatják (ha tudják) egy-egy hordójukat a kereskedőházban. Kereskedéskor az alábbi szabályokat kell betartani:

- A kereskedőházban sosem lehet egy adott áruajtából egynél több hordó (kivéve, ha valakinek van működő hivatala).
- A kereskedőházban csak négy hordónak van hely. Ha a kereskedőház megtelt, a fázis véget ért, a hátralévő játékosok már nem adhatnak el árukat.

**Rendrakás:** A fázis akkor ér véget, ha megtelt a kereskedőház, vagy ha már mindenkinek volt lehetősége eladni. Ha megtelt a kereskedőház (4 hordó van rajta), a kereskedő visszarakja róla az árukat a készletbe. Ha a fázis végén négynél kevesebb hordó van a kereskedőházon, azok a következő kereskedőfázisig ott is maradnak.

- Ha a kereskedő nem ad el árut, nem élhet privilégiumával, nem kap 1 dublont a bankból.
- Kukoricát el lehet adni akkor is a kereskedőházban, ha érte 0 dublon a fizetség. Ha a kereskedő adja el a kukoricát, megkapja érte az 1 dublont a privilégiuma miatt.

## KAPITÁNY – Árukat hajózza be, hordónként 1 győzelmi pontért.

A szerepet választó játékos választ egy áruajtát, és abból annyi hordóját rárakja egy kereskedőhajóra, amennyit csak tud. Ezért hordónként 1 győzelmi pontot kap, valamint még 1-et privilégiumaként. Akármennyi hordót is rak a hajóra, csak egyszer, első behajózásakor kapja meg ezt a **plusz** 1 győzelmi pontot. A győzelmi pontok jelzőit képpel lefelé rakja le szélrózsájára, hogy a többiek ne tudják pontosan, mennyije van.

Ezután bal oldali szomszédja választ egy áruajtát, behajózva annyi áruhordóját, amennyit csak tud, hordónként 1 győzelmi pontért. Ez így megy körbe-körbe, az óramutató járása szerint, mígnem már **senki sem** képes árut behajózni (lásd lentebb). Ekkor a fázis véget ér.

**A behajózás szabályai:** Ebben a fázisban a játékosok az alábbi szabályok szerint hajózzák be áruikat:

- Egy kereskedőhajón csak **egyféle** áru lehet; például nem lehet dohány és indigó is egyazon hajón.
- Nem lehet ugyanolyan áru több hajón; ha például egy hajón már van kukorica, másik hajóra nem lehet kukoricát rakni.
- Ha valaki több üres hajó közül választhat, hogy melyikre hajózza be kiválasztott áruit, akkor azt a hajót kell választania, amelyikre több hordót tud rárakni.  
*Ha például 6 hordó dohányja van, és az 5-ös és a 7-es rakterű hajó is üres, mind a 6 hordó dohányját rá kell raknia a 7-es rakterű hajóra; nem dönthet úgy, hogy 5 hordó dohányt rak az 5-ös rakterű hajóra.*
- Amikor valaki sorra kerül, ha képes rá, be **kell** hajóznia árut; de egyszerre mindig csak **egyféle** árut hajózhat be. *(Ha lehetősége van rá, amikor megint rá kerül a sor, másféle áruját kell majd behajóznia.)*
- Amikor valaki behajóz egy áruajtát, annyi hordóját **kell** behajóznia, *amennyit csak tud.*
- Ha valaki többfajta árut is be tud hajóznia, szabadon eldöntheti, melyik áruajtát hajózza be. *Nem kötelező azt az áruajtát választania, amelyből több hordót tudna behajóznia.*
- Megtelt hajóra nem rakható újabb hordó.

**Raktározás:** Miután a játékosok végeztek az áruk behajózásával, megmaradt áruikat el kell raktározniuk vagy el kell dobniuk, az alábbi szabályok szerint:



**Cselekedet:** A játékosok egy-egy hordó árut eladnak a kereskedőházban és pénzt kapnak a bankból.  
**Privilégium:** Plusz 1 dublont kap az eladott árujáért.

**Rendrakás:** A fázis végén, ha megtelt a kereskedőház, a négy hordót vissza kell rakni róla a készletbe.

**A fázishoz kapcsolódó épületek:** kis piac, nagy piac és hivatal.

**Fontos, hogy a kereskedőház nem vásárol ugyanolyan árukat (kivétel: hivatal).**



**Cselekedet:** Áruk behajózása, hordónként 1 győzelmi pontért.  
**Privilégium:** A hordóért összesen járó győzelmi pontokon túl jár még 1 győzelmi pont.

**Rendrakás:** A fázis végén a játékosok elraktározzák vagy eldobják áruikat, és a kapitány kiüríti az összes megtelt hajót (a készletbe rakva róluk a hordókat).

**A fázishoz kapcsolódó épületek:** kis raktár, nagy raktár, kikötő és rakpart.

**Példa a kapitányfázisra (4 játékos):**

Három kereskedőhajó van, az 5-ös, a 6-os és a 7-es rakterű. A kapitányfázis kezdetén az 5-ös és a 7-es rakterű hajó üres, a 6-os rakterű pedig van 2 hordó indigó.

**Anitának,** a kapitánynak 6 kukoricája, 2 dohányja és 1 cukra van. Úgy dönt, behajózza a kukoricát, és mind a 6 hordóját rárakja a 7-es rakterű hajóra (nem választhatja az 5-ös rakterűt, mivel abba nem férne be az összes kukoricája). 7 győzelmi pontot kap (6-ot a kukoricáért, plusz 1-et a kapitány privilégiuma miatt).

**Jenő** következik, neki 1 indigója és 2 cukra van. A cukor mellett dönt, és mindkét hordóját rárakja a 5-ös rakterű hajóra. 2 győzelmi pontot kap.

**Évának** 1 kávéja, 3 kukoricája és 2 indigója van. Úgy dönt, 1 hordó kukoricát rárak a kukoricahajóra, meg is töltve azt. 1 győzelmi pontot kap.

**Márk** jön, neki 2 kukoricája és 4 dohányja van. Semmit sem tud behajóznia, kimanad.



- Minden játékos egyetlen hordót tarthat meg a szélrózsáján a fázis befejeztével. Akinek több hordója is maradt, annak el kell döntenie, melyik az az egy, amelyiket megtartja.
- Akinek van kis vagy nagy raktára, további hordókat is megtarthat (lásd később).
- Az el nem raktározható árukat a játékosok elveszítik, azokat vissza kell rakni a készletbe.

**Rendrakás:** A fázis végén a kapitány az összes megtelt hajóról visszarakja a hordókat a készletbe. A még nem teljesen megtelt hajókhoz nem nyúl, a hordók a következő kapitányfázisig azokon maradnak.

- Ha a kapitány egyáltalán nem hajózik be árut, nem kapja meg a privilégiumaként neki járó plusz 1 győzelmi pontot.
- A kapitány a privilégiumaként csak 1 plusz győzelmi pontot kap a fázisban. Ha egy második fajta árut is behajózik ugyanebben a kapitányfázisban, azért már nem kap második győzelmi pontot.

### ARANYÁSÓ – Nincs cselekedet.

Ehhez a szerephez semmilyen cselekedet nem tartozik; ám a szerepet választó játékos a **privilégiumaként** kap 1 dublont a bankból, amit szélrózsájára rak. Ezzel a fázis véget is ért.

Újra **Anita** jön, és rárakja 1 cukrát a cukorhajóra 1 győzelmi pontért (**nem** jár neki újabb plusz 1 győzelmi pont).  
**Jenő** behajózik 1 indigót 1 győzelmi pontért.  
**Éva** rárakja 2 indigóját az indigóhajóra, és kap 2 győzelmi pontot.  
**Márk, Anita** és **Éva** nem tud több árut behajózni, **Jenőnek** nem is maradtak áruai, így a fázis véget ér, Anitának rendet kell raknia. Mivel a kukoricahajó megtelt, arról a 7 hordó kukoricát a készletbe rakja. A következő kapitányfázis úgy kezdődik majd, hogy az 5-ös rakterű hajón 3 hordó cukor, a 6-os rakterű hajón 5 hordó indigó van, a 7-es rakterű hajó pedig üres.



**Cselekedet:**  
A szerepnek nincs cselekedete.  
**Privilégium:** Kap 1 dublont a bankból.

## ÉPÜLETEK

### AZ ÉPÜLETEKRE VONATKOZÓ ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

A játékosok a szigetük alsó részén, az építési telteken építkeznek. Minden épületlapkán látható két szám: a bal alsó sarokban, a karikában látható barna szám az építési költség (ez az építésfázisban számít), a jobb felső sarokban látható piros szám pedig azt mutatja meg, hogy hány győzelmi pont jár az épületért a **játék végén** (vagyis a játék közben nincs semmi szerepe).

Épületlapka bármelyik **üres** építési telkre lerakható. Játék közben minden épületlapka bármikor átrakható másik építési telkre (mivel a nagy épületek két egymás alatti építési telket foglalnak el, a lerakásukhoz néha át kell helyezni a kis épületeket). Ugyanakkor a már felépített épület **nem távolítható el** a tábláról. A felépített épület funkciója addig nem használható, amíg nem működik, azaz rá nem kerül valamelyik barna karikájára legalább egy telepes a polgármesterfázisban.  
*Megjegyzés: egyazon szigeten egy adott épületből csak egyet építhetünk.*

Kétféle épület van: a feldolgozóüzemek (többféle színben), amelyek árukat állítanak elő az iparosfázisban, valamint a drapp épületek. Változó, hogy az egyes épületeknek mik a funkcióik, mire használhatók a játék során – vagy a játék végén.

### A (TÖBBFÉLE SZÍNŰ) FELDOLGOZÓÜZEMEKRE VONATKOZÓ SZABÁLYOK

A feldolgozóüzemek állítják elő az iparosfázisban az indigót (kék), cukrot (fehér), dohányt (világosbarna) és kávé (sötétbarna). A kukorica (sárga) előállításához nincs szükség feldolgozóüzemre.

**Indigó, cukor, dohány és kávé előállítása:** Indigó, cukor, dohány vagy kávé előállításához az kell, hogy a játékosnak egyrészt legyen szigetén megfelelő működő ültetvénye, valamint városában megfelelő működő feldolgozóüzeme. A feldolgozóüzemek lapkáján látható karikák azt jelzik, hogy legfeljebb hány hordó árut tud előállítani az adott épület.

**Üres építési telkekre lehet építeni. Az épületlapkák áthelyezhetők más üres építési telkekre, de nem vehetők le a szigetről.**

**Senkinek sem lehet a szigetén két ugyanolyan épülete.**

**Csak a működő épületeknek lehet használni a képességeit (de a játék végén a nem működő épületekért is járnak győzelmi pontok).**





Egy feldolgozóüzem annyi hordó árut állít elő, ahány telepes van rajta és ahány működő, a megfelelő nyersanyagot biztosító ültetvény tartozik hozzá a szigeten. **Például** ahhoz, hogy valaki előállítson két hordó dohányt, rendelkeznie kell egy dohányszárítóval, rajta két telepessel, **valamint** szükséges, hogy legyen két működő dohányültetvénye. Ha van két működő dohányültetvénye, de a dohányszárítóján csak egy telepes van, csak egy hordó dohányt fog előállítani.

**Kukoricatermelés:** Ahhoz, hogy valaki az iparosfázisban kukoricát kapjon, csak az kell, hogy legyen a szigeten legalább egy **működő** kukoricaültetvény; a kukorica előállításához nincs szükség feldolgozóüzemre. **Ha például** valakinek a szigeten három kukoricaültetvénye van, és ezek közül kettőn van telepes, akkor az iparosfázisban két hordó kukoricát kap.

Az iparosfázisban minden játékos előállíthat többféle árut is – ha teljesíteni tudja az adott típusokhoz szükséges feltételeket.



## A DRAPP ÉPÜLETEKRE VONATKOZÓ SZABÁLYOK

Minden drapp épületnek van valamiféle speciális, akár a normál szabályokat is felülbíráló funkciója. Ezek a funkciók vagy valamelyik meghatározott fázisban, vagy a játék végén használhatók, de csak akkor, ha az épület **működik**. Az épületek funkciót nem kötelező kihasználni (ez például a rakpartnál lehet fontos). Tizenkétféle kis drapp épület van (egy építési telket igényelnek), valamint ötféle nagy drapp épület (két építési telket foglalnak el). A továbbiakban minden épületnél leírjuk, mire jó és melyik fázisban használható.

### KIS DRAPP ÉPÜLETEK

#### Kis piac (kereskedőfázis):

Amikor a működő kis piac tulajdonosa elad egy árut a kereskedőházban, azért eggyel több dublont kap a bankból.

#### Hacienda (ültetvényesfázis):

Az ültetvényesfázisban a működő hacienda tulajdonosa, mielőtt végrehajtaná cselekedetét, elvehet egy ültetvényt a képpel lefelé lévő lapkák valamelyik kupacának a tetejéről. Ha így tesz, ezt az ültetvénylapkát azonnal le kell raknia a szigetének egyik üres ültetvényhelyére (nem dobhatja el, ha nem tetszik neki).

**A feldolgozóüzem lapkáján látható karikák száma jelzi, hogy legfeljebb hány hordónyi áru állítható elő ebben a feldolgozóüzemben.**

**Kukorica előállításához nincs szükség feldolgozóüzemre.**

#### Példa:

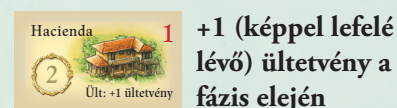
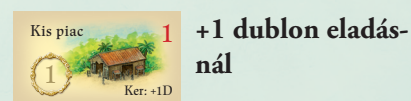
Ez a játékos ezeket az árukat állítja elő:

- ① 2 hordó kukoricát (minthogy a harmadik kukoricaültetvénye nem működik)
- ② 1 hordó dohányt (minthogy a dohányszárítójának a második karikája üres)
- ③ 3 hordó cukrot (minthogy a negyedik cukorültetvénye nem működik).

**A működő drapp épületek funkciói felülbírálják a normál szabályokat.**

**Az épületek funkcióinak a használata sosem kötelező.**

A könnyebbég kedvéért minden épületlapkán látható, melyik fázisban használható.





Ez után hajtja csak végre a normál cselekedetét, vagyis választ magának egyet a **képpel felfelé** lévő ültetvénylapkák közül.

*Megjegyzés: Hiába van a játékosnak működő építőműhelye, a haciendával nem vehet el kőbányát a képpel lefelé lévő ültetvénylapka helyett.*

### Építőműhely (ültetvényesfázis):

Az ültetvényesfázisban a működő építőműhely tulajdonosa elvehet egy kőbányát a képpel felfelé felcsapott ültetvények egyike helyett. Ha ő az ültetvényes, akkor is csak egy kőbányát vehet el – tehát vagy a privilégiumát használja, vagy ezt az épületét.

### Kis raktár (kapitányfázis):

A kapitányfázis végén a játékosoknak el kell raktározniuk azokat az áruikat, amiket nem tudtak behajózni; amit nem tudnak elraktározni, azt vissza kell rakniuk a készletbe. A működő kis raktár tulajdonosa elraktározhatja – amellet az egy hordó mellett, amelyet amúgy is eltárolhat szélrózsáján – **egy általa választott áruajtából** az összes áruját. *Megjegyzés: Ezek a hordók is a szélrózsáján maradnak.*

### Menedékház (ültetvényesfázis):

A működő menedékház tulajdonosa az ültetvényesfázisban, amikor lerakja a szigetére az elvett ültetvényt vagy kőbányát, arra azonos módon rákaphat a telepések kupacából (*nem a telephajóról és nem a saját szélrózsájáról*) egy telepest. A telepest csak erre a lapkára rakhatja, másikra nem. Ha van működő haciendája, és annak használatával kap egy második ültetvényt, a második ültetvényre nem kap telepest.

### Hivatal (kereskedőfázis):

A kereskedőfázisban a működő hivatal tulajdonosa olyan árut is eladhat, amilyenből már van a kereskedőházban.

*Példa: A kereskedőházban már van egy hordó cukor. Anitának van működő hivatala, így mégis eladhat egy cukrot a kereskedőházban. Ha a másik hivatal Jenőé, és az is működik, ő is eladhat ott egy cukrot (amennyiben még nem telt meg a kereskedőház).*

### Nagy piac (kereskedőfázis):

Amikor a működő nagy piac tulajdonosa elad egy árut a kereskedőházban, azért kettővel több dublont kap a bankból. Ha működő kis és nagy piaca is van, összesen **hárommal** több dublont kap.

### Nagy raktár (kapitányfázis):

A kapitányfázis végén a játékosoknak el kell raktározniuk azokat az áruikat, amiket nem tudtak behajózni; amit nem tudnak elraktározni, azt vissza kell rakniuk a készletbe. A működő nagy raktár tulajdonosa elraktározhatja – amellet az egy hordó mellett, amelyet amúgy is eltárolhat szélrózsáján – **két általa választott áruajtából** az összes áruját. Ha működő kis és nagy raktára is van, összesen **három általa választott áruajtából** tarthatja meg az összes áruját. *Megjegyzés: ezek a hordók is a szélrózsáján maradnak.*

### Gyár (iparosfázis):

Amikor a működő gyár tulajdonosa az iparosfázisban *többfajta* árut állít elő, pénzt kap a bankból: *kétfajta* áruért 1, *háromfajta* áruért 2, *négyszajta* áruért 3, illetve mind az *ötfejta* áruért 5 dublont. Az, hogy az egyes áruajtákból mennyit (hány hordót) állít elő, e tekintetben lényegtelen.

*Példa: Évának van működő gyára, és az iparosfázisban 3 hordónyi kukoricát, 1 kávét és 2 indigót állít elő. Ez háromféle áru, így a bankból 2 dublont kap. Ha viszont a készletben már nem lenne kukorica, azt nem is tudna előállítani, és a kétfajta előállított áruért (kávé, indigó) csak 1 dublont kapna.*



**ültetvény helyett kőbánya**



**egy további áruajtaja összes hordójának megtartása**



**+1 telepes az elvett ültetvényre/ kőbányára**



**a kereskedőházban már ottlévő áru eladása**



**+2 dublon eladásnál**



**két további áruajtaja összes hordójának megtartása**



**+1/2/3/5 dublon 2/3/4/5 különböző áru előállításáért**



### Egyetem (építésfázis):

Ha a működő egyetem tulajdonosa az építésfázis során megvásárol egy épületet, elvehet **egy telepest** a *telepesek kupacából* (tehát nem a *telepeshajóról* és nem a *saját szélrózsájáról*); ezt a telepest az *épp megvett épületre* kell leraknia. Akkor is csak egy telepest kap, ha a megvásárolt épületen több karika is van. Ha a telepesek kupaca már kifogyott, a telepeshajóról veheti el a játékos a telepest; ha már ott sincs, nem kapja meg a plusz telepest.

### Kikötő (kapitányfázis):

A kapitányfázisban a működő kikötő tulajdonosa mindannyiszor, amikor behajóz egy áruajtát, kap plusz egy győzelmi pontot. (Lásd a *rakparthoz tartozó példát* alant.)

### Rakpart (kapitányfázis):

A működő rakpart tulajdonosa a kapitányfázisban (amikor áruít be kell hajóznia) megteheti, hogy egy behajózás helyett *egy áruajtából az összes hordóját* egyből visszarakja a készletbe; ezért ugyanolyan módon jár neki győzelmi pont, mintha ezek a hordók valamelyik kereskedőhajóra kerültek volna. (Úgy kell kezelni, mintha a játékosnak lenne egy képzeletbeli, végtelen rakterű hajója, amely fölött csak ő rendelkezik.) A játékos a kapitányfázis során csak egyszer használhatja rakpartját, de hogy mikor, azt ő dönti el; természetesen megteheti azt is, hogy egyáltalán nem használja. Bármelyik áruajtára lehet az az egy, amelyik rákerül a képzeletbeli hajóra, akár olyan is, amelyből már van valamelyik kereskedőhajón vagy másik képzeletbeli hajón.

## NAGY DRAPP ÉPÜLETEK

Az alábbi öt nagy épületből csak egy-egy van a játékban. Egy nagy épület felépítéséhez két üres, egymás alatti építési telek szükséges (ehhez a már megvásárolt épületek áthelyezhetőek, de nem vehetők le). Nem vásárolhat nagy épületet az, akinek nincs legalább két üres építési telek. Nagy épület funkciója csak a játék **végén** hajtódik végre – és csakis akkor, ha az épület *működik*.

### Céhház (a játék végén):

A működő céhház tulajdonosa a játék végén minden, a városában található kis feldolgozóüzemért (pl. kis indigófeldolgozó, kis cukormalom) további 1, nagy feldolgozóüzemért (nagy indigófeldolgozó, nagy cukormalom, dohány szárító, kávépörkölő) további 2 győzelmi pontot kap, akár működnek ezek a feldolgozóüzemek, akár nem.

*Példa: Jenőnek a játék végén van működő céhháza, valamint egy kis és egy nagy indigófeldolgozója, egy kávépörkölője és egy nagy cukormalma, így ezekért összesen további 7 győzelmi pontot kap.*

### Udvarház (a játék végén):

A működő udvarház tulajdonosa a játék végén győzelmi pontokat kap a szigetén található ültetvényekért és kőbányáért. Ha kilenc vagy kevesebb ültetvényhelye foglalt, 4 győzelmi pontot kap; ha tíz foglalt, 5, ha tizenegy foglalt, 6, és ha mind a tizenkét ültetvényhelye foglalt a szigetén, 7 győzelmi pontot kap.

*Példa: Anita-nak a játék végén van működő udvarháza, valamint összesen 10 ültetvénye és kőbányája, így 5 további győzelmi pontot kap.*



**jár egy telepes a megvásárolt épülethez**



**+1 győzelmi pont minden behajózásért**



**„saját kereskedőhajó”**

#### *Példa a kapitányfázisra:*

*Márknak van egy működő kikötője, egy működő rakpartja, valamint 2 hordó kukoricája és 4 hordó dohányja. Amikor először kerül rá a sor, a négyből 1 hordó dohányt behajóz a dohányhajóra, mert az már ennyivel is megtekin. 2 győzelmi pontot kap, egyet a behajózott hordóért, egyet a kikötő miatt. Amikor megint ő jön, mindkét kukoricáját rárakja a kukoricahajóra, és ezért 3 győzelmi pontot kap, kettőt a két hordónyi áruért, egyet a kikötőjéért. Amikor megint rajta a sor, a megmaradt 3 hordó dohányját képzeletbeli hajójára rakja – vagyis egyenesen visszarakja a készletbe –, és ezért 4 győzelmi pontot kap, hármat a dohányokért, egyet a kikötő miatt. A kapitányfázisban tehát összesen 9 győzelmi pontot szerzett, ebből 3-at a kikötőnek, 3-at a rakpartnak köszönhet.*

**A működő nagy épületek funkciói csak a játék végén kerülnek végrehajtásra.**



**+1/+2 győzelmi pont a kis/nagy feldolgozóüzemekért**



**+4/5/6/7 győzelmi pont ≤9/10/11/12 ültetvényért/kőbányáért**



### Erőd (a játék végén):

A működő erőd tulajdonosa a játék végén minden, a szigetén található harmadik telepese után kap 1 győzelmi pontot.

*Példa: Márknak a játék végén van működő erődje, valamint a kőbányáin, ültetvényein, szélrózsáján és épületein összesen 22 telepese, így 7 győzelmi pontot kap.*

### Vámház (a játék végén):

A működő vámház tulajdonosa a játék végén minden negyedik, a játék közben megszerzett győzelmi pontja után 1 győzelmi pontot kap. Csak a győzelmipont-jelzőkért járó pontokkal számolhat, az épületeiért járókkal nem.

*Példa: Évának a játék végén van működő vámháza, valamint 30 pontnyi győzelmipont-jelzője, így 7 győzelmi pontot kap.*

### Városháza (a játék végén):

A működő városháza tulajdonosa a játék végén minden, a városában található drapp épületért 1 további győzelmi pontot kap – akár működnek ezek az épületek, akár nem. (Magáért a városházáért is jár a plusz 1 győzelmi pont.)



**+1 győzelmi pont minden 3 telepésért**



**+1 győzelmi pont minden játék közben szerzett 4 győzelmi pontért**



**+1 győzelmi pont minden kereskedelmi épületért**

## A KÉTSZEMÉLYES JÁTÉK SZABÁLYAI



Az alapjáték szabályai mind érvényesek, az alábbi eltérésekkel:

### ELŐKÉSZÜLETEK

#### • Mindkét játékos kap:

- 1 játékosábrát
- 3 dublont a szélrózsájára
- 1 ültetvénylapkát képpel felfelé elhelyezve a szigete egy tetszőleges ültetvényhelyére (a kezdőjátékos idingóültetvényt kap, ellenfele kukoricaültetvényt)

A kezdőjátékos megkapja a kormányzókártját.

- **Ültetvénylapkák:** 3-3 kukorica-, indigó-, dohány- és kávéültetvényt, valamint 3 kőbányát vissza kell rakni a dobozba. A megmaradt kőbányák egy kupacot alkotnak. Az ültetvénylapkákat meg kell keverni, 3-at fel kell csapni a kőbányák kupaca mellé, a többit képpel lefelé egy vagy több kupacba kell halmozni.
- **Épületlapkák:** A banktábla megfelelő mezőire minden drapp épületből csak **egy** kell rakni, feldolgozóüzemekből pedig **kettőt**.
- **Győzelmi pontok jelzői:** Összesen csak 65 pontnyira van szükség (tetszőleges címletekben).
- **Telepesek:** 40 telepest kell a telepések kupacába rakni, **és még** 2-t a telepeshajóra. *Mint a 3-5 személyes játékban, a hajókon a telepések minimális száma megegyezik a játékosok számával.*
- **Kereskedőhajók:** Csak a 4-es és a 6-os rakterűre van szükség, ezeket rakjuk a tábla mellé.
- **Áruk:** Minden áruajtából 2 hordót vissza kell rakni a dobozba, csak a többit kell a banktábla mellé készíteni.
- **Kereskedőház, szerepkártyák:** A banktábla mellé kell készíteni a kereskedőházat, valamint egy aranyásó híján az összes szerepkártyát; a felesleges aranyásókártyát vissza kell rakni a dobozba.

**Mindkét játékos kap:** 1 játékosábrát, 3 dublont, 1 ültetvényt (indigót vagy kukoricát)

**Ültetvények:** minden fajtából 3-at el kell távolítani, 3 lapkát kell felcsapni

**Épületek:** minden drapp épületből 1, minden feldolgozóüzemből 2

**Győzelmipont-jelzők:** 65

**Telepesek:** 40 a készletben, 2 a telepeshajón

**Kereskedőhajók:** a 4-es és a 6-os rakterű

**Áruk:** minden fajtából 2-t el kell távolítani

**Szerepkártyák:** egy aranyásót leszámítva az összes



## A JÁTÉK MENETE

Az évet a kormányzó kezdi szerepválasztással, és a játék a normál szabályok szerint zajlik; azonban az év addig nem ér véget, amíg felváltva mindkét játékos nem választott magának *három szerepet*, és mindketten végre nem hajtották azok cselekedeteit. A kormányzó 1 dublont rak a megmaradt (hetedik) szerepkártyára, utána mindketten visszarakják elvett szerepkártyáikat. A kormányzó átadja a kormányzókartát ellenfelének, és új év kezdődik.

## A JÁTÉK VÉGE

Mint több játékos esetén, ilyenkor is annak az évnek a végén ér véget a játék, amelyben az alábbi feltételek bármelyike teljesült:

- **Nincs elég telepes a készletben a telepeshajó feltöltéséhez** a polgármesterfázis végén.
- **Elfogytak a készletből a győzelmi pontok jelzői** a kapitányfázisban.
- **Valaki beépíti 12. építési telkét is** az építészfázisban.

# 1. KIEGÉSZÍTŐ: ÚJ ÉPÜLETEK



## ELŐKÉSZÜLETEK

- **Feldolgozóépületek:** Az alapjáték összes feldolgozóüzemét a banktáblára kell tenni.
- **Drapp épületek:** Az **alapjáték 29** épületlapkáját (24 kis és 5 nagy épület), valamint a **kiegészítő 26** épületlapkáját (24 kis és 2 nagy) a banktábla melléki kell rakni, költség szerint rendezve.

A **kezdőjátékos** választ egy drapp épületet és felrakja a banktábla egy üres épületmezőjére – **a mezőn és a lapkán feltüntetett építési költségnek azonosnak kell lennie**. Amennyiben kis épületet választott, a másik, ugyanilyen épületlapkát az első tetejére rakja: kis épületekből mindig kettő van a játékban (kivéve a kétszemélyes játékban, amelyben csak egy). Őt a bal oldali szomszédja követi, és így tovább, mindaddig, amíg fel nem töltik az összes épületmezőt (12 kis és 5 nagy). 2-es, 5-ös és 8-as építési költségű épületből 4-4 fajta van, ezekből 2-2 fajtát kell választani.

Egyebekben a játék a normál szabályok szerint zajlik.

## AZ ÚJ ÉPÜLETEK

### Vízvezeték (iparosfázis):

Ha a működő vízvezeték tulajdonosa legalább egy indigót előállít **nagy** indigófeldolgozója segítségével, kap plusz egy indigót; ha legalább egy cukrot előállít **nagy** cukormalmában, kap **plusz egy** cukrot. *Példa: Ha valaki 1 indigót állít elő kis indigóüzemében és 0 cukrot nagy cukormalmában, összesen 1 indigót kap a készletből. Ha másvalaki 2 indigót állít elő nagy indigóüzemében és 3 cukrot nagy cukormalmában, összesen 3 indigót és 4 cukrot kap a készletből.*

### Erdészház (ültetvényes/építészfázis):

A működő erdészház tulajdonosa az ültetvényesfázisban ahelyett, hogy ültetvénylapkát venne el, telepíthet erdőt. Ezt úgy csinálja, hogy elvesz a felcsapottak közül egy ültetvénylapkát, és azt **képpel lefelé** rakja le a szigete bármelyik ültetvényhelyére. Az erdőkön nincs üres karika, vagyis ahhoz, hogy kifejtsék hatásukat, nem kell rájuk telepest rakni.

Az építészfázisban az a játékos, akinek a szigetén legalább 2 erdő van, 2 erdőnként 1 dublonnal csökkentheti bármely épület építési költségét. Ez nem befolyásolja sem az építész privilégiumát, sem a kőbányák hatását. Az erdőkből eredő

**A játékosok felváltva 3-3 szerepet választanak, utána megváltozik a kormányzó személye.**

### Feldolgozóüzemek:

mindet fel kell rakni a banktáblára

### Drapp épületek:

a játékosok összeválogatnak 12 kis és 5 nagy épületet

### *Példa:*

*Anita a feketepiacot (2-es költség) választja, lerakva mindkét lapkát a haricenda (2-es költség) mezőjére. Utána Jenő jön, ő a haciendát választja, lerakva mindkét lapkát az építészműhely (2-es költség) mezőjére. A banktáblán már nincs több üres 2-es költségű mező, így az építészműhelyek és az erdészházak nem szerepelhetnek a játékban (visszakerülnek a dobozba).*



**+1 hordó nagy indigófeldolgozó/ nagy cukormalom esetén**



**Ültetvényesfázis: ültetvény helyett erdő**

**Építészfázis: minden 2 erdő 1-gyel csökkenti az építési költséget**



csökkenés nincs úgy korlátozva, mint a kőbányáké; bármennyi erdőt használhatunk a költségek csökkentésére.

*Megjegyzések: Ha a működő erdőszház tulajdonosának van még:*

- működő haciendája, akkor az azzal felhúzott ültetvényt megnézheti, és dönthet, hogy erdőként rakja le vagy sem;
- működő könyvtára, akkor 0, 1 vagy 2 ültetvény helyett erdőt is lerakhat;
- működő menedékháza, akkor erdő telepítések is megkapja a telepest, de azt a szélrózsájára kell leraknia.

### Fekete piac (építészfázis):

Ha a működő fekete piac tulajdonosa épületet vásárol, az építési költséget legfeljebb 3 dublonnal csökkentheti: 1-1 dublonnyi csökkenéshez vissza kell tenni a készletbe egy telepesét, egy hordó áruját és/vagy 1 győzelmi pontját. A fekete piac tulajdonosa dönti el, hogy telepest, árut vagy győzelmi pontot ad vissza, de mindegyikből legfeljebb egyet válthat árengedményre. A fekete piac **csak** akkor használható, ha nélküle nem lehetne kifizetni az épületet (azaz fekete piac használatakor az építés után a játékosnak nem maradhat **egy dublonja sem**).

*Példa: Évának van működő fekete piaca. Gyárat akar venni (7-es költség), de a szélrózsáján csak 5 dublon van. Visszarak a készletbe 1 hordó cukrot és 1 győzelmi pontot, így 2 dublonnal olcsóbban építkézhet. Befizeti 5 dublonját és felépíti a gyárat. Nem adhat vissza egy telepest azért, hogy az árat 3 dublonnal csökkenthesse, mert akkor az építkezés után maradna 1 dublonja. 2 győzelmi pontot sem adhat vissza 2 dublonnyi csökkentésért, mivel minden típusból csak egyet adhat be.*

### Tárház (kapitányfázis):

A működő tárház tulajdonosa a kapitányfázis végén eltárolhat pluszban három, tetszőleges áru fajtájú hordót.

*Példa: Ha valakinek van működő tárháza és működő kis raktára, egy áru fajtából eltárolhatja összes hordóját, valamint még összesen eltárolhat négy, tetszőleges áru fajtájú tartozó hordót.*

### Vendégház (polgármesterfázis):

A polgármesterfázisban a vendégház tulajdonosa rákaphatja 1 vagy 2 telepesét a vendégházra. Bármelyik másik fázis kezdetén, során vagy végén a telepesek bármelyik ültetvényre, kőbányára, épületre átrakhatók; az adott lapka **azonnal működővé válik**. A vendégek mozgatás után „sima” telepessé válnak, tovább már nem mozgathatók (a következő polgármesterfázisig). Ha a vendégházon 2 telepes van, azokat nem kötelező egyszerre vagy ugyanoda mozgatni.

*Példa: Márk vendégházán két telepes van. A kapitányfázis végén az egyik vendégét a tárházára mozgatja, így a szélrózsáján eltárolhat még 3 hordónyi árut. Utóbb, amikor rá kerül a sor, a kereskedőt választja, és a másik vendégét átrakja könyvtárára, hogy duplán élvezhesse a kereskedő privilégiumát.*

### Kereskedelmi állomás (kereskedőfázis):

A működő kereskedelmi állomás tulajdonosa a kereskedőfázisban dönthet úgy, hogy nem a kereskedőházban ad el árut, hanem a saját kereskedelmi állomásán. Ez utóbbi esetben ez az egy hordónyi áru bármilyen áru fajtához tartozhat, olyanhoz is, amiből már van a kereskedőházban (a hordót magát közvetlenül visszarakja a készletbe).

*Megjegyzés: Ha saját kereskedelmi állomáson ad el valaki, sem kis, sem nagy piac nem növeli az árat.*

### Templom (építészfázis):

Amikor a működő templom tulajdonosa megvásárol egy épületlapkát a 2. vagy a 3. oszlopból, 1 győzelmi pontot kap; ha a 4. oszlopból vásárol épületlapkát, 2 győzelmi pontot kap.

*Megjegyzés: Magáért a templom megvásárlásáért még nem jár a plusz győzelmi pont.*

*Példa:*

*Jenőnek, aki az építész, 5 erdője és 4 működő kőbányája van. Rakpartot építene, aminek a normál költsége 9 dublon. Az építész privilégiuma miatt ez csökken 1-gyel, az erdők miatt 2-vel és a kőbányák miatt 3-mal (ez a maximum, amennyivel kőbányák miatt csökkenhet a rakpart költsége), vagyis csak 3 dublont kell fizetnie.*



**1 győzelmi pontért, 1 telepesért és/vagy 1 áruért 1-1 dublonnal csökkenthető az építési költség (egy típusból csak egy adható be)**

*Magá a fekete piacot működtető telepes nem adható vissza a fekete piaccal.*

*Ha már elfogytak a készletből a győzelmi pontok, vagy a szükségesnél kevesebb telepes került a hajóra, akkor hiába kerül vissza a készletbe győzelmi pont vagy telepes, a játék az év végével befejeződik.*



**+3 tetszőleges hordó elraktározása**



**a vendégházról bármikor áthelyezhető 1 vagy 2 telepes más lapkákra, amelyek azonnal működőkké válnak**



**eladás saját kereskedőházban**

**Mivel a hivatal és a kereskedelmi állomás funkciója hasonló, célszerű a játék elején úgy választani, hogy csak az egyik legyen játékban.**



**0/1/1/2 győzelmi pont épület megvásárlásakor az 1./2./3./4. oszlopból**



### Kis rakpart (kapitányfázis):

A kis rakpart hasonlít a rakparthoz. A működő kis rakpart tulajdonosa egy ízben a kapitányfázis során a kis rakparttal több árufajtához tartozó árut is behajózhat (a készletbe rakva), viszont csak minden 2 hordó után kap 1 győzelmi pontot. A játékos ráadásul csak annyi árut hajóz be kis rakpartjával, amennyit akar – ha gondolja, nem mindet hajózza be, vagy akár nem is használja.

Megjegyzés: Ha a játékosnak működő rakpartja és működő kis rakpartja is van, mindkettőt használhatja, tetszőleges sorrendben.

### Világítótorony (kapitányfázis):

A működő világítótorony tulajdonosa mindig, amikor a kapitányfázisban áru(ka)t hajóz be, kap 1 extra dublont. Ha egyben ő a kapitány, első behajózásakor kap még 1 dublont.

Megjegyzés: ha a kapitánynak működő világítótornya van, akkor is megkap plusz 1 dublont, ha egyáltalán nem hajóz be semmit.

### Speciális gyár (iparosfázis):

A működő speciális gyár tulajdonosa az iparosfázisban minél több hordónyi árut állít elő, annál több pénzt kap. A játékos megnézi, melyik árufajtából (leszámítva a kukoricát) állította elő a legtöbb hordót, és *annyi mínusz 1 dublont* kap, ahány hordót előállított ebből az árufajtából.

Példa: Az iparosfázisban Jenő 5 kukoricát, 4 indigót és 2 cukrot állított elő. Mivel van működő speciális gyára, 3 dublont kap (4 hordó indigó – 1).

### Könyvtár (az összes fázis):

A működő könyvtár tulajdonosa, amikor szerepet választ, duplán élvezi annak privilégiumát. Ha ültetvényes, elsőként elvehet kőbányát vagy elvehet egyet a felcsapott ültetvények közül; majd miután már mindenki sorra került, megint ő jön, és elvehet még egy ültetvényt a felcsapottak közül (nem választhat magának második kőbányát). Ha iparos, privilégiumát használva kérhet két ugyanolyan vagy két eltérő extra árut.

Megjegyzés: Ha a játékosnak van működő könyvtára és működő menedékháza is, ültetvényesként csak az elsőként elvett ültetvényére kap telepest. Ha működő könyvtára és működő építészmuhelye is van, ültetvényesként a második ültetvényénél is lehetősége van kőbányát választani.

### Egyesületi székház (kapitányfázis):

A működő egyesületi székház tulajdonosa, amikor először kerül rá a sor a kapitányfázisban, de még mielőtt behajózna, 1 győzelmi pontot kap minden 2, azonos árufajtához tartozó, a szélrózsáján lévő hordó után.

Példa: Márknak van működő egyesületi székháza, valamint szélrózsáján 3 kukoricája, 1 kávéja és 2 indigója. 2 győzelmi pontot kap, 1-et a kukoricák, 1-et az indigók miatt. Anitának is van működő egyesületi székháza, valamint szélrózsáján 4 kukoricája és 2 kávéja. 3 győzelmi pontot kap, 2-t a kukoricák, 1-et a kávék miatt.

### Szobor (a játék végén):

A szoborra nem kell, nem is lehet telepest rakni. A szobor a játék végén 8 győzelmi pontot ér.

### Kolostor (a játék végén):

A működő kolostor tulajdonosa a játék végén minden három azonos fajtájú, ültetvényhelyen lévő lapkáért 1 győzelmi pontot kap. Három egyforma lapkáért 1 győzelmi pont jár, két hármásért 3 győzelmi pont, három hármásért 6, négy hármásért (12 ültetvényhely van, tehát ez a maximum) 10 győzelmi pont.

Példa: a játék végén Évának van működő kolostora, valamint 6 kukorica-, 1 cukor-, 2 dohányültetvénye és 3 erdeje. Három hármás lapkacsoportja van (kétszer 3 kukorica és egyszer 3 erdő), vagyis 6 győzelmi pontot kap. Ha az egy cukorültetvénye helyett is dohányültetvénye lenne, négy hármás csoportja lenne és 10 győzelmi pontot kapna.



„saját kereskedő-hajó”, amire vegyesen is rakodható áru, hordónként fél győzelmi pontért. Nem kell minden hordót behajózni.



+1 dublon árufajtánként behajózásakor  
+1 dublon ha kapitány



+ dublonok egy árufajtáért



dupla privilégium



+1 győzelmi pont minden 2 egyforma hordóért (behajózás előtt)



+8 győzelmi pont a játék végén



+1/3/6/10 győzelmi pont 1/2/3/4-szer 3 egyforma lapkáért az ültetvényhelyeken



## 2. KIEGÉSZÍTŐ: A NEMESEK



A 2. kiegészítő 20 vörös fakorongot, 6 új drapp és 1 rózsaszín épületet (2x6 kis és 1 nagy lapka) és 1 új feldolgozóüzemet (2x1 lapka) tartalmaz. Az új épületek használhatók csak az alapjáték épületeivel, de az alapjáték és az 1. kiegészítő épületeivel együtt is.

### ELŐKÉSZÜLETEK ÉS A JÁTÉK MENETE

- **Épületlapkák:** Az alapjáték és a kiegészítő (valamint használata esetén az 1. kiegészítő) épületeit a banktábla fölé kell rakni négy oszlopba, költség szerint rendezve. A játékosok az 1. kiegészítőnél leírt módon válogatják össze a játékban használt épületeket.
- **Telepesek:** Az **összes** telepest a telepesek kupacába kell rakni. *Megjegyzés: ennek a kiegészítőnek a használatakor sem a telepesek, sem a nemesek kupacának kifogyása nem okozza a játék befejezését, ezért nem kell sem telepest, sem nemest visszarakni a dobozba.*
- **Nemesek:** A 20 nemest a telepesek kupaca mellé kell készíteni. Az előkészületek során, valamint minden kapitányfázis végén a telepeshajót a szabályok szerint kell feltölteni, **azonban** mindig *ki kell cserélni 1 telepest 1 nemesre* (amíg van nemes a készletben). **A játék végén minden nemes 1 győzelmi pontot ér.** A nemes pont úgy viselkedik, mint egy telepes, kivéve ennek a kiegészítőnek az épületeinél, ahol számít, hogy valaki nemes vagy csak (normál) telepes.

Egyebekben a játék a normál szabályok szerint zajlik.

### AZ ÚJ ÉPÜLETEK

#### Telekhivatal (kereskedőfázis):

A kereskedőfázisban az a játékos, akinek a telekhivatalán *telepes* van, befizethet 1 dublont, hogy húzzon egyet a képpel felfelé lévő ültetvények közül, és lerakja azt szigetére. Akinek viszont *nemes* van a telekhivatalán, az egy ültetvényét a szigetről kirakhatja az eldobott ültetvénylapkák közé, és ezért kap 1 dublont a bankból. *Megjegyzés: ha valakinek telepes van a telekhivatalán, valamint van működő erdőszháza, dönthet úgy, hogy nem ültetvényt vesz, hanem erdőt. Ha valakinek nemes van a telekhivatalán és működő ültetvényét adja el, az eladott lapkáról a telepest vagy a nemest a szélrózsájára rakja.*

#### Kápolna (iparosfázis):

Minden iparosfázis kezdetén az a játékos, akinek a kápolnáján *telepes* van, kap 1 dublont a bankból; akinek viszont *nemes* van a kápolnáján, az 1 győzelmi pontot kap.

#### Vadászház (ültetvényesfázis):

Minden ültetvényesfázis végén az a játékos, akinek a vadászházán *telepes* van, eldobhatja (a dobott ültetvényekhez rakva) egy ültetvényét vagy erdejét; ha viszont a vadászházán *nemes* van, *valamint* neki van a legtöbb ültetvényhelye, kap 2 győzelmi pontot.

*Megjegyzések: Ha a legtöbb ültetvényhely tekintetében holtverseny van, senkinek nem jár a 2 győzelmi pont. Ha valaki a működő ültetvényét dobja el, arról a telepes vagy nemes a szélrózsájára kerül.*

#### Mérnöki hivatal (építésfázis):

Az építésfázisban az a játékos, akinek a mérnöki hivatalán *telepes* van, *kis* épület (1–3. oszlop) vásárlása esetén 1 dublonnal kevesebbet fizet; ha viszont a mérnöki hivatalán *nemes* van, *nagy* épület (4. oszlop) vásárlása esetén 2 dublonnal kevesebbet fizet.

*Megjegyzés: ha a mérnöki hivatalon telepes van, a nagy épület költsége nem csökken, miként nem csökken a kis épület költsége sem akkor, ha a mérnöki hivatalon nemes van.*

**Az alapjáték és a két kiegészítő épületei kombinálhatók.**

**Az épületeket költség szerint kell rendezni és kiválasztani.**

**Az összes telepest és nemest a készletbe kell rakni.**

**Nem ér véget a játék, ha elfogynak a telepesek vagy a nemesek.**

**A telepeshajón 1 telepest ki kell cserélni 1 nemesre.**

**A játék végén minden nemes 1 győzelmi pontot ér.**



**telepes van rajta:**  
1 dublonért vásárolható 1 ültetvény  
**nemes van rajta:** 1 dublonért eladható 1 ültetvény



**telepes van rajta:**  
+1 dublon  
**nemes van rajta:**  
+1 győzelmi pont



**telepes van rajta:**  
eldobható 1 ültetvény/erdő  
**nemes van rajta:**  
+2 győzelmi pont, ha neki van a legtöbb ültetvényhelye



**telepes van rajta:** –1 dublon kis épület vásárlásakor  
**nemes van rajta:** –2 dublon nagy épület vásárlásakor



### Kaszárnya (kapitányfázis):

A kapitányfázisban, amikor rajta van a sor, de még *első behajózása előtt* a működő kaszárnya tulajdonosa legfeljebb annyi hordóját beadhatja a készletbe, ahány nemes van szigetén. Mindegyik hordóért 1 győzelmi pontot kap. A játékos csak különböző áruajtákba tartozó hordókat adhat be.

*Megjegyzés: a játékos a beadott hordókért nem kap további győzelmi pontokat (sem privilégium, sem másik épület képessége miatt).*

### Vidéki lak (polgármesterfázis):

A polgármesterfázisban a működő vidéki lak tulajdonosa a készletből elvehet 1 nemes.

*Megjegyzés: ha a készletben már nincs nemes, helyette telepést vehet el onnan (amíg van ott telepés).*

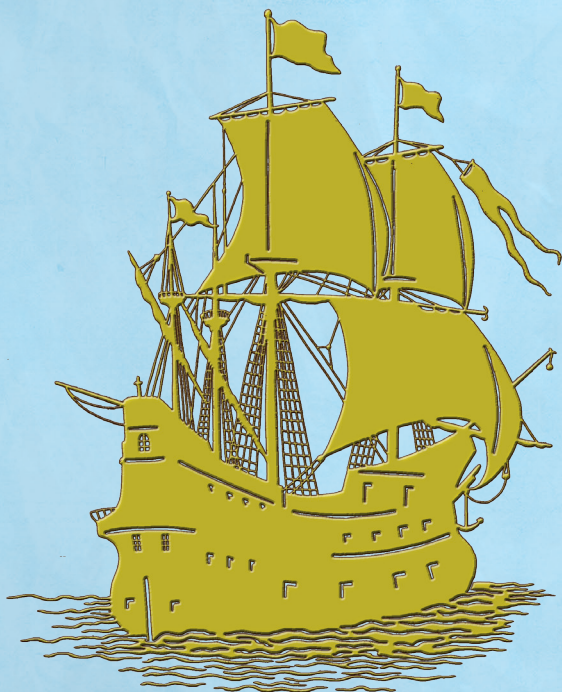
### Ékszerésműhely (iparosfázis):

A működő ékszerésműhely tulajdonosa az iparosfázisban annyi dublont kap, ahány nemes van szigetén.

*Megjegyzés: az ékszerésműhely nagy feldolgozóüzemnek számít (ez például a céhháznál érdekes).*

### Díszkert (a játék végén):

A működő díszkert tulajdonosa a játék végén annyi győzelmi pontot kap a lapkáért pluszban, ahány nemes van szigetén (*így gyakorlatilag a szigetén lévő összes nemes 2 győzelmi pontot ér, legyenek bár épületen, ültetvényen vagy a szélrózsáján*).



alea, Postfach 1150, D-83233 Bernau am Chiemsee  
Fon 08051-970721, Fax 08051-970722  
E-mail: info@aleaspiele.de

Látogasson el honlapunkra: [www.aleaspiele.de](http://www.aleaspiele.de)

© 2001/10 Andreas Seyfarth

Forgalmazza:  
Gém Klub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u 30.  
[www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)

Importálja:  
REGIO Játékkereskedelmi Kft.  
1119 Budapest, Nándorfejérvári út 23-25.  
[www.regiojatek.hu](http://www.regiojatek.hu)



**1 győzelmi pont minden nemesért beadott hordóért**

*Megjegyzés: Csak különböző áruajták hordói adhatók be.*



**+1 nemes**



**+1 dublon minden nemesért**



**+1 győzelmi pont minden nemesért pluszban**

