

Madame CHING

2-4 játékos 30-45 perc

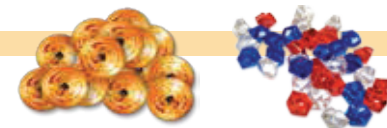
Az alábbi szabályok 3-4 játékos esetén érvényesek. A kétfős játék, illetve a négyfős csapatjáték szabályai a szabálykönyv végén találhatóak.

1808, KÍNAI-TENGER

A kalózkirálynő, Csing Si flottájába frissen toborzott fiatal kalózként hajónkat távoli expedícióra kell vezetnünk. Sokat kell tanulnunk ezeken az utakon, mivel madam Csing, a leghírhedtebb és -rettegettebb ázsiai kalóz csak a legrátermettebb kapitánynak engedi át hajóját, a Kína Gyöngyét. Útjaink során a császári hajók elsüllyesztésével minél nagyobb zsákmányt kell szereznünk, és felszabadíthatjuk a császári fennhatóság alatt szenvedő halászfalvakat is.

A JÁTÉK CÉLJA

Küldetések teljesítésével és zsákmányszerzéssel a lehető legtöbb győzelmi pont összegyűjtése.



A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Hajtsátok ki az angol szabálykönyv végén található dupla oldalt, hogy a szöveg olvasása közben a képet is lássátok.

- 1 Tegyétek a táblát az asztal közepére
- 2 Keverjétek össze a 33 kalandkártyát, és tegyétek a paklit képpel lefelé fordítva a táblára.
- 3 Tegyétek a 20 képességkártyát, a Kína Gyöngye, valamint Hong Kong kikötőjének kártyáját a tábla megfelelő helyeire.
- 4 Keverjétek össze a 23 küldetéslapkát. 3 játékos esetén 12-t, 4 játékos esetén pedig 14-et húzzatok ki a lapkák közül véletlenszerűen, és tegyétek fel őket képpel felfelé a tábla megfelelően számozott mezőire. Minden küldetés egy Madame Ching számára teljesítendő feladatot jelképez. Ha az, egy adott számhoz tartozó összes mező foglalt már a táblán, és mégis ilyen számú küldetéslapkát húznátok, a lapkát dobjátok ki és húzzatok helyette másikat.
- 5 Keverjétek össze az 55 navigációkártyát (1-től 55-ig számozva), és alakítsatok belőlük egy képpel lefelé fordított húzópaklit. Ebből a pakliból minden játékos kapjon 4 lapot. A szám alatti szimbólum a színnek vagy szintévesztő játékosoknak lehet segítség.
- 6 Minden játékos kap két dzsunkát a saját színében. Az egyiket mindenki maga elé teszi, a másik a táblára kerül az 1-es mező mellé.
- 7 Tegyétek a 46 aranyat és a 36 drágakövet a tábla mellé.

A doboz tartalma: játéktábla – 55 navigációkártya (1-től 55-ig számozva) – 33 kalandkártya – 20 képességkártya – 1 Kína Gyöngye kártya – 1 Hong Kong-i kikötő kártya – 23 küldeteskártya – 8 dzsunka (2 piros, 2 kék, 2 sárga, 2 fehér) – 36 drágakő (12 fehér, 12 piros, 12 kék) – 46 aranyérme – 1 szabályfüzet

A JÁTÉK MENETE

A játék több körön keresztül zajlik, ezekben a körökben a játékosok egyre messzebb és messzebb hajóznak dzsunkáikkal, hogy teljesíthessék madam Csing küldetéseit:

- támogasd a halászfalvakat, hogy felszabadulhassanak a császári uralom alól
- süllyeszd el a császári flotta hajóit
Ezen kívül próbáld meg:
- kifosztani Hong Kong kikötőjét
- megszerezni azokat a képességeket, amiket Madame Ching elvár hajója, a Kína Gyöngye új kapitányától.



Importálja: Gémklub Kft. 1092 Budapest, Ráday u 30 www.gemklub.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!



A játék akkor ér véget, ha az összes küldetést sikerült teljesíteni VAGY ha valamelyik játékos megszerezte a Kína Gyöngye kapitányi tisztjét.

EGY FORDULÓ RÉSZLETESEN

- Húzzatok fel annyi navigáció-kártyát, ahányan játszotok, és tegyétek őket a tábla erre kialakított részére. Az első kártya mindig képpel lefelé, a többi képpel felfelé kerül a helyére.
 - Minden játékos válasszon ki egyet a kezében lévő navigáció-kártyák közül, és képpel lefelé tegye le azt maga elé.
 - A játékosok egyszerre fedjék fel a választott kártyáikat. Aki a legmagasabb értékű kártyát fordította fel, az kezdi a kört:
 - Az expedíciója halad
 - Ha tud és szeretne, kijátszhat egy kalandkártyát a kezéből
 - Húz egy új navigációkártyát.
- Ezután a kijátszott kártyák értéke szerint csökkenő sorrendben következnek a többi játékos, mindenki a körében ezt a három lépést hajtja végre (3a, 3b, 3c).

3a. Az expedíció halad – KÖTELEZŐ

A felfedett kártya segítségével a játékos expedíciója haladhat tovább vagy befejeződhet. Minél több navigációkártyát sikerül egy játékosnak kijátszania, annál tovább halad előre az expedíciója. Navigációkártyák sorozata alkot egy expedíciót.

Ha a kijátszott navigációkártyát az expedíció első lapja:

a játékos a dzsunkáját az 1-es mezőre teszi, és

a kijátszott navigációkártyát maga elé, a másik dzsunkája mellé teszi.

- **Ha a kijátszott kártya értéke magasabb, mint az expedíció előző kártyájának értéke**, akkor az expedíció folytatódik: a kártyát tedd az előző kártyá(k)ra úgy, hogy azok színe és értéke látható maradjon, majd lépj a dzsunkáddal:

☝ egyenesen, vízszintes vonalban egy lépést előre, ha a kijátszott kártya színe már szerepel az expedícióban.

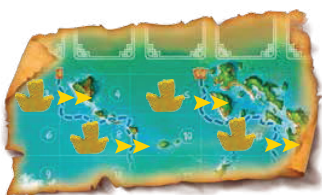
☝ átlósan jobbra és le egy lépést előre Hong Kong kikötője felé, ha a kijátszott kártya színe még nem szerepel az expedícióban.



Tipp: a dzsunkád által elfoglalt mező értéke megegyezik az expedícióban szereplő kártyák számának és a színek számának szorzatával. Ha bármikor kérdés merülne fel, ezzel a módszerrel ellenőrizhető, hogy a megfelelő mezőn állsz-e.

Kaland (a kalandkártyák leírását lásd a szabályfüzet végén)
Amikor egy játékos áthalad az első szaggatott kék vonalon, húzhat egy kalandkártyát. Amikor a második vonalon halad át, két lapot húzhat. A kalandkártyák titkosak, a többi játékosnak nem mutatjuk meg őket.

Hong Kong kifosztása
Az első dzsunka, amelyik eléri a 49-es VAGY az 56-os mezőt, kifosztja Hong Kong kikötőjét, és megszerzi magának a kikötő kártyáját. Ez a vakmerő tett 10 bónuszpontot ér a játék végén.



2



Megszentelt kincs - 6 kártya

Ezeket a kártyákat a játék végéig tartsd a kezvedben, és csak a pontok összeszámolásánál játszsd ki. Mindegyik 1-3 győzelmi pontot fog érni.



4 FŐS CSAPATJÁTÉK

Ebben a változatban az egymással szemben ülő játékosok egy csapatot alkotnak. A csapat tagjai által szerzett pontokat a játék végén össze kell majd adni.

Minden fordulóban, amikor a csapat első tagja navigációkártyát húz, dönthet úgy, hogy az egyik navigációkártyáját átadja csapattársának.

Ha így tesz, csapattársának ebben a körben ugyanígy kell cselekednie.

Amikor egy játékos kalandkártyát szerez, megtarthatja azt, vagy azonnal átadhatja csapattársának.

2 FŐS JÁTÉK

Ebben a változatban mindkét játékos 2 különböző szín dzsunkáját irányítja. A játékot a játékosok 5 navigációkártyával kezdik, és körükben 2-t játszanak ki, egyet-egyet mindkét expedíciójukra. Javasoljuk, hogy az előttetek lévő dzsunkákkal jelezzétek, hogy melyik expedíció melyik színhez tartozik, így elkerülhető a kavarodás.

A játék ugyanúgy zajlik, ahogy a négyfős játék is. Példa:

A játékosok egyszerre felfedik a választott navigációkártyáikat.

Simon a 20-as és a 43-as kártyát játszotta ki / Szandra a 12-es és a 48-as kártyát választotta.

A. Szandra kezd. Úgy dönt, hogy a 48-as kártyát a fehér dzsunka expedíciójához teszi le, majd kiválasztja az 52-es kártyát a kikészített lapok közül, és a kezébe veszi azt.

B. Ezt követően Simon a 43-as kártyával a piros expedíciót folytatja, majd kézbe veszi a képpel lefelé kikészített navigáció kártyát.

C. Megint Simon kerül sorra. A 20-as kártyát a másik expedíciójához játssza ki, amellyel befejeződik. A jutalom begyűjtése után a kikészített lapok közül a 27-est veszi kézbe.

D. Végül megint Szandra kerül sorra, aki a 12-es kártyáját a fekete expedíciójához játssza ki, majd elveszi az utolsó megmaradt lapot.



Simon

Szandra

7

Tolvaj – 2 kártya

Ennek a kártyának a kijátszásával ellophatsz egy játékostól egy drágakövet. A kiválasztott célpont az összes drágakövet a kezébe veszi, megrázza őket, a Tolvajpedig anélkül, hogy odanézne, véletlenszerűen elvesz közülük egyet. Ez a kártya támadásnak számít.



Szírén – 4 kártya

Minden ellenfélnek 90 fokkal el kell fordítania egy olyan kártyáját az expedíciójában, amin a Szírén kártyáján is látható szimbólum található. Az elfordított kártya a kártyák színe és száma szerint továbbra is számít, ám a rajta lévő szimbólum nem használható képesség megszerzésére! Ez a kártya támadásnak számít.



Példa: amikor egy játékos Szírén támad meg, el kell fordítania egy ugyanolyan szimbólumot ábrázoló navigáció kártyáját az expedíciójában.



Áruló – 3 kártya

Lopj el egy véletlenszerűen kiválasztott kalandkártyát egy ellenfeled kezéből, és vedd azt a saját kezébe. Ez a kártya támadásnak számít.



Vén tengeri medve – 2 kártya

Visszafordíthatod az összes, korábban már elhasznált képességkártyádat. Ezzel újra használhatóak lesznek a képességeik.



Kormányos – 6 kártya

A kormányos kétféleképp is használható:

- bármikor semlegesítheti egy támadókártya hatását
- a körödben hozzáadhatod az expedícióhoz. Ilyen esetben a Kormányos egy új színnek számít, és a dzsunka ennek megfelelően lép előre. Egyes Kormányos kártyákon a képességek megszerzéséhez szükséges szimbólum is található.



Megjegyzés: nem játszatsz ki Kormányost és fejezheted be az expedíciódat ugyanabban a körben!

Órákulum – 3 kártya

Húzz három kalandkártyát.



Kereskedő – 3 kártya

Ezt a kártyát a játék végéig tartsd a kezében, és csak a pontok összeszámolásánál játszd ki. Válassz egy drágakő szintet: minden ilyen színű drágaköved eggyel több győzelmi pontot ér. Ha több kereskedő is van, a hatásukat használhatod akár ugyanarra a színre is.



- Ha a kijátszott kártya értéke **alacsonyabb**, mint az expedíció előző kártyájának értéke, akkor az expedíció véget ér, és azonnal megkezdődik egy újabb.

Az éppen kijátszott kártya lesz a következő expedíció első kártyája.

A játékos ellenőrzi, hogy a befejezett expedícióval sikerült-e teljesítenie valamelyik küldetést, és/vagy szereznie egy vagy több képességkártyát. Ezután a befejezett expedíció kártyáit el kell dobni, a játékos dzsunkája pedig visszakerül az 1-es mezőre.

Egy küldetés teljesítése

Amikor egy játékos befejez egy expedíciót, bejelenti, hogy a dzsunkája melyik számú mezőn áll éppen. Ezután elveheti az ehhez a számhoz legközelebbi, ennél kisebb értékű küldetés lapkáját a tábláról. Ha két azonos számú küldetés is még a táblán van, a játékos választhat közülük egyet. Azonnal megkapja a küldetéslapkán jelzett jutalmat (aranyérmeket és drágaköveket), és kézbe veszi az esetleg szerzett kalandkártyákat. Ezután a küldetés-lapka lekerül a tábláról, tegyének vissza a dobozba.

A négyféle képességkártya megszerzése (a képességkártyák leírását lásd a szabályfüzet végén)

A navigációkártyákon különböző, a képességkártyákon is előforduló szimbólumok találhatók. Az expedícióhoz felhasznált kártyákon kell összegyűjtened a megfelelő szimbólumokat:

- 3 egyforma szimbólum valamelyik képességkártya megszerzéséhez
- 4 különböző szimbólum a dzsókerkártya megszerzéséhez.



Az expedíció lezárultával egy játékos több képességkártyát is megszerezhet, ám a felhasznált navigációkártyákon lévő szimbólumok közül mindegyiket csak egyszer használhatja fel.

Minden egyes megszerzett képességkártya segítséget jelent majd a későbbi expedíciók során. A megszerzett képességkártyát tedd magad elé képpel felfelé. Amikor úgy döntesz, hogy használod az egyik képességkártyádat (a hatásokat lásd részletesen a szabályfüzet végén), fordítsd képpel lefelé. Egy körben több képességkártyát is felhasználhatsz. A játék végén minden megszerzett képességkártya 1 győzelmi pontot ér.



A Kína Gyöngye megszerzése

Az első játékos, akinek sikerült mind a négy képességkártyát megszereznie, azonnal megkapja a Kína Gyöngye kapitányi posztját és vele a hajó kártyáját. Ez a kártya a játék végén 5 győzelmi pontot ér. Ha valaki megszerzi a Kína Gyöngyét, a játék véget ér.

- Tengeri zsákmány

Előfordulhat, hogy egy expedíció úgy ér véget, hogy az azt kijátszó játékosnak sem küldetést nem sikerült megoldania, sem képességkártyát nem sikerült szereznie. Ilyen esetekben a játékos húzhat egy kalandkártyát.

- A világ vége

A táblán lévő mezők jobbszélső oszlopa jelzi azt a határt, amin túl Madame Ching kalózái soha nem merészkednek. Ha egy játékos dzsunkája ebben az utolsó oszlopban tartózkodik, akkor a következő kijátszott kártyával (függetlenül attól, hogy annak értéke magasabb vagy alacsonyabb, mint az expedíció előző kártyájának értéke) a játékos expedíciója mindenképp véget ér. Az éppen kijátszott kártya lesz a következő expedíció első kártyája, a játékos dzsunkája pedig visszakerül az első mezőre.



A sárga játékos elérte a világ végét. Attól függetlenül, hogy a következő navigációkártyája magasabb vagy alacsonyabb lesz-e, mint az előző, az expedíciója véget ér.

- Mivel a dzsunkája a 24-es mezőn áll, elveheti a legközelebbi ennél kisebb értékű küldetési lapkát, vagyis jelen esetben a két 23-as küldetési lapka közül az egyiket. Ezután megkapja az érte járó jutalmat: drágaköveket vagy kalandkártyákat.
- Az expedícióhoz felhasznált kártyákon lévő szimbólumok lehetővé teszik, hogy a játékos:
 - három térképészet szimbólumú kártyáért elvegyen egy térképészet képességkártyát
 - négy különböző szimbólumú kártyáért elvegye a Jól képzett legénység képességkártyát.
- ezután a játékos dzsunkája visszakerül az 1-es mezőre

A piros játékos befejezi az expedícióját. A kijátszott navigációkártya értéke alacsonyabb, mint az előző kártya értéke.

- Mivel a dzsunkája a 14-es mezőn áll, az egyik küldetést sem tudja teljesíteni.
- Az expedícióhoz felhasznált kártyákon lévő szimbólumok nem teszik lehetővé, hogy bármelyik képességkártyát is elvegye.
- Mivel a játékos nem teljesített küldetést és nem szerzett képességkártyát, sem tengeri zsákmányként húzhat egy kalandkártyát.

3b Egy kalandkártya kijátszása – LEHETSÉGES

A soron lévő játékos dönthet úgy, hogy kijátszik egy kalandkártyát. Egy körben egy játékos csak egy kalandkártyát játszhat ki. A kalandkártyák hatása részletesen a szabályfüzet végén található.

3c Egy navigációkártya húzása – KÖTELEZŐ

A soron lévő játékos a kezébe veszi a négy kikészített navigációkártya egyikét.



A FORDULÓ VÉGE

Amint az összes játékos lejátszotta a körét, új forduló kezdődik az 1. lépéstől kezdve.

A JÁTÉK VÉGE

Ha egy játékos elveszi az utolsó küldetési lapkát VAGY megszerzi a Kína Gyöngye kártyát, a játék az adott forduló végén véget ér.

Ezt követően minden olyan játékos, akinek a dzsunkája nem az 1-es mezőn áll, 1 aranyérmét kap az expedíciójában szereplő minden különböző szimbólumért. A kézben maradt navigációkártyák nem érnek semmit.

Minden játékos számolja össze az általa gyűjtött győzelmi pontokat a következők alapján:

- 1 pont minden aranyérméért
- 2 pont minden kék drágakőért
- 3 pont minden piros drágakőért
- 4 pont minden fehér drágakőért
- Bónuszpontok a megszerzett képességkártyákért, a Kína Gyöngyéért, Hong Kong kikötőjéért és a kaland kártyákért.

Aki a legtöbb pontot gyűjtötte, az nyeri a játékot. Döntetlen esetén az nyer, akinek több fehér drágaköve van (ha így is döntetlen, akkor a piros, majd a kék drágakövek száma számít).

KÉPESSÉGKÁRTYÁK

Négy különböző képességtípus van a játékban:

Térképészet – Éjszakai hajózás – Meteorológia – Harc, valamint egy **dzsóke (Jól képzett legénység)**, amely bármelyik képességet helyettesítheti.

Térképészet

Ezzel a képességgel a játék végéig folyamatosan eggyel több navigációkártyát tarthatsz a kezdedben. Amikor megszerzed ezt a kártyát, húzd fel a navigációpakli legfelső lapját. Ezzel több tervezésre nyílik lehetőség a játék során... Ez a képesség többször is megszerezhető, minden egyes alkalommal eggyel növelve a kézben tartható lapok számát.



Éjszakai hajózás

Ezzel a képességgel a körödben két navigációkártyát is kijátszhatsz, melyeket akár az expedíciót végére (tetejére), akár két korábban kijátszott kártya közé is betehetsz. Ezt követően a dzsunkád a kijátszott kártyáknak megfelelően lép előre a táblán. A köröd végén ilyenkor egy lapot húzol a kikészített navigációkártyák közül és egyet a navigációpakli tetejéről, hogy ugyanannyi lappal fejezd be a körödet, mint amennyivel elkezdted. Ez a képesség többször is megszerezhető.



Harc

Ezzel a képességgel végrehajthatod a következő akciókat:

- megnézheted egy másik játékos navigációkártyáit
- elveheted az egyik navigációkártyát és a kezdedbe veheted azt
- adj a játékosnak cserébe egyet a saját kártyáid közül.

 Ez a képesség támadásnak számít.



Meteorológia

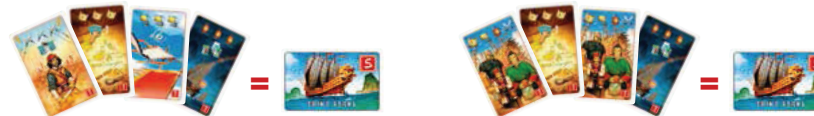
Ezzel a képességgel az expedíciód végén jó szelet foghatsz ki. Teljesíthetsz olyan küldetést, aminek a száma legfeljebb 6-tal magasabb, mint az általad elfoglalt mező értéke.



A 3. oldalon lévő példában a sárga játékos dzsunkája a 24-es mezőn fejezte be az expedíciót. Ha lett volna Meteorológia képessége, használhatta volna. Ezzel a 23-as helyett akár a 29-es küldetést is teljesíteni tudta volna.

Jól képzett legénység

Ennek a képességnek nincs különleges hatása, ez egy dzsóker. Madame Ching annak adja hajója, a Kína Gyöngye kapitányi posztját, aki először megszerzi mind a négy képességet. A birtokodban lévő Jól képzett legénység helyettesíteni tudja a hajó megszerzésénél valamelyik (bármelyik) képességet.



KALANDKÁRTYÁK

Kilencféle kalandkártya van a játékban:

Madame Ching – Tolvaj – Áruló – Szirén – Kormányos – Vén tengeri medve – Orákulum – Kereskedő – Megszentelt kincs

Madam Csing – 4 kártya

A kalózok úrnője úgy döntött, hogy tapasztalatával segíti a fejlődésedet. Ezt a kártyát egy expedíció végén lehet kijátszani. Segítségével egy tetszőleges szimbólum hozzáadható a kijátszott kártyák szimbólumaihoz, így könnyebb új képességkártyákat szerezn.

