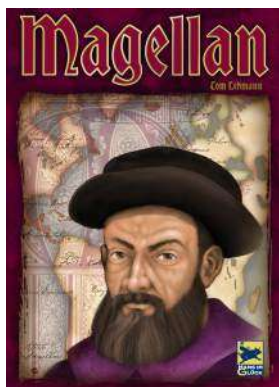


Magellan

(Pizarro & Co)



Tervezte: Tom Lehmann

Kiadja: Hans im Glück Verlags-GmbH

Bornauerstr. 15, 80809 München

info@hans-im-glueck.de

www.hans-im-glueck.de

3-6 játékos részére, 12 éves kortól,
játékidő: kb. 45 perc

Ez a nagy felfedezőj játék: a merész utazóké, kapitányoké és navigátoroké, mint Marco Polo, Vasco da Gama, Kolumbusz Kristóf, Francisco Pizarro, James Cook, és természetesen Ferdinand Magellan, akik új, ismeretlen országokat és földrészeket fedeztek fel, és kitágították az „ismert világ” határait.

A játékosok ama királyokat személyesítik meg, kik kapitányaikat a világ minden sarkába elküldik új földek felkutatására – és persze az ottani, mérhetetlen kincsek megszerzésére. Emellett mind igyekeznek saját maguknak megnyerni a legjobb, legmerészebb kapitányokat. Minden felfedezőnek megvannak a saját erősségei és gyengéi; ráadásul, mint általában minden tengerész, hűségük éppoly ingadozó, mint a hajó alattuk, és könnyen átpártolnak egyik királytól a másikhoz. És mennél tovább tart az út, annál

(A portugál navigátor, Ferdinand Magellan – vagyis Fernão de Magalhães – 1519-ben indult el öt hajójával, hogy megtalálja Dél-Amerikánál az Atlanti- és a Csendes-óceánt összekötő átjárót. Útjáról ugyan nem tért vissza, ám egy hajója igen, és így az ő nevével kapcsolódott össze a Föld első körbehajózása.)

A játék tartalmaz:

36 felfedezőkártyát – minden felfedezőből hatot



előlapok



hátlapok

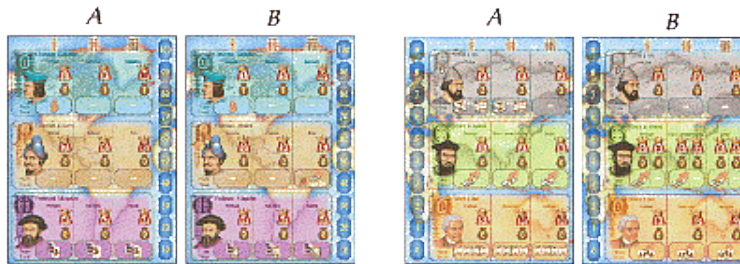
63 aranykártyát, 1-től 9-ig, minden értékből hetet



36 fahajót, 6-6-ot minden színből



játékteret (mindkét oldaluk használható – ez 4 különféle lehetőséget jelent)



Rövid összefoglalás

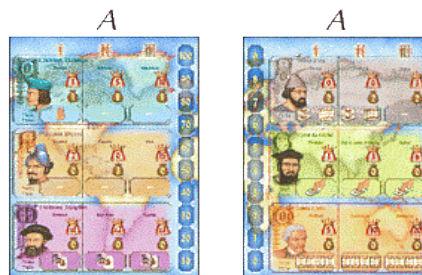
A játékosok királyokat személyesítenek meg, akik a legjobb, legmerészebb felfedezőket csábítják magukhoz - aranyakkal, természetesen. Kolumbusz, Magellan és társaik pedig a legtöbbet ígérők kedvéért kihajóznak a tengerekre.

A játék három fázisból áll. Az **I. fázis**ban minden felfedező **három hajóval** elhagyja Európát. Útjukat számtalan veszély és viszontagság nehezíti – így a **II. fázis**ban már csak **két hajó**uk marad. Végül, a **III. fázis**ban, **egy hajó**jukkal célt érnek. Minden felfedezőnek megvannak a saját erősségei és gyengéi, és királyuknak **győzelmi pontokat**, **aranyakat**, valamint esetlegesen **további cselekedeteket** biztosítanak.

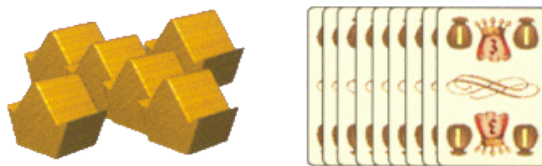
A játékot az a játékos **nyeri**, akinek a játék végén a legtöbb **győzelmi pontja** van.

Előkészületek

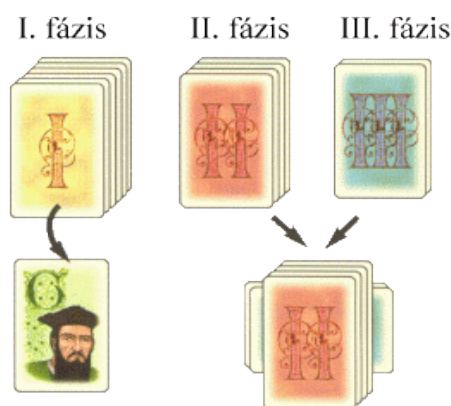
A **két játékteret** egymás mellé le kell rakni az asztalra. Mindkettőnek mindkét oldala használható; **első játéknál** az A oldalukkal felfelé ajánlott lerakni, a későbbi játékoknál pedig a játékosok közösen eldöntik, mely oldalakat szeretnék használni. (A későbbiekben, amikor játéktérről esik szó a szövegben, az mindkét játéktérre egyaránt vonatkozik.)



Minden játékos választ egy színt, megkapja az adott színhez tartozó hat hajót, és kap egy készlet aranykártyát (1-től 9-ig mindegyikből egyet). A játékosok aranykártyáikat a kezükben tartják, a többiek felé azok hátlapjait mutatva. A megmaradt aranykártyákat jól össze kell keverni, és a játéktér mellé, képpel lefelé, lerakni.



A felfedezőkártyákat hétlapjuk szerint – I, II és III – szét kell válogatni, és külön-külön összekeverni. Ezután képpel lefelé le kell rakni a 6 darab III. fázisos lapot, majd ezekre, 90 fokkal elforgatva, rá kell rakni képpel lefelé a 12 darab II. fázisos lapot. Az I. fázis 18 lapját a legfiatalabb játékos (vagy bárki más, akinek a személyében a játékosok megegyeznek) képpel lefelé maga elé lerakja – ő lesz a **kikiáltó**. Ő lesz az, aki mindig felcsap egy lapot a soron következő (I., II. vagy III.) pakli tetejéről, megindítva ezzel az aukciót.



A játékmenet – röviden

A játék 3 fázisból áll (I., II. és III.).

Minden fázis az alábbiak szerint zajlik:

1. A kikiáltó felcsap és aukcióra bocsát egy felfedezőkártyát.
2. A játékos, aki az aukción megszerezte a felfedezőkártyát, egy hajót felrak (az I. fázisban) a játéktérre, illetve továbbmozgat (a II. és a III. fázisban), továbbá végrehajtja a területnek megfelelő cselekedetet.
3. Az 1. és 2. lépés addig ismétlődik, amíg az adott fázis összes felfedezőkártyája aukcióra nem kerül.
4. Az utolsó felfedezőkártya elkelte után a fázis befejeződik, és a játékosok aranykártyákat kapnak a pakliból.
5. Elkezdődik a következő fázis.

A III. fázis utolsó felfedezőkártyájának elkelte után a játék véget ér, már csak a kiértékelés marad hátra.

A játékmenet - részletesen

1. A felfedezőkártyák aukcióra bocsátása.

A **kikiáltó** mindig felcsapja az előtte lévő pakli **legfelső lapját**, és felszólítja azt a játékost, aki az előző kártyát megvette, hogy **vagy licitáljon (a legkisebb licit 1), vagy passzoljon** („Inge, elsőként te licitálj Pizarróra!”). Az I. fázis **legelső** lapjánál a kikiáltó maga kezdi a licitet. A licit az óramutató járása szerint

halad, a játékosok vagy emelik a tétet, vagy passzolnak. Az, aki passzol, kizárja magát a licitból – ezt a lapot már nem szerezheti meg. A licit addig tart, amíg egy játékost leszámítva mindenki nem passzol.

Fizetni az **aranykártyákkal** kell – **a pénzeszacskón látható szám** számít. Az, aki megnyerte a licitet, kifizeti az aranykártyákkal győztes tétjét, úgy, hogy az aranykártyákat képpel felfelé a húzópakli melletti **dobott lapok** tetejére teszi. A megszerzett felfedezőkártját viszont - Kolumbusz és Magellan kivételével - képpel lefelé maga elé az asztalra lerakja; ílymódon mindig leellenőrizheti, milyen felfedezőkártját szerzett meg eddig. Ezután nyomban vagy fel kell raknia, vagy mozgatnia kell egy hajót.



Figyelem: Az **I. fázisban** a játékosok **bármely felfedezőkártjára licitálhatnak** (s ilyenformán egy játékos akár ugyanazon felfedező mindhárom kártyáját is megszerezheti), a **II. fázisban** azonban már **csak azok** licitálhatnak egy felfedezőre, akik az I. fázisban legalább egy ilyen lapot szereztek; hasonlóképp a **III. fázisban** is csak azok licitálhatnak egy felfedezőre, akik a II. fázisban legalább egy ilyen lapot szereztek.

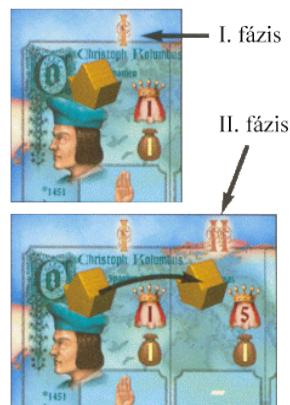
Ha egy kártyára senki sem licitál, úgy az visszakerül a dobozba (ilyenkor sem nem lehet hajót felrakni, sem hajót mozgatni, sem cselekedetet végrehajtani).

2. Hajó felrakása és mozgatása, valamint esetlegesen cselekedet végrehajtása

Az **I. fázisban** kerül sor a hajók **felrakására**, a **II. és III. fázisban** már csak az I. fázisban felrakott hajókat lehet **továbbmozgatni**. Az I. fázis során fel nem rakott hajók visszakerülnek a dobozba.

A játékos, aki az **I. fázisban** aukción megszerez egy kártyát, a saját hajói közül egyet a felrak a játéktérre, az adott felfedezőhöz tartozó I. mezőre. Aki a **II. fázisban** megszerez egy hajót, az adott felfedező I. mezőjéről a II. mezőjére mozgatja egy hajóját, a **III. fázisban** pedig a II. mezőről a III. mezőre.

A felfedzők olykor **cselekedeteket** hajthatnak végre – a lehetőséget a játéktér cselekedetmezőiben látható piktogrammok jelzik.

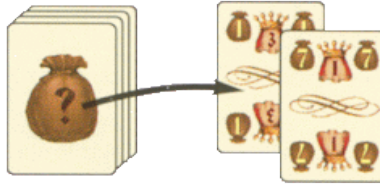


3. Az 1. és a 2. lépés ismétlése

Addig kell újra meg újra ismételni az 1. és a 2. lépést, amíg az adott fázishoz tartozó összes felfedezőkártja aukcióra nem kerül. Az **I. fázisban 18**, a **II. fázisban 12**, a **III. fázisban pedig 6 felfedezőkártja** van.

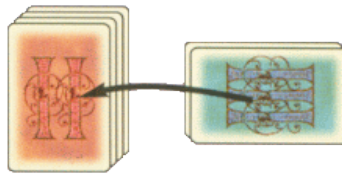
4. A fázis végén új aranykártyák begyűjtése

Az **I.** és a **II. fázis végén minden játékos kap 2 aranykártyát.** Ez úgy történik, hogy a kikiáltó összekeveri az **eldobott és a fel nem húzott aranykártyákat**, majd az új pakliból minden játékosnak – képpel lefelé – oszt 2 aranykártyát. Előfordulhat, hogy egyes játékosok **további** aranykártyákat is kapnak.



5. Elkezdődik a következő fázis

A kikiáltó maga elé veszi az **új (II. vagy III.) fázis felfedezőkártyáit**, és felcsapja a legfelső lapot. A játék az 1-5. lépéseknek megfelelően folytatódik.



Kiértékelés a játék végén

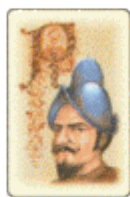
A **III. fázis** utolsó felfedezőkártyájának aukcióra bocsátása után kerül sor a kiértékelésre és a győztes személyének megállapítására. (l. [Kiértékelés!](#))

A továbbiakban a felfedezőkártyák, az aranykártyák, a játéktér speciális elemei, valamint a kiértékelés részletezésére kerül sor.

A felfedezőkártyák



Kolumbusz
Kristóf



Francisco
Pizarro



Ferdinand
Megellan



Marco
Polo



Vasco
da Gama



James
Cook

Minden kártyának három, eltérő hátlapú változata van (I, II és III). Minden felfedezőből 6 darab van: 3 az I-es, 2 a II-es és 1 a III-as hátlapú változatból.

Az aranykártyák



Összesen 63 aranykártya van – 7 darab, 1-től 9-ig terjedő készlet. Az aranykártyákkal kell kifizetni az aukciókon megszerzett felfedezőkártyákat; továbbá a játék végén a játékosoknál maradt aranykártyák győzelmi pontokat érnek.

Az aranykártyák négy sarkában egy pénzeszacskó található, rajta egy 1 és 9 közé eső számmal; a pénzeszacskók között pedig egy korona, alatta 1 és 3 közötti számmal. A pénzeszacskón látható szám mutatja, hogy a kártya mennyit ér az aukciónál. Tegyük fel, például, hogy egy játékos az aukció során 7 dukátért megszerez egy felfedezőt; ez esetben fizethet egy darab 7-es aranykártyával, vagy egy 2-es és egy 5-ös aranykártyával, vagy bármilyen más, megfelelő kártyakombinációval. Ha a felfedezőt 13 dukátért szerezte meg, például, úgy fizethet egy 9-es és egy 4-es aranykártyával. Ha a játékosnak nem tud pontosan fizetni, túl kell fizetnie a tétjét – de figyelem, a többletet nem kapja vissza, nincs visszajáró!

A korona alatt látható szám mutatja, hogy az aranykártya mennyi győzelmi pontot ér – a játék végén, a kiértékeléskor a játékosnak, ha ez a lap a kezében van, ennyivel több győzelmi pontja lesz.



Figyelem: A játékosok a fázis során nem kaphatnak aranykártyákat (kivéve [Vasco da Gamát](#)), hanem csupán a fázisok (I és II) végén.

A játéktér

Minden játéktéren található **három felfedező**, valamint oldalt a **kiértékelő számoszlop**. Minden felfedezőnek három, egymást melletti mezője van: a baloldali az **I. fázishoz**, a középső a **II. fázishoz** és a jobboldali a **III. fázishoz** tartozik. Ezekre a mezőkre rakják fel, illetve mozgatják át a játékosok hajóikat. Ezenfelül ezen a mezőn még pénzeszacskók, koronák és cselekedet-piktogrammok is találhatóak.

I. fázis II. fázis III. fázis
I. mező II. mező III. mező



A pénzeszacskó



A pénzeszacskón található szám mutatja, hogy a fázis végén mennyi aranykártyát kapnak a játékosok minden egyes, az adott mezőn található hajójukért. Ezeket az aranykártyákat a „rendes”, minden játékosnak kijáró 2 aranykártya **mellett** kapják. A játékosok mindig csak az adott fázishoz tartozó mezők miatt kapnak aranykártyákat, a korábbi fázisokhoz tartozó mezőkért már nem. (Azért a hajóért sem jár aranykártya, amely az előző fázis mezőjén maradt.) Az aranykártyákat a képpel lefelé fordított pakliból kell felhúzni.



A II. fázis végén mind a sárga, mind a zöld játékos kap egy aranykártyát; a piros játékos viszont nem kap, minthogy hajója az I. mezőn maradt.



A II. fázis végén a zöld játékos hat aranykártyát kap, a piros játékos viszont nem kap, minthogy hajója az I. mezőn maradt.

A korona



A korona alatt látható szám mutatja, hogy a kiértékeléskor a játékosok mennyi **győzelmi pontot** kapnak minden egyes, az adott mezőn található hajójukért.



A piros játékos 1, a sárga játékos 5, a zöld pedig 10 győzelmi pontot kap kiértékeléskor.

A cselekedetmezők

A cselekedeteket akkor hajthatja végre a játékos, ha az adott mezőre felrakta vagy átmozgatta hajóját. Egyes cselekedeteket azonnal, másokat később kell végrehajtani. Vannak olyan mezők, ahol nincs cselekvési lehetőség. Attól függően, hogy a játékterek melyik oldala (A vagy B) használatos, az egyes felfedező cselekedetei eltérhetnek.

Kolumbusz Kristóf



Az A és B játéktér ugyanaz.

I. mező: vétó. Az I. fázis során megszerzett Kolumbusz-kártya lehetőséget ad tulajdonosának arra, hogy a későbbi aukciók során egyszer vétóval éljen.

A játékos az I. fázisban megszerzett Kolumbusz-kártyát képpel felfelé fekteti maga elé az asztalra. Ettől fogva élhet vétójogával: amikor a kikiáltó felcsap egy új felfedezőkártyát, de még mielőtt az első tét elhangzana, a játékos vétót jelenthet be. („Vétó – ez a kártya csak később kerüljön aukcióra!”) Ilyenkor a kikiáltó ezt a kártyát visszateszi az adott fázis paklijának legaljára. Ekkor a Kolumbusz-kártyát tulajdonosának képpel lefelé kell fordítania – többé már nem használhatja. Ezután a kikiáltó felcsap egy új felfedezőkártyát.



II. és III. mező: nincs cselekedet. A II. és a III. fázisban már nem lehet a Kolumbusz-kártyák segítségével vétőjoggal élni.

Francisco Pizarro



A játéktér: nincs semmilyen cselekedet.

B játéktér

I. és II. mező: nincs cselekedet.

III. mező: győzelmi pontok harácsolása. A cselekedetre a kiértékeléskor kerül sor. A játékos előbb összeszámolja a többi hajójáért, valamint az aranykártyáiért járó győzelmi pontokat, s csak ezután kerít sort az utolsó Pizarro-mezőn tartózkodó hajójára. Ekkor megkeveri az aranykártyák pakliját, majd laponként elkezd húzni onnét. A felhúzott lapokat képpel felfelé sorban maga elé lerakja. A húzást bármikor abbahagyhatja. A **pénzeszacskók**, és nem a koronák értéket kell összeadnia – ennyi győzelmi ponttal lesz gazdagabb, ha az összeg 20 vagy kevesebb. Amennyiben az általa felhúzott aranykártyákon található pénzeszacskók összértéke 20-nál több, a játékos nem kap győzelmi pontokat.



Ferdinand Magellan



A játéktér

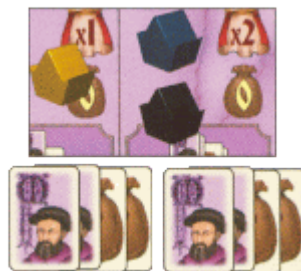
I. mező: A játékos a megszerzett Magellan-kártyát képpel felfelé maga elé lerakja. Ezután **nyomban választ a kezében tartott aranykártyák közül egyet** (célszerűen egy 3 győzelmi pontot érőt), és **azt, képpel lefelé, a Magellan-kártya alá csúsztatja**. Így tehát egy Magellan-kártya mindenképp a liciten felül **még egy** aranykártyába kerül – ha a játékosnak a tét kifizetése után nem maradna legalább egy aranykártyája a kezében, nem szerezheti meg a Magellan-kártyát. *(Az angol szabályban: Ha egy játékos több Magellan-kártyát szerez meg, mind alá külön-külön egy-egy aranykártyát kell csúsztatnia.)*



II. és III. mező: Az újonnan megszerzett Magellan-kártyát a játékosnak egy, az előző fázis(ok) során megszerzett Magellan-kártyá(k)ra kell raknia, és a kezéből egy aranykártyát képpel lefelé alácsúsztatnia. (Ilyenformán a II. fázisban két felfedett Magellan-kártya és alattuk két lefordított aranykártya, a III. fázisban pedig három felfedett Magellan-kártya és alattuk három lefordított aranykártya lesz az asztalon.)



I. mező: Mind a sárga, mind a kék, mind a fekete játékos 1-1 aranykártyát Magellan-kártyája alá csúsztatott.



II. mező: A kék és a fekete játékos továbbmozgatta hajóját, és két-két megszerzett Magellan-kártyája alá egy-egy újabb aranykártyát csúsztatott.



III. mező: A fekete játékos továbbmozgatta hajóját, és három megszerzett Magellan-kártyája alá egy újabb aranykártyát csúsztatott.

(A B játéktérnél ugyanezen aranykártyákat képpel felfelé csúsztatják a játékosok a Magellan-kártyák alá.)

B játéktér

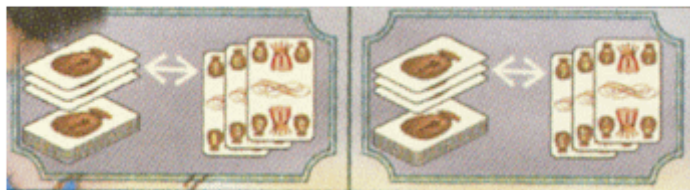
I., II. és III. mező: Sokban hasonlít az A játéktérre vonatkozó szabályra, de a játékosnak nem a képpel lefelé, hanem **képpel felfelé** kell az aranykártyát a Magellan-kártya vagy -kártyák alá csúsztatnia, és nem a kezéből választ egy lapot, hanem **azon aranykártyák egyikét – vagy azt az egyet – csúsztatja a Magellan-kártya alá, amelyekkel kifizeti licitjét** (a többi aranykártya rendszeren a dobott lapokra kerül).

Marco Polo



A játéktér

I. és II. mező: aranykártyák becserélése. Az **I.**, illetve a **II. fázis végén** a játékos, miután megkapta az összes neki járó aranykártyát, minden, az adott mezőn található hajójáért **kicszerélhet legfeljebb három aranykártyát**. Ezeket a dobott lapok közé kell raknia, és helyettük a pakliból újakat kell a kezébe felhúznia.



III. mező: nincs cselekedet.

B játéktér: nincs semmilyen cselekedet.

Vasco da Gama



A játéktér

I., II. és III. mező: aranykártyák húzása. A játékos, amint megszerez egy Vasco da Gama-kártyát, **azonnal felhúz** 1 (I. fázis), 2 (II. fázis) illetve 3 (III. fázis) aranykártyát a pakliból a kezébe.



B játéktér

I., II. és III. mező: A játékosnak, amint megszerez egy Vasco da Gama-kártyát, **nyomban el kell döntenie**, hogy hajóját az adott mező **jobb-** vagy **baloldalra** rakja le, illetve mozgatja tovább. Ha a hajó **baloldalra** kerül, a játékos **nyomban felhúz** 1 (I. fázis), 2 (II. fázis), illetve 3 (III. fázis) aranykártyát a kezébe. Ám ha a hajó a **jobboldalra** kerül, a játékos nem hajt végre **semmilyen cselekedetet** – ugyanakkor viszont a kiértékeléskor majd győzelmi pontokat kap.



I. mező: A piros és a kék játékos a baloldalra rakta fel hajóját – mindketten, amint megszerezték Vasco da Gama-kártyájukat, **nyomban húztak 1-1 aranykártyát**. A zöld játékos azonban a jobboldalra rakta le hajóját – ő **nem húzhatott aranykártyát**.



II. mező: A piros és a kék játékos egyaránt a II. mező baloldalára mozgatták tovább hajóikat, így mindketten **húztak 2-2 aranykártyát a pakliból**.



III. mező: Az egyetlen Vasco da Gama-kártyát a kék játékos szerezte meg; ő hajóját a III. mező jobboldalára mozgatta tovább, így a pakliból nem húzhat aranykártyákat. A **kiértékelés**kor a zöld és a kék játékos egyaránt 8-8 győzelmi pontot kap, viszont a piros játékosnak nem jár győzelmi pont.

James Cook



A játéktér

I., II. és III. mező: az aranykártyák megmutatása. Miután a játékos kifizette licitjét, nyomban az összes, kezében tartott aranykártyát képpel felfelé ki kell fektetnie maga elé az asztalra. Ha [Vasco da Gama](#) segítségével új aranylapokat szerezne, azokat is képpel felfelé a többi aranykártyája mellé kell fektetnie. (Ha licitje kifizetése után nem marad a játékosnak aranykártya a kezében, ha gyakorlatilag nem is, elméletig az asztalra kell tennie – nemlétező – aranykártyáit.) A fázis végén – még mielőtt megkapná új aranykártyáit – a játékos megmaradt lapjait visszaveszi a kezébe.



B játéktér

I., II. és III. mező: aranykártya húzása a kézből. Miután a játékos kifizette licitjét, baloldali szomszédja nyomban húz egy aranykártyát tőle, és ezt – képpel felfelé – a dobott lapokra rakja. **Csak akkor** lehet Cook-kártyát aukción megszerezni, ha a játékosnak, licitje kifizetése után, marad a kezében még legalább egy aranykártyája – vagyis lehet tőle húzni.



Kiértékelés

Miután az **utolsó** felfedezőkártya is aukcióra került, a játékosok megkapják a III. mezők szerint nekik járó aranylapokat, és a **III. fázis végetér**, és elkezdődik a **kiértékelés**.

A kiértékelést az a játékos kezdi, aki megszerezte az utolsó felfedezőkártyát. **Győzelmi pontjait** az alábbi módon számolja ki: először összeszámolja az azokért a **mezőkért járó győzelmi pontokat**, ahol a hajói állnak, utána pedig hozzáadja a **kezében lévő aranykártyák győzelmi pontértékét**. Fogja két hajóját, és velük

jelzi összesített győzelmi pontjait a kiértékelő oszlopokon.

Utána a tőle balra ülő játékos összesíti győzelmi pontjait, és így tovább, az óramutató járása szerint.



Utolsóként a vörös játékos összesíti győzelmi pontjait

Marco Poloért 0, Vasco da Gamaért 1, és a kezében maradt egy aranykártyáért 1 győzelmi pontot kap. A vörös játékos e játék során Magellanra koncentrált, és az I. fázis során két Magellan-kártyát is megszerzett. Az első alá egy 1-es, a második alá egy 2-es aranykártyát csúsztatott. A II. fázis során mindkét Magellan-kártyát megszerezte, és alájuk egy 1-es, illetve egy 4-es aranykártyát csúsztatott. Végül a III. fázis során megszerezte az ottani Magellan-kártyát, és alá egy 5-ös aranykártyát csúsztatott. Magellan összesen $8 \times 3 = 24$, valamint $5 \times 2 = 10$, tehát összesen 34 győzelmi pontot hozott neki. Eleddig 36 győzelmi pontja van.

Most tér rá Pizarróra. Az aranykártyapakliból először egy 5-öst, aztán egy 6-ost, utána egy 2-est húz. Emlékezzünk, a pénzeszacskókkal kell számolnia - ha most megállna, 13 győzelmi pontot kapna, és $36 + 13$, tehát 49 győzelmi pontja lenne. Minthogy a kék játékosnak 52 pontja van, ez még kevés lenne; hogy győzzön, még legalább egy lapot húznia kell. Egy 8-ast húz, és így a kártyák összértéke 21 dukát – tehát nem kap győzelmi pontot.



Összesen tehát 36 győzelmi pontja van – ő a második.

Thaur
20034.05.31.

A fordítás során igyekeztem a lehető legnagyobb gondossággal eljárni, ám korántsem lehetetlen, hogy a fordítás hibát, hibákat tartalmaz. Ha ilyenekkel találkozol, kérlek, írd meg nekem az alábbi címre: thaur@freemail.hu. Köszönöm!