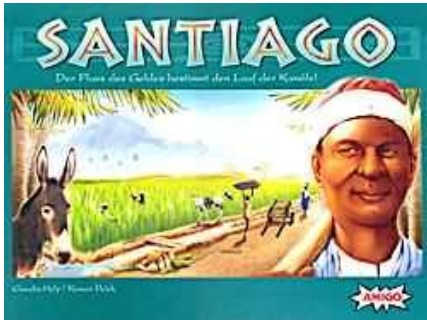


# SANTIAGO

**A pénz folyását követik a csatornák!**



**Tervezte: Claudia Hely & Roman Pelek**  
**Kiadja: AMIGO Spiel + Freizeit GmbH**  
**Waldstrasse 23-D5, D63128 Dietzenbach**  
[redaktion@amigo-spiele.de](mailto:redaktion@amigo-spiele.de)  
[www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de)

**3-5játékos**  
**10 éves kortól**  
**játékidő kb. 60 perc**

## Áttekintés

Afrika partjaitól néhány kilométerre nyugatra fekszik a Zöld-foki szigetek egyik tagjaként Santiago. A forró éghajlaton minden csepp víz nagy érték. A játékosok árveréseken ültetvényeket (burgonya, bab, paprika, banán és cukornád) vásárolnak, és megpróbálják földjeiket nagy, összefüggő birtokokká összekapcsolni. Az ültetvényeket minél előbb csatlakoztatni kell az öntözőcsatornák rendszeréhez, máskülönben kevesebb termést hoznak, sőt akár teljesen ki is kiszáradnak. Megvesztegetéssel lehet rávenni a Csatornaásót, hogy a saját ültetvényükhöz vezesse az öntözőrendszert. Minél előbb kerül öntözés alá az ültetvény és minél több hasonló ültetvényhez csatlakozva alkot nagybirtokot, annál magasabb hozamot - és így annál több pénzt - biztosít a játék végén. Annak van a legtöbb esélye a győzelemre, aki ügyesnek bizonyul az ültetvények megszerzésében, aki a legsikeresebben öntözi és kapcsolja hozzá őket a gyümölcsöző nagybirtokokhoz.

## A játék tartozékai



**150 bankjegy**  
1, 2, 5, 20 és 50 escudós címletekben<



**110 terményjelző**  
22-22 fehér, bézs, szürke, fekete és lila színben



#### 45 ültetvény

9-9 banán, cukornád, burgonya, bab és paprika. Mindegyikből 3 darab egy jellel, 6 darab pedig két jellel a bal felső sarokban.



#### 15 kék csatorna



#### 5 csatornatervezet



#### 1 kút



#### játéktábla



#### 3 pálmafa

csak a játékváriánsban használatosak



#### 1 csatornaásó-figura

### Előkészületek

A játéktáblát tegyük az asztal közepére. A kutat helyezzük a vastag barna vonalak (árkok) tetszőlegesen kiválasztott **metszéspontjába**. **Figyelem:** A kutat lehet a tábla szélére vagy az egyik sarokba is tenni, de ez az első játéknál nem ajánlott, mert így nagyon hamar vízhiány léphet fel. Tapasztaltabb játékosoknak ajánlható az a változat, mikor meg kell küzdeniük a gyorsan növekvő vízhiánnyal.

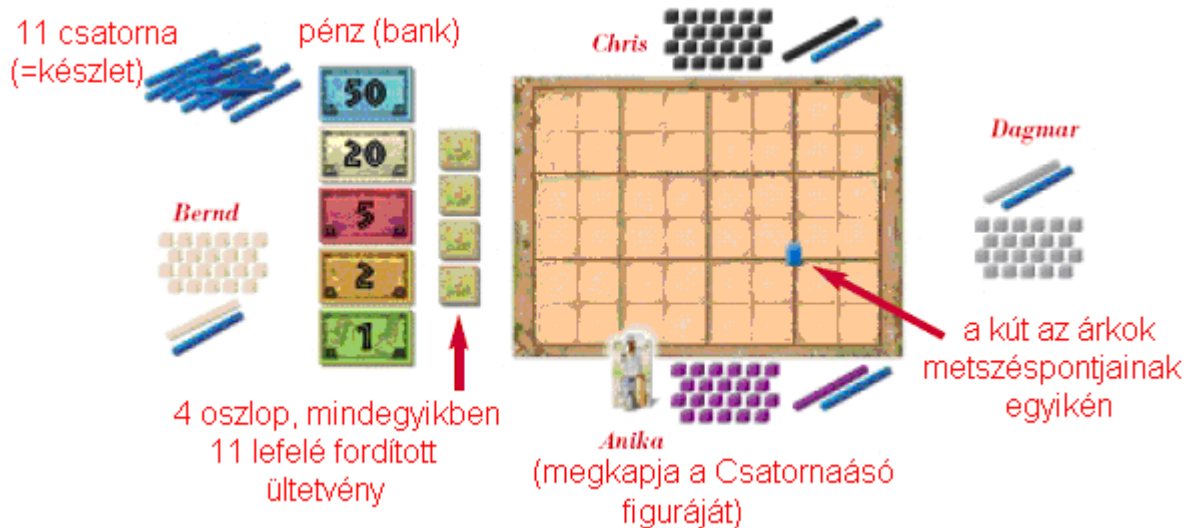
3 vagy 4 játékos esetén a 15 kék csatornából 11-et helyezünk a tábla mellé (5 játékos esetén 9-et). Mindegyik játékos kap egy csatornát a megmaradtak közül, melyet majd mint **oron kívüli csatornát** használhat fel. Az ezen felül megmaradó csatornák visszakerülnek a dobozba, a későbbiekben nem lesz rájuk szükség.

A 45 ültetvénylapkát képpel lefelé fordítva alaposan meg kell keverni.

- 3 vagy 4 játékos esetén az egyik lapkát fel kell fordítani és visszatenni a dobozba, a játékban nem lesz rá szükség. A megmaradó 44 ültetvényt 4 oszlopba kell rendezni, mindegyikbe 11 lapka kerül képpel lefelé. A 4 oszlopot helyezzük a tábla mellé.
- 5 játékos esetén a 45 ültetvényt 5 oszlopba kell tenni, mindegyikbe 9 lapkát képpel lefelé. Az 5 oszlopot helyezzük a tábla mellé.

Mindegyik játékos választ egy színt és megkapja az ahhoz tartozó 22 terményjelzőt, valamint a megfelelő színű csatornatervezetet. Az ezen felül megmaradó terményjelzőket és csatornatervezeteket visszatesszük a dobozba, nem lesz rájuk szükség a játékban.

Minden játékos kap 10 escudót (három kétescudós és négy egycudós). A játékosok a játék folyamán tartásuk a pénzüket a többiek elöl elrejtve, vagy legalábbis egy kötegben. A megmaradó pénzt címletenként különválasztva tegyük a tábla mellé. Ez lesz a **bank**. A játékosok bármikor válhatnak pénzt a banknál. Válasszunk ki egy játékost. Ő megkapja a Csatornaásó-figurát, és maga elé állítja.



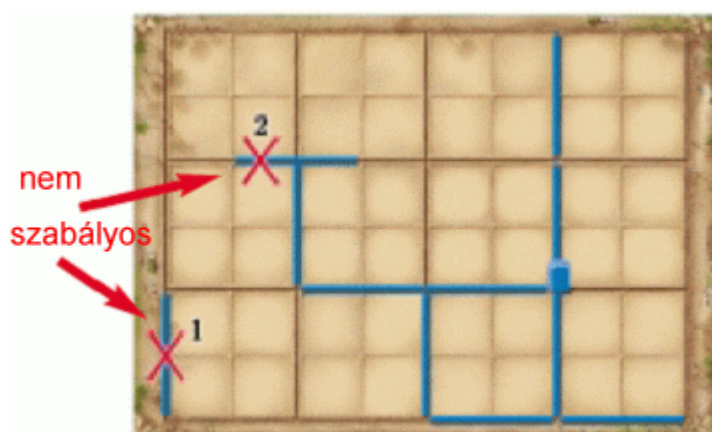
*Példa az előkészületekre 4 játékosal*

### Fontos megjegyzések a csatornákról és az ültetvényekről

A játékmenet ismertetése **előtt** néhány fontos megjegyzést kell tenni a csatornákról és az ültetvényekről. Ezek figyelmes elolvasása után könnyebb lesz a játékmenet megértése. Az egyes cselekedetek részletes leírása a következő, „Játékmenet” című fejezetben olvasható.

A játék folyamán a csatornák **összefüggő** rendszere épül ki. Az első csatornának a kúttól kell indulnia. Csatornákat csak az árkokba (vastag barna vonalak) lehet fektetni, a vékony vonalakra soha (ezek pusztán az egyes ültetvénylapkák helyének elválasztására szolgálnak). A játék folyamán a csatornahálózat a tetszőlegesen szétágazhat és a kúttól többször is újraindulhat.

**Figyelem:** Minden csatornát pontosan a barna árkok **két metszéspontja** közé kell lefektetni.



*Példa a csatornahálózat játék folyamán történő bővülésére: Az 1. csatornát nem lehet a tábla bal szélére tenni, mert így nem csatlakozna a meglévő csatornákhoz. A 2. csatornát sem lehet a képen látható módon letenni, mert így nem pont a barna árkok két metszéspontja között helyezkedne el.*

**Figyelem:** A mellékelt kép csak annak bemutatására szolgál, hogyan terjeszkedhet a csatornahálózat. A játék folyamán a csatornák és ültetvények száma párhuzamosan gyarapodik. Az ültetvények szándékosan hiányoznak a képről.

A játékosok minden fordulóban ültetvényeket vesznek az árveréseken. Az ültetvényeknek **ugyanezen forduló** egy későbbi fázisában a táblára kell kerülniük. Ugyanakkor a letett ültetvényeknek nem kell szomszédosnak lenniük sem más ültetvényekkel, sem a csatornahálózattal (mindazonáltal legtöbbször érdemes úgy elhelyezni).

Minden ültetvénylapka bal felső sarkában látható egy vagy két jel. Amikor a játékos a táblára helyez egy ültetvényt, amelyen 1 jel látható, azonnal rá kell tennie az egyik terményjelzőjét. Ha 2 jel látható az ültetvényen, akkor két terményjelzőjét kell rátennie. Soha nem lehet kettőnél több terményjelző egy ültetvényen – az viszont előfordulhat, hogy az ültetvényre eggyel kevesebb terményjelző kerül, mint ahány jel van rajta (abban az esetben, ha a játékos passzolt a licitálás folyamán, lásd később).

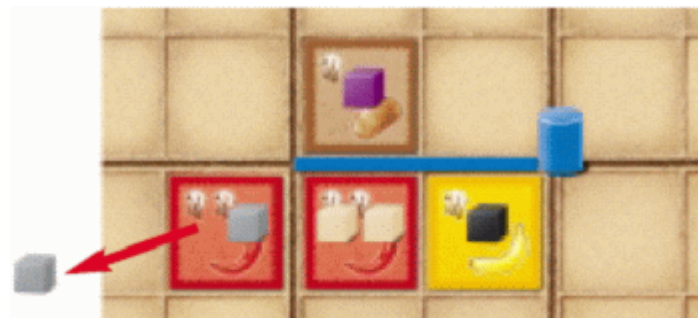


***Példa az ültetvények és terményjelzők elhelyezésére:** Anika egy burgonyaültetvényt tett a táblára. Az ültetvényen csak egy jel van, tehát egy terményjelzőt (lilát) rak rá. Chris is egy jellel ellátott ültetvénylapkát (banán) tesz a táblára, és ráhelyez egy terményjelzőt a sajátjai közül (fekete). Dagmar (szürke) és Bernd (bézs) egy-egy paprikaültetvényt tesz a táblára, mindkettőn két jellel, tehát mindketten két terményjelzőt tesznek a sajátjukra.*

**Tanács:** Mindig úgy tegyük a terményjelzőt az ültetvényre, hogy eltakarja a jeleket.



Minden ültetvényt, amely legalább az egyik oldalán határos egy csatornával, a játék hátralévő részében öntözöttnek kell tekinteni. Minden forduló végén **egy terményjelző lekerül** azokról az ültetvényekről, amelyek **nem kapnak vizet**. A terményjelző visszakerül a dobozba. Ha egy olyan ültetvényről kellene levenni egy terményjelzőt, amelyen nincsen már egy sem, akkor az ültetvényt meg kell fordítani, a játék további részében **sivatag** lesz, amelyet nem lehet újra megművelni.



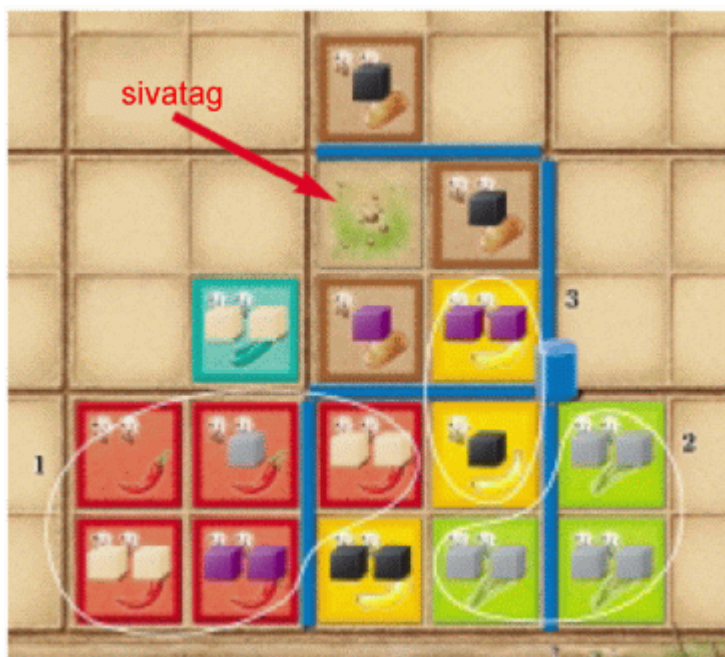
*A forduló végén Dagmar (szürke) paprikaültetvénye nem kap vizet. Dagmarnak le kell vennie az egyik terményjelzőjét a szóban forgó ültetvényről, és vissza kell tennie a dobozba.*

Azokat az **azonos típusú** ültetvényeket, amelyek szomszédosak egymással (ha csak a sarkukkal, az nem számít) összefüggő nagybirtoknak nevezzük. Egy nagybirtokon belül több különböző színű terményjelző is lehet. A csatornák, melyek keresztteznek egy nagybirtokot, nem vágják azt több részre.

**Tanács:** Minden játékosnak érdemes növelnie és öntöznie azt a nagybirtokot, amelyen sok terményjelzője van. Ugyanakkor fontos azon nagybirtokok növekedését megakadályozni (vagy akár kiszárítani őket), amelyekből mások tesznek szert profitra.

Egy nagybirtok értékét egy játékos számára az azon lévő terményjelzőinek és a nagybirtokot alkotó ültetvénylapkák számának szorzata adja meg.

**Fontos:** A játék végén az összes ültetvény, amely nem kap vizet, kiszárad és sivataggá válik, még ha voltak is rajta terményjelzők. A sivatagok nem tartoznak egyetlen nagybirtokhoz sem.



A mellékelt ábrán három nagybirtok látható. Az egyes számú (paprika) a bal alsó részen 5 lapkából áll. A kettes számú (cukornád) a jobb alsó részen három ültetvénylapkából tevődik össze. A hármass számú nagybirtok (banán), amely közvetlenül a kút mellett van 2 ültetvénylapkát foglal magába.

A paprikaültetvény értéke **pillanatnyilag** a következő:

- Anika (lila) számára: 10 pont (5 ültetvény \* 2 terményjelző)
- Bernd (bézs) számára: 20 pont (5 ültetvény \* 4 terményjelző)
- Dagmar (szürke) számára: 5 pont (5 ültetvény \* 2 terményjelző)

**Figyelem:** A két bal szélső paprikaültetvény jelenleg nem kap vizet. Ha nem fognak a csatornahálózathoz csatlakozni, akkor sivataggá fognak válni, és így csökkentik a nagybirtok értékét.

Az önmagukban álló ültetvények értéke 1 pont, ha egy terményjelző van rajtuk, és 2 pont, ha két terményjelző – lásd a „A játék vége és pontozás” című fejezetet.

## A játékmenet

A játék 11 fordulóból áll (5 játékos esetén 9-ből). Mindegyik forduló 7 fázist foglal magába, amelyek az alábbi sorrendben követik egymást:

1. fázis: Az ültetvények felfedése és az árverés
2. fázis: A csatornaásó-figura átadása
3. fázis: Az ültetvények elvétele és elhelyezése
4. fázis: A Csatornaásó lépénelzése
5. fázis: Soron kívüli csatornák megépítése
6. fázis: Kiszáradás (az utolsó fordulóban elmarad)
7. fázis: Jövedelemszerzés (az utolsó fordulóban elmarad)

**Az egyes fázisok részletes leírása:**

### 1. fázis: Az ültetvények felfedése és az árverés

A csatornaásó felfordít a tábla mellé helyezett ültetvények közül négyet (5 játékos esetén ötöt) – mindegyik oszlopból a legfelsőt. Ezt a **licitálás** követi, amelynek során minden játékos **egyszer** tehet ajánlatot. A Csatornaásótól balra ülő játékos kezdi a licitet: bejelenti, hány escudót ajánl, vagy passzol. A licit az óramutató járása szerint folytatódik. A soron lévő játékosnak **tetszőleges, még el nem hangzott összegű**

**ajánlatot** kell tennie (nem kötelező magasabb összeget ajánlani a megelőző játékosoknál), vagy **passzolnia** kell. Egynél több játékos is passzolhat, de nem szabad ugyanakkora összeget ajánlani, mint ami már elhangzott a folyó licit során. Az ajánlatukat a játékosok **jól láthatóan** maguk elé teszik. A licit akkor ér véget, ha utolsóként a Csatornaépítő is megtette az ajánlatát. Utólag tilos változtatni a bementett összegeken.

## 2. fázis: A csatornaásó-figura átadása

A legalacsonyabb ajánlatot tevő játékos **azonnal** megkapja a csatornaásó-figurát, innentől ő lesz az új Csatornaásó. Ha valaki passzolt, akkor az ő ajánlatát kell a legalacsonyabbnak tekinteni, és ő lesz az új Csatornaásó.

**Figyelem:** Ha több játékos is passzolt, akkor közülük az első lesz a Csatornaásó.

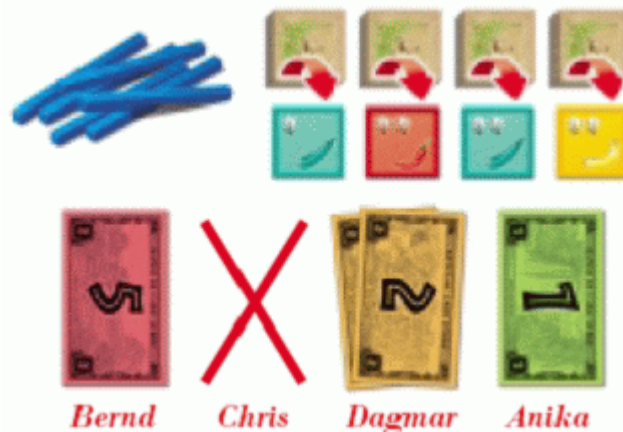
## 3. fázis: Az ültetvények elvétele és elhelyezése

Az a játékos, aki az 1. fázisban a legmagasabb ajánlatot tette, választ egyet a felfordított ültetvénylapkák közül, és a megfelelő számú terményjelzőjével együtt a tábla egy üres négyzetére helyezi - **egy terményjelzővel, ha egy jel, kettővel, ha két jel volt a lapkán**. Ezután a második legmagasabb ajánlatot tevő következik és cselekszik hasonló módon, majd a harmadik legtöbbet ajánló, és így tovább. Ha többen is passzoltak, akkor közülük elsőként az kerül sorra, aki utoljára passzolt, majd az, aki őelőtte passzolt, és így tovább.

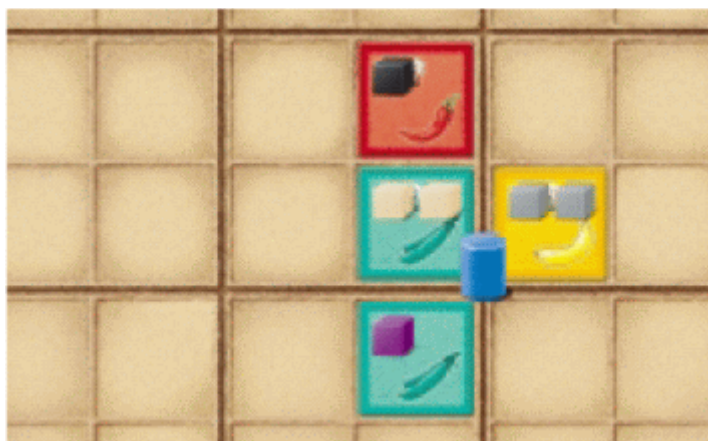
**Fontos:** Ha egy játékos passzolt, akkor eggyel kevesebb terményjelzőt tehet a kiválasztott ültetvényére, mint hány jel szerepel azon (tehát egyet, ha két jel van az ültetvényen, illetve egyet sem, ha csak egy jel van rajta).

**Három játékos esetén** egy ültetvénylapka megmarad. A fázis végén annak, aki a legmagasabb ajánlatot tette a licit során, fel kell tennie a táblára ezt az ültetvényt, de terményjelzőt nem rakhat rá. Úgy kell elhelyezni, hogy szomszédos legyen legalább egy – nem elsivatagosodott – ültetvénnel. Ez az ültetvény semleges marad, nem tartozik egyik játékoshoz sem, de ha öntözik, akkor részévé válhat egy nagy ültetvénynek. Ha nem lehet ezt a lapkát élő ültetvény mellé tenni (mert csak sivatagok mellett vannak szabad helyek), akkor egy sivatag mellé kell helyezni.

Miután mindegyik felfordított ültetvénylapka a táblára került, a játékosok **befizetik az ajánlatukat a bankba**.



**Példa az első 3 fázisra:** Bernd ül a jelenlegi Csatornaásó (Anika) baloldalán, így ő kezdi a licitet. 5 escudót ajánl. Chris nem akar licitálni, passzol. Dagmar 4 escudót ajánl; Anika 1 escudót mond. Mivel Chris passzolt, így az ő ajánlata számít a legalacsonyabbnak, ezért megkapja a csatornaásó-figurát. Bernd tette a legmagasabb ajánlatot, ezért először ő választ és helyez a táblára egyet az ültetvények közül. Utána Dagmar (a második legmagasabb ajánlattal), majd Anika és végül Chris.



Bernd elveszi a babültetvényt, amelyen két jel van, és két terményjelzőjét rátéve a táblára helyezi (bézs). Dagmar a banánültetvényt veszi el, amelyen szintén két jel van, és két terményjelzőjét rátéve a táblára helyezi (szürke). Anika elveszi a babültetvényt, melyen egy jel van és egy terményjelzőjével a táblára teszi (lila). Chris elveszi a paprikaültetvényt, amelyen ugyan két jelző van, de csak egyet tehet rá, mert passzolt a licit során (fekete).

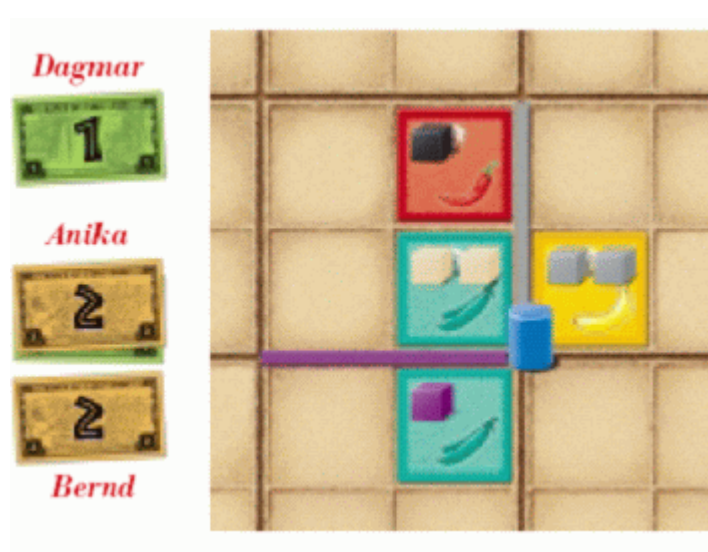
A licit során felajánlott pénzt a játékosok befizetik a bankba.

#### 4. fázis: A Csatornaásó lépézelése

A játékosoknak lehetőségük nyílik, hogy javaslatot tegyenek az **aktuális** Csatornaásónak, hol épüljön az új csatorna. A javasoltak közül csak egy csatorna épülhet meg.

A Csatornaépítőtől balra ülő játékos tehet először javaslatot, majd a többiek. **Minden játékos egyszer kerül sorra**, és akkor eldöntheti, hogy (1) új csatornát javasol, (2) támogatja egy korábbi játékos javaslatát, vagy (3) passzol.

1. **Javaslat új csatornára:** A játékos a saját színű **csatornatervezetét** a csatornák elhelyezésének szabályait betartva **a táblára teszi**, oda, ahova építtetni kívánja az új csatornát. Ezzel egyidőben a játékosnak legalább egy escudó kenőpénzt fel kell ajánlania a Csatornaépítőnek, hogy az a kívánt helyen építse meg a csatornát. A pénzt **jól láthatóan** maga elé teszi a játékos. A felkínált összeg lehet kisebb, nagyobb vagy éppen egyenlő a korábbi játékosok ajánlataival.
2. **Javaslat támogatása:** Ha egy játékos egy megelőző játékos által tett javaslatot szeretne támogatni, akkor az ajánlatát (legalább egy escudót) **jól láthatóan az eredeti javaslatot tevő játékos ajánlata mellé kell tennie.** (A két összeget érdemes valamelyest elkülöníteni arra az esetre, ha vissza kell venni őket.) A két ajánlat összege az **új ajánlat** az adott javaslat támogatására.
3. **Passz:** Ha a játékos passzol, akkor nem tudja befolyásolni az új csatorna elhelyezését.



Dagmar (aki balra ül Christól, a jelenlegi Csatornaásótól) szürke csatornatervezetét a három felső ültetvény közé fekteti, jelezve, hogy azt szeretné, ha oda épülne az új csatorna. Ezzel egyidőben a Csatornaásó megvesztegetésére szánt összeget, egy escudót maga elé teszi az asztalra.

Anika lila csatornatervezetét a babültetvények közé helyezi, és kenőpénznek 3 escudót tesz maga elé.

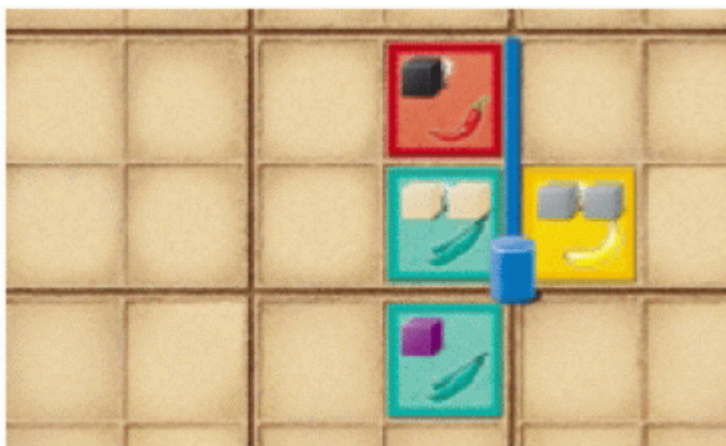
Bernd (bézs) egyetért Anika javaslatával (mert azt szeretné, ha mindkét babültetvény kapna vizet). Támogatja Anikát, 2 escudót tesz Anika 3 escudós ajánlata mellé. Így az Anika javaslatát támogató kenőpénzek összege 5 escudóra nő.

Miután minden játékos tett egy önálló javaslatot, támogatót egy korábbi vagy passzolt, a Csatornaásó szabadon eldöntheti, hogy elfogadja-e valamelyik ajánlatot (nem muszáj a legmagasabb mellett döntenie!) **vagy** a saját tervét valósítja meg.

Ha elfogadja valamelyik javaslatot, akkor a szóban forgó színes csatornatervezetet kicseréli egy kék csatornára a készletből, és elveszi a kenőpénzt, amelyet ennek a csatornának a megépítésért ajánlottak neki. Ha a saját tervét szeretné végrehajtani, akkor a neki tetsző helyre egy kék csatornát tesz a készletből, betartva a csatornák elhelyezésének szabályait. Ezért a csatornáért fizetnie kell, mégpedig **egy escudóval többet, mint a legmagasabb felajánlott összeg**. A befizetett pénz a bankba kerül.

**Különleges eset:** Ha minden játékos passzolt, akkor a Csatornaépítő egy escudóért építhet csatornát. Ha nem szeretne, akkor ebben a kivételes esetben nem kell csatornát építenie, így senki nem fizet pénzt.

Az össze színes csatornatervezetet levesszük a tábláról, visszakerülnek a tulajdonosukhoz. Azok a játékosok, akiknek a javaslata nem került megvalósításra, **visszaveszik a felajánlott pénzt a kezükbe**.



Chris Dagmar ajánlatát fogadja el. Elvesz egy kék csatornát a készletből és a három legfelső ültetvény közé helyezi. Emellett elveszi a Dagmar által ajánlott kenőpénzt (1 escudót).

Bernd és Anika visszaveszik a felajánlott pénzüket (Anika a 3, Bernd a 2 escudóját).

**Figyelem:** Ha Chris az ajánlottaktól eltérő helyen épített volna csatornát, akkor 6 escudót kellett volna fizetnie, mert a legmagasabb ajánlat 5 escudó volt (Anika 3 és Bernd 2 escudójának összege).

### 5. fázis: Soron kívüli csatornák megépítése

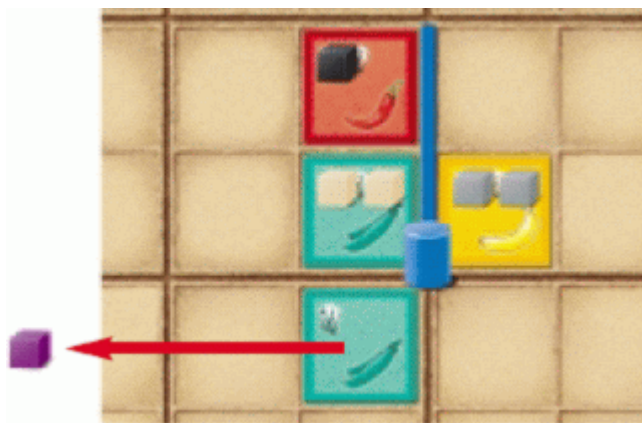
Sorban (a Csatornaépítőtől balra ülő játékosal kezdve) minden játékos eldöntheti, hogy szeretné-e most a táblára tenni a soron kívüli csatornáját (ha még nem használta fel). Ha igen, akkor azonnal a neki tetsző helyre teheti a táblán, ingyen (a csatornák elhelyezésére vonatkozó szabályok betartásával).

**Figyelem:** Egy fordulóban csak egy soron kívüli csatorna épülhet. Tehát amint valaki úgy dönt, hogy megépíti a csatornáját, a fázis véget ér. A fázis véget ér akkor is, ha senki nem tett le csatornát.

**Tipp:** Minden játékosnak csak egy soron kívüli csatornája van, és ezt csak egyszer használhatja. Ezért alaposan meg kell fontolni, mikor a leginkább érdemes használni.

### 6. fázis: Kiszáradás (az utolsó fordulóban elmarad)

Ellenőrizni kell, hogy melyik ültetvény kap vizet, azaz melyik szomszédos legalább egy csatornával. Azokról az ültetvényekről, amelyek nem kapnak vizet, egy terményjelzőt le kell venni és visszatenni a dobozba. Az ültetvények semlegessé válnak, ha már nincsen rajtuk terményjelző. Ha egy ültetvény e fázis kezdetén semleges volt, és továbbra sem kap vizet, akkor sivataggá válik (meg kell fordítani a lapkát). Ezek a lapkák nem számítanak senkihez, és nem lehet őket újra megművelni a játék folyamán.



Anika babültvénye nem kap vizet. Le kell venni a terményjelzőjét erről az ültetvényről, és vissza kell tenni a dobozba.

**Figyelem:** Pillanatnyilag a két babültvény egy nagybirtokot képez. Ha a következő körben sem kerül öntözés alá az alsó babültvény, akkor elsivatagosodik, azaz meg kell fordítani.

### 7. fázis: Jövedelemszerzés (az utolsó fordulóban elmarad)

Minden játékos kap 3 escudót a banktól pénzkészletének növelésére.

**Figyelem:** Habár a *Santiago* elsősorban nem tárgyalásos játék, de természetesen engedélyezett bármely fázisban megbeszéléseket folytatni és **nem kötelező érvényű** egyezségeket kötni.

A gyors kezdéshez egy további rövid játékleírás olvasható az utolsó fejezetben. Ha ezt az útmutatót kéznél tartjuk a játék alatt, akkor jó áttekintésünk lesz az egyes fázisok lefolyásáról.

## A játék vége

A játék akkor ér véget, ha elfogytak az ültetvénylapkák – 3 vagy 4 játékos esetén 11, 5 játékos esetén 9 forduló után. **Először** a végső kiszáradásra kerül sor, **azután** az értékelésre.

### 1. Az ültetvények végső kiszáradása

Minden ültetvény, amely nem kap vizet, sivataggá válik, még azok is, amelyeken van terményjelző. A terményjelzőket le kell venni, és a lapkákat meg kell fordítani.

### 2. Értékelés

- Minden játékos **megtartja a nála lévő pénzt**.
- Ezenfelül minden játékos **pénzt kap a banktól** azokért a **nagybirtokokért**, amelyeken van terményjelzője. A nagy ültetvényt képező ültetvénylapkák számát meg kell szorozni az adott játékos szóban forgó nagy ültetvényen lévő terményjelzőinek számával. Ez jelenti azt az összeget, amelyet a játékos a banktól kap. Az egyes nagybirtokokat minden játékos számára külön-külön, egymás után kell kiértékelni.
- Az egyetlen nagybirtokhoz sem csatlakozó, önmagukban álló ültetvények annyi pénzt hoznak az őket birtokló játékos számára, ahány terményjelzője van rajtuk. Egy escudó jár egy terményjelzőért, kettő kettőért.

**Tanács:** Az áttekinthetőség kedvéért érdemes egy játékos összes hozamát kiszámolni, mielőtt a többiekre kerülne a sor. Például először a bézs játékos eredménye kerül kiszámításra. A terményjelzői lekerülnek a tábláról és megkapja az utánuk járó pénzt a bankból. Ezután, mondjuk, a szürke játékos következik, és így tovább.

**Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pénze van.**



***Példa a pontozásra:** A végső értékelés kezdetén Bernd (bézs) 15 escudót tart a kezében. Külön kerül kiszámításra minden olyan nagybirtok és különálló ültetvény értéke, amelyen van bézs terményjelző. A terményjelzők azonnal lekerülnek a tábláról, hogy egyiket se számoljuk kétszer. Az itt látható 5 ültetvényért, amelyen Berndnek van terményjelzője, összesen 55 escudót kap (9+12+20+2+12). Bernd végső eredménye 70 escudó (15+55).*

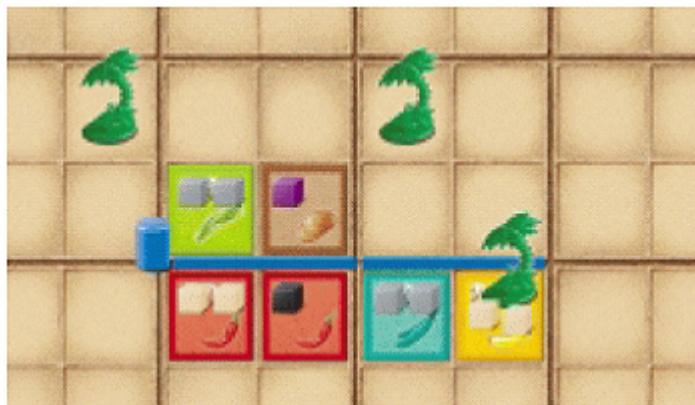
*A többi játékos eredménye hasonló módon kerül kiszámításra.*

### A 3 pálmafát használó változat

A játék kezdetén a 3 pálma a tábla egy-egy négyzetére kerül. A pálmákat nem szabad sem a kút, sem egymás mellé tenni (még átlósan sem).

Ha a játék folyamán egy olyan négyzetre kerül egy ültetvény, ahol pálmafa áll, a pálmát rá kell tenni az ültetvénylapkára. A pálma (az ültetvényen lévő terményjelzőkön túl) egy terménynek számít a játékos számára. Ha a játékosnak **egy terményjelzője** van a pálmafás ültetvényen a játék végén, azt a végső értékelésnél úgy kell figyelembe venni, mintha kettő lenne rajta. Ha **két terményjelzője** van a pálmafás ültetvényen, azt a végső értékelésnél úgy kell figyelembe venni, mintha három lenne rajta.

Ha a pálmafás ültetvény nem jut vízhez, akkor a szokásos módon, a forduló 6. fázisában lekerül róla egy terményjelző. Ha nem marad rajta terményjelző, akkor a pálmafás ültetvény semlegessé válik. Ha a következő fordulóban sem kap vizet, akkor elsivatagosodik. Az ültetvénylapkát meg kell fordítani, a pálma pedig visszakerül a dobozba.



*Bernd egy banánültetvényt tesz a pálmafás négyzetre. A pálmát ráállítja az ültetvényre. Mivel a banánültetvényen két jel van, ezért Bernd két terményjelzőt tesz rá. A játék végén, az értékelésnél ezt a banánültetvényt (feltéve, hogy kapott vizet) úgy kell figyelembe venni, mintha Berndnek három terményjelzője lenne rajta - természetesen akkor is, ha ez az ültetvény egy nagybirtok részét képezi.*

## Rövid ismertető

Ez a rövid ismertető lehetővé teszi, hogy felfrissítsék emlékezetüket azok, aki már ismerik a játékot, és egyúttal áttekintést nyújt az egyes fázisok lefolyásáról. Ha kérdése merül fel, kérjük, lapozzon vissza a részletes kifejtéshez és a példákhoz. Az első játék előtt ajánlott végigolvasni a részletes leírást.

### Előkészületek

Minden játékos megkapja a 22 terményjelzőjét, az ugyanolyan színű csatornatervezetét, ezenkívül 10 escudót és végül egy kék csatornát a soron kívüli építkezéshez. A megmaradó pénzt (a bank) és 11 csatornát (5 játékos esetén 9) tegyük a tábla mellé. A kutat helyezzük a táblán a vastag barna vonalak egy tetszőleges metszéspontjába. Válasszunk ki egy játékost, ő megkapja a csatornaásó-figurát.

A 45 ültetvénylapkát megkeverjük. 3 vagy 4 játékos esetén egy lapkát felfordítunk és visszatesszük a dobozba. A lefelé fordított ültetvénylapkából 3 vagy 4 játékos esetén 4 darab 11 lap magas oszlopot képezünk, 5 játékos esetén pedig 5 darab 9 lap magas oszlopot.

### Játékmenet

Minden forduló 7 fázisból áll, amelyek az alábbi sorrendben követik egymást:

- 1. fázis: Az ültetvények felfedése és az árverés:** Minden oszlopból felfordítjuk a legfelső ültetvényt. A Csatornaásó bal oldali szomszédjával kezdve minden játékos bmondhat **egy tetszőleges összegű ajánlatot escudóban** (a pénzt azonnal maga elé téve), de soha **nem olyant, amit már egy másik játékos bmondott a folyó licit során** (szabályos az elhangzottnál kisebb összeget ajánlani). Több játékos is passzolhat. A licit során mindenki egyszer kerül sorra, utoljára a Csatornaásó.
- 2. fázis: A csatornaásó-figura átadása: A legalacsonyabb ajánlatot tevő játékos** (ha többen is passzoltak, akkor közülük az első) **azonnal megkapja a csatornaásó-figurát**.
- 3. fázis: Az ültetvények elvétele és elhelyezése:** A legmagasabb ajánlatot tevő kezd. Ezután az ajánlataik szerint csökkenő sorrendben minden játékos a táblára tesz egyet a felfordított ültetvények közül, ráhelyezve az ültetvényen lévő jeleknek megfelelő számú terményjelzőjét (és a licit során felajánlott pénzt befizetik a bankba). Aki **passzolt** az első fázisban, az **eggyel kevesebb terményjelzőt tehet az ültetvényre**. Ha többen is passzoltak, akkor az óramutató járásával ellentétesen követik egymást (az utolsó kerül sorra először). A 3 játékos esetén megmaradó ültetvényt a fázis végén a legmagasabb ajánlatot tett játékos teszi a táblára terményjelzők nélkül, úgy hogy legalább egy ültetvényrel szomszédos legyen.
- 4. fázis: A Csatornaásó lepénzelése:** A Csatornaásó bal oldali szomszédja kezd. Sorban minden játékos tehet egy **javaslatot** a Csatornaásónak, hogy **hol épüljön az új csatorna** (csatornatervezetét a táblára helyezve - mindig a **széles árkok két metszéspontja közé**, úgy hogy a **csatornarendszer összefüggő maradjon**), vagy támogathat egy korábbi javaslatot. Új javaslat és támogatás esetén is legalább egy escudót fel kell ajánlania (azonnal jól láthatóan maga elé tennie). Lehet passzolni is (akár több játékos részéről is). A Csatornaásó végül eldönti, hogy **elfogadja-e valamelyik javaslatot, és megépíti a kért csatornát** (megkapja az ezért ajánlott pénzt, a többiek pedig visszaveszik a pénzüket) vagy a **legmagasabb ajánlatnál eggyel több escudót** befizet a bankba, és **egy másik helyen épít csatornát**. Ha minden játékos passzol, és a Csatornaásó sem szeretne egy escudóért építeni, akkor ebben a fordulóban nem épül csatorna.
- 5. fázis: Soron kívüli csatornák megépítése:** A Csatornaásó bal oldali szomszédjával kezdve sorban minden játékos eldöntheti, hogy meg szeretné-e építeni a soron kívüli csatornáját (egy fordulóban **legfeljebb egy soron kívüli csatorna** épülhet).
- 6. fázis: Kiszáradás (az utolsó fordulóban elmarad):** A táblán lévő minden olyan ültetvényről, amely nem szomszédos egyetlen csatornával sem, lekerül egy terményjelző (vissza a dobozba). Azokat az ültetvényeket, amelyeken nem volt terményjelző, meg kell fordítani (sivataggá válnak, nem lehet őket újra megművelni).
- 7. fázis: Jövedelemszerzés (az utolsó fordulóban elmarad):** Minden játékos kap **3 escudót** a banktól.

### A játék vége

A játék 3 vagy 4 játékos esetén 11, 5 játékos esetén 9 forduló után ér véget (ha elfogytak az ültetvénylapkák). **Először** a végső kiszáradásra kerül sor, **azután** az értékelésre. Akinek az értékelés után a legtöbb pénze van, az a győztes.

- 1. Az ültetvények végső kiszáradása: Minden olyan ültetvény, amely az utolsó forduló végén nem kap vizet, sivataggá válik.**

2. **Értékelés:** Minden játékos **megtartja** a nála lévő **pénzt**. Ezenfelül minden játékos **pénzt kap a banktól** azokért **a nagybirtokokért és önmagukban ú álló ültetvényekért**, amelyeken van terményjelzője. A kapott összeget a nagybirtokot alkotó **ültetvények számának** és a **játékos rajta lévő terményjelzőinek a szorzata** határozza meg.

*Adhemar*  
2005.01.11.

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