

JOSÉ ANTONIO RIVERO NUEZ

# EXPEDITION

## CONGO RIVER 1884

ARTWORK: ALEXANDRE ROCHE

Egy régi, lapátkerekes gőzös készül kihajózni Leopoldville (a mai Kinshasa) városából, hogy felhajózzon a Kongo folyón a távoli Kinduba, Afrika szívébe. A hajó utasai különböző nemzetek és foglalkozások képviselői, azonban mindegyikőjüket ugyanaz a kalandvagy hajtja. Minden játékos egy-egy ilyen kalandorokból meg kell szereznie az irányítást felett. Minden emberért, akit egy állomás vezetőjeként hátrahagy, győzelempontok járnak. Az a játékos, akinek a legtöbb pontja gyűlik össze a játék végéig, megnyeri a játékot.



## - TARTOZÉKOK -

1 tábla

pont számláló

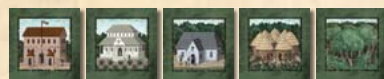
Táblázat az egyes foglalkozások értékének meghatározására a különböző állomásokon.



az állomás pontértéke

Állomás jelölő helye

Zászló jelző helye



19 állomás jelölő: 4 barakk, 4 kórház, 4 misszió, 4 falu, 3 dzsungel



20 zászló jelző: 4 belga, 6 francia, 6 brit, 4 német



14 vizilő jelző



12 érték jelző

Ikron, mely jelzi, ha a győztes vizilő jelölőt kap

Olyan falu ahol a játékosok különleges kártyát szerezhetnek

Karakterkártyák helye

nemzetiség

foglalkozás



A független karakter kártyáknak két foglalkozása van.

54 karakter kártya: felfedező antropológus doktor misszionárius tiszt és független



54 kísérő kártya: hordár, asszisztens, nővér, apáca, askari, tolmács, inas



15 különleges kártya



4 pont jelző



1 gőzös




1 négyoldalú kocka



# - TARTOZÉKOK -

① Helyezzük a táblát az asztal közepére!

 Minden játékos választ magának egy pont jelzőt és felhelyezi a tábla pont számlálójának „0” helyére.

② Keverjük meg a karakter kártyákat, és osszuk minden játékosnak négyet! Három játékos esetén véletlenszerűen vegyünk ki két független keverés előtt (olyan karakterek, akiknek két foglalkozása van)! Két játékos esetén négyet távolítunk el.



⑨ Tegyük le a gőzöst a Kongo mentén álló első megállóhoz! Négy játékos esetén Leopoldville-ből, kettő vagy három esetén Boloboból indul. Az első kört a legidősebb játékos kezdi.



⑧ Keverjük meg a zászló jelzőket, és helyezzünk minden állomás mellé egyet arccal felfelé!

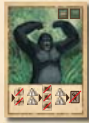




- 3 Keverjük meg a kísérő kártyákat, és osszuk négyet minden játékosnak!



- 4 Keverjük meg a különleges kártyákat, és osszuk kettőt minden játékosnak! Három vagy négy játékos esetén keverés előtt távolítsuk el a Tam Tam kártyát! Két játékos esetén vegyük ki az Okapi, Only Nationals és a Hippo Attack kártyákat, és kettő helyett osszuk hármat!



- 5 Helyezzük el a maradék kártyákat három különböző pakliba (karakter, kísérő és különleges kártyák)! A játék alatt a játékosok csak saját kártyáikat ismerik, másokét nem.



- 7 Keverjük meg az állomás jelölőket, és helyezzük egyet minden állomásra arccal lefelé! A kimaradt jelölőket tegyük vissza a dobozba! Két vagy három játékos esetén Leopoldville-re nem kerül jelölő.



- 6 Keverjük meg a viziló jelzőket, és fejjel lefelé helyezzük őket egy halomba! Minden játékos húz egy jelzőt, és fejjel lefelé maga elé teszi. Tegyük az értékjelzőket is a tábla mellé egy kupacba!





# - A JÁTÉK MENETE -

A játékmenet körökre van osztva. Minden kört a kezdő játékos nyitja. Egy kör az alábbi négy lépésből áll:

- A – Állomás jelölők felfedése
- B – Kártyahúzás
- C – Az állomás elfoglalása
- D – Lépés a gőzössel

## A - ÁLLOMÁS JELÖLŐK FELFEDÉSE



Fordítsuk fel azon kikötő állomás jelölőjét, ahol a gőzös megállt.

Ha a jelölő egy dzsungel, akkor távolítsuk el mellőle a zászlót, illetve akkor is, ha az állomás egy négy pontot érő falu. Ezek a helyek idáig dacoltak a külvilág befolyásával.

## B – KÁRTYAHÚZÁS



Minden játékos húz egy karakter és egy kísérő kártyát a tábla melletti pakliból, és a kezébe veszi őket. Amikor a gőzös Nouvelle Anvers-be, Basokoba vagy Ubunduba állomásozik a legkevesebb győzelem ponttal rendelkező játékos húz egy különleges kártyát.

*Megjegyzés: Ha elfogytak a lapok egy pakliból, akkor keverjük újra az eldobott lapokat, és rendezzük őket pakliba!*  
*Ha több ilyen játékos is van, senki sem húz.*

*Megjegyzés: Ezen állomások mellett egy narancsszín kör van.*

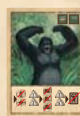
## C – AZ ÁLLOMÁS ELFOGLALÁSA

### 1 Karakter kártyák lehelyezése



Minden játékos választ egyet karakter kártyái közül, majd lefordítva a saját pont jelzőjének színével megegyező színű mezőbe helyezi azt. Ennél a kikötőnél ez a karakter kíséri meg átvenni az állomás feletti irányítást.

### 2 Különleges kártyák kijátszása



Egy játékosnak lehetősége van különleges kártyát is kijátszani. Először a kezdő játékosnak adatik meg ez a lehetőség, ha nem él vele, akkor a tőle balra ülőnek, és így tovább. Miután valaki kijátszott egy különleges kártyát, a többiek ezt már nem tehetik meg ebben a körben. Lásd a „Különleges kártyák” című részt az egyes kártyákra vonatkozó szabályokat illetően!

### 3 A karakterek értékének meghatározása

Fordítsuk fel és határozzuk meg az értékét minden egyes karakternek! A karakter alap értékét a foglalkozása és a nemzetisége határozza meg. Helyezzünk egy érték jelzőt minden karakterre! Egy karakter értéke lehet nulla vagy kevesebb, ezzel az értékkel indul neki a licitnek.



*Példa: Egy misszionáriusnak a kórházban négyes az értéke.*



**Foglalkozás:** Minden foglalkozás más értékkel rendelkezik a különböző állomásokon. Ezt az értéket a táblán lévő táblázatról tudjuk leolvasni.



*Példa: Egy francia orvosnak egy brit kórházban az értéke 3 (5-2=3)*

*Megjegyzés: A független karaktereknek két foglalkozása van. Az ő esetükben mindig a nagyobb értéket adó foglalkozás számít csak.*

**Nemzetiség:** Ha egy karakter zászlaja nem egyezik meg az állomás melletti zászlóval, akkor csökkenhet az értéke. A zászló a karakter kártya alján látható.

*Megjegyzés: Ha a zászló el lett távolítva az „Állomás jelölők felfedése” fázisban, akkor a karakterek nem kapnak levonást.*

Ha egy játékos független karaktert játszott ki, akkor kockával kell kidobni annak



származási országát. Eszerint lehet: 1=Nagy-Britannia, 2=Belgium, 3=Franciaország, 4=Németország. Ezután a dobott nemzetnek megfelelően módosítsuk a karakter értékét.

	<-		-2		+0		-1
	<-		-2		+0		-1
	<-		-1		+0		-1
	<-		+0		+0		+0

#### 4 Kísérő kártyák kijátszása



Ebben a lépésben minden játékosnak lehetősége nyílik a kísérő kártyák kijátszására, amikkel növelheti a karaktere értékét. A kezdő játékostól kiindulva óramutató járásának megfelelően minden játékos letehet egy vagy több kísérő kártyát, amíg nem passzolt mindenki. Egy kártya eggyel növeli a karakter értékét. Kivétel az inas, ami csak fél ponttal.

Szabályok a kísérő kártyák kijátszására:

- **A kísérő kártyán szerepelnie kell a karakter ikonjának.** (Például egy felfedező mellé le lehet tenni egy hordárt.)

*Megjegyzés: A független karaktereken két ikon van, ez lehetővé teszi, hogy különböző kísérő kártyákat adjunk hozzájuk.*

- **Egy karakterhez csak egy tolmácsot lehet csatolni.** Bármely karakterhez lehet tolmácsot csatolni, akinek a nemzetisége nem egyezik meg az állomásával. Nővért, apácát, askarit, asszisztentst és hordárt korlátlan számban lehet csatolni.
- **Körönként (összesen) csak egy inast lehet letenni.** Inast foglalkozástól függetlenül lehet csatolni.
- **Ha egy játékosnak kisebb összértéke van, mint a többinek, és passzol, akkor már nem játszhat ki több kártyát.** Ha nagyobb vagy egyenlő, mint a legnagyobb érték a játékban, akkor passzolhat, hogy lássa, mit tesznek a többiek, de utána el kell döntenie, hogy tesz-e le még kártyát, vagy passzol erre a körre.

Kivételek a tolmácsokra:



- **Nem lehet tolmácsot csatolni amerikai karakterhez brit állomáson.**

- **Nem lehet tolmácsot csatolni osztrákokhoz német állomáson.**

- **Nem lehet tolmácsot csatolni, ha az állomásnak nincs zászló jelzője.** (Dzsungelek vagy négy győzelmipont értékű falvak.)
- **A belgák franciául vagy flamandul beszélnek (hasonló a hollandhoz).** Csak akkor lehet tolmácsot csatolni a karakterhez, ha nem beszél a holland nyelvét. A belga megállóban beszélt nyelv meghatározásához a kezdő játékos dob a kockával. Ugyanígy határozzuk meg a belga karakter által beszélt nyelvet:
  - **Páratlan dobás (1 vagy 3) esetén flamandul/hollandul beszélnek.**
  - **Páros dobás esetén (2 vagy 4) pedig franciául.**

Nem lehet tolmácsot csatolni egy flamandul/hollandul beszélő belga vagy holland karakterhez egy holland állomáson. Ugyanígy egy francia karakterhez sem csatolható tolmács, ha franciául beszélnek az állomáson.

*Megjegyzés: körönként csak egyszer kell meghatározni, milyen nyelvet beszélnek egy állomáson.*

	BELGIUM
	NAGY-BRITANNIA
	FRANCIAORSZÁG
	NÉMETORSZÁG
	EGYESÜLT ÁLLAMOK
	SPANYOLORSZÁG
	PORTUGÁLIA
	HOLLANDIA
	SVÉDORSZÁG
	AUSZTRIA
	OROSZORSZÁG



## 5 A győztes karakter

Miután minden játékos letette a kísérő lapjait, a legnagyobb összértékű karakter veszi át az állomás feletti irányítást.

Holtverseny esetén víziló jelzőkkel lehet növelni az összértéket. A versenyben maradtok arccal lefelé fordítják felteszik maguk elé a vízilovakat, majd egyszerre felfordítják azokat. Akinek több pontja gyűlt így össze, az nyeri el az állomást. Ha továbbra is fennáll az egyenlőség, akkor a sorrendnek megfelelően váltva, arccal felfelé helyezik le a víziló jelzőket, amíg valaki nem nyer.

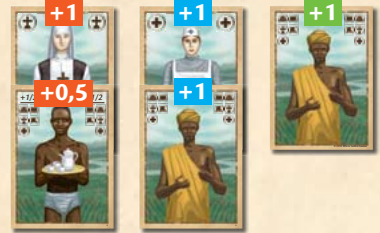
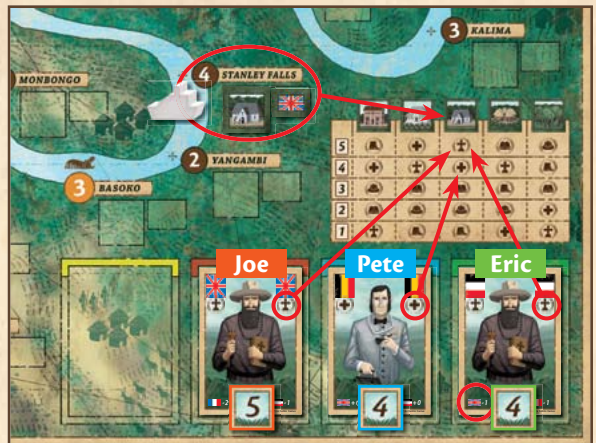
Ha ezek után is marad a holtverseny, akkor mindkét (vagy több) játékos kap egy győzelmipontot az állomásért. A felhasznált jelzőket félretesszük.

- Az a játékos, aki meghódítja az állomást, annyi győzelem pontot kap, amennyi az állomás értéke.
- A pont jelzőjét ennyivel kell előre mozdítania a pont számlálón.
- Bolobo, Liranga, Bumba és Basoko meghódítója húzhat két víziló jelzőt, és lefordítva maga elé helyezi azokat.

Megjegyzés: Segítség gyanánt ezeknél az állomásoknál egy-egy víziló rajza áll.

- Az a játékos, aki meghódította az állomást, kezdi majd a következő kört. Egyenlőségnél, vagy ha senki nem hódította meg az állomást, például egy különleges kártya miatt, akkor a kezdő játékos változatlan marad.
- Minden kijátszott kártyát a dobott lapokhoz teszünk.

Fontos: A független karakterek végleg kikerülnek a játékból, őket tegyük vissza a dobozba!



### Példa:

- A gőzös megérkezik a négyes értékű és brit zászlójú Stanley Fallsba, ahol az állomást felfordítva egy missziót találunk.
- Jani egy brit misszionáriust választ, Peti egy belga doktort és Erika egy német misszionáriust.
- A karakterek értékei: Jani 5, Peti 4 és Erika 4 (5-1)
- Jani nem tesz le egy kártyát sem, Peti letesz egy nővért, ami +1 pontot jelent neki. Erikának nincs egy apácája sem, így ő egy tolmácsot tesz le (+1).
- Így az értékek: Jani 5, Peti 5, Erika 5. Jani letesz egy apácát (+1), Peti pedig nővér hiányában egy tolmácsot.
- Az értékek a következőképp alakulnak: Jani 6, Peti 6 és Erika 5. Erika nem tud mit hozzátenni, így ő kimarad a további licitálásból. Janinak van még egy inasa, amit letesz (+0.5). Petinek is van egy inasa, de mivel körönként csak egy inast lehet letenni, így ő ezt már nem teheti meg.
- Jani 6.5 ponttal megnyeri a licitet, elfoglalja az állomást, és kap 4 győzelmipontot.

## D – A gőzös mozgatása

Végül a gőzöst tovább kell mozgatni a következő állomásra. Miután elhagyja Kindut, a játék véget ér.

## - A JÁTÉK VÉGE -


Miután a gőzös elhagyta Kindut, a játék véget ér. Minden játékos kap 0.5 győzelem pontot minden, a kezében maradt különleges kártya után. Az nyer, akinek a legtöbb győzelem pontja gyűlt össze. Holtverseny esetén a legtöbb kísérő kártyát birtokló játékosé a győzelem. Ha ezek után is marad a holtverseny, akkor a győzelem azé, akinek a legtöbb (bármilyen) kártya maradt a kezében.



# - KÜLÖNLEGES KÁRTYÁK -



## Gorilla

 Csak dzsungel állomásnál játszható ki.

A karakterek felfedése után, a gorilla játékos választ egy másik játékost. Ha az ő karaktere egy misszionárius vagy egy doktor, akkor a karakter meghal, azt kidobjuk. Ha a karakter antropológus, felfedező vagy tiszt, akkor meg kell küzdenie a gorillával: ha 1-et vagy 2-t dob a kockán meghal, és a lapját kidobjuk, ha 3-at vagy 4-et, akkor a gorilla hal meg. Ha a gorilla életben marad, akkor a játékos választ egy új célpontot. Ha minden karakter elfogyott, és a gorilla még mindig él, akkor a kijátszója karakterét támadja meg. Ilyenkor megküzdehet a gorillával (kockadobással) vagy elmenekülhet. Meneküléskor a játékos visszaveszi a kezébe, és az állomást senki nem foglalta el, senki sem kap pontot. Végül eltávolítjuk a gorillát. Ha az átmokfutása után maradt még játékos, akkor a normál szabályok szerint lehet licitálni az állomásra.




## Malária (Anopheles Mosquito)

**Bármely állomáson kijátszható.**  
Minden játékos, még a lap kijátszója is, dob egy kockával. A legkisebbet dobó játékos belehal a betegségbe, az állomásra tett karakterét kidobjuk. Egyenlőség esetén az érintettek addig dobálnak, amíg valaki kisebbet nem dob a másíknál, és meghal a karaktere. Ha egy orvos halna meg, akkor dobhat még egyet, és ha egyest dobott, akkor sikeresen meggyógyította magát, és nem kell őt félre tenni.

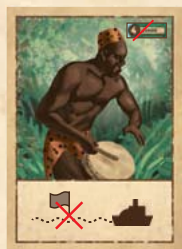


## Harcos

 Barakkon kívül bármely állomásnál játszható.

A karakterek felfedése után, a harcos játékos választ egy másik játékost, akinek meg kell küzdenie a harcosal kockadobás útján. Ha a választott karakter egy antropológus, misszionárius vagy orvos, akkor 1, 2, 3-as dobás esetén a karakter meghal, 4-esnél a harcos hal meg. A halott karaktert vagy harcost kidobjuk. Ha tiszt vagy felfedező a karakter, akkor 1, 2-es dobásnál meghal, 3, 4-esnél pedig a harcos hal meg. Dobjuk ki a halottat!

Ha a harcos túléli a küzdelmet, akkor az őt kijátszó játékos karaktere ellen fordul. A karakter nem menekülhet, de harcolhat. Ezután a harcost mindenképpen félre tesszük. Ezután a licit a szokásos módon folyik tovább.



## Tam-tam (harcis dob)

 Csak Kinduban nem lehet kijátszani.

Mindenki visszaveszi a karaktereit a kezébe, ezt az állomást senki sem foglalhatja el.




## Baráti találkozó

**Bármely állomáson kijátszható.**

Miután egy karakter megszerezte az irányítást egy állomás felett, a vesztesek visszaveszik karaktereiket a kezükbe, ahelyett hogy félre tennék őket. A győztes karaktert és a csatolt kísérőket továbbra is kidobjuk.



## Okapi (egzotikus állat)

 Csak dzsungel állomáson játszható ki.

Ha kártya kijátszója egy felfedező tett le, akkor dönthet úgy, hogy az állomás elfoglalása helyett levadássza az okapit 2 győzelem pontért. Ekkor kidobjuk a karaktert. Csak az okapit kijátszó játékos vadászhat az okapira, és csak akkor, ha felfedező tett le.



## Felfedezett terület

**Bármely állomáson kijátszható.**

A kártyát kijátszó játékos megnézhet egy lefordított állomás jelölőt. Ezután lefordítva visszateszi a helyére, és csak ő fogja ismerni azt a területet.





### Meghibásodott kazán



#### Bumbában lehet kijátszani.

A kártyát kijátszó játékos kivételével mindenkinek el kell dobnia egy karakter kártyát (nem kísérőt) a kezéből (és nem az aktuális licitre letett karaktert).



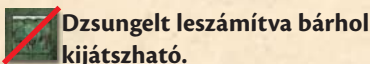
### Ember a vízben!

#### Bármely állomáson kijátszható.

A karakter kártyák felfedése után, a kártyát kijátszó játékos húzhat egy kísérőlapot választott ellenfele kezéből, anélkül hogy megnézné. A húzott lap a kidobott pakliba kerül.



### Csak honfitársak



Minden karakter, akinek zászlója nem egyezik meg az állomás zászlajával, visszakérül a tulajdonosa kezébe. Az érintett játékosok nem vesznek részt ebben a licitben.



### Kíséret nélkül

#### Bármely állomáson kijátszható.

Ennél az állomásnál senki (még a lapot kijátszó játékos) sem tehet le kísérő kártyákat.



### Arab kereskedő



Ha a kártyát kijátszó játékos megnyeri az állomásért folytatott licitet, akkor kap egy extra győzelem pontot. Ha más nyer, akkor semmit.



### Víziló támadás

#### Bármely állomáson kijátszható.

Minden játékos (még a lapot kijátszó játékos is) visszaveszi karaktereit a kezébe. Ezután sorrendnek megfelelően mindenki húz a karakter pakliból egy lapot, és azt a karaktert fogja ennél az állomásnál használni. Ezután a licit megy normálisan tovább.



### Telepes

#### Bármely állomáson kijátszható.

A kártyát kijátszó játékos húzhat egy új karakter vagy kísérő kártyát a pakliból. Miután minden karaktert felfedtek, lecsereélheti letett karakterét az újonnan húzottra.



### Varázsló

#### Bármely állomáson kijátszható.

Minden ellenfél karakterének eggyel csökken az értéke.

Játéktervező: **José Antonio Rivero Nuez**

Grafika: **Alexandre Roche**

Játékszabály: **Jeroen Hollander**

Projekt menedzser: **Jonny de Vries**



[www.whitegoblingames.com](http://www.whitegoblingames.com)

Fordította: **Nagydagya**, Lektorálás: **Artax**, Szerkesztette: **Nargoth**. **Megvásárolható: [www.jatekmester.com](http://www.jatekmester.com)**

*The author likes to thank for their kindly contribution (playtesters & proofreaders):*

*Alonso Díaz (Daktari), Marta Alonso, Inma Rivero, Pedro Suárez, Alex & Nestor Ortiz, Jose Martinez, Xuan, Salva, Gordon Stewart, Jonathan Franklin, Philippe Keppens, Nigel Buckle, Chris Nord, Julien Griffon, Patrick Twitchell, Morgan Swiers, Jim Otto, Ayose Viera, David Caldentey, Abian Caetano, Manolo Vila, David Prieto, Javier García, Goroso, Ariel y Alfredo Naranjo.*