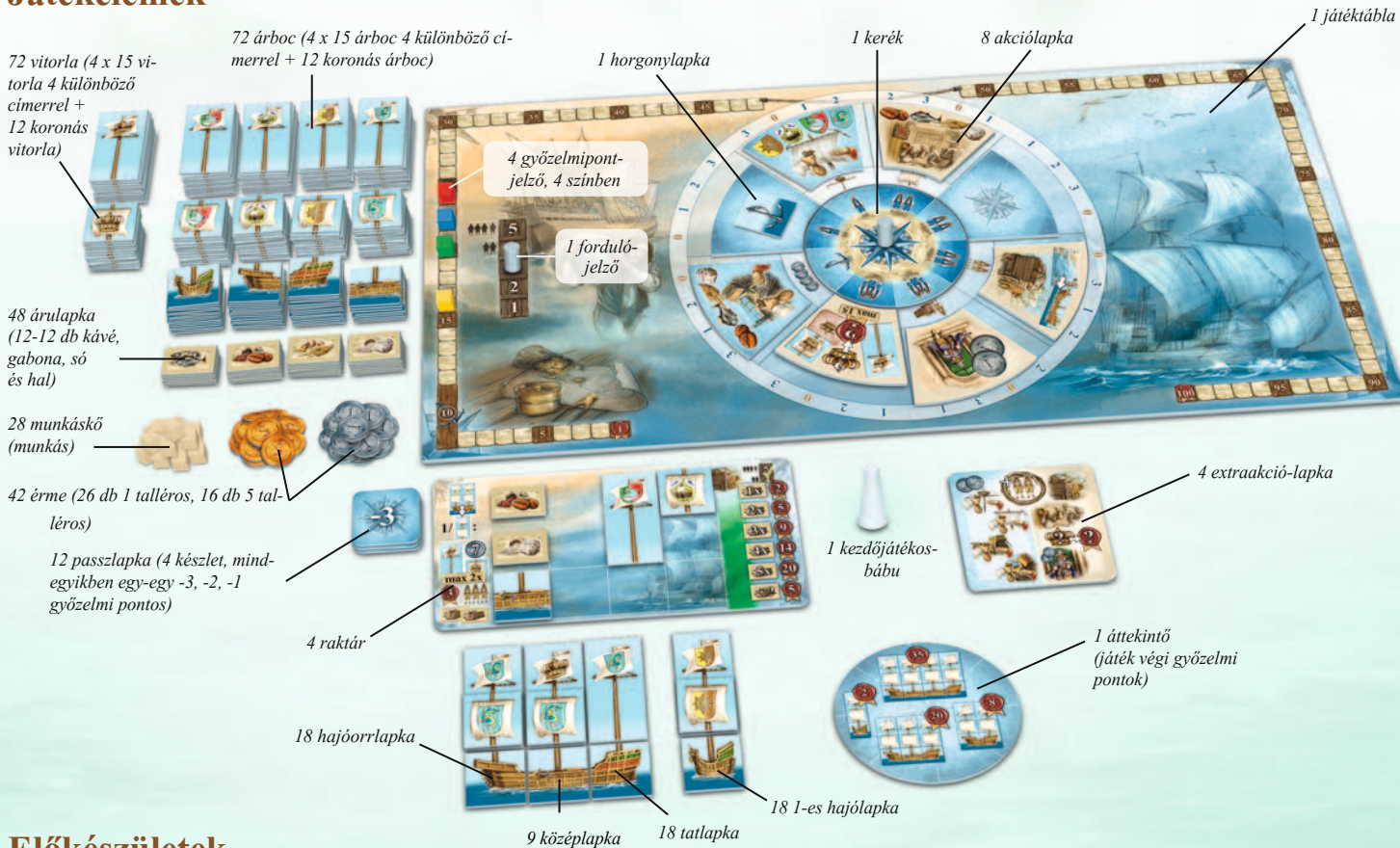


NAUTICUS

Játékötlet

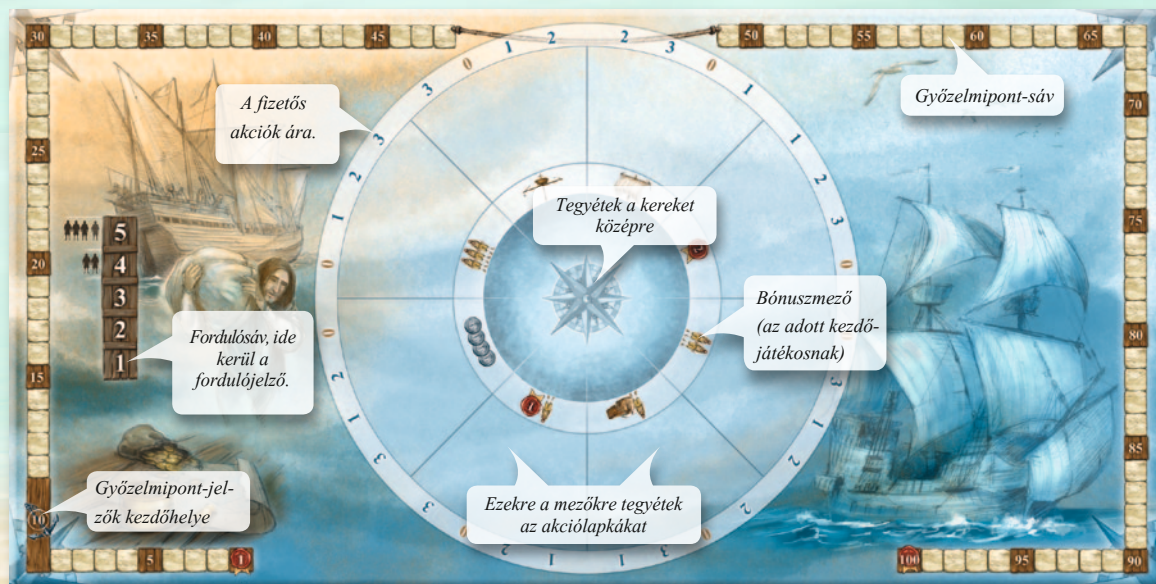
A játékosok olyan vállalkozók bőrébe bújnak, akik a hajóépítésben, a kereskedelemben és a szállításban tevékenykednek. Így a játékos hajógyár-tulajdonos, kereskedő és hajótulajdonos is egy személyben. Hajógyár-tulajdonosként különböző méretű hajókat épít. Kereskedőként árukat vásárol, amiket hajótulajdonosként az elkészült hajókkal kell majd elszállítania. Az elkészült hajók és az elszállított áruk győzelmi pontokat érnek. Aki az 5 forduló (két játékos esetén 4 forduló) során a legtöbb győzelmi pontot szerzi, az nyeri a játékot.

Játékelemek



Előkészületek

Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére.



A következő elemeket tegyék a játéktáblára:

- Tegyék a **kereket** a tábla közepére. A játék kezdetén állítsatok a horgonyt tartalmazó részt a 3 munkást tartalmazó bónuszmezőhöz.
- Tegyék a **fordulójelzőt** a fordulósáv 1-es mezőjére.
- Tegyék a **győzelmpont-jelzőiteket** a győzelmpont-sáv 10-es mezőjére.

A megmaradt elemeket a következőképp csoportosítsátok:

- A **munkásokat** tegyék a tábla mellé központi talonnak.
- A **hajólapkákat** (1-es hajó, tat-, hajóorr- és középlapka, árboc, vitorla) válogassátok szét típusuk szerint, és tegyék a 14 oszlopot képpel felfelé a tábla mellé. (Ajánlott az egyes vitorla, árboc, hajórészek oszlopait külön csoportosítani, és egy másik csoportba a koronás vitorlákat/árhocokat tenni.)
- Az **áru lapkákat** szintén a típusuk szerint válogassátok szét, és 4 képpel felfelé fordított oszlopba tegyék a tábla mellé.
- Az **érméket** tegyék a játéktábla mellé központi talonnak.
- A 8 **akciólapkát**, a **horgonylapkát** és az **áttekintő** játék végi pontozás"lapkát tegyék félre egyelőre.

Minden játékos kap (egyszer, a játék kezdetén):

- 1 **raktárt**, amit maga elé tesz az asztalra.
- 4 **munkást** a központi talonból, amit a raktára mellé tesz, ez lesz a személyes talonja.
- 15 **tallért** tetszőleges névértékelosztásban, amit a raktára mellé tesz, ez lesz a személyes talonja.
- 1 **extraakció-lapkát**.
- 1 készlet **passzlapkát**, -3, -2, -1 győzelmi pontokkal. A lapkákat a számozott oldalukkal felfelé tegyék a raktár mellé. (A legjobb megoldás, hogy a 3 lapkát egy oszlopba teszik a játékosok úgy, hogy a -1-es lapka kerül legalulra, és a -3 győzelmi pontot teszik az oszlop tetejére.)

Tanácsok a játékelemek használatához

- A munkások és tallérok száma (és típusa) a személyes talonban, a raktárban lévő lapkák, a leszállított áruk, a passzlapkák állapota és az extraakció-lapka mind nyílt információ. Az elemeket jól láthatóan kell az asztalon tartani, és az ellenfelek kérése a pontos számát is meg kell adni.
- A munkások és a tallérok száma a központi talonban korlátlan. Abban a valószínűtlen esetben, ha mégis elfogyna valamelyik, helyettesítsétek valamivel.
- A hajólapkák és az áruk száma véges. Ha valamelyik lapkatípus oszlopa elfogy, akkor a játékosok ahhoz a továbbiakban nem tudnak hozzájutni. Mindig meg lehet számolni, hogy egy adott típusból mennyi lapka van még.

A legtapasztalatlanabb játékos legyen a kezdőjátékos, és megkapja a kezdőjátékos-jelzőt.

A második játékos 1 tallérral többet kap.

Három játékos esetén a harmadik játékos **2 tallérral és 1 munkással** többet kap.

Négy játékos esetén a harmadik játékos **1 tallérral és 1 munkással** többet kap, a **negyedik** játékos pedig **2 tallérral és 2 munkással** kap többet.

Megjegyzés: A kezdőjátékos-bábut minden egyes akciófázis befejezése után az óramutató járá-sa szerint tovább kell adni. A forduló végén **nem** kell továbbadni a kezdőjátékos-bábut.

Előkészületek

A kereket úgy tegyék a tábla közepére, hogy a horgony a három munkásos bónuszmezőhöz essen, a fordulójelzőt tegyék a fordulósáv 1-es mezőjére, a játékosok pontjelzőit pedig a pontozósáv 10-es mezőjére.

A munkásokat tegyék talonként a tábla mellé.

A hajólapkákat típusok szerint válogassátok szét 14 oszlopba.

Az áru lapkákat fajtájuk szerint 4 oszlopba tegyék.

Az érméket tegyék talonként a tábla mellé.

Minden játékos kap:

1 raktárt, 4 munkást, 15 tallért, 1 extraakció-lapkát, 1 készlet passzlapkát



A birtokolt elemekről (munkások, tallér, lapkák stb.) minden információ nyilvános.

A munkások és a tallérok száma a központi talonban korlátlan.

A hajólapkák és áruk száma véges.

A legtapasztalatlanabb játékos a kezdőjátékos.

A 2. játékos 1 tallérral többet kap.

3-játékos verzió: A 3. játékos 2 tallérral + 1 munkással többet kap.

4-játékos verzió: A 3. játékos 1 tallérral + 1 munkással többet kap. A 4. játékos 2 tallérral + 2 munkással többet kap.

A játék menete (Áttekintés)

A NAUTICUS játékban a fő hangsúly a hajón van. A kész hajók győzelmi pontokat hoznak a játék végén, és szükségesek az árukkal való pontszerzéshez. Négy különböző méretű hajót lehet építeni (1-es, 2-es, 3-as és 4-es hajót). A nagy hajó jóval több pontot ér, de sokkal nehezebb megépíteni, és ezért hosszabb idő telik el, míg áruszállításra fel lehet használni. Minden egyes hajóra összeálló vitorlának és árbocnak kell kerülnie. A NAUTICUS játék fordulóból áll. Három és négy játékos esetén a játék 5 fordulóból áll, két játékos esetén csak 4 fordulóból. Minden fordulóban pontosan 7 akciófázis van. A játékosok döntenek el, hogy melyik akciófázist és milyen sorrendben hajtják végre. Egy akciófázis elején az aktuális kezdőjátékos kiválaszt egy akciót. Ezt az akciót először ő, majd az óramutató járása szerint haladva a többi játékos is végrehajtja. Így minden játékos folyamatosan részt vesz a játékban. Miután minden játékos végrehajtotta az aktuális akciót vagy passzolt, a kezdőjátékos megváltozik. Ez a játékos választja ki a következő akciót. A forduló végén egy rövid köztes fázisra kerül sor, amiben előkészítik az akciókereket a következő fordulóra, és a megmaradt passzlapkákért mínusz pont jár. Ezután a következő forduló következik, míg el nem érik a 4. vagy 5. fordulót a játék befejezéséhez.

Az aranyszabály

A NAUTICUS játékban alapvető és kivétel nélküli a következő szabály: Ha a játékos egy lapkát (hajórészt vagy árut) **ingyen** szerez meg, akkor ezt a lapkát a raktárába kell letennie. Az ingyen azt jelenti, hogy nem kell érte **semennyi tallért** sem fizetnie. *(Mivel előfordulhat, hogy ez a szabály feledésbe merül, még néhányszor megismételjük. Amikor a szabályt magyarázzátok, ne mulasszátok el ezt az aranyszabályt gyakran ismételni, és arra a kérdésre, hogy "Ezt most azonnal a raktárba kell tenni?" egy határozott "Igen, mint mindig!"-gel válaszolni.)*

Új forduló előkészítése

- A fordulójelző egy hellyel előbbre megy a fordulósávon. (A játék kezdetekor ezt nem kell.)
- A kerék úgy forog, hogy a rajta lévő horgony arra az akciólapkára mutasson, amin a horgonylapka van, amit az előző fordulóban először választottak ki. (A játék kezdetekor ezt nem kell.)
- Miután a kerék az új irányba lett átállítva, és a horgonylapka lekerült, az aktuális kezdőjátékos leveszi a 8 akciólapkát, megkeveri, és véletlenszerűen húzva képpel felfelé egyesével a játéktábla 8 akciómezőjére teszi őket, azzal a mezővel kezdve, amire a kerék horgony körcikke mutat. Úgy kell lerakni az akciólapkát, hogy a bónusz mezők láthatóak maradjanak!

Egy forduló

Egy forduló 7 akciófázisból áll. A kezdőjátékos kezdi az első akciófázist azzal, hogy kiválaszt a 8 akciólapka közül egyet, és végrehajtja az akciót. (Számára adott a lehetőség is, hogy a kiválasztott akciót elpasszolja.) Ezután az óramutató járása szerint következő játékos dönti el, hogy végrehajtja ezt az akciót vagy passzol. Ez addig folytatódik míg minden játékosnak lehetősége volt választania, hogy végrehajtja az akciót vagy passzol. Ekkor ez az akciófázis véget ér. A hozzá tartozó akciólapka megfordul, ez akció már nem áll rendelkezésre ebben a fordulóban. (Az első akciófázis után a horgonylapka a lefordított akciólapkára kerül.) A kezdőjátékos-bábu az óramutató járása szerint következő játékoshoz kerül. Most ő választ egyet a megmaradt akciólapkák közül, és eldönti, hogy végrehajtja vagy elpasszolja az akciót. A többi játékos az óramutató járása szerint haladva követi, és szintén vagy végrehajtja az akciót, vagy passzol, majd az akciólapka megfordul, a kezdőjátékos-bábu tovább kerül. Ez addig történik így, míg a 8 akciólapkából 7-et kiválasztottak, és alkalmaztak a játékosok. A hetedik akciófázis után a forduló véget ér, a megmaradt, nyolcadik akció ebben a fordulóban nem kerül kiválasztásra.

4 féle hajótípus épülhet: 1-lapkás, 2-lapkás, 3-lapkás és 4-lapkás hajó.

Hajónként 1 fajta vitorla/árbc lehet.

Két fő esetén: 4 forduló

Három-négy fő esetén: 5 forduló

Minden forduló pontosan 7 akciófázisból áll.

Kezdőjátékos választ egy akciót, végrehajtja, az óramutató járása szerint minden játékos végrehajtja. Kezdőjátékos változása. Forduló vége: A következő fordulóra az akciók meghatározása, mínusz pont a megmaradt passzlapkákért.

Aranyszabály

Ingyen (tallér fizetése nélkül) szerzett lapkát mindig a raktárba kell tenni.

Új forduló előkészítése

Fordulójelző előrelép.

A kerék a horgonylapkával megjelölt akciómezőhöz forog.

A horgonylapkát félre kell tenni, az akciólapkát meg kell keverni, és a kerék horgony jelű körcikkétől kezdve véletlenszerűen le kell tenni őket.

Egy forduló

Forduló = 7 akciófázis

Kezdőjátékos: választ egy akciót, és vagy végrehajtja, vagy passzol.

A többi játékos az óramutató járása szerint haladva: végrehajtja az akciót vagy passzol.

Akciófázis vége: az akciólapka megfordul, kezdőjátékos-bábu tovább kerül, új kezdőjátékos választ egy akciót stb.

A forduló vége: a 7. akciófázis után.

8. akciólapka nem kerül kiválasztásra.

Egy akció végrehajtása

1. Bónusz

Az aktuális kezdőjátékos, aki kiválasztja az akciót, először megkapja azt a játéktáblára nyomtatott bónuszt, amelyik a választott akcióhoz tartozik. A játékos ezt a bónuszt mindenképp megkapja, függetlenül attól, hogy az akciót végrehajtja vagy elpasszolja. Amikor a játékos megkapja a bónuszt, akkor az akciólapját lentebb tolja, hogy eltakarja az adott bónuszmezőt. Ezután dönt, hogy végrehajtja az akciót (a lenti példában pl. a hajótest-vásárlást) vagy sem.

Fontos: Csak a kezdőjátékos, aki az akciót kiválasztotta, kapja meg a bónuszt. Az összes többi játékos **csak** az akciót hajthatja végre vagy passzolhat.

Egy akció végrehajtása

Bónusz

Csak a kezdőjátékos megkapja a kiválasztott akcióhoz tartozó, a játéktáblára nyomtatott bónuszt, függetlenül attól, hogy az akciót végrehajtja vagy passzol.

Az összes többi játékos nem kapja meg ennek az akciónak a bónuszát.



Példa: Az A játékos a kezdőjátékos, és a hajótest-vásárlás akciót választja. Először megkapja az ehhez az akcióhoz tartozó előrenyomtatott bónuszt (2 győzelmi pont). Ezután az akciólapját lentebb tolja, hogy eltakarja vele a bónuszmezőt.

A következő bónuszok vannak (abban a sorrendben következnek, ahogy a játéktáblára vannak nyomtatva):

- **3 munkás (bézs ruhában):** A kezdőjátékos 3 munkást kap a központi talonból, amit a saját talonjába tesz.
- **Árboc:** A kezdőjátékos ingyen kap egy választása szerinti normál árbocot (kivéve a koronás árbocot!), és a raktárába teszi. *(Emlékeztek az arany szabályra?)*
- **Vitorla:** A kezdőjátékos ingyen kap egy választása szerinti normál vitorlát (kivéve a koronás vitorlát!), és a raktárába teszi.
- **2 győzelmi pont:** A kezdőjátékos 2 győzelmi pontot kap, és a győzelmipont-jelzőjét ennek megfelelően előre mozgatja.
- **2 munkás (bézs ruhában):** A kezdőjátékos 2 munkást kap a központi talonból, amit a saját talonjába tesz.
- **1 munkás (bézs ruhában) + 1 áru:** A kezdőjátékos 1 munkást kap a központi talonból, amit a saját talonjába tesz. Valamint egy tetszőleges árut is kap, amit a raktárába tesz.
- **1 munkás (bézs ruhában) + 1 győzelmi pont:** A kezdőjátékos 1 munkást kap a központi talonból, amit a saját talonjába tesz. Valamint kap 1 győzelmi pontot, amit azonnal lép a győzelmipont-sávon.
- **4 tallér:** A kezdőjátékos 4 tallért kap a központi talonból.

2. Kék munkások a keréken

A keréken is láthatók munkások, de ők kék ruhában vannak. A horgonymező kivételével minden mezőn van 1, 2 vagy 3 munkás. Amikor egy akciót kiválasztanak, akkor a keréken az ahhoz az akcióhoz rendelt munkásokat minden játékos felhasználhatja az adott akció végrehajtásához.

Fontos: A bézs ruhás munkásokkal ellentétben ezeket a munkásokat nem kapja meg a játékos a központi talonból. Ez a 0, 1, 2 vagy 3 munkás csak a választott akció végrehajtásához érhető el. Ha a játékos nem használja fel az összes munkást, akkor a megmaradók elvesznek.

Bónuszok

3 munkás: A játékos 3 munkást kap a központi talonból.

Árboc/vitorla: A játékos árboc- vagy vitorlalapját kap: Ez normál árboc/vitorla lehet, koronás nem.

2 győzelmi pont: A játékos 2 győzelmi pontot kap.

2 munkás: A játékos 2 munkást kap a központi talonból.

1 munkás és 1 áru: A játékos 1 munkást és 1 árut kap a központi talonból.

1 munkás és 1 győzelmi pont: A játékos 1 munkást kap a központi talonból, és 1 győzelmi pontot.

4 tallér: A játékos 4 tallért kap a központi talonból.

Kék munkások a keréken

Ezek a munkások csak azon játékosoknak állnak rendelkezésére, akik úgy döntenek, hogy végrehajtják az akciót. Nem kapják meg őket valójában, csak az aktuális akcióhoz lehet felhasználni őket.

3. Az akciók

3.1 Az akcióról általánosságban

- Miután kiválasztotta az akciót, először a kezdőjátékos hajthatja végre azt, majd utána az óramutató járása szerint haladva a többi játékos. A 8 akció egyikét sem kötelező végrehajtani. A játékos másik lehetősége a passzolás, még a kezdőjátékos, aki kiválasztja az akciót, is passzolhat. Ha a játékos passzol, akkor a 3 passzlapkája egyikét a hátlapjára fordíthatja. Célszerű először a -3-as lapkát megfordítani, aztán a -2-eset, és végül a -1-eset. (A lapkák hátlapján egy korona látható, aminek a jelentését a 3.2.2.4 A korona értékelése fejezetben fejtjük ki.)
- Mind a 8 akciót az adott akciófázison belül a játékos többször is végrehajthatja. Azonban minden akció használathoz szükség van 1 munkásra. A játékos természetesen először a keréken látható kék ruhás munkásokat használja/használhatja fel. Ha többször akarja végrehajtani az akciót, mint amennyi munkás elérhető hozzá, akkor a megfelelő számú munkást a saját talonjából kell felhasználnia, és visszatennie a központi talonba.
- 4 akciólapkának kék a háttere, a másik 4 lapkéé világos. A számok (0-3), amik a játéktáblára vannak nyomtatva a tárolóterület mellé, az akciólapkákhoz, csak a kék hátterű lapkák esetén fontosak. A **kék akciókkal** a játékos hajórészeket vagy árut vehet. Ezek **ára** nem csak munkás, hanem **tallér** is. Az egyes hajórészek/árak ára attól függ, milyen szám látható az adott hajórész/áru mellett. A **világos akcióknak nincs tallérköltsége**, így az ezen akciók melletti számoknak nincs jelentése.
- Ha a játékos 1 hajórésznél/1 árunál többet akar venni az előrenyomtatott listaáron, akkor ezeknek a lapkának **különböző típusúaknak kell lennie**.
- Ha a játékos 1 hajórészből/1 árufajtából többet akar venni, akkor a második, és minden további lapka 4 tallérjába kerül (és 1 munkásba), függetlenül annak a lapkának a listaárától.
- Ha a játékos egy akció során **mind a 4** különböző hajórészből/áruból vásárol, akkor kap 1 plusz hajórész/árut az adott akciólapka kínálatából (anélkül, hogy tallért és munkást fizetne érte).
- **Emlékeztető:** Minden olyan lapkát, amit ingyen szerez meg a játékos, a raktárába kell tennie. A munkás nem számít költségnek. A 0 tallérért megvehető lapka ingyenesnek számít, még ha kell is munkást adni érte. Közvetve ebből következik, hogy a játékos minden olyan lapkát, amiért tallért fizetett, azonnal letehet, anélkül, hogy a raktárába tenné előbb. (Lásd még az egyes akciók részletes leírását.)

Akciók

Az akciókat nem kötelező végrehajtani.

Ha passzol a játékos, akkor az egyik passzlapkáját a koronás felére fordítja.

Az akciókat egy játékos többször is végrehajthatja. Minden végrehajtás ára 1 munkás. Ha a játékos felhasználta az összes nyomtatott kék munkást, akkor a saját talonjából kell munkást felhasználnia.

A kék akciólapkának plusz költsége is van: tallér. A pontos árat a táblán lévő 0-3 számok határozzák meg.

A világos akciólapkákhoz nem kell tallér, a számok ezen lapkák esetén nem jelentenek semmit.

A listaáron megvásárolt hajórészeknek/áraknak különbözőnek kell lennie.

Egy újabb azonos típusú hajórész/áru ára mindig 4 tallér.

4 különböző hajórész/áru megvásárlása esetén az akcióhoz tartozó lapkák egyikéből kap még egyet ingyen a játékos.

Az ingyenes hajórész/áru a raktárba kerül.

A tallérba kerülő hajórészeket/árakat azonnal fel lehet használni.



Példa: A kezdőjátékos a hajótest vásárlása akciót választja. Először megkapja a bónusz 2 győzelmi pontját, és az akciólapkát lejjebb tolja, hogy lefedje a bónuszmezőt. Ezután végrehajtja a hajótest-vásárlást. Mind a 4 hajótestrészből vesz, ezért 6 tallért és 4 munkást kell fizetni. 2 kék munkás érhető el a kerékről, ezért 2 munkást a saját talonjából kell felhasználnia, és visszatesszi őket a központi talonba. Mivel minden részből vásárolt, ingyen kap egy általa választott hajótestrészt, amit a raktárába kell tennie.

Ezután a következő játékos kerül sorra. Ő egy hajóortt és egy tatot vesz, amiért $1 + 3 = 4$ tallért fizet. Mivel felhasználja a 2 elérhető kék munkást,

a saját talonjából nem kell munkást felhasználnia. A harmadik játékos ingyen megveszi az 1-es hajótestet, és a raktárába teszi azt. Nem kell sem tallért fizetnie, sem a saját talonjából munkást felhasználnia, mert 2 kék munkás tartozik az akcióhoz, és neki csak egyre van szüksége. A fel nem használt munkás elveszik.

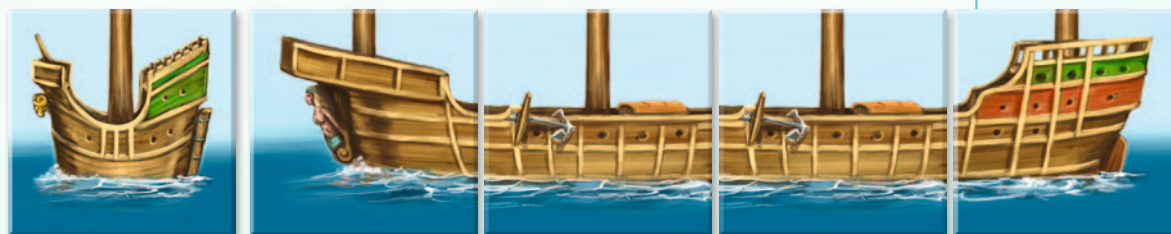
3.2 Az egyes akciók

3.2.1 Fizetős akciók (kék akciólapkák)

Az akciólapkák mellé nyomtatott 0-3 számoknak csak a fizetős akcióknál van jelentőségük. A számok az adott akciólapkán a szám alatt szereplő áru ára. A fizetős jelentése, hogy az egyes akciók végrehajtása 0-4 tallérba és 1 munkásba kerül.

3.2.1.1 Hajótest-vásárlás

A hajótest az összes hajó alapja. Nélküle az árbocok, vitorlák, áruk nem használhatóak hatékonyan. A NAUTICUS játékban 4 különböző méretű hajót lehet építeni. A kicsi, egylapkás hajónak egy önálló, teljes hajóteste van. A nagyobb hajóknak van hajóorra, tatja és 0, 1 vagy 2 középrész.



1-es hajó

4-es hajó



2-es hajó

3-as hajó

Hajótest vásárlásakor az ingyenes lapkák a raktárba kell kerüljenek az arany szabály szerint, míg a többi lapka egyből a játékos elé is kerülhet (a hajógyárba). Ekkor a játékosnak el kell döntenie, hogy milyen nagy hajót szeretne építeni, mert később nem lehet közé beszúrni lapkát. Ha valaki csak egy hajóorrát vagy egy tatot tett le, akkor még nem dőlt el, hogy 2-es, 3-as vagy 4-es hajót épít. Ha azonban egy hajóorrát és egy tatot egyben tesz le a játékos, akkor egy 2-es hajót kezdett el, és később már nincs lehetősége közé beszúrni egy középrészt. 3-as vagy 4-es hajót csak az egyik oldalról lehet elkezdni építeni (vagy középen is el lehet kezdeni). Azaz a játékos nem hagyhat rést 1 vagy 2 résznek a hajóorr és a tat között, hogy később majd 3-as vagy 4-es hajót építsen. Ha a játékos külön tette le a hajóorrát és a tatot a hajógyárba, akkor két hajója van készítés alatt. Nincs lehetősége arra, hogy később ezt a 2 hajót egyesítse.

Megjegyzés: Egy hajó teste nem feltétlenül készül el egy akció alatt. Lehetséges (és nagy hajóknál gyakori ez az eset), hogy több hajótest-vásárlás akcióra van szükség ahhoz, hogy teljesen elkészüljön egy hajótest.

Az egyes akciók

Fizetős akciók

Ezek ára 1 munkás és 0-4 tallér akciónként.

Hajótest-vásárlás

Van 1-es hajótest, hajóorr, tat és középrész. Az 1-es hajótest mindig egy 1-es hajó.

A hajóorrát, tatot, középrészt úgy lehet kombinálni, hogy 2-es, 3-as vagy 4-es hajó legyen belőle.

Azokat a hajótesteket amiket nem kell a raktárba tenni, le lehet tenni a egyből az asztalra (a hajógyárba) is.

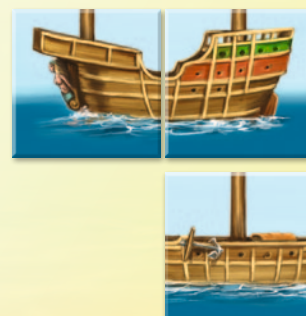
A hajógyárba tett bármely elem később nem mozgatható és nem cserélhető.

Az a hajó már később nem bővíthető vagy csökkenthető, amelyiknek mérete fixálva lett a hajóorr és a tat helyezésével.



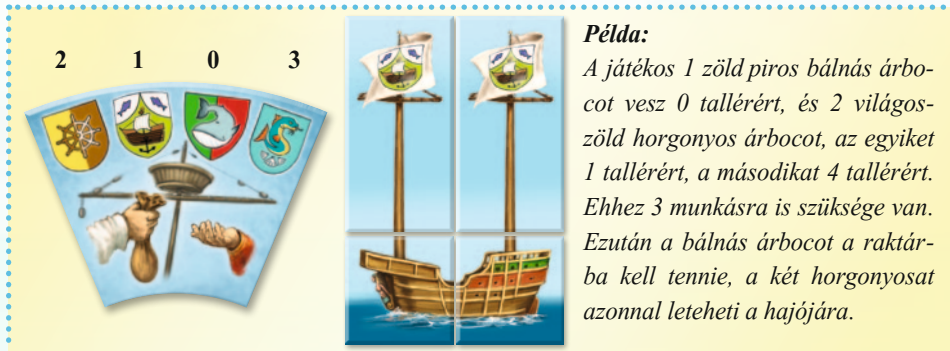
Példa:

A játékos mind a 4 hajótestrészből vesz egyet 4 munkással és 6 tallérért. Ezért bónuszként ingyen kap egy további hajótestrészt. Egy 1-es hajót választ. Mindkét 1-es hajót a raktárba kell tennie, mivel ingyen kapta őket. A hajóorrból és a tatból egy 2-lapkás hajót készít. A középrészt külön teszi le, ezzel egy másik hajót kezd el. A későbbiekben újabb hajótestrészeket adhat majd hozzá, így egy 3-as vagy egy 4-es hajót épít majd.



3.2.1.2 Árbocvásárlás

5 árbocfajta van, amit a zászlókon látható címerek különböztetnek meg. Ezzel az akcióval azonban csak 4 árbocfajtát lehet megvásárolni. A koronás árbocokat nem lehet megvenni, azokra csak az elkészült hajókért járó jutalomként lehet szert tenni (lásd a 10. oldalon, a 4. Jutalom az elkészült hajóért fejezetben). A megvett (kifizetett) árbocot azonnal le lehet tenni egy már korábban megvett, lerakott hajótestrészhöz. Az nem érdekes, hogy a hajótest teljesen elkészült-e már vagy sem. Azonban egy hajóra csak **egy fajta árbocot** lehet tenni, tilos különböző árbocokat keverni. (**Kivétel:** A koronás árbocok dzsókerek. Ezek bármelyik másik árboccal kombinálhatóak.) Ha a kifizetett árbocokat nem lehet közvetlenül egy hajótestrészhöz letenni, vagy a játékos nem akarja letenni, akkor ezeket a raktár üres mezőjére kell tenni, akárcsak az ingyen kapott árbocokat.



Példa:

A játékos 1 zöld piros bálnás árbocot vesz 0 tallérért, és 2 világoszöld horgonyos árbocot, az egyiket 1 tallérért, a másodikat 4 tallérért. Ehhez 3 munkásra is szüksége van. Ezután a bálnás árbocot a raktárba kell tennie, a két horgonyosat azonnal leteheti a hajójára.

3.2.1.3 Vitorlavásárlás

5 vitorlafajta van, amit a vitorlán látható címerek különböztetnek meg. Ezzel az akcióval azonban csak 4 vitorlafajtát lehet megvásárolni. A koronás vitorlákat nem lehet megvenni, azokra csak az elkészült hajókért járó jutalomként lehet szert tenni (lásd a 10. oldalon, a 4. Jutalom az elkészült hajóért fejezetben). A megvett (kifizetett) vitorlát azonnal le lehet tenni egy már korábban megvett, lerakott azonos típusú árbocra. (**Kivétel:** A koronás vitorlák dzsóke-ek. Ezeket bármilyen árbocra rá lehet tenni.) Ha a kifizetett vitorlákat nem lehet egyből egy árbocra letenni, vagy a játékos nem akarja letenni, akkor ezeket a raktár üres mezőjére kell tenni, akárcsak az ingyen kapott vitorlákat.



Helyesen elkészített hajó



Helyesen elkészített koronás vitorlájú és árbocú hajó



Hibásan elkészített hajó, mivel két különböző címerű vitorla került rá. Bár a zöld barna kormánykerekű vitorlát rá lehet tenni egy koronás árbocra, de a korábban letett világoszöld horgonyos árboc és vitorla már meghatározta, hogy a hajóra csak világoszöld horgonyos címerű elemek kerülhetnek.

Árbocvásárlás

Csak a 4 fajta rendes árboc vásárolható meg, a koronás nem.

A játékos koronás árbocot a teljesen elkészített hajókért kaphat.

A kifizetett árbocokat közvetlen a hajógyárba is le lehet tenni egy már ott lévő hajótestre, függetlenül attól, hogy a hajótest elkészült-e már vagy sem.

Minden hajón csak egy fajta árboc lehet (kivétel a koronás árboc, ami dzsókernek számít).

Vitorlavásárlás

Csak a 4 fajta rendes vitorla vásárolható meg, a koronás nem.

A játékos koronás vitorlát a teljesen elkészített hajókért kaphat.

A kifizetett vitorlákat közvetlenül a hajógyárba is le lehet tenni, azonos címerű árbocokra. Minden hajón csak egyféle vitorla és árboc lehet (kivétel a koronás árboc és vitorla, ezek dzsókernek számítanak).

3.2.1.4 Áruvásárlás

Az áruk vásárlása ugyanúgy történik, mint a hajórészek vásárlása (fizetés alapú). A pénzbe kerülő (kifizetett) árukat közvetlenül a hajótestrészek alá is lehet tenni, a befejezetlen hajótestek alá is. Minden hajótestrészt alatt pontosan egy áru fér el, az árut közvetlenül a hajótestrészt alá kell tenni. Egy hajóra be lehet pakolni **azonos és különböző** árukat is. Azt az árut, ami felkerült egy hajóra, már nem lehet másik hajóra áttenni, a hajóról már csak az Áruszállítás akcióval (lásd 9. oldalon a 3.2.2.3 Áruszállítás fejezet) lehet elszállítani.



Példa:

A játékos 4 árut vesz: halat, gabonát és 2 kávé. A második kávé ára 4 tallér. Összesen 4 munkásra és 7 tallerra van szüksége.

1 kávé és a gabonát egy-egy hajótest alá tesz a hajógyárban. Az ingyenes kávé és a halat a raktárába teszi, bár a halat le tudná tenni a még szabad hajótest alá. Bizonyos esetekben A játékos számára hasznosabb lenne, ha a 4 talléros második kávé helyett inkább 3 tallérért sőt venne, és akkor kapna egy második kávé bónuszként, mert mind a 4 féle áruból vásárolt. Ez 1 tallérral kevesebbe kerülne, és 1 áruval többet kapna, de mindkét kávé a raktárába kellene tennie, hisz mindkettőt ingyen kapná.

Áruvásárlás

A kifizetett árukat le lehet közvetlenül egy hajótestrészt alá is tenni.

Minden hajótestrészt alá pontosan 1 áru kerülhet, függetlenül attól, hogy a hajó elkészült-e vagy sem.

Egy hajó egyforma és különböző árukat is szállíthat.

Árut nem lehet átpakolni. Csak az áruszállítás-akcióval hagyhatja el a hajót.

3.2.2 Ingyenes akciók (világos akciólapkák)

A 4 ingyenes akciónál az akciólapkák mellé nyomtatott 0-3 számoknak nincs jelentőségük. Az ingyenes ezeknél az akciónál azt jelenti, hogy nem kell tallért fizetni érte. **Azonban mindig minden akcióhoz szükséges 1 munkás.**

3.2.2.1 Szállítás (raktárból a hajógyárba)

A játékos a raktárban gyűjti az összes olyan hajórészt és árut, amit ingyen kapott, vagy nem tudott vagy nem akart hajóépítéshez lerakni. Minden hajótest, vitorla és áru pontosan 1 mezőt foglal el a raktárban. Az árbocnak 2 mezőre van szüksége. A játékos bármikor átrendezheti a raktárát (például ha egy árbocot akar letenni, és nincs 2 egymás melletti szabad mező). De ha a raktár tele van, akkor nem tud újabb hajórészt vagy árut tárolni.

A szállításiakcióval hajórészt és árut lehet a hajógyárba vinni. A játékos bármennyi lapkát szállíthat, de minden elszállított lapkához szükség van 1 munkásra. A leszállított lapkákat egy már lent lévő hajóhoz is hozzá lehet csatolni, vagy új hajót kell kezdeni.



3.2.2.2 Pénzfelvétel

Ezzel az akcióval pénzhez lehet jutni a központi talonból. A játékos minden felhasznált munkásért 2 tallért kap.



Ingyenes akciók

Nem kell tallért fizetni, de minden akcióhoz továbbra is fel kell használni 1 munkást.

Szállítás raktárból a hajógyárba

A táborban 12 raktárhely (mező) van. Minden lapkának 1 raktárhelyre van szüksége, az árbocnak 2-re. Bármikor át lehet rendezni a raktárát. Ha a raktár megtelt, akkor nem lehet újabb lapkát letenni oda.

Ezzel az akcióval lapkákat lehet áttenni a raktárból a hajógyárba, hajót építeni és árut berakodni. A raktárból a hajógyárba szállított minden lapkához szükség van 1 munkásra.

Pénzfelvétel

A játékos minden felhasznált munkásért 2 tallért kap a központi talonból.

3.2.2.3 Áruszállítás

Ezt az akciót csak akkor hajthatja végre a játékos, ha van 1 teljesen elkészült hajója (hajótest + árboc(ok) + vitorla(k)), ami **teljesen** meg van pakolva áruval, azaz minden egyes hajótest-rész alatt van egy áru. Ha a játékos árut szállít, akkor neki a hajó **teljes rakományát** ki kell pakolnia. Minden kirakodott áruhoz 1 munkás szükséges. Részleges szállításra nincs lehetőség.

Ha a játékos nem tudja az összes árut elszállítani egy nagy hajóról, mert nincs elég munkása, akkor erről a hajóról semmit sem szállíthat el. Az elszállított árut a raktár jobb oldala mellett kell gyűjteni. Ezek az áruk a játék végén pontokat hoznak a játékosnak, minél több áru vagy egy típusból, annál többet ér (lásd a 11. oldalon, a Játék vége fejezetben). Miután a hajót kipakolták, újra lehet áruvásárlás- vagy szállításakcióval árut pakolni rá.



3.2.2.4 A koronák értékelése

Ezzel az akcióval a játékos győzelmi pontokat szerezhet. Hogy mennyi győzelmi pontot szerezhet a játékos, függ a felhasznált dolgozók számától és az aktuálisan látható koronáinak a számától. Ha a játékos ezt az akciót választja, akkor össze kell számolni a látható koronáinak a számát. Koronák a koronás árbocokon és vitorlákon vannak, annak nincs jelentősége, hogy ezek a raktárban vannak vagy már egy hajó részei. Az számít, hogy a játékos tulajdonában vannak. A passzlapkák hátlapján is van korona. A koronákat az árbocokon, a vitorlákon és a már megfordított passzlapkákra kell összesíteni, és ennyi győzelmi pontot kap a játékos minden felhasznált munkása után, amit rögtön le is lép a pontozósávon.

Fontos: Egy játékos fordulónként **maximum 15 győzelmi pontot** szerezhet ezzel az akcióval. (**Kivétel:** Ha extra akciót (lásd a 10. oldalon az 5. Extra akció fejezetet) használ a játékos, akkor akár még egyszer értékelheti a koronákat az adott fordulóban, így elméletileg a játék során egyszer, egy fordulóban kétszer is szerezhet 15 győzelmi pontot a koronák értékelésével.)



Példa: B játékosnak 1 koronás árboca van egy hajón és 1 koronás vitorlája a raktárban. Valamint 1 passzlapkát is megfordított. Felhasználja a 2 kék munkást, ami jelenleg ehhez az akcióhoz van rendelve, és még 1 munkást a saját talonjából. Így összesen $3 \times 3 = 9$ győzelmi pontot kap, és ennyit lépteti előre a jelzőjét a győzelmipont-sávon. Ha még 2 munkást felhasznált volna, akkor a maximum 15 győzelmi pontot is megkaphatta volna.

3.3 Passzolás

Ha a játékos nem tudja vagy nem akarja végrehajtani az akciót, akkor passzolhat. Ez azonban nem feltétlen rossz dolog, mert amikor a játékos passzol, akkor az egyik passzlapkáját a **hátlapjára** fordíthatja. A forduló végén minden játékos a még meg nem megfordított passzlapkáinak megfelelő mennyiségű győzelmi pontot veszít. Az a játékos, aki egyszer sem passzol a fordulóban, 6 győzelmi pontot veszít. Aki már egyszer passzolt, az 3 győzelmi pontra csökkenti a veszteségeit. Így fordulónként legalább egyszer érdemes passzolni. Emellett a megfordított passzlapkán láthatóvá válik 1 korona, ami győzelmi pontot hozhat a koronák értékelése akciónál a forduló hátralévő részében.

Emlékeztető: Ha a kezdőjátékos elpasszolja a választott akcióját, attól még az akcióhoz járó bónuszt megkapja.

Áruszállítás

Csak akkor hajtható végre, ha legalább 1 befejezett hajó **teljesen** meg van pakolva áruval. A hajó teljes szállítmányát ki kell pakolni. Minden elszállított áruhoz kell egy munkás. A játékos az elszállított árukat a raktára jobb oldalán gyűjti. A játékos a játék végén annak függvényében kap érte pontokat, hogy az egyes fajtákból mennyit szállított.

A kipakolt hajókra újra lehet rakodni.

A koronák értékelése

A játékos minden felhasznált munkásáért annyi győzelmi pontot kap, amennyi látható koronája van.

Korona a koronás árbocokon és vitorlákon, valamint a passzlapkák hátán található.

A játékos maximum 15 pontot szerezhet ezzel az akcióval fordulónként. (Kivétel: extra akció.)

Passzolás

Aki nem hajt végre akciót, az megfordít 1 passzlapkát.

A játékos minden forduló végén a meg nem fordított passzlapkák győzelmi pontjait elveszti.

A megfordított lapka 1 koronát ad a Koronák értékelése akciónál.

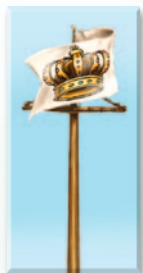
A kezdőjátékos megkapja a választott akció bónuszát akkor is, ha elpasszolja az akciót.



4. Jutalom az elkészült hajóért

Minden alkalommal, amikor a játékos befejez egy hajót, azonnal megszakítja a körét, és 1 vagy több jutalmat kap. Egy hajó akkor van kész, ha az összes hajórész lekerült. Egy 1-es hajó akkor készül el, ha 1 hajótest + 1 árboc + 1 vitorla lent van. Egy 4-es hajóhoz 4 hajótestrész (hajóorr + 2 középrész + tat) + 4 (azonos) árboc + 4 (azonos) vitorla kell. Az áruknak nincs köze a hajó befejezéséhez. **Minden árbocért**, ami a befejezett hajón van, a játékos kap 1 jutalmat.

6 féle jutalomból választhat:



1 koronás árboc:
A játékos kap 1 koronás árbocot, és a raktárba teszi.



1 koronás vitorla:
A játékos kap 1 koronás vitorlát, és a raktárba teszi.



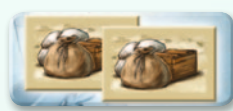
3 győzelmi pont:
A játékos 3 győzelmi pontot kap, és ennek megfelelően lép előre a győzelmipont-jelzőjével.



7 tallér:
A játékos 7 tallért kap a központi talonból.



3 munkás:
A játékos 3 munkást kap a központi talonból.



2 áru:
A játékos 2 **különböző** árut kap, és ezeket a raktárába teszi.

Minden jutalmat maximum kétszer lehet elvenni egy befejezett hajóért. Ha egy 4-es hajót fejez be a játékos, akkor például elvehet 2 koronás árbocot és 2 koronás vitorlát; vagy 4 különböző jutalmat. A jutalmak elosztása teljesen a játékos dolga, amíg nem választ 2-nél többet 1 jutalomból.

Fontos: Ha egy hajó elkészül, akkor az aktuális kör megszakad, és a játékos megkapja a jutalmat. Ha például ez egy szállításiakció közben történik, és a játékos jutalmul például koronás vitorlát vesz el, amit a raktárba kell tennie, akkor rögtön használhatja is rá a szállításiakciót, ezzel egy hajóra téve azt, amivel akár be is fejezheti azt a hajót, és újabb jutalmat kap. A jutalmul kapott tallérok és munkások is rögtön felhasználhatóak az akció folytatásához.

5. Extra akció

Minden játékos egy extraakció-lapkával kezdi a játékot. Ez egyszer a játék folyamán lehetővé teszi a játékos számára, amikor az ő köre van, hogy végrehajtsa az aktuális akciója előtt vagy után, kissé módosított szabályokkal egy extra akciót. Először is a játékos kap 2 munkást a központi talonból. Ezután kiválaszt egyet a 8 ismert akcióból, és végrehajtja azt a következő szabályok szerint: Ha a játékos fizetős akciót választ, akkor minden hajórész, minden áru (minden lapka) alapára 2 tallér. Minden más szabály változatlan: Minden akció 1 munkásba kerül. Bármilyen lapkát vesz a játékos, minden típusból az első 2 tallérba kerül, ha ugyanolyanból egy újabbat venne, akkor az ár már 4 tallér. Ha mind a négy lapkából vesz, akkor kap még 1-et ingyen. Ha valaki végrehajtotta az extra akcióját, akkor a lapkája visszakerül a dobozba. (A játéktáblán lévő megfelelő akciólapka nem befolyásolja az extra akció végrehajtását, és marad a játéktáblán és a lefordított akciólapka akcióját is végre lehet hajtani!)

Tanács: Bölcs dolog az extra akciót az utolsó fordulóra hagyni, hogy így tudjon a játékos reagálni egy kedvezőtlen akciókiválasztási sorrendre.

Jutalom az elkészült hajóért

Ha egy játékos befejez egy hajót, akkor azonnal annyi jutalmat kap, amennyi árboc van azon a hajón.

A 6 különböző jutalom:

Koronás árboc: A játékos 1 koronás árbocot kap.

Koronás vitorla: A játékos 1 koronás vitorlát kap.

7 tallér: A játékos 7 tallért kap a központi talonból.

3 győzelmi pont: A játékos 3 győzelmi pontot kap.

3 munkás: A játékos 3 munkást kap a központi talonból.

2 áru: A játékos 2 különböző árut kap.

Hajónként minden jutalmat csak maximum kétszer lehet igénybe venni.

A játékos a megszerzett jutalmat azonnal felhasználhatja.

Extra akció

A játék során egyszer minden játékos végrehajthat egy extra akciót amikor soron van.

Amikor a játékos végrehajtja az extra akciót, akkor 2 munkást kap a központi talonból, és a 8 akció valamelyikét végrehajtja. Fizetős akciónál a hajórészek/árak alapára 2 tallér.

Az akciók végrehajtásának összes többi szabálya változatlan marad.

6. Egy akciófázis vége

Miután minden játékos befejezte a kezdőjátékos által választott akciót, egy akciófázis véget ér. A kezdőjátékos a hátlapjával felfelé fordítja ezt az akciólapkát, ez az akció már nem érhető el ebben a fordulóban (kivéve az extra akciót). Minden fordulóban az első akciófázis végén a megfordított akciólapkára tegyének ár a horgonylapkát (lásd A forduló vége). A kezdőjátékos az óramutató járásával megegyező irányban következő játékosnak továbbadja a kezdőjátékos-bábut. Ha 2 vagy több akciólapka van még képpel felfelé, akkor egy új akciófázis kezdődik, és az új kezdőjátékos kiválaszt egy akciót. A 7. akciófázis után már csak 1 akciólapka lesz képpel felfelé fordítva, ekkor a forduló véget ér.

A forduló vége

Amint 7 akciófázist végrehajtottak, és csak 1 akciólapka marad képpel felfelé, a forduló véget ér. A megmaradó 8. akció nem lesz végrehajtva ebben a fordulóban.

Ezután a játékosok a **passzlapkákat** értékelik. Minden játékos annyi győzelmi pontot veszít, amennyi a meg nem fordított passzlapkáin összesen van, és ezt visszafelé lelépi a pontozósávon. (Abban a valószínűtlen esetben, ha egy játékos a 0 pont alá kerül, akkor negatív pontja lesz.) Ezután az összes passzlapka úgy fordul, hogy újra a negatív pontot mutassa. Így minden játékos 6 potenciális mínusz ponttal és korona nélkül kezdi a következő forduló.

A **fordulójelző** egy mezőt előre lép a fordulósávon.

Ha még legalább 1 forduló hátra van, akkor a kereket úgy kell átforgatni, hogy a rajta lévő horgonyjel ahhoz az akciómezőhöz forduljon, amin a horgonylapka található. Ha a kereket beállították, akkor a kezdőjátékos a horgonylapkát félreteszi, a 8 akciólapkát elveszi, képpel lefelé megkeveri, majd képpel felfelé egyesével az akciómezőkre teszi őket, azzal a mezővel kezdve a lerakást, ami mellett a kerék horgonya látható.

A kezdőjátékos kiválaszt egyet a 8 akcióból, és ezzel elkezd az új fordulót.

Megjegyzés: Nincs állandó bevétel sem tallérból, sem munkásból. A játékosoknak a kezdőtől kezdve, az akciókból, a jutalmakból és bónuszokból kell gazdálkodniuk.

A játék vége

A játék három és négy játékos esetén az 5. forduló után ér véget, két játékos esetén a 4. forduló után. Minden játékos pontokat kap az **elkészült hajóiért** és a **leszállított áruért**. A megmaradt **tallérokért**, **fel nem használt munkásokért**, a **hajórészekért**, és a **le nem szállított árukért**, függetlenül attól, hogy a hajón vagy a raktárban vannak, még jár valami. Az áttekintőlapkán megtalálhatók az érték járó győzelmi pontok (az áruké a raktáron).

Győzelmi pont a leszállított árukért

A leszállított áruk a típusuk szerint vannak csoportosítva.

Az azonos fajta áruk csoportjáért a következő pontok járnak:

1 áruból álló csoport: 2 győzelmi pont

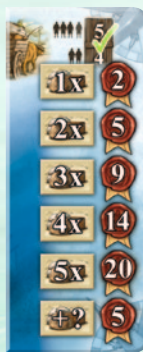
2 áruból álló csoport: 5 győzelmi pont

3 áruból álló csoport: 9 győzelmi pont

4 áruból álló csoport: 14 győzelmi pont

5 áruból álló csoport: 20 győzelmi pont

Minden további áru egy adott csoport győzelmipont-értékét 5 ponttal növeli.



Egy akciófázis vége

Egy akciófázis akkor ér véget, ha minden játékos végrehajtotta az akciót vagy passzolt. Az akciólapkát meg kell fordítani. Minden forduló 1. akciófázisának a végén a horgonylapkát a megfordított akciólapkára kell tenni. A kezdőjátékos-bábu tovább kerül. Az új kezdőjátékos elkezd az új akciófázist, míg el nem érik a forduló végét.

A forduló vége

A forduló a 7. akciófázis után véget ér.

Passzlapkák értékelése: Minden játékos a meg nem fordított passzlapkáinak megfelelő győzelmi pontot veszít. (Negatív összesített pontszám is lehetséges.)

Ezután minden passzlapkát a mínuszpontos oldalára kell fordítani. A fordulójelző egyet előrelép (kivéve a játék végén). A kereket újra be kell állítani: a kerék horgonyos része arra az akciómezőre mutasson, ahol a horgonylapka van.

Ezután a kezdőjátékos megkeveri az akciólapkákat, és újra leteszi őket a kerék horgonnyal jelölt mezőjéért kezdve.

A játék vége

A játék az 5. forduló után véget ér (két játékos esetén a 4. forduló után).

A győzelmi pontok összegzése következik az áttekintőkorong alapján, és a raktár alapján a kiszállított árukért. A raktár kiürítése.

Áru

A leszállított áruk csoportjait kell összegezni.

Az 1, 2, 3, 4, 5 árut tartalmazó csoportok 2, 5, 9, 14, 20 győzelmi pontot érnek.

A csoport 6. árujától az érték járó pont 5 ponttal nő áruként.

Győzelmi pont az elkészült hajókért

A játékos minden elkészített hajójáért a hajó nagyságától függően kap győzelmi pontokat:

- 1-es hajó: 2 győzelmi pont
- 2-es hajó: 8 győzelmi pont
- 3-as hajó: 20 győzelmi pont
- 4-es hajó: 35 győzelmi pont



Elkészült hajók

Minden elkészült hajóért győzelmi pont jár:

- 1-es hajó: 2 győzelmi pont
- 2-es hajó: 8 győzelmi pont
- 3-as hajó: 20 győzelmi pont
- 4-es hajó: 35 győzelmi pont

Győzelmi pont a megmaradt anyagokért

Ezután az összes fel nem használt munkás, a befejezetlen hajókban és raktárban lévő hajórészek és az el nem szállított áruk darabjáiért 1 tallért kap cserébe a tulajdonosa. A játékos a pénz-zéért 3 talléronként 1 győzelmi pontot kap. A játékosok az összes tallérjuk megtartják, ez fog dönteni holtverseny esetén.

Akinek a legtöbb pontja van, az nyeri meg a NAUTICUS játékot. Holtverseny esetén köztük a több át nem váltott tallér dönt (0, 1 vagy 2 tallér). Ha még mindig holtverseny állna fent, ak-kor az nyer, akinek több pénze van, beleértve a győzelmi pontra átváltott tallérokat is. Ha még ezután is holtverseny lenne, akkor a játékosok megosztóznak az adott helyezésen.

Megmaradt anyagok

A raktárban és a hajógyárban lévő egyéb hajórészek és áruk, valamint a munkások 1 tallért érnek. 3 talléronként 1 győzelmi pont jár.

A legtöbb pontot szerző játékos nyer, holtverseny esetén a megmaradt tallérok döntenek.

Példa a végső értékelésre



Győzelmi pont az elszállított árukért: A 2 gabonából álló csoportért 5 pont jár, a halcsoport 9 győzelmi pontot ér, a kávécsoport 25 pontot. A leszállított áruikért a játékos összesen 39 győzelmi pontot kap.



Győzelmi pont a kész hajókért:

A játékos a 3 elkészült 1-es hajójáért összesen 6 (3 x 2) győzelmi pontot kap, az elkészült 2-es hajója 8 győzelmi pontot ér, az elkészült 3-as hajója 20 győzelmi pontot. Összesítve a játékos az elkészült hajóiért 34 győzelmi pontot kap.

Győzelmi pont a megmaradt anyagokért: A játékosnak van még 2 munkása és 3 lapkája van a raktárában. Ezekért 5 tallért kap. A befejezetlen hajók hajórészeiért (3 hajótestrész, 1 árboc, 1 vitorla) szintén 5 tallért kap, a le nem szállított árukért 3 tallért. A játékos összesen 13 tallért kap a megmaradt anyagaiért, amihez még hozzáadja a megmaradt 8 tallérját. Összesen így 21 tallérja van, amiért a játékos 7 győzelmi pontot kap. A 21 tallért megtartja, mert pontazonosság esetén ez dönti el a holtversenyt.