

Port royal

Egy ravasz kártyajáték

2-5 fő számára

Alexander Pfistertől.

Bevezető

A Port Royal Kikötőjében nagy a nyüzsgés, és reméled, hogy nyélbe ütheted életed üzletét. De ne kockáztass túl sokat, különben rakomány nélkül távozol! Ne felejtssd visszaforgatni a nyereséget, hogy a polgármesterek és admirálisok kegyeibe férközhess, vagy hogy felbérelhess másokat, akik a segítségedre lehetnek! Próbáld meg kiterjeszteni a befolyásodat, és talán még az egyik híres Felfedezőúton is részt vehetsz!

Kellékek

120 kártya az alábbi összeállításban

60 személy (némelyek mindenben megegyeznek a bérüket és a győzelmi pont értéküket kivéve), ezen belül 10 Kereskedő, 5 Telepes, 5 Kapitány, 5 Pap, 3 Mindenés, 10 Tengerész, 3 Kalóz, 4 Kisasszony, 5 Udvari bolond, 6 Admirális, 4 polgármester

6 Felfedezőút, 4 Adóemelés, 50 Hajó (10 mindegyik színből)

Előkészületek

Ha 5-nél kevesebben játsszák a játékot, akkor ki kell venni azt a különleges Felfedezőút kártyát, amelyik csak az 5 fős játékhoz kell, és vissza kell tenni a dobozba. Könnyen felismerhető, mert ez az egyetlen kártya, amelyik hátán nincs aranyérme. Ha öten játsszák a játékot, ezt a kártyát az asztal közepére kell helyezni. Az összes fennmaradt kártyát meg kell keverni, és az asztalra kell helyezni képpel lefelé. Ez lesz a **húzópakli**.

A húzópakli mellé az eldobott kártyákat kell helyezni, ez lesz a **dobópakli**. Mindenki 3 aranyérmével kezd, amelyet a húzópakli tetejéről kapnak meg a játékosok, majd ezeket képpel lefelé mindenki maga elé helyezi a saját tartalékába.

Fontos megjegyzés a kártyákkal kapcsolatban:

A kártyák különböző Hajókat, Személyeket, Adóemeléseket és Felfedezőutakat ábrázolnak. Minden kártya hátulján egy aranyérme látható. Mindig, amikor egy játékos aranyérmét szerez, ennek megfelelő számú kártyát kell húznia a húzópakli tetejéről, és képpel lefelé kell letennie maga elé a saját tartalékába anélkül, hogy megnézné a kártyát. Minden egyes kártya 1 aranyérmét ér.

2. oldal

A játék célja

Aranyérméket kell gyűjteni, amelyekkel különböző Személyeket lehet felbérelni, akik képességeikkel folyamatosan segítik az őket felbérelő játékosokat. Ők, ugyanúgy, ahogy a Felfedezőutak is, győzelmi pontokkal gazdagítják a játékosokat, amelyekkel megnyerhető a Port Royal.

A játék menete

Az lesz a kezdőjátékos, aki legutoljára járt kikötőben. Vele kezdve az óramutató járásával megegyező irányba halad a kör, és mindig csak egy **aktív játékos van**. Ő **két játékfázist** hajt végre egymás után,

de a második néha kimaradhat. Ha van második fázis, akkor azt követően, miután az aktív játékos cselekedett, a többi játékos is cselekedhet ebben a fázisban. Ez után a sorban következő játékos lesz az aktív játékos.

A két fázis a következő:

1. Felfedezés: A húzópakli legfelső lapjának felfedése és a Kikötőbe helyezése (ez egy olyan terület az asztalon, amely egyik játékoshoz sem tartozik)
2. Kereskedés és felbérlet: Kikötőkártya felvétele a Kikötőből

1. Felfedezés

Az aktív játékosnak először húznia kell egy kártyát a pakliból, majd az asztal közepére kell tennie azt – a **Kikötő területére**. Ez után el kell döntenie, hogy húz-e másik kártyát, vagy megáll. Addig folytathatja a húzást, amíg úgy nem dönt, hogy megáll, vagy ameddig két ugyanolyan színű kártya nem lesz a Kikötőben (lásd később), mely esetben azonnal véget ér a kör. Ha a játékos időben megáll, akkor megkezdődik a körének második fázisa.

Összesen 4 különböző típusú kártya van a pakliban:

Személyek

Hajók

Felfedezőutak

Adóemelések

Ha a felhúzott kártya **Személy**, akkor a **Kikötőbe** kerül. Minden személy rendelkezik különleges képességgel, amely a kártyája tetején látható, emellett pedig egy pajzsot is tartalmaz a győzelmi pont értékével. A képességek magyarázata a szabálykönyv végén található.

Ha a felhúzott kártya **Hajó**, akkor az aktív játékos jövedelem reményében a **Kikötőbe** teheti.

Ehelyett azonban **elűzheti** a hajót a kártya dobópaklira helyezésével. Ahhoz, hogy egy játékos elűzzön egy hajót, rendelkeznie kell legalább egy *Matrózzal* és/vagy *Kalózzal*. Emellett ezeknek a Matrózoknak/Kalózoknak legalább annyi **karddal kell rendelkezniük**, amennyi a hajón van. Ha ez teljesül, akkor a hajó kártya a dobópaklira helyezhető, nem kell a Kikötőbe tenni – máskülönben kötelező a Kikötőbe helyezni.

A koponyával jelölt hajó sohasem úzhető el, de a többi is csak abban a pillanatban, amikor felfedésre kerülnek.

A kardokat sosem „költöd el”, egy körben akárhányszor felhasználhatod őket.

[3 kártya]: Alex el akarja űzni a Fuvolát (Flute) két karddal. Mivel a Matróza egy kardot ad, a Kalóza pedig kettőt, így összesen 3 kardja van, amivel sikerül elűzni a hajót. Így a Fuvolát eldobhatja.

Ha **Felfedezőút** kártyát húztál, akkor tedd az asztal közepére, de ne a Kikötőbe. A Felfedezőutak ott maradnak egészen addig, amíg egy játékos meg nem szerzi őket a Felfedezőút megtételével.

Ahhoz, hogy **teljesíthetők legyenek egy Felfedezőút követelményei** (a kártya alján látható), megfelelő képességű **Személy kártyákkal** kell rendelkezni. Ilyenkor ezeket a Személyeket a dobópaklira kell helyezni, cserébe a játékos a Felfedezőutat maga elé veszi, és annyi aranyérmét kap, amennyi a Felfedezőút kártyán látható. Egy játékos a körében bármikor teljesíthet Felfedezőutat, ha tud, egy körben akár többet is.

[3 kép]

Dagmar egy 2 káros Felfedezőutat akar teljesíteni. Ezért eldobja a papját, és a mindenesét. Megkapja a Felfedezőutat, és még két aranyérmét (húz két lapot a húzópakliról).

Ha a felhúzott kártya **Adóemelés**, akkor minden játékos, akinek 12 vagy több aranyérméje van, elveszti annak a felét (lefelé kerekítve – pl. 12 vagy 13 esetén a játékos 6 aranyérmét veszít). A kártyákat a dobópaklira kell helyezni, majd ezt követően – az Adóemeléstől függően – vagy a legtöbb kárddal, vagy a legkevesebb győzelmi ponttal rendelkező játékos kap egy aranyérmét. Egyenlőség esetén (például ha senkinek sincs kártya, vagy győzelmi pontja), az érintett játékosok mindegyike kap 1 aranyérmét.

Az adóemelés végrehajtása után el kell dobni a kártyát, és a játék folytatódik.

[1. kártya]

Itt a legkevesebb győzelmi ponttal rendelkező játékos kap 1 aranyérmét.

[2. kártya]

Itt a legtöbb kárddal rendelkező játékos kap 1 aranyérmét.

3. oldal

Egy játékos mindig megállhat a kártyahúzásban, és tovább léphet a körének második fázisába, kivéve, hogyha olyan színű hajót húz, amilyen már van a Kikötőben, és nem tudja azt elűzni. Amennyiben ez megtörténik, a játékosnak az összes Kikötőben lévő lapot a dobópaklira kell helyeznie (emlékeztetőül, a Felfedezőutakat külön kell tartani!), és azonnal be kell fejeznie a körét. A második fázis ekkor kimarad, de minden *Udvari bolonddal* rendelkező játékos kap egy aranyaranyérmét.

A játék folytatódik, a következő játékos lesz az aktív játékos, és megkezdí a körének az első fázisát, a Felfedezést.

Ha a játék folyamán elfogy a húzópakli, akkor keverjétek össze a dobópaklit, és az lesz az új húzópakli.

2. Kereskedés és felbérlet

Ebben a fázisban az **aktív játékos** magához vehet **1-3 kártyát** a Kikötőből, majd a többi játékos is lehetőséget kap **1-1 kártya elvételére**. Az, hogy pontosan hány kártyát vehet el az aktív játékos, az attól függ, hogy a Kikötőben hány különböző színű hajó található.

0-3 különböző színű hajó: 1 kártya vehető el.

4 különböző színű hajó: 2 kártya vehető el.

5 különböző színű hajó: 3 kártya vehető el.

A kártyákat egyesével kell felvenni, így egy elvett kártya képessége egyből felhasználható a következő kártya felvételéhez.

Kereskedés:

A játékos felvesz **1 hajót a Kikötőből** és a dobópaklira helyezi. Ez után annyi aranyérmét kap, ahányat a Hajó kártya tetején lévő zászlóban látható.

[kép] Klemens felveszi a Fuvolát (Flute) a Kikötőből, a dobópaklira helyezi, ezért kap 2 aranyérmét.

Felbérlet:

Egy személy felbérléséhez annyi aranyérmét kell fizetni (a dobópaklira helyezve), amennyi a kártya alján látható. A játékos a kártyát maga elé teszi, és innentől kezdve **használhatja a képességét** (a kártya tetején jelölve). A képességek leírása a szabálykönyv végén található.

[kép] Andrea egy Matrózt bérel fel. Az aranyérméi közül hármat a dobópaklira helyez, és maga elé teszi a Matrózt.

Miután az aktív játékos egy vagy több kártyát (**Hajót vagy Személyeket**) elvett, az óramutató járásával megegyező irányba haladva a többi játékos is elvehet 1-1 kártyát, amennyiben az itt leírt szabályok figyelembe vételével megteheti azt. Még mielőtt ezt megtenné, adnia kell **1 aranyérmét** az aktív játékosnak kárpótlásul. Ha ilyenkor egy Hajót vesz el, akkor ez az érme a hajó által adott jövedelemből is fizethető.

Miután a többi játékosnak is megvolt a lehetősége, hogy lapot vehessen el a Kikötőből, az összes többi kártyát a dobópaklira kell helyezni. Előfordulhat, hogy túl kevés lap van a Kikötőben ahhoz, hogy minden játékosnak lehetősége legyen kártyát szerezni.

Ez után a soron következő játékos (az óramutató járásával megegyező irányba) lesz az aktív játékos, és megkezdődik az első fázisát, a Felfedezést.

Példa: Andrea köre van éppen. Öt kártyát húzott a Kikötőbe a Felfedezés fázisban. Négy ezek közül különböző színű, ezért két kártyát vehetett maga elé. Először egy Hajót vett el, ami kér aranyat ér. Aztán ezt a pénzt egy személy felbérlésére fordította. Most, ha tud, a többi játékos vehet el kártyát a Kikötőből. Alex fel szeretné venni az egyik fennmaradó Hajót. Ad Andreának 1 érmét kárpótlásul, választ egy hajót, a dobópaklira helyezi, és felveszi a megfelelő mennyiségű aranyat. Ez után a többi játékos is lehetőséget kap, hogy egy-egy kártyát felvehessen, a maradék kártyák pedig a dobópaklira kerülnek.

A játék vége

A **játék akkor ér véget**, amikor az egyik játékos **12 győzelmi pontot gyűjt össze**. A kör további részét is le kell játszani (azaz a kezdőjátékostól jobbra ülő játékosal ér véget a játék).

Az lesz a **nyertes**, aki a **legtöbb győzelmi pontot gyűjti**. Egyenlőség esetén az nyer, akinél ekkor a legtöbb aranyérme van. Ha így is egyenlőség alakul ki, akkor mindkettő nyertek.

A játék végének egy másik változata

Ettől eltérően az alábbi módon is befejeződhet a játék:

A játék akkor ér véget, amikor az egyik játékos összegyűjt **12 győzelmi pontot és legalább 1 Felfedezőút**. A többi szabály változatlan marad. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb győzelmi pontja és legalább egy Felfedezőútja van. Egyenlőség esetén ugyanazok a szabályok érvényesek, mint az előző változatban.

4. oldal

Személyek képességei

A személyek képességei a kártyáik tetején lévő zászlóban láthatók. Az általuk adott győzelmi pontot a zászlótól jobbra látható pajzson olvasható szám adja meg. Bármely cselekvéshez használhatod az előtted lévő személyek képességeit (akár aktív játékosként, akár másik játékos körének második fázisában). Ha egy kártyából több áll rendelkezésedre, akkor a képességeik összeadódnak. Például ha két Kisasszonyod van, akkor 2 arannyal olcsóbban bérelhetsz fel személyeket.

Telepesek, Kapitányok, Papok (5 db mindegyikből), Mindenesek (3 darab)

[képek]

Ahhoz, hogy Felfedezőutakra mehess, ezekre a személyekre lesz szükséged (el kell dobnod őket). A képességüket ábrázoló zászló egy kicsit sötétebb. A Mindenesek joker kártyának számít, azaz Pap, Telepes és Kapitány helyett is felhasználható.

Kereskedő (színenként 2)

A játékos eggyel több aranyérmét kap, hogyha a Hajóval megegyező színű kereskedője van a tartalékában.

Matróz (10 db) / Kalóz (3db)

Az itt ábrázolt kardokkal úzhetőek el a hajók (lásd 1. fázis).

Admirális (6 db)

Amikor egy kör második fázisában rajtad a sor, hogy kártyát vehess fel, ha a Kikötőben 5, vagy annál több kártya van, rögtön kapsz 2 aranyérmét.

Udvari bolond (5 db)

Ha nem te vagy az aktív játékos és egy kör 2. fázisában kártyát vehetnél fel, de már nem marad több kártya a Kikötőben, egyből kapsz 1 aranyérmét. Ha egy játékosnak abba kell hagynia a körét az első fázisában, akkor minden játékos, akinek Udvari bolondja van, kap 1 aranyérmét.

Polgármester (4 db)

Amikor rajtad a sor, hogy kártyákat vehess fel egy kör második fázisában, akkor eggyel többet vehetsz el a Kikötőből. Ha nem te vagy az aktív játékos, akkor laponként egy arannyal kell kárpótolnod őt.

Kisasszony (4 db)

A személyek felbérlésének költsége eggyel csökken, de nem mehet 0 alá.