

JAY CORMIER & SEN-FOONG LIM

TORTUGA

Tortugán a játékosok a kalózok szerepébe bújva a Karib-térség értékes kincsei után kutatnak. Céljuk, hogy minél több kincssel megrakodva elérjenek a kalózárosba, Tortugába!

Tortuga roskadozik az elrabolt kincsektől. Az odavezető hosszú úton minél több kincset meg kell szerezni, és meg kell küzdeni a rivális kalózokkal is!

A győzelemhez felfegyverkezett kalózokra és ágyúval felszerelt hajókból álló nagy flottára van szükség!

A cél

A célunk az, hogy 6 kincsesládát juttassunk el Tortugára, ahol biztonságban tudhatjuk a kincseket a rivális kalózok támadásától, és megóvhatjuk attól, hogy a tenger mélyére süllyedjenek. Minden kincsesláda után, amely a játék végén a saját tablónkon áll, pontokat kapunk. A kincslepkék és a különböző színű kincsesláda szettek összegyűjtéséért extra pontokat is kapunk, amelyeken akár a győzelem vagy a vereség is múlhat.

A játék részei

• 40 kincsesláda



10x piros, 10x kék, 10x sárga, 5x fehér, 5x lila

• 1 vászonzsák



• 1 sziget – két részből állítható össze



• 30 kincslepkék



előoldal 17x 1 kincs, 9x 2 kincs, 4x 3 kincs

• 1 kezdőjátékos-jelölő



• 4 kalózjelölő



• 4 hajójelölő



• 20 kocka – a 4 játékos színében, színenként 5



• 4 paraván – a 4 játékos színében, színenként 1



külső oldal

belső oldal

• 4 játéktábla – a 4 játékos színében (a hátlaapon jól látható), színenként 1 (2 részből áll)



• 20 előnylapka



Előoldal

Hátoldal

• 1 játékszabály

A játék

A szigetet tegyük az asztal közepére, az előnylapkákat fektessük a szigetre.

A **30 kincslapkát** a vizet ábrázoló oldalával felfelé tegyük véletlenszerűen elosztva a játéktábla köré.

A **40 kincsesláda** kerüljön a vászonzsákba.



Minden játékos válasszon egy szintet, és vegye magához a választott színében az 5 kockát, a paravánt és a kétrészes játéktáblát (amelyet össze is kell állítania).



Megjegyzés: A paravánt a játéktábla mögé kell állítani. A paraván belső oldalán információkat látunk a forduló menetéről és a kockákon lévő szimbólumok eloszlásáról.

Továbbiakban mindenki kap egy hajó-és egy kalózzelölőt. A **hajójelölőt a flottamezők 3. mezőjére**, a **kalózzelölőt pedig a legénységmezők 3. mezőjére** kell tenni.

Végezetül minden játékos egymás után **2-2 kincsesládát** húz a vászonzsákból. Az elsőt minden játékos a saját táblájára, a **sziget területére**, a másodikat pedig a **legénységterületre** teszi.



A legfiatalabb játékos kezd, és magához veszi a kezdőjátékos jelölőt.

A játék menete

A Tortuga több körből fölépülő játék. Egy kör három fázisból áll, amelyek a következő sorrendben követik egymást:

1. Dobás
2. Akciók
3. Kincsesláda mozgatása

1. Dobás

A játékosok a kezükbe fogják az 5 kockájukat, majd a paravánjaik mögött mind az 5 kockával egyszerre dobnak. Ezután minden játékos választ legalább egy kockát, amely a paravánja mögött marad. Több kocka is választható, ha mind ugyanazt a szimbólumot mutatja.

A többi kockát mindenki visszaveszi a kezébe.

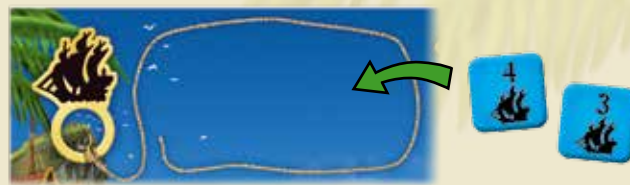


Példa: Anna kiválaszt két olyan kockát, amelyen a flottaépítés látható. Ezt a két kockát hagyja a paraván mögött, a többi kockát a kezébe veszi.

Miután minden játékos döntött a kockáiról, egyszerre fel-emelik a paravánokat, és a kiválasztott kockákat ráteszik a játéktábláik megfelelő akcióira.

Ez után a játékosok a fennmaradó kockákkal dobnak a paravánjaik mögött, és ismét kiválasztanak a kockákból a fent leírtak szerint. Olyan kocka mellett is dönthetnek, amelyhez tartozó akciót már választottak ebben a körben.

A kockákat végül a játéktáblákra teszik.



Példa: Anna a két kiválasztott kockát a saját játéktáblája flottaépítés mezőjére teszi.

A KOCKÁK LEHELVEZÉSÉRE VONATKOZÓ SZABÁLYOK:

Ha a játékosnak olyan kockára esik a választása, amelyet korábban már választott, akkor az új kockát a már korábban lehelyezetttekhez kell tennie.



A **hajótámadás** és a **rajtaütés** akciómezőkön csak annyi kocka lehet, amennyit a hajó-, illetve a kalózzelölők megengednek:

Hajó- / kalózzelölők a mezőn:	1	2, 3	4, 5	6, 7, 8
Kockák száma:	1	2	3	4



A folyamat egészen addig ismétlődik, míg minden játékos minden kockáját lehelyezi. Az is előfordulhat, hogy egy vagy több játékos már az összes kockáját lerakta, míg egy vagy több játékosársának még dobnia kell. Ebben az esetben mindegyik, a kockáit már korábban kiválasztó játékos egy előnylapkát kap a játékosársai minden további dobása után.

Ezt az előnylapkát az 1-es számot ábrázoló oldalával felfelé a játéktáblájára, az 5 előnylapka mező egyikére kell tennie.

Ha egy játékos további előnylapkához jut, akkor dönthet, hogy elvesz egy újabb lapkát a szigetről, vagy egy már a játéktábláján fekvő előnylapkát átfordít a 2-es oldalára.

A játék végéig így a játékos 1 vagy 2 bónuszpontot szerezhet a megfelelő akciónál feltéve, hogy ott van legalább egy kockája.

Ha egy játékos előtt már nincsen üres előnymező, és csak 2-es oldalára fordított előnylapkája van, akkor ez a játékos már nem vehet el további előnylapkát.

Abban az esetben, ha a dobás után a kocka nem helyezhető le (a **hajótámadás** vagy a **rajtaütés** akciómezőkön) a játékos a felfedés után egészen addig dobhat újra, amíg le tudja helyezni a kockát.



1. dobás

2. dobás

Példa: Anna az 1. dobása után a két kocka egyikét sem tudja elvenni, mert a hajójelölője a flottamezők 2. mezőjén áll. Miután a játékosok felemelték a paravánjaikat, Anna újra dob mindkét kockájával, majd egyik kockáját lerakja a flottaépítés akciómezőre. Az utolsó kockával már a paravánja mögött dob.

A flottaépítés, a legénységtoborzás és a kincskeresés mezőkre minden esetben maximum 5 kocka helyezhető le.



Példa: Béla (narancs) már minden kockáját lehelyezte, mialatt Annának (kék) és Cecilnek (sárga) még dobnia kell. Ezért Béla (narancs) 1 előnylapkát kap, amelyet elhelyez a flottaépítés előnymezőjére.

Megjegyzés: A játékosok nem kapnak előnylapkát, ha a játékosársaiknak azért kell újra dobnuk, mert egy kockát sem tudtak elhelyezni.



KOPONYASZIMBÓLUM



A koponyaszimbólumok jokerek és kétféleképpen használhatók:

A) Dobás után egy vagy több koponyaszimbólumot mutató kockát is kiválaszthat a játékos (ekkor más szimbólumot nem), és a paraván mögött hagyhat. Miután mindenki felemeli a paravánját, a játékos átfordítja a kockát/kockákat egy olyan oldalára, amelyik az 5 akció egyikét mutatja. Minden kockának ugyanazt az akciót kell mutatnia. Ez után kell őket a játékosok tábláira helyezni. Ha több játékos is koponyaszimbólumot választott, akkor a játékosok a kezdőjátékostól kiindulva az óramutató járásával megegyező irányban fordítják át a kockáikat a kívánt akcióra.

B) Egy vagy több koponyaszimbólumot mutató kocka másik szimbólumot ábrázoló kockával/kockákkal együtt választható ki. Miután mindenki felemeli a paravánját, a játékos átfordítja a koponyás kockát/kockákat a másik kockával/kockákkal meghatározott akció szimbólumára.



Példa: Anna a két koponyás kockát választja (C és D). A felfedés után mind a két kockát elhelyezi a hajótámadás akcióra, és átfordítja azokat a megfelelő oldalukra.



Példa: Anna a szablys kockához egy koponyás kockát választ (A). A felfedés után a koponyás kockát átfordítja, és mind a két kockát elhelyezi a rajtaütés akcióra.

2. Akciók

A játékosok a különböző akciókkal építhetik flottáikat, legénységet toborozhatnak, kincset kereshetnek, vagy elrabolhatják játékosársuk kincsét. A kockákkal kidobott eredmény mutatja meg azt, hogy a játékos a körben melyik akciót használhatja.

5 különböző akció választható, amelyeket a következő sorrendben hajtanak végre a játékosok:



1. FLOTTAÉPÍTÉS



2. LEGÉNYSÉGTORBZÁS



3. KINCSKERESÉS



4. HAJÓTÁMADÁS



5. RAJTAÜTÉS

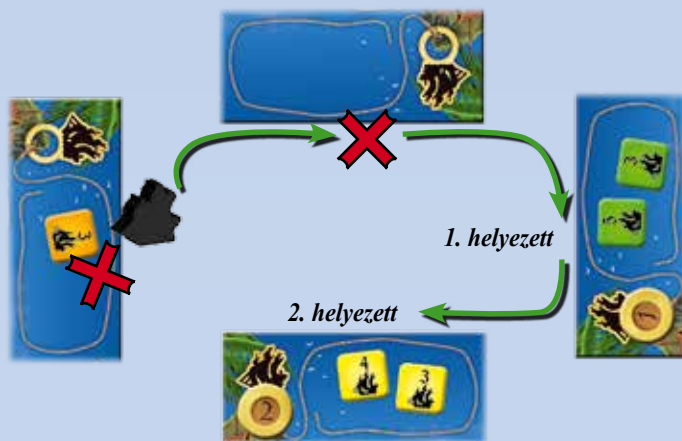
Minden akció előtt a játékosok összeadják a kockáikon lévő számokat és a megfelelő akcióhoz az előnylapkákkal szerzett bónuszpontokat, majd összehasonlítják az eredményeket.

Csak a **legjobb (1. hely)**, valamint a **második legjobb (2. hely)** eredményt elért játékos használhatja ebben a körben az akciót. A lehelyezésektől függően különböző módon hajtják végre a játékosok az akciót.

Holtverseny esetén az a játékos nyert, akinél a kezdőjátékos-jelölő van. Ha az a játékos nem érintett az egyezésben, akkor tőle kiindulva az óramutató járásával megegyező irányban előbb következő játékos nyert.

A játékosok dönthetnek úgy is, hogy hagyják akciójukat elveszni.

Megjegyzés: Előfordulhat, hogy egy játékos sem vagy csak egy játékos helyezett kockát egy akciófajtára. Ezért ezt az akciót vagy nem viszik véghez, vagy csak egyvalaki mint 1. helyezett használja.



Példa: Dániel (zöld) és Cecil (sárga) mindkettlen 9 ponttal a legmagasabb eredményt érték el. Mivel az óramutató járásával megegyező irányban Dániel (zöld) következik előbb a kezdőjátékos-jelölőt birtokló játékos után, ezért Dániel (zöld) az 1. és Cecil (sárga) a 2. helyezett.



1. FLOTTAÉPÍTÉS



1. helyezett – A játékos a hajójelölőjét a flottamezőkön **kettő** mezővel jobbra helyezi.



2. helyezett – A játékos a hajójelölőjét a flottamezőkön **egy** mezővel jobbra helyezi.

Ha a hajójelölő a flottamező utolsó (jobbra a legszélső) mezőjén áll, akkor a helyén marad, a helyzete nem változik.



2. LEGÉNYSÉGTÖBORZÁS



1. helyezett – A játékos a kalózzelölőjét a legénységmezőkön **kettő** mezővel jobbra helyezi.



2. helyezett – A játékos a kalózzelölőjét a legénységmezőkön **egy** mezővel jobbra helyezi.

Ha a kalózzelölő a legénységmező utolsó (jobbra a legszélső) mezőjén áll, akkor a helyén marad, a helyzete nem változik.



3. KINCSKERESÉS



1. helyezett – A játékos húz **1 kincsesládát** a vászonzsákból, és leteszi a saját táblájára, a sziget területére. Továbbá elvesz középről **2 kincslapkát**, **egy**et kiválaszt a kettő közül, és azt képpel lefelé leteszi a játéktáblája mellé. A másik kincslapkát lefordítva visszateszi középre, és kissé összekeveri a kincslapkákat.



Példa: Dániel húz egy kincsesládát a vászonzsákból, és leteszi a saját táblájára, a sziget területére, majd elvesz középről két kincslapkát. A két kincslapka közül az értékesebbet (amelyen két érme van) megtartja, a másikat pedig lefordítva visszateszi középre. Végül lefordítva megkeveri a kincslapkákat.

2. helyezett – A játékos elvesz középről **1 kincslapkát**, amelyet lefordítva a játéktáblája mellé tesz.

Megjegyzés: A kincslapkák a játék végén további pontokat adnak a játékosoknak.

4. HAJÓTÁMADÁS

1. helyezett – A játékos kiválasztja az egyik játékosársát, akinek a flottájáról elvesz egy kincsesládát, amelyet a saját táblájára, a sziget területére tesz. Ezzel párhuzamosan a kiválasztott játékos a hajójelölőjét a flottamezőkön egy mezővel balra tolja. A támadó játékosnak abban az esetben szintén egy mezővel balra kell tolnia a hajójelölőjét a flottamezőkön, ha a megtámadott játékosársának is legalább egy kockája a hajótámadás akciómezőn áll.



Példa: Dániel (zöld) a hajótámadás akcióhoz Annát (kék) választja ki. Mivel Anna egyik kockáját a hajótámadás mezőre állította, így megvédelheti magát. Ezért mindkettőjüknek egy mezővel balra kell helyezniük a flottamezőkön a hajójelölőiket. Dániel elveszi és a saját táblájára teszi Anna lila kincsesládáját.

2. helyezett – A játékos kiválaszthatja az egyik játékosársát, kivéve az ebben az akcióban 1. helyezést elért játékost. A kiválasztott játékosárs a hajójelölőjét a flottamezőkön egy mezővel balra tolja. A hajótámadás kezdeményező játékosnak abban az esetben szintén egy mezővel balra kell tolnia a hajójelölőjét a flottamezőkön, ha a megtámadott játékosársának is legalább egy kockája a hajótámadás akciómezőn áll. Továbbá a játékos elvehet középről (ha van még) egy kincsesládát, amelyet letehet a saját táblájára, a sziget területére.

5. RAJTAÜTÉS

1. helyezett – A játékos kiválasztja az egyik játékosársát a rajtaütés akcióhoz, akinek a legénységmezőjéről elvesz egy kincsesládát, amelyet rátesz a saját táblájára, a sziget területére. Továbbá a megtámadott játékosárs a kalózjelölőjét egy mezővel balra tolja a legénységmezőkön. A támadó játékosnak abban az esetben szintén egy mezővel balra kell tolnia a kalózjelölőjét a legénységmezőkön, ha a megtámadott játékosársának is legalább egy kockája a rajtaütés akciómezőn áll.

2. helyezett – A játékos kiválaszthatja az egyik játékosársát, kivéve az ebben az akcióban 1. helyezést elért játékost. A kiválasztott játékosárs a kalózjelölőjét a legénységmezőkön egy mezővel balra tolja. A támadó játékosnak abban az esetben szintén egy mezővel balra kell tolnia a kalózjelölőjét a legénységmezőkön, ha a megtámadott játékosársának is legalább egy kockája a rajtaütés akciómezőn áll. Továbbá a játékos elvehet középről (ha van még) egy kincsesládát, amelyet letehet a saját táblájára, a sziget területére.



Példa: Béla (narancs) megtámadja Cecilt, akinek a kalózjelölőjét a legénységmezőkön egy mezővel balra kell helyezni. Béla a kék kincsesládát választja, amelyet el is vesz a sziget közepéről és a saját táblájára, a sziget területére teszi.

KINCESLÁDÁK A FLOTTA ÉS A LEGÉNYSÉGTERÜLETEN

A hajó- valamint a kalózjelölők határozzák meg azt, hogy az adott helyzetben mennyi kincsesláda állhat a flotta-, illetve a legénységmezőkön:

Hajó- / kalózjelölők a mezőkön:	1	2, 3	4, 5	6, 7, 8
Kincsesládák száma:	1	2	3	4

Abban az esetben, ha egy játékosnak a hajótámadás vagy a rajtaütés akció után nem marad elegendő hajója vagy kalóza ahhoz, hogy minden kincsesládát elszállítson, a felesleges kincsesládákat vissza kell tennie középre, a szigetre. A kalózjelölő az aktuális mezők első mezőjén marad, akkor is, ha azt a játékosnak hajótámadás vagy rajtaütés akció következtében egy mezőt balra kellene tolnia. A szigeten minden színből mindig csak egy kincsesláda lehet. Ha ott már egy ugyanolyan színű kincsesláda található, akkor a játékos az elveszített kincsesládáját a vászonzsákba teszi vissza.



Példa: Cecilt megtámadja a második helyezett, és ezért a kalózjelölőjét egy mezővel balra kell tolnia. Így már csak egy kincsesládát tud elszállítani, ezért a fehéret vissza kell tennie középre, a szigetre.

Miután a játékosok minden akciót végrehajtottak, leveszik a kockáikat a játéktábláikról, és a paravánjaik mögé teszik.

3. Kincsesláda mozgatása

Először is, **minden játékos** húz **egy kincsesládát** a vászonzsákból, és elhelyezi a saját táblájára, a sziget területére.

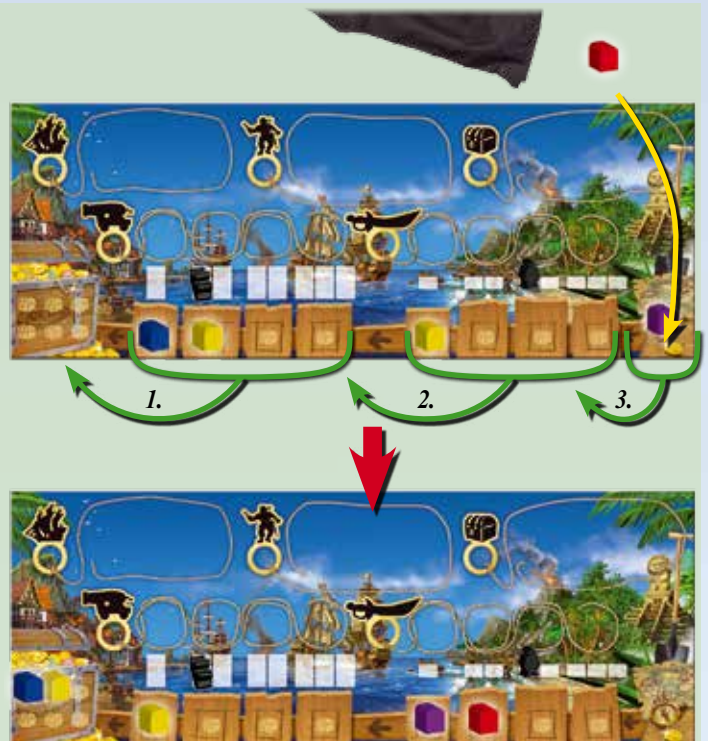
Ezután a kincsesládákat az alábbi sorrendben mozgatják:

1. A kincsesládákat a **flottamezőkről** Tortugába teszik át..
2. A kincsesládákat a **legénységmezőkről** a flotta-mezőkre teszik át.
3. A kincsesládákat a **szigetterületről** a legénységmezőkre teszik át.

A területeket mindig balról töltik fel, a kincsesládák sorrendje szabadon változtatható. A hajójelölők és a kalózjelölők megadják, hogy egy területre mennyi kincsesláda szállítható. A felesleges kincsesládák visszakerülnek középre, a szigetre. *(Éppen úgy, mint a kincsesládák a flotta- és a legénységterületen akciónál.)*

Ha már egy vagy több játékosnak **legalább a 6. kincsesládája kerül Tortugára**, a játék véget ér, és következik a végső értékelés.

Ha ez **nem így van**, akkor a kezdőjátékos-jelölő az óramutató járásával megegyező irányban a következő játékoshoz kerül, és **egy új forduló kezdődik**.



Példa: Dániel húz egy kincsesládát a vászonzsákból, és leteszi azt a saját játéktáblájára, a szigetre. Most mozgatja a kincsesládáit:

1. A sárga és a kék kincsesládákat a flottamezőkről Tortugába teszi..
2. A sárga kincsesládákat a legénységmezőkről a flottamezőkre teszi.
3. A lila és a piros kincsesládákat a szigetterületről a legénységmezőkre teszi át. A következő sorrendet választja: először a lila, majd a piros.

A végső értékelés

A játékosok a következők szerint kapnak pontokat:

1. Minden egyes kincsesládáért:

- Tortugán 3 pont
- flottamezőkön 2 pont
- legénységmezőkön 1 pont jár

A lila kincsesláda minden mezőn dupla pontot ér.

2. Minden sárga, kék és piros kincsesládából álló szettért, amely a játékos tábláján van, 3 pont jár. Ennél a számításnál a Tortugán fekvő fehér kincsesládát tetszés szerinti színnek vehetjük.

3. Minden egyes olyan mezőért, amelyet a játékos elért a flotta- és a legénységmezőkön, 1 pontot kap.

4. Minden érme, amely az összegyűjtött kincslapkákon látható, 1 pontot ér.

Az a játékos a legsikeresebb kalóz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte, ő lesz Tortuga ura.

Egyezés esetén többen nyerték meg a játékot.



Anna összeszámolja pontjait:

- 18 pont, mert 6 kincsesládája van Tortugán.
 - 4 pont a flottamezőkön lévő lila kincsesládáért (2x2, lila duplán számít).
 - 2 pont a legénységmezőkön lévő 2 kincsesládáért.
 - 6 pont a 2 szettért:
Piros, sárga és kék (Tortugán).
Kék, fehér=sárga (Tortugán) és piros (a legénységmezőkön).
 - 8 pont a flottamezőkön és a legénységmezőkön elért mezőkért.
 - 4 pont az összegyűjtött érmékért.
- Összesen 42 pontot gyűjtött.

Variáció

Azok a kalózok, akik inkább hosszabb játékot játszanának, a következő szabályváltoztatást alkalmazzák:






A játék abban a fordulóban ér véget, amikor egy vagy több játékosnak legalább 8 kincsesládája lesz Tortugán.

Változtatások két játékos részére

Két játékos esetén a következő szabálymódosításokat kell alkalmazni:

2. Akciók

Csak az a játékos hajt végre akciót, aki a **legjobb eredményt (1. helyezett)** érte el:

-  **1. FLOTTAÉPÍTÉS** – A játékos a hajójelölőjét a flottamezőkön egy mezővel jobbra helyezi.
-  **2. LEGÉNYSÉGTORBORZÁS** – A játékos a kalózjelölőjét a legénységmezőkön egy mezővel jobbra helyezi.
-  **3. KINCSKERESÉS** – A játékos húz 1 kincsesládát a vászonzsákból, és leteszi a saját táblájára, a sziget területére. Továbbá elvesz középről 1 kincslapkát, és azt leteszi a játéktáblája mellé.
-  **4. HAJÓTÁMADÁS** – A játékos elvesz játéktársára flottájáról egy kincsesládát, amelyet a saját táblájára, a sziget területére tesz. Ezzel párhuzamosan a játéktárs a hajójelölőjét a flottamezőkön egy mezővel balra helyezi. A támadó játékosnak abban az esetben szintén egy mezővel balra kell tolnia a hajójelölőjét a flottamezőkön, ha a megtámadott játéktársának is legalább egy kockája a hajótámadás akciómezőn áll.
-  **5. RAJTAÜTÉS** – A játékos kiválaszt játéktársára legénységmezőjéről egy kincsesládát, amelyet elvesz, és ráteszi a saját táblájára, a sziget területére. Továbbá a játéktárs a kalózjelölőjét egy mezővel balra csúsztatja a legénységmezőkön. A támadó játékosnak abban az esetben szintén egy mezővel balra kell tolnia a kalózjelölőjét a legénységmezőkön, ha a megtámadott játéktársának is legalább egy kockája a rajtaütés akciómezőn áll.

Minden kincsesládát, amelyet a szigetre kellene helyezni, a sziget helyett visszatesszük a vászonzsákba.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft. 1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel.: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu • www.piatnikbp.hu • Származási hely: EU



© Copyright 2014 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

