



Peer Sylvester

SINGAPORE

Artwork: Alexandre Roche

1861-ben Sir Raffles megbízást kapott a Kelet-indiai Társaság előrsének létrehozására Szingapúr szigetén. A feladat nem volt könnyű, mivel a sziget legnagyobb részét erdők és mocsarak borították. A problémát egy zseniális ötlettel oldotta meg: gazdag kereskedőknek adott ingyen földbirtokokat, csak az volt a megkötése, hogy fejlesszék azokat. És mivel a kereskedőknek egyébként is fejleszteniük kellett a földet, úgy döntöttek, hogy a maguk használatára fordítják azt. Így a kis előrs egy nagy metropolisszá nőtte ki magát. Azonban nem csak a legális kereskedelem virágzott, hanem az ópium kereskedelem is. Testületi csoportok harcoltak az illegális kereskedelmek és a szerencsejátékok feletti hatalomért. Maga Raffles is számos rajtaütéssel próbált szembeszállni a növekvő büntettekkel. A játékosok a kereskedők szerepét fogják magura ölteni. Fejlesztik földjeiket, üzleteket építenek és igyekeznek sikeressé válni, téglával, szövettel és teával kereskedve. És ha lehetőségük adódik egy illegális, ám figyelemreméltó ügyletben részt venni, arra sem fognak nemet mondani...



TARTALOM



Kezdőlapka



6 földlapka 6 telekkel



4 győzelmi pontjelző minden játékosnak 1

A győzelem ösvénye



42 épületlapka



56 zászló (telekjelölők), 14 jelölő minden játékosnak

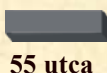


8 színes bábu a munkások jelölésére (játékosonként 2 munkás)



Képesség

A korszak, amikor a lapka játékba kerül



55 utca



1 fekete kunyhó



Raffles lapkája



26 1 Fontos ezüst érme
22 5 Fontos arany érme

80 áru, 20 kocka mind a 4 fajtából:
Tea (zöld), ópium (sárga),
tégla (piros), szövet (kék)



4 paraván

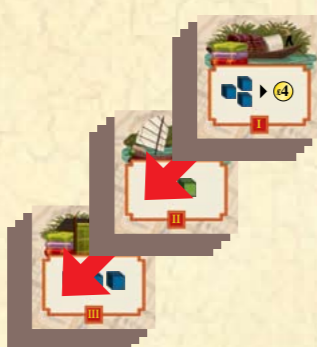


16 fekete korong és 2 fehér korong

ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezzétek a kezdőlapkát az asztalra. Helyezzétek le a földlapkákat a kezdőlapkával és egymással szomszédosan úgy, hogy egy összefüggő játéktáblát alkossatok, hézagok nélkül. Minden szám azonos irányba nézzen. Nem helyezhetünk lapkákat a víz alá és a víztől (kék) jobbra.

Válogassátok szét az épületeket a lapkák elején látható római számok alapján három csoportba. A lapkákat a csoportokon belül keverjétek meg, hogy teljesen vegyesen legyenek. A három pakliból alkossunk egyet úgy, hogy a lapkák képpel felfelé álljanak. Alul legyen a 3-as számú pakli, a tetejére kerüljön a 2-es és legfelülre az 1-es. Ezt a kupacot a játéktábla mellé helyezzük.



Helyezzétek az árukat és a pénzeket egy közös készletbe.

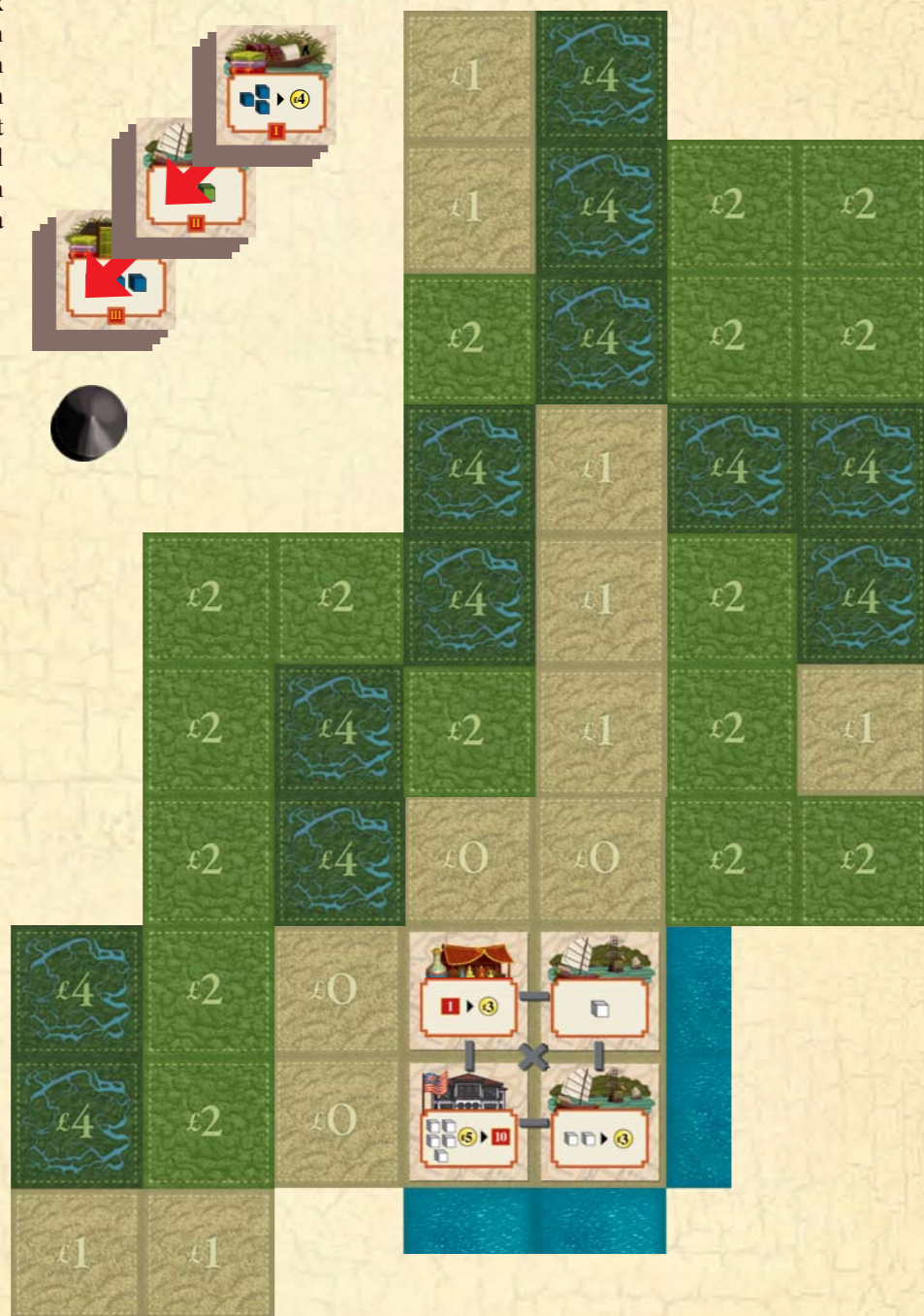


Tegyétek a fekete és a fehér korongokat a zsákba.



Minden játékos kap 5 Fontot, egy munkást és egy készletet a telekjelzőkből. A játékosok második munkását először félretesszük. Ez a munkás később fog játékba kerülni.

A játékosok győzelmi pontjelzőit véletlenszerű sorrendben a győzelem ösvényének 5-ös számú mezőjére helyezzük. Az a játékos, akinek jelölője a kupac leg-aljára került, megkapja Raffles lapkáját.



A JÁTÉK MENETE

A játék több körből áll. Minden kör az alábbi fázisokból áll:

1 Határozzuk meg Raffles játékosát

Raffles játékosát minden kör elején meghatározzuk. Ez az a játékos lesz, akinek jelölője a győzelem ösvényén a legutolsó helyen áll. Döntetlen esetén az a játékos lesz Raffles játékos, aki a kupac alján áll. Raffles játékos megkapja Raffles lapkáját.

2 Épületek felfordítása

Raffles játékos annyi épületet fordít fel, ahány játékos van, plusz egyet. Ha az előző körből már van egy épület, akkor is felfordít annyi épületet, ahány játékos van.

3 A telkek elosztása

Most Raffles játékos elvesz egy telekjelzőt minden játékostól (magát is beleértve) és elosztja őket az üres telkek között. Csak olyan telkekre helyezheti el őket, melyek szomszédosak egy játékos által megépített épülettel vagy a kezdőépületekkel.

4 A játékosok akciói

Attól a játékostól kezdve, akinek Raffles lapkája van, az óramutató járása szerint minden játékos végrehajtja akcióit. A soron lévő játékos kiválaszt egy épületet és ráhelyezi arra a telkekre, melyen telekjelzője látható. Kifizeti a telken látható árat és ráhelyezi a telekjelzőt a megépített épületre. Ezután egy út használatával összeköti az új épületet egy szomszédos épülettel.

- Különleges Szabály:** Ha egy játékosnak nincs elég pénze, hogy kifizesse a telket, vissza kell mozognia a győzelem ösvényét, és minden hátramaradt mezőért 2 Fontot kap. Annyit léphet hátra, amennyi telkének kifizetéséhez szükséges. Ha egy játékosnak nincs sem pénze, sem győzelmi pontja, ingyen kapja meg a telket.
- Különleges Szabály:** Az a játékos, aki illegális (fekete) épületet épít meg, húznia kell egy korongot a zsákba (lásd az „Illegális épületek” részt a 4. oldalon).
- Különleges Szabály:** Az utolsó játékos dönthet úgy is, hogy a megmaradt két épület helyett 1 Fontért az épület-kupac legfelső épületét választja.

Az építés után a játékosok mozgathatják munkásaikat. Egy játékos legfeljebb 3 lépést tehet meg bábuival és legfeljebb három épületet használhat. Egy új munkás lehelyezése a táblára (bármelyik épületre) is egy lépésnek számít.

A munkás csak az utak használatával mozoghat. Egy játékos annyi utat építhet köre alatt, amennyit csak akar. Minden út 1 Fontba kerül.

Egy játékos egy körön belül egy utat csak egyszer használhat. Egy kör során egy épületet több játékos is használhat. Ha egy játékos egy másik játékos épületét használja, az épület tulajdonosa kap egy győzelmi pontot. Ha a játékos saját épületét vagy egy semleges, kezdőépületet használ, senki sem kap győzelmi pontot. A játékos használhatja azt az épületet is, melyről elindult.

A kör végén egy épületnek használatlanak kell maradnia. Erre az épületre helyezzük a fekete kunyhót.

Ha az utolsó játékos a kupacból választja ki az épületet, a két megmaradt épület egyikére helyezi a fekete kunyhót, majd a másik épületet eltávolítja a játékból. Ha ezt az épületet a következő körben sem választja senki, kikerül a játékból.

Nem lehetséges telkek Lehetséges telkek Építési költségek



Példa egy körre:

- A kék játékos körét a Kőfaragón kezdi, és ott magához vesz két téglát (1. akció).
- Ezután átlép a Zalogházra, ahol becserélhet egy győzelmi pontot 3 Fontra. Úgy dönt, hogy átlép az Építészre, ahol becserél 3 téglát 4 Fontra (2. akció; a piros játékos kap egy győzelmi pontot).
- A kék épít egy utat (1 Fontba kerül) és újra mozog a Teaházra, ahol becserélhet egy bármilyen kockát három teára. Úgy dönt, hogy egy ópiumkockát (sárga) cserél be három teakockára (zöld) (3. akció, a sárga játékos kap egy győzelmi pontot). A kéknek elfogytak az akciói és a lépései is.

BEMELEGÍTÉS

Az épületek kupacából húzzatok annyi lapkát, ahány játékos van, majd helyezzétek őket egy sorba az asztalra.

Ez a rövid bemelegítés előzi meg az igazi játékot: a Raffles lapkáját birtokló játékos jobboldalán ülő játékostól kezdve, és az óramutató járásával ellenkező irányba haladva mindenki elvesz egy épületet és ráhelyezi egy üres telkekre. A játékosok csak olyan telkeket választhatnak, melyek szomszédosak az egyik kezdőépülettel vagy egy másik játékos által lehelyezett épü-

lettel. A játékos megjelöli a lehelyezett épületet egyik telekjelzőjével és kifizeti azt az árat, mely azon a földmezőn látható, melyre épületét lehelyezte. Ezenkívül épületét egy út segítségével össze is köti egy szomszédos épülettel. Amikor mindenki lehelyezte kiinduló épületét, megkezdődik az igazi játék.



FÜGGELÉK

Az épületek áttekintése.

Ezek csak akkor lépnek érvénybe, ha egy játékos saját körében aktívan használ egy épületet.

Minden alkalommal, amikor egy játékos győzelmi pontot nyer vagy veszít, győzelmi pontjelzőjét aszerint mozgatja a győzelem ösvényén. Ha az adott mező nem üres, jelölőjét a már ott lévő jelölő tetejére helyezi.



Minden alkalommal, amikor egy játékos egy pecsétre érkezik, vagy egy pecséten keresztül mozog előre, kap 5 Fontot. Ha hátrafelé lép át egy pecséten, nem kap semmit, és meg kell fordítania jelölőjét a fekete ponttal jelölt oldalára, jelezvén, hogy ő már megkapta a pénzt. Ha ezután előre haladva lép át egy pecséten, visszafordítja azt a kereskedő oldalára. Más szóval, minden pecséten való áthaladásért csak egyszer kap 5 Fontot.

Az utolsó pecsét a 60-as számon van. Ha valaki a győzelmi pontok ösvényén átlépi a 60-as számot, újra indul a 0-tól kezdve, de nem kap többé pénzt a pecségeken való áthaladásért.



EGYÉB SZABÁLYOK



Titok: A pénzt és az árukat titokban tartjuk a paravánok mögött. Csak a rajtaütések (lásd az „Illegális épületek”) alkalmával kell a játékosoknak bemutatniuk az ópiumaikat (sárga).



Kezdőépületek: Minden kezdőépület kapcsolatban áll egymással. A kezdőépületek mindegyikét utak kötik össze, így bármely kezdőépületről el tudsz jutni egy másikhoz. Az ilyen épületek közötti mozgás is egy lépésnek számít, ugyanúgy, mint bármely más épületek között, melyeket utak kötnek össze.

Épületek: Lásd továbbá az Épületek Példáit a függelékben.

A nyilak azt jelölik, hogy az adott dolgok (árúk, pénz vagy győzelmi pontok) becserélhetőek valami másra. A két irányba mutató nyilak azt jelölik, hogy mindkét irányban cserélhetsz. A fehér kockák a bármilyen típusú kockákat jelölik, a fekete kockák pedig a bármilyen típusú árukat, melyeknek azonos típusúaknak kell lenniük. A pénzt sárga érmék jelölik, a győzelmi pontokat pedig a piros győzelmi pont szimbólumok. Ha egy térképen nincs nyíl, a játékos valamit ingyen kap meg, vagyis anélkül, hogy bármit el kellene érte üzletelnie.



Illegális (sötét) épületek: Annak a játékosnak, aki egy illegális épületet használ vagy épít fel, húznia kell egy korongot a zsákból. A fekete korongokat a játékos maga elé helyezi. Ha fehér korongot húz, rajtaütésre kerül sor. Minden játékosnak meg kell mutatnia ópiumkockáit. Akinek a legtöbb ópiuma és fekete korongja van összesen, korongonként és kockánként 1 Fontot kell fizetnie. Ha nincs elég pénze, hogy kifizesse a bírságot, győzelmi pontokat kell becserélnie (1 pont egyenlő 2 Fonttal). Az a játékos, akin rajtaütöttek, visszateszi fekete korongjait a zsákba, és visszaadja ópium kockáinak felét (felfelé kerekítve) a közös készletbe. Döntetlen esetén minden érintett játékosnak ki kell fizetnie a bírságot és eldobni a fekete korongokat és az ópium kockákat.



Új ügynök: Minden játékos csak egyszer használhatja ezt az épületet. Megkapja második munkását, melyet a táblára helyezhet (bármelyik épületre) egy lépés felhasználásával. A játékos továbbra is csak legfeljebb három lépést tehet meg és összesen három épületet használhat, de lépéseit és akcióit úgy oszthatja el munkásai között, ahogy azt jónak látja. Ha egy játékosnak nem marad lépése, maga elé helyezi a munkást és csak következő körében helyezi azt a táblára (egy lépést felhasználva).



Bíróság: A játékos legfeljebb három fekete korongot visszatehet a zsákba.

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, ha nincs elég épület egy új kör megkezdéséhez.

A legtöbb győzelmi pontot gyűjtött játékos lesz a játék győztese. Döntetlen esetén az a játékos győz, akinek jelölője a kupac alján áll.



Építész
Cserélj be három téglát 4 Fontra.



Kőfaragó
Vegyél magadhoz két téglát.



Szövőgyár
Vegyél magadhoz két szövetet.



Ópium testület
Vegyél magadhoz 2 Fontot.



Ópium nyomornegyed
Cserélj be egy bármilyen kockát három ópiumra, vagy három ópiumot cserélj be egy bármilyen áruira.



Hivatal
Cserélj be egy téglát és egy szövetet két ugyanolyan típusú kockára.



Teaszállítás
Cserélj be négy teát 8 Fontra.



Szövetszállítás
Cserélj be három szövetet 4 Fontra.



Ópium testület
Cserélj be négy bármilyen kockát 6 Fontra, vagy 6 Fontot cserélj be négy bármilyen kockára.



Kártyavár
Cserélj be két ópiumot két téglára, egy teára és egy szövetre.



Piac
Cserélj be egy bármilyen kockát két téglára és egy szövetre, vagy két téglát és egy szövetet cserélj be egy bármilyen kockára.



Teaház
Cserélj be egy bármilyen árut három teára.



Ópiumcsempészet
Vegyél magadhoz két ópiumot.



Feketepiac
Cserélj be két bármilyen típusú kockát 4 Fontra.



A Kelet-indiai Társaság épülete
Cserélj be három azonos típusú kockát és 5 Fontot 9 győzelmi pontért.



Utcai konyha
Cserélj be 2 Fontot 2 győzelmi pontra.



Téglagyár
Cserélj be egy bármilyen kockát négy téglára.



Bíróság
Tegyél vissza legfeljebb három fekete korongot a zsákba.



Textilüzem
Cserélj be két téglát négy szövetre.



Téglagyár
Vegyél magadhoz három téglát.



Hivatal
Cserélj be két téglát és két szövetet 10 Fontra, vagy 10 Fontot cserélj be két téglára és két szövetre.



Teaszállítás
Cserélj be négy teát 4 Fontra és 4 győzelmi pontra.



Új ügynök

Vedd magadhoz második munkásod.



Raffles tanításai

Tegyél legfeljebb öt extra lépést.



Kikötő

Vegyél magadhoz egy ópiumot és egy teát.



Ópium testület

Cseréj be három ópiumot 8 Fontra és egy téglára.



Ópiumcsempészet

Vegyél magadhoz három ópiumot.



Kaszinó

Cseréj be egy ópiumot négy Fontra, vagy négy Fontot cseréj be egy ópiumra.



A Kelet-indiai Társaság épülete

Cseréj be három azonos típusú kockát és 5 Fontot 12 győzelmi pontért.



A Kelet-indiai Társaság épülete

Cseréj be öt bármilyen kockát és 5 Fontot 10 győzelmi pontra.



Bank

Cseréj be 5 Fontot 5 győzelmi pontra.



Szövőgyár

Vegyél magadhoz három szövetet.



Teaszállítás

Cseréj be három teát és 8 Fontot 18 győzelmi pontra.



Raffles tanításai

Egyik munkásodat bármelyik épületre ráhelyezheted.



Kikötő

Vegyél magadhoz egy téglát, egy teát és egy ópiumot.



Kikötő

Cseréj be két bármilyen kockát 3 Fontra.



Kikötő

Cseréj be három bármilyen kockát és 5 Fontot 9 győzelmi pontra.



Ópium testület

Vegyél magadhoz 5 Fontot.



Ópium testület

Cseréj be három ópiumot és 10 Fontot 21 győzelmi pontra.



Feketepiac

Cseréj be két azonos típusú kockát négy bármilyen kockára.



Textilipar

Cseréj be öt szövetet és 10 Fontot 25 győzelmi pontra.



Kőfaragó

Cseréj be öt téglát és 10 Fontot 25 győzelmi pontra.

Játéktervezés: Peer Sylvester - Illusztráció: alexandre-roche.com - Szabályfejlesztés: Jonny de Vries
Angol fordítás: Peer Sylvester - Projekt menedzser: Jonny de Vries

Fordította és szerkesztette a Játékmester Társasjátékbolt megbízásából: X-ta

Lektorálta: Artax



www.whitegoblingames.com