

JEFFREY D. ALLERS

# ÚJ-AMSZTERDAM

& A HOLLAND NYUGAT-INDIAI KERESKEDELMI TÁRSASÁG





A Holland Nyugat-indiai Társaságot 1621-ben alapították, hogy növeljék Hollandia befolyását a nagy haszonnal kecsegtető amerikai prémpiacon. **Új-Amszterdamot**, Manhattan szigetén, a Hudson folyó torkolatánál található stratégiaileg kedvező elhelyezkedése miatt választották a Társaság első telephelyéül. A könnyű elérhetősége a tengerről, hódiban gazdag kiaknázatlan erdősege és a vadászatban képzett amerikai indiánok biztosították a Társaság sikerét a prémpiacon. Annak érdekében, hogy telepéseket csábítson a szigetre, a Társaság földet ajánlott, és szerződéssel kötötte a szolgálatait, a cselédeket őket irányító patrónusaihoz. Így egyfajta feudális rendszer jött létre, hasonló az Európában látotthoz. A patrónusok fejlesztették birtokukat, gondoskodtak szolgálóikról, segítettek a városok fejlesztésében, és megvették a prémeket a delavár indiánoktól, amit a Társaság azután hatalmas profittal adott el Európában. Az Új-Amszterdam játékban kettő-öt patrónus versenyez a Holland Nyugat-indiai Társaság kegyeiért, és a gyarmat Főigazgatója megtisztelő cím elnyeréséért.

## ÁTTEKINTÉS

**2-5 játékos részére • 12 éves kortól • 60-120 perc játékidő**

A játék során a játékosok a patrónusok szerepét játsszák, pontokat szereznek a betelepített területekért, épületekért, amelyekkel hozzájárulnak Új-Amszterdam városiasodásához, és az Óvilágba szállított prémekért. A játékosok feszült aukciókba keverednek a városakciók (üzlet kiépítése és választások kiírása), földakciók (farmok bővítése és terület megtisztítása gazdálkodáshoz) és kereskedésakciók (prémkereskedelem a delavár indiánokkal és prémszállítás Európába) használatáért.

Ezen felül a játékosoknak szükségük lesz az Új-Amszterdam különböző kerületeiben fellelhető különleges akciók nyújtotta előnyökre. A kerületek különböző módokat kínálnak a sikerhez szükséges források megszerzésére, mint szaktudást a gazdálkodáshoz szükséges otthonok építésére, raktárakat az áruk tárolására és kereskedelmi állomásokat a folyó mentén a delavárokkal való kapcsolattartáshoz, akiket a növekedő település arra kényszerít, hogy egyre távolabbi vadászterületeket keresse az erdőben. Hat forduló után az egyik játékos nyer.

## A DOBOZ TARTALMA

### JÁTÉKTÁBLA

#### Indián prémkereskedőhely

Minden kereskedőnek van prémhelye, ami mutatja azok árát is.

#### Szabályemlékeztető

1. Melyik kereskedőállomást használd.
2. Ha elpasszolsz egy akciót, kapsz 1 érmét.
3. Bármelyik kerület különleges akciójának a végrehajtása 1 érmebe kerül, kivéve ha neked van (akár holtversenyben) a kerületben a legtöbb üzleted.

#### Új-Amszterdam

Hat városi kerületből áll. A játékosok üzleteket létesítenek a kerületekben a játék során. Minden kerületben egy tábla mutatja a különleges akciót.

#### Pontozósáv kezdőmező

A pontjelzők és a körbeérés-jelzők játék elején ide kerülnek.

#### Fordulóösszegző

#### Új hajók helye

#### Pontozósáv

A pontozósáv 50-nél véget ér. Ha túllépsz a végén, csak ugorj a starthoz, és vedd el egy körbeérés-jelzőt a kezdőmezőről a +50-es oldallal felfelé. Ha megint túllépsz rajta, fordítsd a +100-as oldalra.



#### Delavár indiántábor

Helyekkel a hosszúházak számára

#### Folyami hajók

Jelzi a kereskedés céljából a folyón felfelé hajózás költségét. (kukoricában)

#### Kereskedelmi állomás helyek

Város-, Föld- és Kereskedésakciók összegzése

#### Pénzdoboz

Minden fordulóban öt oszlop áll rendelkezésre az aukcióhoz. Minden sorban 2 vagy 3 akciólapka és 1 körsorrend-jelző van. Néhány oszlopban bónusz érme nyerhető.

#### Értékelőtáblázat a megtisztított földkártyákhoz

#### Új földek helye



## 12 akciólapka

4-4 város-, föld- és kereskedéslapka. Mindegyik hátlapja ugyanolyan.



VÁROS



FÖLD



KERESKEDÉS



HÁTLAG

## 5 körsorrendjelző

1-től 5-ig számozott



## 5 hosszúház



## 6 körbeérés-jelző

Ha a játékos körbeér a pontozósávon.



## 50 prémlapka

10-10 mind az öt prémtípusból. Mindegyik hátlapja ugyanolyan.



HÓD



NYÉRC



VIDRA



PÉZSMAPOCOK



HIÚZ



HÁTLAG

## 24 földkártya

12 kék az 1620-as és 12 piros az 1630-as évekre.



HÁTLAG



### Házhely

1-3 hely mutatja, hogy mennyi háztartás szükséges a földarab megműveléséhez.

### Faérték

Ezt a famennyiséget kapja a játékos a föld megtisztításakor egy alkalommal.

### Kukoricaérték

A föld megtisztítása után ennyi kukoricát kap a játékos minden forduló végén.

### Távolodó hosszúházak emlékeztető

Mivel a holland telepesek megtisztítják a földet a gazdálkodáshoz, a delavárok följebb költöznek a folyó mentén.

## 24 hajókártya

12 kék az 1620-as és 12 piros az 1630-as évekre.



HÁTLAG



### Áruérték

Ennyi árut kap minden fordulóban az a játékos, aki erre a hajóra behajóz prémeiket.

### Bónusz érmék

Ennyi érmét kap egy alkalommal az a játékos, aki erre a hajóra behajóz prémeiket.

### Prémszükséglet

Megmutatja, hogy mennyi prémet kell és lehet szállítani erre a hajóra.

## 5 rakpartkártya

1 minden játékosnak



### Raktárhelyek

Minden játékos egy raktárral kezd, és 3 továbbit építhet.

### Dokkok

Minden raktárhelyhez csatlakozik egy dokk. Ha a játékos épít egy raktárat, akkor annak dokkja is megnyílik. A dokkok mezőin a hajókártyákkal szerzett árut lehet tárolni.

## 60 pénzérme

48 db kis, 1 értékű ezüstérme, és 12 db nagy, 5 értékű aranyérme.



## 40 áruláda

Mindegyik 1 árut ér.



## 30 faanyag

25 db, egyenként 1 fa értékű kis hasáb és 5 db, egyenként 5 fa értékű nagy hasáb.



## 125 épület

25 db minden játékos színében. A földkártyára építve házaknak hívják őket; a rakpartkártyán raktárnak; a város kerületeiben üzleteknek.



## 5 kereskedőálmás

Minden játékos színében 1.



## 5 pontjelző

Minden játékos színében 1.



## 30 kukoricahordó

25 db, egyenként 1 kukoricát érő kis hordó és 5 db, egyenként 5 kukoricát érő nagy hordó.





# ELŐKÉSZÜLETEK (A példában 3 játékos esetén mutatjuk meg az előkészületeket)

**A** Minden játékos választ egy színt és kap 25 épületet a saját színéből, 2 kukoricát, 3 fát, 4 árut, és 8 érmét. Rendezzük a maradék kukoricát, fát, árut és pénzt halmokba a tábla tetején talonként.

*Megjegyzés: Ez a 4 elem korlátlanul áll rendelkezésre. Ha az a ritka eset áll elő játék közben, hogy elfognak, helyettesítsük szükség szerint valamivel.*



**B** Minden játékos vesz egy rakpartkártyát, amit maga elé tesz. Ezután leteszi egyik épületét a bal oldali raktár-helyre, és a 4 áruját a raktár dokkjának 4 tárolóhelyére.

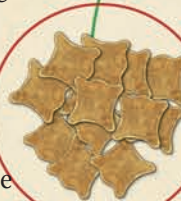
**C** Tegyük a hosszúházakat a Hudson folyó mentén fekvő első táborba. A játékban használt hosszúházhelyek száma a játékosok számától függ. 2 játékosnál csak az üres helyeket használjuk. 3 játékosnál adjuk hozzá a 3+ jelzésű helyeket. 4 játékosnál adjuk hozzá a 3+ és 4+ jelzésű helyeket. 5 játékosnál használjuk az összes helyet.



**D** Helyezzük a 12 akciólapkát a pénzdobozra. Még nem kell elrendezni őket.



**E** Keverjétek össze a prémlapkákat (prémek) képpel lefelé, és helyezzétek egy talonba a tábla mellé. Minden játékos húzzon 2 prémet, és tegye képpel felfelé maga elé. Ezután húzzunk fel 11 prémet, és tegyünk minden delavár kereskedőhelyre képpel felfelé egyet.



**F** Minden játékos elhelyezi Kereskedőállomását az egyik starthelyre (bal szélre) a folyó mentén. 2 játékosnál csak a fekete helyeket használjuk. 3 játékosnál csak a fehér helyeket használjuk. 4-5 játékosnál az összes helyet használjuk.



*Érdeemes egy nem játékoszín épületeivel letakarni a játék során nem használt hosszúház- és Kereskedőállomás-helyeket.*

**G** Tegyük a hat körbeérés-jelzőt a pontozósáv kezdőmezőjére. Azután tegye az összes játékos a pontjelzőjét ezek tetejére.



**H** Válasszuk két paklira a földkártyákat (kék 1620-asok és piros 1630-asok), és keverjük meg a paklikat külön-külön. Ezután képezzünk egy földártyapaklit egymásra rakva ezeket úgy, hogy az 1620-as kártyák legyenek felül. Ismételjük meg ugyanezt a hajókártyákkal, létrehozva így a hajókártyapaklit. Helyezzük mindkét paklit a megfelelő Új kártyahelyek mellé a tábla alján.



**I** A legfiatalabb játékos kezd, elveszi az „1”-es körsorrend-jelzőt, és leteszi maga elé. A többi játékos az óramutató járásával megegyező irányban elveszi a soron következő jelzőt.

**J** A körsorrend szerint minden játékos leteszi egyik épületét a város egyik kerületébe úgy, hogy a kerület különleges akciója látható maradjon. Azután sorban mindenki letesz egy **második** épületet a városba, az előbbihez hasonló módon. Bármelyik színnek lehet több épülete is egy adott kerületben.

**K** 5-nél kevesebb játékos esetén tegyék vissza a dobozba a megmaradt körsorrend-jelzőket, épületeket, pontjelzőket, kereskedőállomásokat, hosszúházakat és rakpartkártyákat.





# FORDULÓ ÖSSZEFOGALÁSA

A játék 6 fordulóból áll, amelyek mindegyike az alábbi fázisokból tevődik össze:

## ELŐKÉSZÍTÉS-FÁZIS

1. Kiürítjük az új földek és az új hajók helyeit, és újra feltöltjük.
2. Feltöltjük az üres prémhelyeket a delavár kereskedőknél.
3. Megkeverjük az akciólapkákat, és a pénzdobozra tesszük.

## LICITÁLÁSFÁZIS

4. A játékosok licitálnak a pénzdobozban található oszlopokra, hogy akciólapkákat nyerjenek, és megváltoztassák a körsorrendet.

## AKCIÓFÁZIS

5. A körsorrend szerint minden játékos elkölti városlapkáit (ha van), és végrehajt egy különleges akciót.
6. A körsorrend szerint minden játékos elkölti földlapkáit (ha van), és végrehajt egy különleges akciót.
7. A körsorrend szerint minden játékos elkölti kereskedéslapkáit (ha van), és végrehajt egy különleges akciót.

## FENNTARTÁS- & BEVÉTELFÁZIS

8. Minden játékos begyűjti a megtisztított földkártyáin szereplő mennyiségű kukoricát.
9. Minden játékos eldob 1 kukoricát minden, a város kerületeiben lévő üzlete után.
10. Minden játékos begyűjti a hajókártyáin jelzett árukat, és elraktározza rakpartkártyája dokkjaiban, a felesleget pedig eldobja.
11. Minden játékos 1 érmét kap minden olyan kerületért, ahol jelen van, plusz 1-1 érmét az olyan kerületekért, amelyeket irányít.

## ELŐKÉSZÍTÉS-FÁZIS

1. Kiürítjük az új földek és az új hajók helyeit, és újra feltöltjük.

Vegyük le az összes megmaradt föld- és hajókártyát (ha van) az új földek és az új hajók helyeiről. A levett kártyák kikerülnek a játékból. Ezután húzzunk 4 új földkártyát, és tegyük őket képpel felfelé az új földek helyeire. Húzzunk 4 új hajókártyát, és tegyük őket képpel felfelé az új hajók helyeire.

*Példa: A két megmaradt hajókártyát és az egy megmaradt földkártyát az új hajók/új földek helyeiről eldobjuk. Húzzunk 4 új földkártyát és 4 új hajókártyát, és a helyükre tesszük.*



2. Feltöltjük az üres prémhelyeket a delavár kereskedőknél.

Húzzunk annyi prémet a talonból, hogy a három delavár kereskedőnél minden **üres** helyet fel tudjunk tölteni, és képpel felfelé tegyük le ide. Ha nincs már elég prém a talonban, akkor először képezzünk új húzópaklit a már dobott prémekből, azokat képpel lefelé fordítva és megkeverve.

*Példa: A játék közben a legfelső kereskedőnek két üres prémhelye van (mivel azokat a prémeket egyesével lehet vásárolni), és a középső kereskedő mindhárom prémje elfogyott (az ő prémjeit egyszerre kell megvenni). Ezt az öt üres helyet feltöltjük a talonból, a már a táblán lévő prémeket a helyükön hagyjuk.*



3. Megkeverjük az akciólapkákat, és a pénzdobozra tesszük.

Keverjük össze a 12 akciólapkát képpel lefelé. Egyesével húzzuk fel őket véletlenszerűen, és tegyük a pénzdoboz kör alakú helyeire, míg az összes helyet megtöltjük.

*Példa: Már majdnem végeztünk ezzel a lépéssel. Azt látjuk, hogy a pénzdoboz 12 helyéből 9 megtelt. A maradék 3 akciólapkát véletlenszerűen tegyük a maradék üres helyekre, majd fordítsuk meg őket.*





# LICITÁLÁSFÁZIS

## 4. A játékosok licitálnak a pénzdobozban található oszlopokra, hogy akciólapkákat nyerjenek, és megváltoztassák a körsorrendet.

Annyi *aukcio* van, ahány játékos. Minden játékos minden aukcióban egyszer **licitálhat**, vagy **passzolhatja** az akciólapkák szóban forgó oszlopát.

- A játékosok licitjeikhez erőforrásaik bármilyen kombinációját felhasználhatják: érméket, prémeket, árukat, fát és kukoricát.
- A **Licitálásfázisában** minden típusú erőforrás egyforma értékkel bír.
- Az erőforrás típusát **nem** kell megadni a licitnél: a játékos csupán az összes erőforrás számát adja meg a licitben, és csak a licitálás megnyerése **után** kell eldöntenie, hogy **milyen** erőforrással kíván fizetni.
- A játékos soha nem licitálhat a birtokában lévő források számánál nagyobbat.

Minden aukciónál az a játékos, akinél a **legkisebb** körsorrendjelző van (az 1-es a **Licitálásfázis** elején), és **még nem nyert oszlopot ebben a fordulóban**, kiválasztja a megmaradt akciólapka-oszlopok egyikét az aukcióra. Ráteszi körsorrend-jelzőjét az oszlop tetején lévő mezőre. Ezután ennek a játékosnak kell először licitálnia. (A licitje lehet 0 is.)

A körsorrend szerint a többi játékos, aki **még nem nyert oszlopot ebben a fordulóban**, vagy **nagyobbat licitál** vagy **passzol**. Ha minden jogosult játékos licitált egyszer vagy passzolt, akkor a legmagasabb licitet mondó játékos *nyer*. A nyertes befizeti licitjének összegét a megfelelő talonba (a licitálás részét képező **prémek** egy képpel felfelé fordított prémdobópakliba kerülnek), elveszi az akciólapkákat és a körsorrendjelzőt az oszlopról, és begyűjti az esetleges **bónusz érméket**, amelyek az oszlop alatt vannak fel tüntetve. Ha **nem** az a játékos nyert, aki az oszlopot választotta, akkor a licit nyertese odaadja az eredeti körsorrendjelzőjét annak a játékosnak, aki az oszlopot választotta.

Ez addig folytatódik, amíg egy kivételével minden játékos kapott egy oszloponyi akciólapkát. Az utoljára maradó játékos egyszerűen ingyen elveszi a megmaradt oszlopot (és az *alatta található esetleges bónusz érméket*), és megtartja jelenlegi körsorrendjelzőjét. Ezzel véget ér a **Licitálásfázis**.

**2J** Két játékos esetén az 1-es körsorrend-jelzővel rendelkező játékosnak aukcióra a **3 lapkát tartalmazó oszlop** egyikét **kell** választania. Az a játékos, aki **nem** nyerte meg az aukciót, ingyen megkapja az egyik **2 lapkát** tartalmazó **oszlopot**.

## Példa egy teljes Licitálásfázisra

Kéknél van az 1-es körsorrend-jelző, és a pénzdoboz első oszlopát választja ki, mivel szeretné megkapni annak két föld- és egy kereskedés-akciólapkáját (és az alul látható bónusz érmét.). Ráteszi jelzőjét az oszlopra, és 7-et licitál. Sárga (2-es jelző) passzol, mivel nem szeretné ezt az oszlopot. Narancs (3-as jelző) 8-at licitál. Narancs nyer.



Narancs számba veszi erőforrásait, és úgy dönt, hogy 3 kukoricáját, 3 érméjét, 1 fáját és 1 prémjét ( $3+3+1+1=8$ ) költi el. Narancs elveszi az 1-es körsorrendjelzőt, és odaadja a 3-as jelzőjét Kéknek. Elveszi a két föld- és az egy kereskedés-akciólapkát az oszlopról, és begyűjt 1 bónusz érmét, ahogy az oszlop alján látható.



Az aukciónak még nincs vége. Narancs nyert egy oszlopot, így nem vesz részt a forduló további aukcióiban. Az oszlopot még nem nyert játékosok közül Sárgánál van most a legkisebb körsorrendjelző, a 2-es, így ő választja ki a következő aukcióra kerülő oszlopot. Sárga a pénzdoboz 3 akciólapkát tartalmazó második oszlopát választja, és 5-öt licitál. Kéknek nagy szüksége van egy földlapkára, ezért úgy dönt, hogy passzol erre az oszlopra. Sárga nyeri az oszlopot.



5 erőforrást fizet (4 árut és 1 fát választ a készletéből), visszakapja a 2-es jelzőt, valamint megkapja az oszlop mindhárom akciólapkáját.



Mivel a Kék az egyetlen, aki még nem nyert ebben a fordulóban oszlopot, ezért ingyen választhat a megmaradt oszlopokból. A 3.-at választja, elveszi a 2 lapkát és a 2 bónusz érmét, és megtartja a 3-as jelzőjét.





Az **Akciófázis** három lépésből áll. Alapvetően mindegyik lépés ugyanolyan, csak az első lépés a **városakcióhoz** és **városlapkákhoz**, a második a **földakcióhoz** és **földlapkákhoz**, a harmadik a **kereskedésakcióhoz** és **kereskedéslapkákhoz** kapcsolódik.



VÁROS



FÖLD



KERESKEDÉS

Először a városlépést kell végrehajtani, azután a földlépést, majd a kereskedéslépést. A játékosok mindegyik lépést körsorrendben hajtják végre. A játékos a körében a lépés összes akciólapkáját (*ha van*) elkölti, hogy végrehajtsa a lépés bármelyik akcióját (*lapkánként egy akció*). Minden lépésnél végrehajthat a játékos **egy különleges akciót is** (*Lásd a Különleges akciók fejezetet*). A lépéshez tartozó lapkaakció(ka)t és a különleges akciót bármilyen sorrendben végrehajthatja a játékos a köre során. Az elköltött akciólapkák a pénzdobozra kerülnek.

- Ha a játékosnak nincs akciólapkája az aktuális lépéshez, akkor is **végrehajthat** az adott lépésben egy különleges akciót.
- A játékos dönthet úgy, hogy egy vagy több lapka akcióját **elpasszolja**, még ha van is hozzá lapkája. Eldobja a lapkát, és 1 érmét kap érte.
- A játékos bármelyik lépésnél dönthet úgy, hogy **passzolja** a különleges akciót, és 1 érmét szerez érte.

Ha minden játékos túljutott a város-, föld- és kereskedéslépésen, az **Akciófázisnak** vége.

## VÁROSLÉPÉS 5. A körsorrend szerint minden játékos elkölti városlapkáit (*ha van*), és végrehajt egy különleges akciót.

Minden elköltött városlapkáért a játékos végrehajthat **egy** a két városakció közül.

### ÜZLETEK ÉPÍTÉSE



Tedd 1-3 épületet Új-Amszterdam egy vagy több kerületébe. Minden épület 1 fába kerül. A kerületekben elhelyezett épületeket ezután **üzleteknek** hívjuk. Az üzletvásárlásra használt fát tedd a talonba.



Példa: Narancs 3 fáért három üzletet épít. Kettőt a Kereskedőtársaság kerületbe helyez, és ezzel megszerzi Sárgától a többséget. A harmadikat a Magtár kerületbe teszi, ahol így szintén többséget szerez.

### VÁLASZTÁSOK TARTÁSA



3 Győzelmi pontot (GyP) kapsz azokért a kerületekért, ahol az üzletek **többséget** birtoklod, és 2 GyP-t azokért a kerületekért, ahol **holtversenyben állsz az élen**. A pontjelződdel lépd le a pontozósávon a szerzett pontjaid.

*Megjegyzés: a többi játékos, akinek többsége van vagy holtversenyben áll az élen, nem kap pontot ennél a lépésednél.*



Példa: Kék elhatározza, hogy választásokat tart. Többsége van a Dokk kerületben (3GyP), és holtversenyben áll az élen az üzletek számában a Sárgával a Fatelep kerületben (2 GyP). Ilyen módon összesen 5 GyP-t szerez, és pontjelzőjét 5 helyre előrébb teszi a pontozósávon.





# FÖLDLÉPÉS

6. A körsorrend szerint minden játékos elkölti földlapkáit (ha van), és végrehajt egy különleges akciót.

Minden elköltött földlapkáért a játékos végrehajthat **egy** a két földakció közül.

## FÖLDVÁSÁRLÁS



Vedd el bármelyik felfelé fordított földkártyát az Új föld helyekről, és tedd földkártyáid jobb oldalára (vagy rakpartkártyáid jobb oldalára, ha ez az első földkártyád), így létrehozva egy földkártyasort.

Vegyél el egy fahasábot a talonból, és tedd keresztbe az új kártyán, jelezve, hogy ezt a földet még nem tisztítottad meg a gazdálkodáshoz.



Vegyél el egy hosszúházat a bal szélső lakott delavár táborból, és tedd a folyón következő lakatlan táborba. Ha nincs hely a táborban, távolítsd el a hosszúházat a játékból.

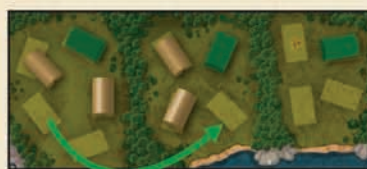
Megjegyzés: Ne használj több hosszúházhelyet, mint amennyi az adott játékoszámmhoz tartozik. A zűrzavar elkerülésére javasoljuk, hogy a nem használt helyeket egy, a játékban nem szereplő szín épületeivel jelöljétek meg.

Végül csak egy hosszúház marad az utolsó táborban. Ez a hosszúház **végig ott marad**, akkor **sem** kell eltávolítani, ha valaki földet vásárol.

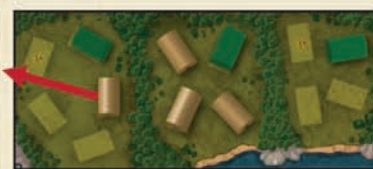


Példa: Sárga úgy dönt, hogy földet vásárol. Az Új föld helyeken már csak három földkártya maradt, mivel a fordulóban korábban már valaki elvett egyet. Sárga kiválasztja a kívánt kártyát, és leteszi az egy korábbi fordulóban szerzett kártyája jobb oldalára. Ezután kivesz egy fahasábot a talonból, és ráteszi az új kártyára, hogy jelezze, az még nincs megtisztítva. (Látszik, hogy a másik földkártya sincs megtisztítva még.)

Ahogy a holland farmok terjeszkednek, a delavár falvak a sűrűbb erdők jobb vadászterületei felé húzódnak vissza. Ennek jelzésére egy hosszúházat el kell mozdítani. Két dolog történhet:



A kimenetel: A folyón felfelé következő táborban **van** hely, és a bal szélső hosszúház oda kerül.



B kimenetel: A folyón felfelé következő táborban **nincs** hely, és a bal szélső hosszúház kiesik a játékból.

## FÖLD MEGTISZTÍTÁSA



Tisztítsd meg **összes** olyan, még nem megtisztított földkártyád földjét, amelynek házhelyei már **tele vannak**. (Minden kártyán 1-3 házhely van.)

Távolítsd el a fahasábot ezekről a kártyákról, amik azt jelezték, hogy a föld még nincs megtisztítva a gazdálkodáshoz, és tedd vissza ezeket a talonba. Ezután vegyél el annyi fát a talonból, amennyit a kártyák jeleznek.

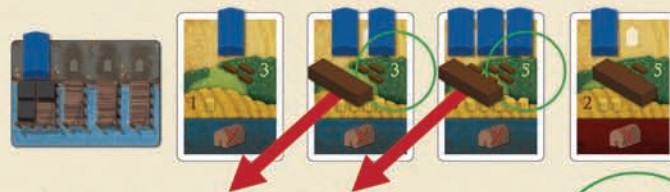
Ezen a földön lehet gazdálkodni. Minden megtisztított föld annyi kukoricát hoz, amennyi a kártyán fel van tüntetve (a **Fenntartás- & Bevételfázisban**).

Végül Győzelmi pontokat kapsz az ebben az akcióban megtisztított földkártyáid közül a **jobb szélsőért**, annak megfelelően, hogy hol áll a földkártyasorodban. Az egyes pozíciók pontértékei az értékelőtáblázatban láthatók, az új földek helye fölött.

(Balról jobbra: 1, 3, 6, 10, 15, 21, 28, 36)



Példa: Kék földet szeretne megtisztítani. Négy földkártyája van a sorában. Az elsőt már egy korábbi fordulóban megtisztította (látható, hogy nincs rajta fahasáb). A negyedik még nincs tele házakkal (két házhely van rajta, de csak egy ház). Kék tehát csak a 2. és 3. földkártyáját tisztíthatja meg.



Kék visszateszi e két kártyájáról a fahasábot a talonba, majd felvesz  $3 + 5 = 8$  fát a talonból, és hozzáteszi saját készletéhez. Most Kéknek három megtisztított földkártyája van, amely kukoricát termel a későbbi **Fenntartás- & Bevételfázisban**.



Végül Kék pontokat kap a jelen fordulóban megtisztított jobb szélső földkártyáért. Mivel ez most a **harmadik** kártya, 6 GyP-t kap, ahogy az az értékelőtáblázatból látszik, és ennek megfelelően lép a pontjelzőjével.



Minden elköltött kereskedéslapkáért a játékos végrehajthat **egy** a két kereskedésakció közül.

## PRÉMKERESKEDÉS A DELAVÁROKKAL



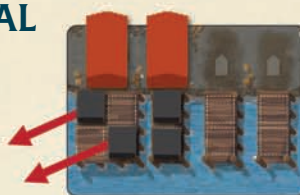
A három delavár kereskedő egyikével cserélj árut prémre. Az alsó kereskedő 4 prémet ajánl 3 áruért, a középső 3 prémet 4 áruért, a felső 1-4 prémet, mindegyiket 1-1 áruért.

A cseréhez vedd el a rakpartodról a megfelelő mennyiségű árut, és tedd őket a talonba. Azután vedd el a kereskedőtől a prémeket, és helyezd őket képpel felfelé magad elé.

**Utazási díj:** Ha a folyón a kereskedőállomással szemben fekvő táborban **nincs** hosszúház, akkor utaznod kell a folyó mentén.

Szükséged van élelemre az útra, és ezért annyi kukoricát kell fizetni, amennyi a kereskedőállomás és a legközelebbi, legalább egy hosszúházzal bíró tábor közötti **összes** hajón együttesen fel van tüntetve. (Ez a díj egy **akcióra**, és nem egy **körre** szól.)

**Ha nem engedheted meg magadnak az utazási díjat, nem kereskedhetsz a delavárokkal.**



NARANCS  
JELENLEGI  
PRÉMKÉSZLETE



*Példa: Narancs szeretne kereskedni a delavárokkal. Valaki már ezen forduló kereskedéslépése korábbi részében megvette az alsó kereskedő prémjeit. A többiek közül narancs vagy 4 árut cserél el a középső kereskedőnél 3 prémért, vagy 1 árut fizet az általa kiválasztott minden egyes prémért a felső kereskedőnek. Mivel Narancs a hiúzprémeket szeretné hozzátenni már meglévő hiúzprémjeihez, úgy dönt, hogy 2 áruért elcserél 2 hiúzprémet.*

*De várjunk csak! Nem maradt már hosszúház a narancs kereskedőállomással szembeni táborban, így Narancsnak utazási díjat kell fizetnie. Narancs kereskedőállomása és a legközelebbi lakott tábor közötti 2 hajón 1-1 kukorica látható, a díj tehát 2 kukorica. Narancs befizeti a talonba a díjat a csere lebonyolításához.*



## PRÉMSZÁLLÍTÁS



Adj el prémeket GyP-ért és érméért **egy**, az új hajók helyén álló hajónak. Minden hajókártya **pontosan** mutatja, hogy hány prémet szállít.

Kombinálhatod a prémeket, de a szállítmányod annál több GyP-t ér, minél kevesebb **prém típus** tartalmaz. A szállítmányod első prém típusa 3 GyP-t ér prémenként, a második 2 GyP-t prémenként, és minden további típus prémenként 1 GyP-t. A hajókártya ábrájának megfelelően 1-5 érmét is szerzel.

Helyezd az összes elszállított prémet képpel felfelé egy dobópakliba. Ezután a hajókártyát tedd a rakpartkártyád bal oldalára. Az összegyűjtött hajókártyákért minden forduló végén a kártyán látható mennyiségű árut kapsz. (Részleteket lásd a **Fentartás- és Bevételfázisban**.)

*Példa: Sárga szeretné eladni néhány vagy akár mind az öt prémjét egy, az új hajók helyén álló hajónak. Mivel csak 5 prémje van, nem választhat 6-prémes hajót. Az 5-prémes hajót választja.*

- Első elszállított prém típusáért (2 hód) egyenként 3 GyP-t kap.
- A második elszállított típusért (hiúz) 2 GyP-t.
- A maradék típusokért (vidra és pézsmá) 1-1 GyP-t

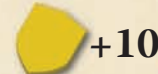


*Így Sárga összesen 10 GyP-t kap a szállítmányért, és ennek megfelelően lép a pontjelzőjével.*

*Sárga eldobja elszállított prémjeit a képpel felfelé fordított dobópakliba, begyűjti 2 bónusz érméjét, amely a hajókártyán látható, és leteszi hajókártyáját a rakpartjától balra. Mivel csak a jobb felső sarokban látható áruértékre van szüksége a hajókártyáról, így az előzőleg begyűjtött hajókártyákra átfedéssel teszi rá ezt a hajókártyát, hogy ne foglaljanak sok helyet az asztalon.*



SÁRGA PRÉMJEI





# SPECIÁLIS AKCIÓK

Mindaddig, amíg **bármelyik** lépésnél te vagy soron (város, föld, és kereskedés), végrehajthatsz **egy** különleges (speciális) akciót (**így fordulónként minden játékosnak pontosan három különleges akció végrehajtására van lehetősége, minden lépésnél egyre**). A különleges akciók bármelyike végrehajtható bármely lépésnél. Hatféle különleges akció létezik, amelyek mindegyike egy kerülethez kötődik.

Egy különleges akció végrehajtása 1 érmebe kerül (az akcióhoz kapcsolódó egyéb költségeken felül). Azonban ha te rendelkezel egy adott kerületben a **legtöbb** üzlettel (vagy **holtversenyben a legtöbb üzlettel**), végrehajthatod a kerület különleges akcióját az 1 érme díj befizetése **nélkül**.



## 1 FATELEP

Adj el vagy vegyél bármennyi fát, darabját 1 érmeért.



## 2 MAGTÁR

Adj el vagy vegyél bármennyi kukoricát, darabját 1 érmeért.

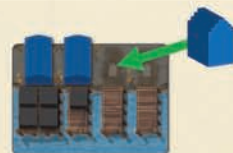


## 3 DOKKOK

Tegyél 1 fáért egy épületet a rakpartkártyádon egy raktárhelyre. A rakpartkártyán lévő épületeket **raktárnak** hívjuk. Ez megnyitja a dokkot, és ezzel további helyet nyersz az áruidnak. **Megjegyzés: Fordulónként csak 1 raktárt építhetsz.**



*Példa: Kék fizet 1 fát, és épít egy harmadik raktárt rakpartkártyáján. Most már 8 áru raktározásához van helye a dokkjain.*



## 4 MALOM

Tegyél 1-3 épületet a földkártyáidra. A földkártyán lévő épületeket **házaknak** hívjuk. A házakat a földkártyasorokban balról jobbra kell megépítened. Minden házért 1 fát kell fizetned a talonba, utána teheted le az egyik épületedet a földlapkád egy üres helyére.



*Példa: Narancs befizet 2 fát, és 2 házat épít. Két házat vesz el a készletéből, és leteszi őket a földkártyasorra, balról jobbra feltöltve az üres ház helyeket.*



## 5 FEKETEPIAC

Vegyél érmeért, áruért vagy a kettő kombinációjáért 1-3 prémét. Egy prém ára 3, két prém ára 6, 3 prém ára 9. (Akcióként csak egyszer vásárolhatsz.) A fekete piaci prémeket véletlenszerűen kell kihúzni a lefelé fordított pakliból. Előre be kell jelentened, hogy hány prémét vásárolsz, és csak húzás után nézheted meg őket. Tartsd prémjeidet magad előtt képpel felfelé fordítva.

+		1	2	3
		3	6	9



*Példa: Sárga 6-ot fizet (3 érmet és 3 árut) 2 prémért. Húz 2 prémét a pakliból, felfordítja őket, kiderül, hogy az egyik pézsmá, a másik nyérc.*

## 6 KERESKEDELMI VÁLLALAT

1 fáért a folyón felfelé legközelebb eső olyan zónára teheted át a kereskedőállomásod, amely szabad helyel rendelkezik. (Ez azt is jelentheti, hogy átugrasz egy zónát.) Csak a fekete kereskedőállomás-helyeket használd 2 játékos esetén, 3 játékosnál a fehéreket, 4 vagy 5 játékosnál az összeset.



2j • 3j • 4j+

Kereskedőállomásod **sohasem** lehet távolabb a folyón felfelé, mint a legtávolabbi lakott delavár tábor. (Megjegyzés: Ez azt jelenti, hogy esetleg nem tudsz lépni, hogyha a legközelebbi rendelkezésre álló hely a folyón felfelé távolabb van, mint a legtávolabbi hosszúház. Ilyenkor várnod kell, amíg a falu távolabb vonul, és lehetőséged nyílik a kereskedőállomásokat új helyre mozgatni.)



1. példa: Sárga 1 fát fizet, és áthelyezi kereskedőállomását a következő zónában lévő üres helyre.



2. példa: Kék 1 fát fizet, hogy áthelyezze a kereskedőállomását a következő zónában, de átugorhat az azután következőbe.



Példa: Itt senki sem léphet, mivel a legközelebbi rendelkezésre álló hely messzebb van a folyón, mint a legtávolabbi hosszúház.



# FENNTARTÁS- & BEVÉTELFÁZIS

Ez a fázis négy lépésből áll, amelyeket sorban kell végrehajtani.

## 8. Minden játékos begyűjti a megtisztított földkártyáin szereplő mennyiségű kukoricát.

Minden játékos annyi kukoricás hordót kap a talonból, amennyi **megtisztított** földkártyáinak összesített kukoricaértéke.

- *Ne felejtjük el, hogy a nagyobb hordók 5 kukoricás hordót érnek.*



Példa: Kéknek három, 1, 4, és 5 hordó értékű, megtisztított földkártyája van. (Kék utolsó kártyája még nincs megtisztítva.) Kék kap a talonból 10 kukoricás hordót.

## 9. Minden játékos eldob 1 kukoricát minden, a város kerületeiben lévő üzlete után.

Minden játékosnak 1 kukoricát kell befizetnie a talonba minden egyes **üzletéért** (épületek a város kerületeiben). Ha nincs elég kukoricád, hogy kifizessed minden üzleted, akkor ki kell fizetned, amit tudsz, majd levenned azokat az üzleteket, amelyeket nem tudtál kifizetni. (Te döntöd el, hogy melyiket.) Vonj le 2 GyP-t minden eltávolított üzletért. (Pontjaid nem csökkenhetnek nulla alá.)

- *Ha kukoricahiány miatt több játékosnak kell levennie üzletet, akkor ezt körsorrendben tegyék meg.*

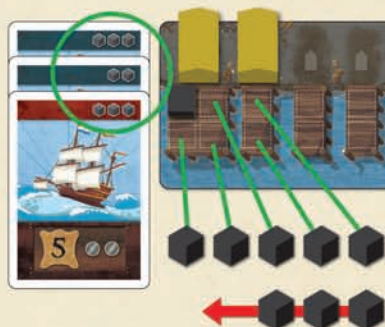


	3		3
	4		4
	5		4
			-2

Példa: Kéknek 3 üzlete van, ezért 3 kukoricát fizet. Sárgának 4 üzlete van, így 4 kukoricát fizet. Narancsnak 5 üzlete van, ezért 5 kukoricát kell fizetnie, de csak 4 kukoricája van. Kifizeti a 4 kukoricát, kiválaszt és visszaad 1 üzletet, és elveszít 2 GyP-t.

## 10. Minden játékos begyűjti a hajókártyáján jelzett árut, és raktározza rakpartkártyája dokkjainban, a felesleget pedig eldobja.

Minden játékos árukat kap a talonból a megszerzett hajókártyáin jelzett áruérték alapján. Csak annyi árut tarthatsz meg, amennyi a rakpartod nyitott dokkjain elfér, a többit vissza kell tenni a talonba.



Példa: Sárga 3 + 2 + 3 árut kap összegyűjtött hajókártyáiról, azaz összesen 8 árut. Azonban csak 5 szabad helye van a dokkjain. (A megnyitott dokkjainban 1 helyet már korábban lefoglalt áruval, és a jobb oldali két dokkot még nem nyitotta meg raktár építésével.) Megszerzett áruiból ötöt elhelyez a dokkjain, a 3 megmaradtat eldobja.

## 11. Minden játékos 1 érmét kap minden olyan kerületért, ahol jelen van, plusz 1-1 érmét az olyan kerületekért, amelyeket irányít.

Minden játékos kap 1 érmét minden olyan kerületért, ahol **legalább 1 üzlete** van, és 1 érmét minden olyan kerületért, ahol **egyértelmű többségét birtokolja az üzleteknek** (holtverseny **nem** számít).



	KERÜLETEK ÜZLETTEL	IRÁNYÍTOTT KERÜLETEK	ÖSSZES SZERZETT ÉRME
	3	1	4
	2	1	3
	3	3	6

Példa: Kék négy kerületben van jelen, de csak egyet tart irányítása alatt: 4 érmét kap. Sárga két kerületben van jelen, de csak egyiket irányítja: csak három érmét kap. Narancs három kerületben van jelen, és mindhármat irányítja is: 6 érmét kap. Figyeljük meg, hogy senki sem kapott érmét a rakpart kerület irányításáért, mivel senkinek nincs ott többsége.

Ha a **Fenntartás- & Bevételfázis** befejeződött, a fordulónak vége. Ha maradt még kártya a földkártya- és a hajókártyapakliban, kezdünk új fordulót, és folytassuk a játékot. Ha ezekben a pakliban már nincs több lap, ez azt jelenti, hogy 6 forduló lement és a játéknak vége. A **Játék vége** rész következik, hogy kiderüljön ki a nyertes.



# A JÁTÉK VÉGE

A játék a 6. forduló után befejeződik, amikor nincs több föld- és hajókártya a megfelelő paklikban. A következő három játék végi értékelesből a játékosok még GyP-hez jutnak, ennek megfelelően mozgassátok a pontjelzőket a pontozósávon.

## 1. Utolsó választás

Minden új-amsterdami kerületet csak GyP-ért értékeljétek. Minden kerületben az a játékos kap 3 GyP-t, aki az üzletek többségét birtokolja. Ha egy kerületben 2 vagy több játékos holtversenyben birtokolja az üzletek többségét, akkor mindegyikük 2 GyP-t kap.

*Példa: Kéknek egy kerületben van többsége, és holtversenyben áll háromban: 9 GyP-t kap. Narancsnak és Sárgának egy-egy kerületben van többsége és két kerületben állnak holtversenyben: mindkettőnek 7 GyP jár.*



KERÜLET	TÖBBSÉG
DOKKOK	2-2 GyP
KERESK. VÁLLALAT	3 GyP
FEKETEPIAC	3 GyP
MALOM	2-2 GyP
FATELEP	3 GyP
MAGTÁR	2-2 GyP

## 2. Jobb szélső beépített földkártya, ha nincs még megtisztítva

Minden játékos pontot kap a jobb szélső földkártyájáért, amin **minden** ház rajta van, de csak akkor, **ha nincs megtisztítva**. Az értékelőtáblázatban nézzük meg, hogy kinek hány GyP jár (ha jár).

*Példa: Sárga jobb szélső beépített földkártyája (az 5. az ötös sorban) még nem lett megtisztítva, így 15 GyP jár érte az értékelőtáblázat szerint. A Kék jobb szélső teli föld-kártyája (a hatos sorban az 5.) meg lett tisztítva, így nem jár érte GyP.*



## 3. Megmaradt prémek és erőforrások

Minden játékos 1 GyP-t kap **minden** még birtokában lévő **prémért**. Ezután minden játékos összeadja a még birtokában lévő összes **egyéb** erőforrást (árú + kukorica + fa + érme), és **minden 3 erőforrásért 1 GyP-t** kap. A maradék nem számít.

*Példa: Narancsnak 2 prémje van, egyenként 1 GyP jár értük. Van még 2 árúja, 2 kukoricája, 1 fája és 3 érméje. Ebből a 8 erőforrásból 2 hármas csoportot **alkothat**, és 2 marad. Narancs 2 további GyP-t kap.*



Az a játékos nyer, akinek a legtöbb GyP-je van, ő lesz a Holland Nyugat-indiai Társaság igazgatója Új-Amszterdamban. Ha holtverseny alakul ki, akkor több nyertes van.

# JÁTÉK ÖSSZEGRZÉSE

A játék hat fordulóból áll. Minden forduló az alábbiak szerint zajlik. Tartsátok ezt az útmutatót kezetek ügyében segítségnek a játék alatt. A játéktáblán találtok egy vizuális összefoglalót is.

## ELŐKÉSZÍTÉS-FÁZIS

1. Hajó- & földhelyek kiürítése és feltöltése



2. Üres prémhelyek feltöltése a kereskedőknél



3. Megkevert akciólapkák lerakása a pénzdobozra.



## LICITÁLÁSFÁZIS

4. A körsorrend szerint a pénzdoboz oszlopainak kiválasztása aukcióra.



A licit nyertese megkapja az oszlop akciólapkáit, a körsorrend-jelzőt, és a bónusz érméket.

## AKCIÓFÁZIS

5. A körsorrend szerint akciókra költjük a városlapkákat, plusz egy különleges akció.



6. ...ugyanaz a földlapkával.



7. ...ugyanaz a kereskedéslapkával.



## FENNTARTÁS- & BEVÉTELFÁZIS

8. A játékosok begyűjtik a megtisztított földkártyáikért a kukoricát.



9. A játékosok üzletenként 1 kukoricát fizetnek.



10. A játékosok begyűjtik a hajóik áruit, és elraktározzák a rakpartjuk dokkjában.



11. Bevétel: 1 kukorica/belakott kerület, plusz 1 kukorica/irányított kerület.



Új-Amszterdam játérvész: Jeffrey D. Allers

Grafikai tervezés, illusztráció és szabályfejlesztés: Joshua Cappel

Projectmamedzser: Jonny de Vries

Jeffrey D. Allers a következőknek szeretne köszönetet mondani: Bernd Eisenstein, Alfred Zudse, Jérôme Morin-Drouin, Günter Cornett, Peer Sylvester, Larry Levy, Joe Baranoski és Michael Schmitt.

Kiadja a White Goblin Games  
©2012 White Goblin Games  
Látogasd meg a honlapunkat:  
www.whitegoblingames.com



Magyar fordítás: Dömölki Judit és Dunda