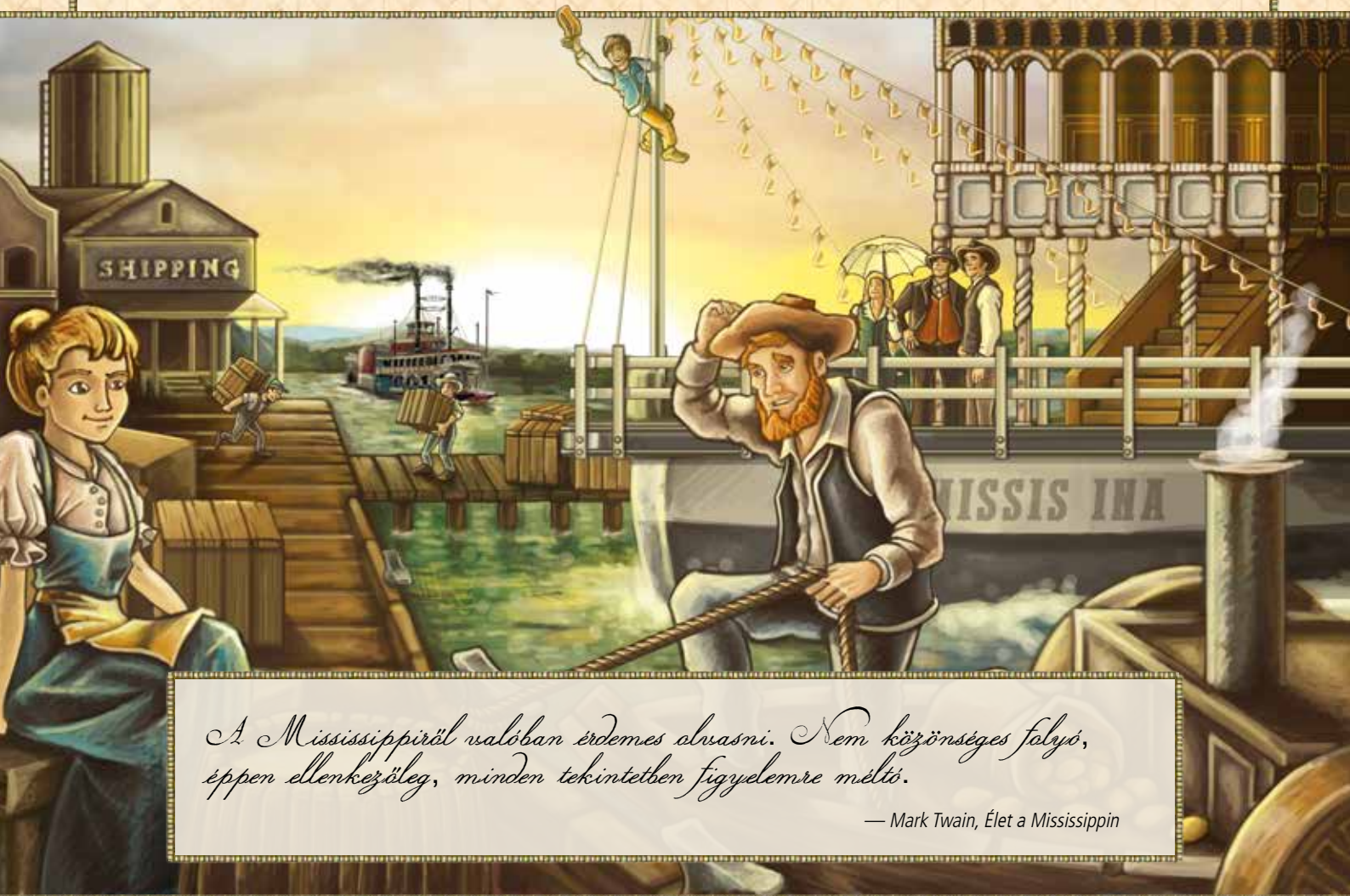


RIVERBOAT

Michael Kiesling játéka
2-4 játékos részére 10 éves kortól
Játékidő: 90 perc



Felső Közép-Nyugat (Upper Midwest) a XIX. század elején: Nehéz élete van a Felső-Mississippi mentén gazdálkodó embereknek, de ez az innováció és a terjeszkedés korszaka, és a folyami hajózás technológiai fejlődésével újabb lehetőségek nyílnak! Nemcsak a termés mennyiségét és választékát növelheted, hanem a Mississippi folyásirányában egyre távolabbi területekkel is szerződhetsz. New Orleansban dolgozó ügynököket fogadhatsz fel, akik értékesítik áruidat, és befektetési lehetőségeket tanácsolnak. Gondosan használd munkásaidat, tegyél a révkapitányok kedvére, ragadd meg a kínálózó lehetőségeket, és légy elnéző vetélytársaidal, akik a Mississippi mentén létrejövő hatalmas birodalom kiépítésében a segítségedre lesznek.



A Mississippiről valóban érdemes beszélni. Nem közönséges folyó, éppen ellenkezőleg, minden tekintetben figyelemre méltó.

— Mark Twain, *Élet a Mississippin*

Tervező: Michael Kiesling
Szerkesztő: Alex Yeager és Grzegorz Kobiela
Illusztrátor: Klemens Franz | atelier198
Typesetting: Andrea Kattinig | atelier198

If you have any damaged or missing parts,
please contact us at:
custserv@mayfairgames.com
or 1-847-677-6655

© 2017
Mayfair Games, Inc.
www.mayfairgames.com
8060 St. Louis Ave.
Skokie IL 60076

Mayfair GmbH
Haagweg 5, 61231
Bad Neuheim, Deutschland



mayfairgames.com

JÁTÉKELEMEK



2 játéktábla



4 játékos tábla

70x



25x



15x



110 terménylapka



cucorrépa



búza



kukorica



burgonya



sütőtök



8 csűr



8 kút



25 érme



8 pontjelző
-/50 és 100/150, minden játékos színében egy



45 hajó
mind a 9 különböző típusból 5



5 fázislapka



1 kezdőjátékos-jelző



mind az 5 színből 7

5 dzsókerkártya

hátlap



17 lehetőségkártya

előlap

hátlap



3 terményelosztás-kártya



56 munkás



28 felügyelő



4 révkapitány

ELŐKÉSZÜLETEK

KÖZÖS JÁTÉKTERÜLET

Tegyétek a két **játszóterület** a játékterület közepére.

1 Válogassátok szét a **hajókat** teherbírásuk (a lapka alján lévő szám) és hatásuk (a 2-es és a 3-as lapkáknak két változata van!) szerint, tegyétek a paklikat képpel felfelé a New Orleans tábla fölé, tábla szélén látható hajóképeknek megfelelően. A paklik felső lapkáját tegyétek a játszótáblára a vele azonos hajó ábrájára.

2 Tegyetek egy-egy **munkást** a **fordulósáv** négy mezőjére.



3 Keverjétek meg a **szántáskártyákat**, és tegyétek a paklit képpel lefelé a játszótáblák mellé.

4 Keverjétek meg a **lehetőségkártyákat**, és tegyétek a paklit képpel lefelé a New Orleans tábla mellé.



5 Húzzatok négy **lehetőségkártyát** a pakliból, és tegyétek képpel felfelé a játszótábla nekik kialakított mezőire.



6 Tegyétek a **csűröket, kutakat, felügyelőket és érmeiket** a játszótábla közelébe, ez lesz a közös készlet.

MEGJEGYZÉS: A közös készletben lévő tartozékok száma korlátozott.



8 Tegyétek az 5 **fázislapkát** a játszótáblák közelébe, hogy minden játékos könnyen elérhesse.

7 Képpel lefelé külön-külön keverjétek meg az 1-hexás, a 2-hexás és a 3-hexás **veteménylapkákat**. Töltsétek fel a pontozó- és terménykészlet-tábla mezőit a megfelelő pakliból húzott képpel felfelé néző terménylapkákkal.

SAJÁT JÁTÉKTERÜLET

Véletlenszerűen válasszon mindenki egy játékosábrát, és tegye maga elé. A négy játékosábra szántóföldjei (színes hexák) különbözők. A **játékos színét** a tábla alján lévő **kunyhó** mutatja. A tábla fölött és mellett hagyjatok helyet a többi tartozéknak.



1 Fogjatok egy **révkapitányt**, és tegyétek a játékosábrátok **kikötősávjának** a megfelelő mezőjére (játékoszámtól függ).

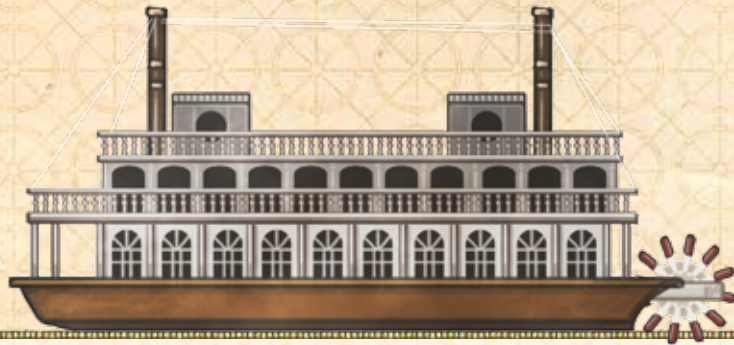
2 Vegyétek el ezeket a játékelemeket, és saját készletként tegyétek a játékosábrátok mellé:

- 13 munkás
- 2 felügyelő
- 3 érme

3 Vegyétek el a játékoszínetekhez tartozó **két pontjelzőt** (-/50 és 100/150), és tegyétek a -/50 jelzőt az üres oldalával felfelé a **pontozósáv** (az egyik játékosábrán van) 0-s mezőjére.



4 Véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékost, és adjátok neki a **kezdőjátékos-jelzőt**.



A folyami utazáshoz szükséges előkészületek Prescottban & Wisconsinban zajlottak. Sertéshúst, babot, lisztet, melaszt és whiskyt tároltak a fedélzeten. A tutajok hatalmas evezőit kezelő több száz durva ember költötte a pénzt a folyó mentén és a szomszédos utcákban sorakozó kocsmákban, ártalmas italokat vedeltek, és mulatságuk gyakran a rivalizáló legénység csetepatéiba torkollott. Több száz férfi csatlakozott a küzdelemhez, a város rendőrfőnöke pedig a legnagyobb nyugalommal ült kezében a revolverével, és értő szemmel, szakértő gyönyörűséggel szemlélte a viaskodást.

— George Byron Merrick, *Old Times on the Upper Mississippi*

A JÁTÉK MENETE

A játék **négy fordulón** át tart. Minden forduló kezdetén a játékosok egy vagy több fázislapkát választanak, amik a forduló során kis előnyt jelentenek. Ezután végrehajtják a következő sorrendben az öt fázist:

1. Szántás
2. Ültetés
3. Betakarítás és hajózás
4. Lehetőségek
5. Pontozás

A négy forduló után a játékosok **győzelmi pontokat** (GyP) kapnak a megmaradt érmékért, a bevetett szántóföldjeikért, a révkapitányuk előrehaladásáért és a New Orleansban lévő ügynökeikért, ha azok ellenfeleiket számban felülmúlják (lásd a *Végső pontozást* a 12. oldalon).

EGY FORDULÓ KEZDETE

Készítsétek elő a játéktáblát a következő fordulóra:

- Tegyetek képpel felfelé néző terménylapkákat a pontozó- és terménykészlet-tábla üres mezőire a megfelelő méretben (1, 2 vagy 3 hexás). (Lásd még a 3. oldal ① pontjánál.)
- Figyeljete oda, hogy a New Orleans táblán minden típushoz legyen hajólapka (ha még van lapka). (Lásd még a 3. oldal ② pontjánál.)
- Tegyetek 1-1 képpel felfelé fordított lehetőségkártyát a New Orleans tábla négy kártyamezőjére. (Lásd még a 3. oldal ③ pontjánál.)

MEGJEGYZÉS: Az 1.fordulónál ezeket a lépéseket már végrehajtottátok az előkészületek alatt.

A kezdőjátékos-jelzővel rendelkező játékos választ egyet az **öt fázislapkából**. A fázisban az adott fázishoz tartozó lapkát kiválasztó játékos fog először cselekedni, és ő kapja meg az adott fázis kezdetén a bónuszt. Ezután a tőle balra lévő játékos választ egyet a megmaradt fázislapkából. A fázislapkák kiválasztása az óramutató járása szerint halad, amíg **minden fázislapkát ki nem választotok**. Egy vagy két játékosnak több fázislapkája is lehet.

TIPP: Úgy is csinálhatjátok, hogy a kezdőjátékos a kezébe veszi az összes fázislapkát, választ egyet, a többit pedig továbbadja a tőle balra lévő játékosnak, és így tovább.

EGY FORDULÓ ÖT FÁZISA

Miután választottatok, egymás után hajtsátok végre a forduló öt fázisát. Minden fázis kezdetén a fázishoz tartozó fázislapkát kiválasztó játékos megkapja a bónuszt (a lapkán látható). Minden fázist a fázislapkát kiválasztó játékoskal kezdve, majd az óramutató járása szerint haladva hajtsátok végre. A fázisokat a következő oldalakon részletezzük.

Érmék



Az érmék nagyon értékesek. Minden egyes érme 1 győzelmi pontot ér a játék végén, és különböző módokon teszik lehetővé a szabály megszegését egy fázis alatt. Az egy forduló alatt elkölthető érmék száma nincs korlátozva (de egyszerre csak egy érmét költöthetsz el egy akció módosítására). Ha a közös készletben lévő érmék elfogynak, akkor nem kaphatsz többet, amíg valaki el nem költ valamennyit.

EGY FORDULÓ VÉGE

A forduló az öt fázis után véget ér.

- Az 1., a 2. és a 3. forduló végén tegyétek vissza a fázislapkákat, és a kezdőjátékos-jelzőt a jelenlegi tulajdonosa adja tovább a tőle balra lévő játékosnak, majd folytassátok a következő fordulóval (lásd az *Egy forduló kezdete* részt fentebb).

MEGJEGYZÉS: Három fős játéknál a 3. forduló végén a kezdőjátékos-jelzőt a győzelmipont-sávon leghátrébb lévő játékosnak adjátok át. Holtverseny esetén a kupac felső pontjelzőjének a tulajdonosa lesz a kezdőjátékos.



- A 4. forduló végén véget ér a játék. Következik a végső pontozás (lásd a 12. oldalon), A fázislapkákat tartsátok meg (ezek döntik el a holtversenyt).

1. Szántásfázis



Fázislapkabónusz: Vegyél el 1 munkást a fordulósávról, és tedd a játékosabládra.

Fázisakció: Tegyél le legfeljebb 8 munkást.

Érmeképesség: Hagyj figyelmen kívül egy felfedett szántáskártyát a munkások lerakásakor.

Ebben a fázisban készítitek elő szántóföldjeiteket az ültetésre, munkásokat tesztek le a felfedett szántáskártyát szerint.

Ha nálad van a szántás-fázislapka van, akors **bónuszként** elveheted a fordulósáv bal szélső munkását (így számoljátok a fordulót) és azonnal le kell tenned a játékosablád egy általad választott üres szántóföldjére. Ez a munkás nem számít bele a (legfeljebb) 8 éppen lehelyezésre váró munkásodba (lásd alább).

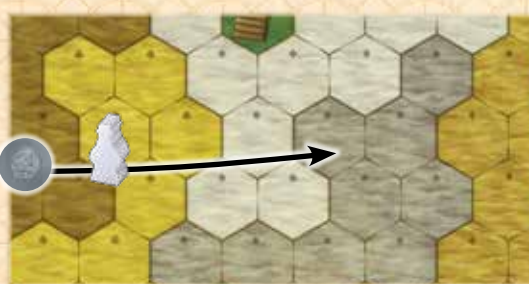


Ezután húzz **8 szántáskártyát** a pakliból, amiket **képpel lefelé** tegyél magad elé. Csapd fel a felhúzott kártyák közül a legfelsőt, és hangosan mondd be a színét. Ez a szín azonos a játékosabládok szántóföldjein lévő öt szín egyikével, vagy egy dzsókerkártya is lehet. (A kártyákon és a szántóföldeken lévő kis szimbólumok a színeket azonosítják.)

Minden játékosnak, akinek maradt még munkása a saját készletében, most le **kell** tennie egy munkását a játékosablája egy megfelelő színű üres szántóföldjére (amin még nincs munkás). Ha dzsókerkártyát csaptatok fel, akkor munkásod egy tetszőleges színre teheted. Nem dönthetsz úgy, hogy kihagyod a lerakást – ha van munkásod, akkor le **kell** tenned egyet.



Ha fizetsz egy érmét, figyelmen kívül hagyhatod a felfedett kártyát, és ehelyett a munkást egy tetszőleges üres szántóföldre teheted.



A munkások lerakása után a fázislapka tulajdonosa csapja fel a felhúzott lapokból a következő szántáskártyát, és ugyanúgy hajtsátok végre a fent leírtakat. Ezt addig folytassátok, amíg mind a nyolc szántáskártyát fel nem fedtétek.

MEGJEGYZÉS: Ha a felfedett **színből nincs már üres szántófölded**, akkor a munkást tedd a játékosablád bármelyik üres szántóföldjére. Ha **elfogynak a munkásaid**, akkor a fázis további részében már nem veszel részt.

TIPP: Figyelj oda, hogy munkásaid csoportot alkossanak! Az ebben a fázisban letett munkásod meghatározza, hogy a következő fázisban hova tehetsz terménylapkát. Ha az összes munkásod elszigetelődik, akkora következő fázisban csak 1-hexás terménylapkát fogsz tudni letenni.

TIPP: A játék végén bónuszt fogsz kapni a játékosablád egy színhez tartozó összes mező teljes lefedéséért. Használd a dzsókerkártyákat és az érméket, hogy segítsenek az utolsó mezők lefedésében!

2. Ültetésfázis



Fázislapkabónusz:	Vegyél el 1 érmét a közös készletből.
Fázisakció:	Tegyél terménylapkákat a munkásaid alá.
Érmeképesség:	Válassz egy 1-hexás vagy egy 2-hexás terménylapkát a húzópakliból.

Ebben a fázisban terményt fogtok ültetni a szántásfázisban a munkások lerakásával előkészített szántóföldejeteekre.

Ha nálad van az ültetés fázislapka, akkor bónuszként vegyél el 1 érmét a közös készletből (*ha még van*), és tedd a saját készletedbe.

Ezután vegyél el egy terménylapkát a pontozás és terménykészlet-tábláról, és tedd játékosabládra. Egy terménylapka 1, 2 vagy 3 hexából áll, amin az öt különböző terményből egy vagy kettő látható. Az általad választott lapka alakjának egyeznie kell az üres szántóföldeken (*a munkások alatt nincs terménylapka*) álló egy, kettő vagy három munkásod alatti terület alakjával. Tedd a lapkát a munkások alá, így most a munkások a kiválasztott lapkán állnak.



Ha fizetsz egy érmét, akkor egy 1-hexás vagy egy 2-hexás (**3-hexásat nem!**) terménylapka helyett választhatsz egyet a megfelelő képpel lefelé néző húzópakliból. A lapka kiválasztása után keverd meg a megmaradt lapkákat. Ha úgy döntesz, hogy érmét költesz, akkor a játéktábla helyett a húzópakliból kell elvenned a lapkát, még akkor is, ha nem tetszik az, amit a pakliban találsz.



TIPP: Minden terménytípusból egyetlen egy 2-hexás lapkán van két ugyanolyan termény. (Lásd még a terményelosztás-kártyát.)

Egy terménylapka lerakása részletesen:

- A kiválasztott terménylapkát teljes egészében munkásoknak kell fedniük.
- Nem számít azoknak a szántóföldeknek a színe, ahová a lapkát lerakod, és egy lapka tartozhat különböző szín szántóföldekhez.
- A letett terménylapka többet nem mozdítható el.
- A termények típusának nem kell egyeznie a már korábban letett többi terménylapkával (*de több okból is, hogy ha tudsz, próbáld csoportot kialakítani az azonos terményekből – lásd a Birtokjellemzőket a 9. oldalon*).
- Ha egy 2- vagy 3-hexás terménylapkát teszel le, akkor **azonnal** kapsz 1 vagy 2 győzelmi pontot, ami a terménylapkán látható.

A játéktábla mezőit a fázis alatt **nem töltitek fel**, de van egy kivétel: ha a köröd kezdetén vannak még munkásaid üres szántóföldeken, és a megmaradt képpel felfelé fordított lapkákkal nem lehet feltölteni, akkor azonnal töltsd fel az **egész** játéktáblát terménylapkákkal, és ezután vegyél el egy lapkát

Példa: Ez Annabelle köre. Játékosabláján egy munkása maradt egy üres szántófüldön, de a játéktáblán már csak 2-hexás lapkák vannak. Annabelle újratölti a játéktábla összes üres 1-, 2- és 3-hexás mezőjét, és ezután választ egy 1-hexás lapkát.

Most az óramutató járása szerint következő játékos választ egy terménylapkát, amit letesz a játékosablájára. Folytassátok a terménylapkák kiválasztását, amíg az előző fázisban letett **összes munkás** alá nem kerül terménylapka (*egy munkás sem maradhat üres szántófüldön az ültetésfázis végére*). Azok a játékosok kimaradnak, akiknek nem maradtak munkásaik üres szántóföldeken. Lehetséges (*és gyakori*) hogy néhány játékos tovább játssza ezt a fázist, mint a többiek.

MEGJEGYZÉS: Abban az igen ritka esetben, amikor a játék összes 1-hexás terménylapkája elfogyott, és vannak még egyedülálló munkások üres szántóföldeken, akkor ezeket a munkásokat tegyéd vissza a saját készletedbe, és hagyjátok ki a fázis további részét, ha már nincs több letehető terménylapka.

3. Betakarítás és hajózás



Fázislapkabónusz:

A révkapitányod lép 1-et a kikötősávon.

Fázisakció:

Vegyél el legfeljebb 2 hajót (4. forduló: 3 hajót).

Érmeképesség:

Vegyél el 1 hajót a húzópakliból.

E fázis során betakarítjátok a terményt, és hajókat szereztek, amik elszállítják a terményeteket.

Ha nálad van a betakarítás és hajózás fázislapka, akkor **bónuszként** a révkapitányod előreléphet egy mezőt a kikötősávon (lásd Kikötősáv, 9. oldal).



Majd **vegyél el egy hajólapkát** a New Orleans tábláról. Egy hajólapka elvételéhez fel kell töltened a lapkát adott számú munkással. A munkások számának meg kell egyeznie a lapkán látható **kapacitással** (lásd a keretes részt), és mindegyiket a játékos tábláról, **egyetlen terménytípusról** kell levinned, de ezen belül bárhonnán leveheted őket. A levett munkások a saját készletedbe kerülnek, és a következő körben újra szántóföldekre tehetőek, vagy később ügynökként használhatók (lásd Ügynökök, 9. oldal).

Jutalom

Kapacitás

Hajók

A hajólapkákat két tulajdonság jellemzi: a **kapacitás** (egyben győzelmi pont is, ennyit érhet a hajó a játék végén), és egy azonnali **jutalom**, ami lehet érme, győzelmi pont, révkapitány mozgás, birtok tartozék vagy lehetőség egy ügynök New Orleansba helyezésére (lásd alább).

Tedd a hajólapkát a játékos táblád tetején lévő **bal szélő** üres bevágásba. Passzolhatsz, ilyenkor nem veszel el hajólapkát. Ha passzolsz, akkor ebben a fordulóban már nem kapsz több hajólapkát.



Ha fizetsz egy érmét, akkor választhatsz egy húzólapkát a megfelelő húzópakliból (érmehasználat nélkül fordulónként minden hajótípusból csak egy érhető el). Ha egy hajótípus elfogyott, akkor az adott típust nem választhatod, és ez a játék további részében már nem érhető el.



Amikor leteszel egy hajót, megkapod a lapkán látható jutalmat. Megjegyzés: A 2-es és 3-as kapacitású hajóknak két különböző típusuk van, amik jutalma is különböző (lásd alább). Alkalmadtán **betakarítási bónusz** kapsz (lásd a következő oldalon).

Most az óramutató járása szerint következő játékos vesz el egy hajólapkát. Ezt addig folytassátok, amíg mindenkinek volt **2 hajóelvétel akciója**, vagy passzolt.

MEGJEGYZÉS: A 4. forduló során maximum 3 hajólapkát vehettek el.

Hajók és jutalmak

	<p>Vegyél el 1 érmét a közös készletből (ha még maradt), és lépj 3 lépést a révkapitányoddal a kikötősávon.</p>		<p>3 győzelmi pontot kapsz, és lépj 1 lépést a révkapitányoddal a kikötősávon.</p>		<p>1 felügyelőt kapsz, és New Orleansba küldhetsz 1 munkást (lásd a következő oldalon).</p>
	<p>1 győzelmi pontot kapsz, és lépj 2 lépést a révkapitányoddal a kikötősávon.</p>		<p>3 győzelmi pontot kapsz, és vegyél el 1 érmét a közös készletből (ha még maradt).</p>		<p>1 birtokjellemzőt kapsz, és New Orleansba küldhetsz legfeljebb 2 munkást.</p>
	<p>2 győzelmi pontot kapsz, és lépj 1 lépést a révkapitányoddal a kikötősávon.</p>		<p>Egy csúrt kapsz (lásd birtokjellemzők, következő oldal).</p>		<p>1 birtokjellemzőt kapsz, és New Orleansba küldhetsz legfeljebb 3 munkást.</p>

Kikötősáv

Játékostáblád kikötősávján lépked a révkapitány, aki mindig New Orleans felé tart (a sáv jobb széle). Játékostáblád kikötősávján lépked a révkapitány, aki mindig New Orleans felé tart (a sáv jobb széle). A sávon bevágásokat alakítottunk ki az elvett hajólapkák lerakásához. Játékostáblád felső széle mentén balról jobbra töltsd fel a bevágásokat. Csak azok a hajók érnek pontot a játék végén, amiket a révkapitányod elér vagy elhagy. Azonban a hajólapkáid értékének csak a felét kapod meg, kivéve, ha a te révkapitányod ment el a legmesszebb a sávon, mert akkor az egészet.



A révkapitány ... saját hatáskörében dönthet arról, mely hajók kikötését engedélyezi, azok hol köthetnek ki, meddig maradhathatnak, és milyen illetéket fizessenek a városnak.

— D. Clayton James, Antebellum Natchez

Birtokjellemzők

A **csúrt**, a **kutat** és a **felügyelőt** együtt birtokjellemzőnek nevezzük. Ha kapsz egy csúrt vagy egy kutat, akkor azt azonnal le kell tenned játékostábládra. A felügyelő csak a pontozásfázis alatt kerülnek le. Ha egy birtokjellemzőből már nincs több a közös készletben, akkor a megmaradtakból elvehetsz egy tetszőleges birtokjellemzőt. Ha minden elfogyott, ami nagyon valószínűtlen, akkor semmit sem kapsz



Csűr: Tegyel egy csúrt játékostáblád egyik üres szántóföldjére. A csűr az azt körülvevő egy típushoz tartozó legtöbb terményhexáért ad pontot (lásd Pontozásfázis, 11. oldal). Teheted egymás mellé a csűröket, de ezt nem javasoljuk.



Kút: Tegyel egy kutat egy olyan típusú terményhexára (mindegy, hogy van-e rajta munkás) amilyenre eddig még nem tettél kutat. A kút az azonos termények összefüggő területéért ad pontot, beleértve azt a terményhexát is, ahol a kút áll (lásd Pontozásfázis, 11. oldal). Terménytípusonként maximum egy kutad lehet.



Felügyelő: Tegyel egy felügyelőt a saját készletedbe. A felügyelőket a pontozásfázis alatt a csűrök, kutak és lehetőségkártyák pontozásához használhatod (lásd Pontozásfázis, 11. oldal).

Ügynökök

A New Orleansba tett munkásokból **ügynökök** lesznek, akik azon dolgoznak, hogy üzletet szerezzenek neked. Csak a saját készletedben lévő munkásokból lehetnek ügynökök. Figyelj oda, hogy a munkást saját kastélyrészedbe tudd (a lépcsők színe egyezik a játékosok színével)! Miután letetted az ügynököt, az a játék további részében New Orleansban marad, így csökken a szántóföldjeidre tehető munkásaid száma. Minden forduló pontozásfázisában 1 győzelmi pontot kapsz minden New Orleansban lévő ügynöködért, és a játék végén további pontok járnak azért, ha játékostársaidnál több ügynököd van.




Betakarítási bónusz

Amint a játék alatt összesen legalább **9 azonos típusú terményt** betakarítottál (báhol a játékostábládon, és nem kell mindet ugyanabban a fordulóban betakarítani), elvehetsz **egy általad választott jellemzőt** (a csúrt és a kutat azonnal le kell tenni). Ugyanarra a terményre nem kapod meg kétszer ezt a bónuszt, de leponthatsz különböző terményeket.



4. Lehetőségek fázis

	Fázislapkabónusz: Kapsz 1 győzelmi pontot.
	Fázisakció: Vegyél el 1 képpel felfelé néző lehetőségkártyát, és kapsz egy bónuszt.
	Érmeképesség: Válassz egy lehetőségkártyát a húzópakliból (nincs bónusz).

A fázis alatt elvehetsz egy lehetőségkártyát a játéktábláról. Minden kártyamezőhöz tartozik egy jutalom.

Maga azt mondta, ha alkalma nyílik rá, idővel meglátogatja híres faluját.
— Mark Twain, *Élet a Mississippin*

Ha nálad van a lehetőség-fázislapka, akkor **bónuszként** azonnal kapsz 1 győzelmi pontot.

Ezután válassz egy képpel felfelé fordított lehetőségkártyát a New Orleans tábla egyik kártyamezőjéről, és képpel felfelé tedd a játékos táblád mellé. Valamint azonnal megkapod a kártyamező fölé nyomtatott bónuszt (*kapsz 1 felügyelőt; küldj el 1 munkást New Orleansba, vagy lépj 2 lépést a révkapitányoddal; kapsz 1 érmét*).



MEGJEGYZÉS: Nem pontozhatod azonnal le ezeket a kártyákat! A pontozásfázis alatt lesz lehetőséged a pontozásukra.



Ha fizetsz 1 érmét, akkor a játéktábla képpel felfelé néző lehetőségkártyái helyett választhatsz egy lehetőségkártyát a képpel lefelé néző húzópakliból. Nem kapsz bónuszt, és a húzópakliból kell kártyát választanod, ha érmét fizetted érte. A kiválasztott kártyát tedd képpel felfelé játékos táblád mellé.



Most az óramutató járása szerint következő játékoson a sor, elvehet egyet a megmaradt lehetőségkártyák közül, vagy fizethet 1 érmét, hogy a húzópakliból válasszon egy kártyát. Ezt addig folytassátok, amíg minden játékos el nem vesz egy kártyát. Végül a játéktáblán maradt lehetőségkártyákat (*ha van*) tegyétek képpel lefelé bármilyen sorrendben a húzópakli aljára.

A következő rövid összefoglalásban leírjuk, hogy a lehetőségkártyák miért adnak győzelmi pontokat:

5. Pontozásfázis



Fázislapkabónusz: Válassz egyet: Kapsz 1 érmét, vagy lépj 1 lépést a révkapitányoddal, vagy küldj 1 munkást New Orleansba.
Fázisakció: Tegyél le legfeljebb 2 felügyelőt (**4. forduló:** 3 felügyelőt)
Érmeképesség: —

Ezen fázis során a felügyelőiteket használjátok, hogy lepontozzatok csűrjeiteket, kútjaitokat és lehetőségkártyáitokat, és győzelmi pontokat kaptok az aktív felügyelőkért és a New Orleansban lévő ügynökeitekért.

Ha nálad van a pontozás-fázislapka, akkor bónuszként elvehetsz **vagy** 1 érmét a közös készletből (*ha még maradt*), **vagy** New Orleansba küldhetsz 1 munkást a saját készletedből, **vagy** előreléphetsz 1 lépést a révkapitányoddal a kikötőszávon.

Ezután használj legfeljebb **2 felügyelőt** a saját készletedből, hogy lepontozd csűrjeidet, kútjaidat és lehetőségkártyáidat. A csűr, kút, illetve lehetőségkártya lepontozásához tegyél le rá egy felügyelőt. Egy helyszínre sem tehetsz le egy második felügyelőt (*a csűrt, kutat, lehetőségkártyát nem lehet kétszer lepontozni*). Passzolhatsz is, és nem teszel le felügyelőt az adott fordulóban. Miután letetted, a felügyelő a játék végéig a helyszínén marad.



Ha egy felügyelőt egy **csűrre** teszel le, akkor azonnal kapsz 2 győzelmi pontot a szomszédos, egy típushoz tartozó terményekért (*legfeljebb 12 GyP-t, ha a körülötte lévő mind a hat hexán ugyanolyan termény van*). Ha később egy lepontozott típusú terményt teszel mellé, akkor azért további pontokat már nem kapsz.



Ha egy felügyelőt egy **kútra** teszel le, akkor 1 győzelmi pontot kapsz a kút terményhexájával azonos, és azt is tartalmazó terményhexák összefüggő csoportjáért. Ha később növelsz egy már lepontozott kúthoz tartozó területet, akkor azért további pontokat már nem kapsz.



Ha egy felügyelőt egy **lehetőségkártyára** teszed le, akkor pontozd le a kártyát a rajta lévő feltételek szerint (*lásd a lehetőségkártyák felsorolását a 10. oldalon*).

MEGJEGYZÉS: A játék kezdetén csak két felügyelőd van, és csak háromféleképpen juthatsz újabbakhoz: hajókkal (*5-ös, 6-os és 7-es kapacitás*), betakarítási bónuszért (*lásd a 9. oldalon*), és ha lehetőségkártyát veszel el a felügyelő kártyamezőről.

Miután passzoltál vagy pontoztál, az óramutató járása szerint következő játékos teheti le legfeljebb 2 felügyelőjét, és ez addig megy így, amíg minden játékos le nem teszi legfeljebb két felügyelőjét vagy nem passzol.

MEGJEGYZÉS: A 4. fordulóban maximum 3 felügyelőt tehetsz le.

A felügyelők lerakása után **1 győzelmi pontot kapsz minden aktív felügyelőédért** (*akikkel ebben vagy egy előző fordulóban csűrt, kutat vagy lehetőségkártyát pontoztál*), és **1 győzelmi pontot kapsz minden New Orleansban lévő ügynöködért**.

Lehetőségkártyák folytatás:



2 GyP-t kapsz a saját készletedben lévő minden érmédért (max. 14 GyP). Tartsd meg az érméket.



2 GyP-t kapsz a játékosábrán lévő minden 3-hexás terménylapkáért (max. 14 GyP).



5 GyP-t kapsz a játékosábrán lévő minden csűrért (max. 15 GyP).



1 GyP-t kapsz a játékosábrán külső részén lévő minden egyes foglalt szántóföldért (max. 15 GyP).



5 GyP-t kapsz a játékosábrán lévő minden kútért (max. 15 GyP).



Válassz ki két hajódat. Add össze kapacitásukat, ennyi GyP-t kapsz (max. 14 GyP).



3 GyP-t kapsz a játékosábrán lévő mindenkútért és csűrért (max. 15 GyP).

Pontozósáv

Amikor győzelmi pontokat kapsz, akkor ennek megfelelően lépj előre a pontjelződdel a pontozósávon. Ha a mezőn ott vannak játékosársaid pontjelzői, akkor a jelződet tedd a kupac tetejére. Fordítsd a jelzőt a másik oldalára vagy cseréld ki a 100/150 győzelmipont-jelzőre, amint eléred az ehhez szükséges győzelmi pontot.



Példa: Ennek a játékosnak jelenleg 64 pontja van.

VÉGSO PONTOZÁS

A 4. forduló után a játék véget ér. További győzelmi pontokat kaptok a következőkért:

- 1 győzelmi pont minden megmaradt érméért
- 7 győzelmi pont minden olyan szántóföldmező színért, amit a játékosablán teljesen lefednek a terménylapkák és/vagy a csűrök
- 2 győzelmi pont minden nem lepontozott birtokjellemzőért (*csűr, kút, felügyelő*)
- **Kikötő pontozása**
- **Ügynökök bónuszpontozása.**

Kikötő pontozás

Nézzétek meg, melyik játékos révkapitánya jutott legtávolabb a kikötősávján. Holtverseny esetén a holtversenyben álló játékosok közül a korábbi fázislapkával (*a 4. fordulóból*) rendelkező játékos jutott legmesszebb (*vagyis az ültetés-fázislapka legyőzi a lehetőség-fázislapkát*). Az adott játékos megkapja azon hajólapkái **teljes összértékét**, amiket a révkapitánya elhagyott vagy elért. Egy hajó annyi győzelmi pontot ér, amennyi a kapacitása. Az összes többi játékos azon hajólapkái **összértékének a felét** kapja, amiket a révkapitányuk elhagyott vagy elért (*fel felé kerekítve*). A kikötőmester helye előtti hajólapkák semmit sem érnek.



Példa: Annabelle $4+2+7+1+5=19$ GyP-t kapna, ha az ő kikötőmestere ért a legmesszebbre a sávon; máskülönben $19/2=10$ GyP-t kapna (fel felé kerekítve).

Játékosablád jobb felső ábrája a kikötőpontozást foglalja össze.

Ügynökök bónuszpontozása

Számold össze a New Orleansban lévő ügynökeidet.

- Az 1. helyezett 20 győzelmi pontot kap;
- A 2. helyezett 10 győzelmi pontot kap;
- A 3. helyezett 5 győzelmi pontot kap;
- A 4. helyezett nem kap győzelmi pontot.



Ez minden játékoszámnál így van. A holtversenyt itt is a korábbi fázislapka (*a 4. fordulóból*) birtoklása dönti el. Legalább 1 ügynöködnek lennie kell New Orleansban, hogy a pontozásnál győzelmi pontokat kapj.

GYŐZTES

A győztes a legtöbb győzelmi pontot gyűjtő játékos. Holtverseny esetén a holtversenyben álló játékosok egyaránt kiválóak!

Megjegyzések a történelmi háttérrel

A játék, akárcsak a történelem, néha jobban fókuszál egy adott szempontra. Ezzel a játékkal a Mississippi menti élet és üzlet pozitívumait szeretnénk dicsőíteni. S közben a helyszíneket, a szántóföldeket és növényeket választva, igyekeztünk elkerülni az 1800-as évek közepétől a végéig az amerikai mezőgazdaságban fennálló rabszolgaság nagyon is valóságos és iszonyatos létezését. Mark Twaint idézzük, hogy a játéknak romantikus hangulatot adjunk, de ez nem csökkenti Frederick Douglass és Sojourner Truth hiteles történelmi leírásainak igazságát, és arra buzdítjuk az érdeklődő játékosokat, hogy tanulmányozzák a korszakról szóló eredeti beszámolókat, amik az általunk nyújtottaknál alaposabban tükrözik az eseményeket.