

Entdecker (Felfedező)

Eredeti kiadás: [The Game Cabinet](#); [Ken Tidwell](#)

Klaus Teuber játéka 2-4 játékos számára

Kiadta: Gold Sieber Spiele, 1996

Magyarra fordította: Xell

Verzió 1.0 2/29/96

Bevezetés

1. Isten hozott a régi korok felfedezői között. Hatalmas felderítetlen óceánok terülnek el előtted. Ki tudja mik várnak rád? Apró, netán nagy szigetek? Elfeledett kincsek?
2. Az ismeretlen meghódítása költséges, nem kevés pénzbe kerül. A rendelkezésedre álló pénz tisztán látható az arany jelződn.
3. A körönkénti bevételedet a szerencse határozza meg és minden körben különböző összeg lesz. Ennek ellenére minden játékosnak ugyanannyi pénze lesz.
4. A hajók a tábla széléről indulnak az ismeretlenbe. Csak egy rövid felfedezésre futja a pénzedből (egy térképrészlet) vagy akár egy hosszabbra is (több térképrészlet)?
5. Föld a láthatáron! Felfedezőid útja sikeres volt. Leteszelsz egy felderítőt, vagy erőd, netán telep építésére áldozod pénzed?
6. Egy szigetet teljes egészében felderítettek. Kié lesz a dicsőség? Természetesen azé a játékosé, aki a legértékesebb egységgel van rajta. Talán egy teleppel. Az utókor tiszteletét győzelempontokkal jutalmazzuk a szélső értékelősávon.
7. Nemcsak a tengert lehet felfedezni. Aki az új világ kincseire bukkan – úgy mint paradicsom vagy burgonya – szintén győzelempontokat kap.
8. Akadnak különleges események is – térképrészletek kérdőjellel. Viharba kerülhetsz vagy kalózzokkal küzdhetsz meg, vagy épp ellenkezőled, aranyat lelhetsz, netán ősi romokat.
9. A játék végén az nyer, akinek a pontjelzője a legelőrébb van az értékelősávon.

A szabályok

Előkészületek

Az első játék előtt nyomjuk ki a tartozékokat. Állítsuk össze a forgót. Válogassátok külön a tartalékkártyákat (az ezüst golyóval a hátulján) a többi térképrészlettől. A tartalékkártyákat számozásuk szerint bontsuk hat kupacba és helyezzük a tábla mellé képpel felfelé. A térképrészleteket jól keverjük meg és osszuk öt egyenlő részre, majd képpel lefelé tegyük őket a tábla mellé. Az eseményjelző is a tábla mellé kerül. Minden játékos kap egy aranyjelölő táblázatot egy hozzá tartozó jelzőt illetve valamely színből az összes jelzőt. Kezdetben minden játékosnak négy aranya van. A pontjelzőket a start mezőre helyezzük. A legfiatalabb játékos megkapja a random bevételgenerátort és a hajót, majd kezdheti a játékot.

Egy kör átekintése

1. Bevétel meghatározása. Minden kör kezdetén a legfiatalabb játékos határozza meg a bevételt minden játékos számára.

2. Felfedezés. Amikor a te köröd jön, tedd a hajót egy már felderített területre, hogy megkísérelhess újabbakat felfedezni. Minnél több aranyat költesz, annál nagyobb az esélyed a sikerre.
3. Egységet felpakolása. Aki új szárazföldet fedez fel építkezhet rá.
4. Ha teljesen felderítettek egy szigetet. Ha egy vagy több szigetet teljesen felderítettek, a játékos köre végén azok, akiknek egységei vannak a sziget(ek)en, győzelempontot kapnak.
5. Következő játékos. Ezek után az óramutató szerinti következő játékos megkapja a hajót és új kör következik.

A játék részletei

1. Bevétel meghatározása.

A legfiatalabb játékos pörget egyet a random bevételgenerátoron. Minden játékos annyi pénzt kap, amennyit a nyíl mutat, de semmilyen módon nem mehet a játékosok aranykészlete tizenkettő fölé.

2. Felfedezés.

Az a játékos, akinek a köre van, a hajót egy már felfedezett területre teszi. Ennek a területnek legalább egy, még felderítetlen területhez kapcsolódó szaggatott vonallal kell rendelkeznie.

Az első körben a hajó csak a tábla szélén levőkörök valamelyikéből indulhat.

Ha egy játékos olyan területről akar indulni, amelyiken egy másik játékosnak egysége található, akkor az plusz pénzbe kerül. Annyi aranyat kell elköltenie, amennyibe az ott levő egység került. Ezt az összeget a másik játékos nem kapja meg!

Térképrészletek számának meghatározása

A játékos eldönti, hány részletet akar felfordítani ebben a körben. Minden részlet egy aranyba kerül. Legalább egy részletet mindenkinek fel kell fordítania minden körben.

Térképrészletek húzása és lepakolása

I, A játékos az öt kupac valamelyikéből húz egy térképrészletet. Ha olyat húz, aminek a hátán kérdőjel van, akkor leolvassa a részleten látható eseményt az eseményjelzőről. Ez a részlet lepakolása után hajtódik végre.

II, Lehelyezi a részletet egy olyan területre, amely szomszédos azzal a hellyel, amin a hajó áll. A két területnek kapcsolódnia kell egymáshoz egy szaggatott vonallal, valamint a letett területnek minden oldalával passzolnia kell az esetleges környező részletekhez – földhöz föld, vízhez víz.

III, Ha a részlet nem illeszkedik, akkor kikerül a játékból, vissza kell tenni a dobozba.

IV, Ha a részlet illeszkedik, akkor muszáj letenni. Ezután a hajót az új területre kell mozgatni. Ha egy részlet többféleképpen is lerakható, akkor a játékos választhat, hogyan helyezi el.

V, Ha egy játékos több, mint egy részletet akart felfordítani, akkor tovább húzhatja a részleteket és pakolhatja őket, mindig az új részletre mozgatva a hajót.

VI, A játékosoknak nem kötelező annyi részletet felfordítani, amennyit terveztek. Hamarabb is abbahagyhatják. Amennyiben olyan területre lép, amelyről nem lehet továbbhaladni, nincs is más választása. Amennyiben valaki végül kevesebb részletet húz, mint amennyit tervezett, nem kapja vissza az elköltött aranyat.

VII, Ha egy kör végére olyan lyuk keletkezik, amelybe csak egyetlen típusú részlet illeszkedik – vagyis mind a négy oldalról felderített terület veszi körbe-, a tartalékkártyákból kell pótolni. Előfordulhatnak nagyobb lyukak is, melyeket minden oldalról szárazföld határol. Ezeket is a tartalékkártyákkal kell kipótolni.

3. Egységek felpakolása

Ha egy játékos olyan területre ért hajójával, amin szárazföld látható, dönthet úgy, hogy odaépít egyet a készletéből. A köre ezután véget ér, még akkor is, ha további részleteket húzhatott volna.

A játékos a szárazföldre helyezi az egységét és visszalép annyit az aranyjelzőjével, amennyibe az egység került. Felderítő=1 (ebből van három darab), erőd=3 (ebből két darab), telep=6 (ebből pedig egy).

Egy részletre csak egyetlen egység építhető.

Amennyiben egy részleten több, nem egybefüggő szárazföld is feltűnik, a játékosnak el kell döntenie, hogy melyik részre építkezik.

Az egységek csak úgy kerülhetnek vissza a játékoshoz, hogy a szigetet teljesen felderítette valaki. A felderítő kivétel. Ezt a játékos bármikor visszaveheti a szabadon feltehető egységek közé.

4. Ha teljesen felderítettek egy szigetet

Ha valaki köre végére egy sziget teljes egészében kirajzolódott, meg kell határozni, hogy ki járult hozzá legjobban a sziget feltérképezéséhez. Ez az a játékos lesz, akinek a legértékesebb egysége van a szigeten a játékosok közül (például a telep értékesebb, mint az erőd). Amennyiben több játékosnak van azonos értékű egysége a szigeten, meg kell nézni hogy a kevésbé értékes egységekből kinek vannak jobbjai. Például a telep+erőd+két felderítő üti a telep+erőd+egy felderítőt. Az erőd+nulla felderítő pedig üti a három felderítőt – az erőd „rangja” miatt nyer, nem az egységek összértéke miatt. Ha mindenképp egyenlőség áll fenn két vagy több játékos között, akkor mindegyikőjük legnagyobb felfedezőnek számít.

Amennyiben legalább egy telep vagy erőd található a felderített szigeten, akkor valami újat is megismernek. A legnagyobb felfedező (vagy felfedezők, döntetlen esetén) húz egy felfedezés korongot és képpel felfelé maga elé helyezi. Ha valakinek nem jutna korong döntetlen esetén, úgy egyik játékos sem húz.

A sziget értékének megállapításához meg kell számolni, hogy hány térképrészletből áll, majd ehhez hozzáadni a felfedezés korong értékét. Ha egynél több játékos kapott korongot, akkor csak a legnagyobb értékűt kell beleszámolni.

A legnagyobb felfedező a sziget teljes pontértékét megkapja. A szigeten levő többi játékos pedig feleannyi pontot könyvelhet el, mint amennyi az előttelevő játékosnak járt. Tehát, ha az első játékos 12 pontot kap, akkor a második 6, a harmadik pedig 3 pontot fog kapni. A törteket mindig felfelé kell kerekíteni. Minden játékos előrébb tolja a sikerjelzőjét annyival, ahány pontot kapott, és végül visszakapja az egységeit.

A játék vége

A játék akkor ér véget, ha a tábla teljes egészét felderítették a játékosok. Amennyiben az utolsó tércéprészlet pont befejez egy szigetet, azt még a szokásos módon kell kiértékelni.

Előfordulhat, hogy már minden tércéprészletet felfordítottak a játékosok, de a tábla még nincs teljesen befejezve. Ebben az esetben az utolsó részlet felhasználása után ér véget a játék. Minden befejezetlen szigetet úgy kell kiértékelni, mint a befejezetteket, kivéve, hogy felfedezés korong nem jár érte.

A legtöbb felfedezés koronngal rendelkező játékos jutalomképpen annyi pontot kap, ahány korongja van – tehát nem annyit, amennyi az értékük összege. Döntetlen esetén mindegyik játékos megkapja a pontot.

Az a játékos nyert, akinek a sikerjelzője legelőrébb van.

Az események

Vihar: A kör azonnal véget ér. A játékos nem tehet le egységet és nem forgathat fel további részleteket.

Barátságatlan őslakók: Ha a játékos erre a részletre szeretne egységet letenni, az kétszer annyiba fog kerülni, mint normál esetben (tehát a felderítő 2, az erőd 6 a telep pedig 12 aranyba fog kerülni).

Barátságos őslakók: A játékos húzhat egy felfedezés korongot, melyet képpel felfelé maga elé tesz. Ennek a korongnak az értékét nem kapja meg. (Tehát csak a játék végén számít a korongok számolásánál.)

Kalózok: A játékos elveszti maradék aranya felét, felfelé kerekítve.

Romok: A játékos kap három győzelempontot. Sikerjelzőjét azonnal előréb kell tolni a pontozósávon.

Kincs: A játékos kap három aranyat. Ezzel együtt sem lehet több aranya tizenkettőnél.

Megjegyzés: A német szabálykönyv említést tesz arról, hogy némely játékban előfordulhatnak olyan tércéprészletek, amelyeken úgy látszik, hogy a szigeten át is lehet továbbmenni a hajóval. Ez sajnos hiba. A legénység mégsem volt hajlandó átvonszolni a hajót a szárazföldre.