

Age of Discovery

TM

A Felfedezések Kora

Alfred Victor Schulz játéka 2-4 kalandvagyó kereskedő számára

TARTALOM

1.0 Bevezetés

2.0 Tartozékok

3.0 Előkészületek

4.0 Játékmenet

5.0 A játék vége

6.0 Speciális feladat és Akciókártyák

1.0 BEVEZETÉS

A XV. és XVI. században Európa királyi házai felfedezőket és hódítókat küldtek a világ minden szegletébe azzal a céllal, hogy új területeket fedezzenek fel és szerezzék meg, ezzel növelve az uralkodó befolyását és vagyonát. Azonban még a hatalmas vagyonnal rendelkező királyi házak sem tudták sokáig finanszírozni ezeket az utakat, így tárt karokkal fogadtak minden magánbefektetőt, aki kész volt az expedíciók támogatására.

Királyod felkínálja számodra a lehetőséget, hogy olyan híres felfedezők útjaiba fektess be pénzedet, mint Kolombusz, vagy Magellán. Fel kell szerelned egy flottát, majd azt a legjövödelmezőbbnek tűnő utakon kell elindítanod. Ehhez természetesen sok pénzre lesz szükséged, amit kereskedelmi szerződések teljesítésével szerezhetsz meg. Ki tudod elégíteni a kereskedők és a felfedezők igényeit? Itt az idő, hogy vagyont és dicsőséget szerezz a *Felfedezések Korában!*

2.0 TARTOZÉKOK

- 50 hajó kártya (6 szín, minden színben 7, 4 zászlóshajó, 1 Első értékelés, 1 Végso értékelés)
- 12 expedíció kártya
- 24 kereskedelmi szerződés kártya
- 12 speciális feladat kártya
- 12 akció kártya
- 60 érme (45x"1", 15x"5")

- 88 fajelző (22-22 db 4 színben: piros, sárga, kék, zöld)
- 1 győzelmi pont-számláló tábla
- 1 játékszabály

Ha a fentiek bármelyike sérült, vagy hiányos, akkor elnézést kérünk a kellemetlenségért.

Vedd fel velünk a kapcsolatot a csere, vagy pótlás érdekében:

Mayfair Games, Inc.
8060 Saint Louis Avenue
Skokie, IL 60076
USA
custserv@mayfairgames.com
1-847-677-6655

2.1 Hajó kártyák

3 fajta kártya-típus:

- 42 hajó: A kártyákon a következők láthatók: a hajó színe (6 szín), megvásárlásának ára és a szállítási értéke. A szállítási értéket akkor használjuk, amikor expedícióra, vagy kereskedelmi útra küldünk egy hajót (4,4 pont). Minden színben van:
2 hajó 1 szállítási értékkel (ára: 3 érme),
3 hajó 2 szállítási értékkel (ára: 4 érme) és 2 hajó 3 szállítási értékkel (ára: 5 érme).



• 6 zászlóshajó kártya:

A játék elején mindenki kap egy zászlóshajót, ami 2 különböző szint és 1, 2, vagy 3 szállítási értéket ölthet magára. Használatához 2 érmét kell fizetni.



• 2 értékelő kártya (első- és végső értékelés): Amikor ezek a kártyák felcsapásra kerülnek, akkor pontozás következik.



2.2 Expedíció kártyák

Minden kártyán látható, hogy a résztvevő hajók összes szállítási értéke maximum mennyi lehet.

Az expedíción résztvevő hajók számát ez az érték korlátozza.

A kártyákról az is leolvasható, hogy az értékelések során az egyes hajók hány győzelmi pontot kapnak.



2.3 Kereskedelmi szerződés kártyák

Az expedíciók finanszírozásához szükséges pénz ilyen szerződések teljesítésével szerzhető meg.



Ehhez a játékosnak rendelkeznie kell a szerződés által kívánt színű és összes szállítási értékű hajókkal. Minél hosszabb ideig van úton egy hajó, annál több lesz a bevétel a szerződés teljesítésekor. Minden színben 4 szerződés van – 3, 4, 5 és 6 összes szállítási érték igénnyel.

2.4 Speciális feladat kártyák

A játék legelején minden játékos kap egy speciális feladat kártyát. A feladat teljesítése esetén a játék végén bónusz győzelmi pontok szerzhetők. A játékosok számától függően más és más kártyák kerülnek játékba (lásd 6.1).



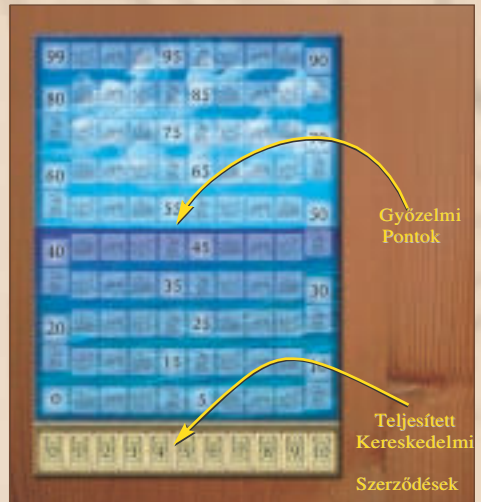
2.5 Akció kártyák

A játék elején a játékosok számától függő darabszámú akció kártyát kell kiosztani. Ezeket az egész játék alatt csak egyszer lehet majd felhasználni (lásd 6.2).



2.6 Győzelmi pont tábla

A játék alatt 2 alkalommal lehet majd győzelmi ponthoz jutni. Ezeket a pontokat a győzelmi pont táblán kell jelölni. Ezen a táblán látható



az a sáv is, ahol a teljesített kereskedelmi szerződések számát lehet nyilvántartani.

2.7 Fajelzök

A saját színű fajelzőket használjuk az expedícióra küldött hajók megjelölésére. Szintügy ezeket fogjuk használni a győzelmi pontok és a teljesített szerződések nyilvántartásához a győzelmi pont táblán.



2.8 Érmék

Az érméket hajók vásárlásakor és akciók kivitelezésekor fogjuk használni. Az érmék bármikor szabadon átválthatók. Amikor a szabály „egy érmét” ír, akkor mindig egy „1” értékű érméről van szó.



3.0 ELŐKÉSZÜLETEK

- Helyezzétek el képpel felfelé az asztalon az összes expedíció kártyát úgy, hogy legyen közöttük elég hely a később odakerülő hajók számára.



- Keverjétek meg a kereskedelmi szerződés kártyákat és tegyétek őket egy lefordított pakliban az asztalra. Fordítsátok fel a legfelső 4 lapot és tegyétek őket a pakli mellé egy sorba. Az érmékből képezzetek „bankot” a kártyák közelében.



A hajó kártyák közül vegyétek ki az *első értékelés*, a *végző értékelés* és a zászlóshajó lapokat. Keverjétek meg a maradék 42 kártyát. Húzzatok fel 10 hajó kártyát és képpel felfelé helyezétek el őket 2 sorban az expedíció kártyák mellett. Az elsőnek felhúzott 5 kártya kerül az alsó sorba, ez lesz a „kínálat” sor. A második 5 kártya a felső sorba kerül (”feltöltő” sor).

A maradék kártyákból alkossatok 5 lefordított paklit az első sor felett (az 1-3 pakliba 6 kártya, a 4-5 pakliba pedig 7 kártya kerül). Keverjétek bele az *első értékelés* kártyát a 3., a *végző értékelés* kártyát pedig az 5. pakliba, képpel lefelé.



- A győzelmi pont táblát tegyétek a játéktér mellé.
 - Minden játékos kap 6 érmét a baktól és 22 fajelzőt a saját színében. Tegyetek egy-egy jelzőt a győzelmi pont-jelző sáv és a teljesített kereskedelmi szerződések sáv „0” mezőjére. Mindenki kap 2 kártyát a lefordított kereskedelmi szerződés pakli tetejéről.
 - Az akció kártyákat válogassátok szét és osszátok ki belőle mindenkinek az alábbiak szerint:
 - 2 játékos: 3x *Jokerhajó* és 2x *Lefoglalás* kártya
 - 3 és 4 játékos: 2x *Jokerhajó* és 1x *Lefoglalás* kártya
- Az akció kártyák leírását lásd 6.2 pont.

- Keverjétek meg a játékosok számának megfelelő speciális feladat kártyákat. Ezekből mindenki egyet kap, képpel lefelé. Ezt a kártyát a játék végéig titokban kell tartani. A speciális feladat kártyák leírását lásd a 6.1 pont alatt.
- Keverjétek meg a 6 zászlóshajót és képpel lefelé osszatok mindenkinek egyet. Ez a kártya az első felhasználásig titokban tartható. Az első használat után a többi játékban lévő hajóval együtt képpel felfelé kell az asztalon tartani.
- A kimaradt akció kártyákat, speciális feladat kártyákat és zászlóshajókat vissza lehet tenni a dobozba, nem lesz rájuk szükség.

4.0 JÁTÉKMENET

Válaszatok kezdőjátékost. A soros játékos mindig 4 lehetséges akció közül választ 2-öt, tetszőleges kombinációban és sorrendben.

Utána a tőle balra ülő játékos következik. A játék az óra járása szerinti sorrendben folyik.

Akciók:

4.1 2 érme elvétele

4.2 Kereskedelmi szerződés elfogadása

4.3 Hajóvásárlás

4.4 Hajók küldése expedícióra/kereskedelmi útra

Fontos: Nem választhatod ugyanazt az akciót kétszer egy körben. Például, ha elveszel 2 érmét és nem tudsz, vagy nem akarsz több akciót végrehajtani, akkor kihagyod a 2. akciót és a köröd véget ér.

Megjegyzés: Akció végrehajtása előtt a kereskedelmi szerződéseiden az időtartam jelzőket mozgasd egy mezővel balra. Ha egy szerződés teljesítve van, akkor azonnal megkapod az érte járó bevételt (4.4.2).

4.1 2 érme elvétele

Kapsz 2 érmét a bankból.

4.2 Szerződés elfogadása

Elvehetsz egyet a felcsapott kereskedelmi szerződések közül, vagy pedig felhúzhatod a pakli legfelső lapját. Cserébe 1 érmét kell fizetned. Az új kártyát vedd a kezvedbe - ezeket kijátszásukig titokban kell tartanod a többi játékos előtt. Ha egy nyitott lapot vettél el, akkor azt azonnal pótolni kell. A kereskedelmi szerződések leírását lásd a 4.4.2. pontban.

Fontos: Sosem lehet egyszerre 4-nél több szerződés a kezdedben!

4.3 Hajóvásárlás

Bármennyi hajót megvásárolhatsz, ha meg tudod fizetni az árát. Hajót csakis a kínálat sorból lehet vásárolni (alsó sor).

A feltöltő sorból a megvásárolt hajó feletti lapot csúsztassátok le a kínálati sorban megüresedett helyre. A feltöltő sorban üresen maradt helyre húzzatok egy kártyát az első húzó pakliból. Ha abban már nincs több kártya, akkor a második pakliból kell húzni stb.

Ha van még elég pénzed, akkor ugyanennek az akciónak a keretében vásárolhatsz újabb hajó(ka)t a kínálati sorból, akár azt is, amelyik a feltöltő sorból került éppen oda. Az összes megvásárolt hajót tartsd képpel felfelé magad előtt.

Példa: Christophernek 8 érméje van. Megveszi a 3 szállítási értékű zöld hajót 5 érmeért. Az 1 szállítási értékű zöld hajó a feltöltő sorból azonnal a kínálati sorba kerül; az üres helyre pedig az 1. húzó pakliból kerül egy kártya. Még van 3 érméje, így megveheti a kínálat sorból az új zöld hajót, vagy pedig az 1 szállítási értékű sárga hajót

A 2 szállítási értékű zöld hajó megvásárlásához nincs elég pénze (4 érmebe kerülne).



4.4 Hajók küldése expedícióra/kereskedelmi útra

Hajókat küldhetsz expedícióra és saját kereskedelmi utakra; bármennyi hajót mindaddig, amíg a legénységet meg tudod fizetni! Lehetséges hajókat indítani expedícióra, vagy kereskedelmi utakra, vagy akár mindkettőre ugyanabban a körben.

- Az expedícióra küldött hajók győzelmi pontokat érnek.
- A kereskedelmi útra küldött hajók pénzt hoznak. Miután egy hajó visszatér egy ilyen útról, újra felhasználhatóvá válik.

4.4.1 Expedíciók

Az expedícióra küldött hajókra az alábbi szabályok érvényesek:

- Egy adott expedícióra elküldött *első* hajó bármilyen színű lehet (akár az expedíció kártyától eltérő színű), azonban a későbbiekben erre az expedícióra már csak ugyanilyen színű hajók küldhetők.

Fontos: Az expedíció kártya színével megegyező színű hajók értékelésnél több győzelmi pontot fognak hozni.

- Csak az első hajóval megegyező színű hajók küldhetők a későbbiekben ugyanarra az expedícióra. (**Kivétel:** *joker hajó* akció kártya.) Minden hajóra rá kell tenni egy jelzőt – ez mutatja meg, hogy ki a hajó tulajdonosa.
- Mindenegyes hajó útra indításáért 1 érmét kell fizetni a banknak. (**Kivétel:** a zászlóshajók után 2 érmét kell fizetni.)
- Az expedíciók szállítási érték limitét nem lehet túllépni! Ez az érték expedícióként különböző, 3 és 8 között váltakozik: egy expedícióra elküldött összes hajó együttes szállítási értéke nem lehet ennél nagyobb.

Fontos: A kereskedelmi szerződésekkel ellentétben nem kell elérni egy expedíció szállítási érték limitét ahhoz, hogy az majd később ki legyen értékelve.

Fontos: Ha a zászlóshajókat küldöd el egy expedícióra, akkor a kártyán elhelyezett jelzők száma mutatja meg azt, hogy mennyi a hajó szállítási értéke (1, 2, vagy 3).

Példa: Az Antonio de Abreu expedíciójára induló hajók összes szállítási értéke legfeljebb 3 lehet, vagyis elindulhat három 1-es szállítási értékű hajó, vagy egy hajó 1 szállítási értékkel és egy másik 2-vel, vagy

pedig egyetlen hajó 3-as szállítási értékkel.

4.4.2 Kereskedelmi szerződések

A kereskedelmi szerződésekét kézből kell kitenni képpel felfelé az asztalra és ilyenkor kell a már korábban megvásárolt hajókat a szerződéshez csatolni.

A szerződések teljesítésénél a következő szabályok vannak érvényben:

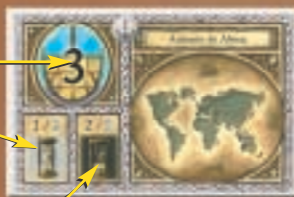
- Csakis a szerződés színével megegyező színű hajók használhatók! (**Kivétel:** *joker hajó* akciókártya.)
- Mindenegyes hajó útra indításáért 1 érmét kell fizetni a banknak. (**Kivétel:** a zászlóshajók után 2 érmét kell fizetni.)
- Az útra indított hajók összes szállítási értéke pontosan meg kell, hogy egyezzen a szerződés szállítási érték igényével. Ha a zászlóshajókat küldöd kereskedelmi útra, akkor a kártyára jelzőket kell tenni, ezek száma fogja a hajó szállítási értékét megmutatni (1, 2, vagy 3).
- Egy szerződés kártya kijátszásakor el kell döntened, hogy a kereskedelmi út 1, 2, vagy 3 körig tartson. (Minél hosszabb az út, annál nagyobb lesz a bevétel.) Tegyél 2 jelzőt a kártyára: az egyiket az általad kiválasztott bevétel mezőre, egyet pedig pontosan alá - ez lesz az út hosszát meghatározó körjelző. Ettől kezdve minden köröd elején, mielőtt végrehajtanád a 2 akciódát, mozgasd a körjelzőt egy mezővel balra. Amikor ez a körjelző lekerül az utolsó (1) mezőről, a szerződés teljesítetté válik, visszakapod a hajóidat és a szerződés kártyán lévő jelzőidet,

Példa:

Szállítási érték limit

Első értékelés

Végso értékelés



Nem lehet kijátszani, mert az összes szállítási érték túllépné a limitet.



Kijátszható, mivel az összes szállítási érték pontosan elerné a limitet.



Nem kijátszható, mivel egy zöld hajó már elindult erre az útra (**Kivétel:** Akció kártyák).



1, vagy 2 szállítási értékű hajó még kijátszható.

és megkapod a bevételjelző által mutatott összeget a bankból.

Fontos: A teljesített szerződés kártyát tedd vissza a dobozba. A teljesített szerződéseket jelző sávon mozgasd a jelzőt a következő mezőre. A teljesített szerződések száma határozza majd meg a speciális feladat kártyáért kapható győzelmi pontok számát.



A teljesített szerződések jelzője előre lép

Példa: Francis kijátsszik egy 5 szállítási érték igényű sárga szerződést. Azonnal hozzácsol 2 sárga hajót, 2 és 3 szállítási értékkel (és fizet 2 érmet a banknak). A két hajó pontosan teljesíti a szerződés szállítási érték igényét. 10 érmet szeretne kapni a szerződés teljesítéséért, ezért az egyik jelzőjét a 10-es bevétel mezőre teszi, a másikat pedig alá, a körjelző 2. mezőjére.

Következő körének az elején először is a körjelzőt fogja átvenni az 1-es mezőre, majd csak ezután fogja végrehajtani a két akcióját.



Az ezt követő kör elején leveszi a jelzőket a kártyáról és megkapja a 10 érmet a banktól.

Visszakapja a jelzőit és a hajóit, a szerződés kártyát pedig eldobja.

Végezetül a teljesített szerződések sávján egyel előretolja a jelzőjét.

Ezek után végrehajtja a 2 akcióját. Ezekhez már a kereskedelmi útról éppen visszatért 2 hajóját is felhasználhatja.

5.0 ÚT A GYŐZELEMHEZ

A játék alatt két alkalommal nyílik lehetőség győzelmi pontok szerzésére. Mindkétszer az expedíciókra küldött hajók hoznak pontokat. A végső értékelés során pontot érnek meg a teljesített speciális feladat kártyák és a „kézben maradt” hajók, vagyis

azok a hajók, amelyek nem indultak el egyik expedícióra sem.

5.1 Győzelmi pontok az expedíciókra küldött hajók után

Az expedíció kártyákon látható azoknak a győzelmi pontoknak a száma, amelyek a két értékelés során szerezhethők. Az expedíció kártya színétől eltérő színű hajók a fekete pontszámot, a kártya színével megegyező színű hajók pedig a színes pontszámot kapják.

Az első értékelés során a félig lepergett homokórával jelzett, a végső értékelés során pedig az üres homokórával jelzett mezőkben látható pontszámok kerülnek kiosztásra.



5.2 Első értékelés

Amikor az első értékelés kártya előkerül a harmadik húzó pakliból, akkor a lapot tedd félre, majd a pakli következő lapjával pótold ki a feltöltő sort. Az aktuális játékos befejezi a körét, majd mindenki végrehajt még egy kört (beleértve azt is, akinél az első értékelés kártya felcspásra került.) Ezután kezdődik az értékelés fázisa.

A játékosok az expedícióra küldött hajóik után kapnak győzelmi pontokat. (lásd 5.1).

Sikeresség esetén mind a 12 expedíciót értékelni kell. A megszerzett pontokat a győzelmi-pont számláló táblán kell jelölni.

5.3 Végső értékelés

Amikor a végső értékelés kártya előkerül az ötödik húzó pakliból, akkor a lapot tedd félre, majd a következő lappal pótold ki a feltöltő sort. Az aktuális játékos befejezi a körét, majd mindenki végrehajt még egy kört (az is, akinél a végső értékelés kártya felcspásra került.) Ezután kezdődik a végső értékelés fázisa.

Az elkezdett, de befejezetlen kereskedelmi szerződéseket tegyék vissza a dobozba. Ezek nem hoznak pénzbevételt és a teljesített szerződések számát sem növelik. Az ilyen utakra elindított hajókat a játékosok visszakapják.

A végső értékelés 3 részből áll:

1. Győzelmi pontok az expedíciókra küldött hajók után (lásd 5.1).
2. Győzelmi pontok a speciális feladatokért; a játékosok a feladat kártyákon látható pontszámot kapják meg (lásd 6.1).
3. Győzelmi pontok a „kézben maradt” hajók után: 1 pontot ér minden olyan hajó, amelyik nem indult expedícióra.

Ezt a pontszámot adjátok hozzá az első értékelésnél kapott pontokhoz. A legtöbb pontot megszerző játékost a világ minden táján ünneplik a királyi felfedezők és persze ő lesz a játék győztese is! Döntetlen esetén az a játékos a győztes, akinek a legtöbb olyan hajója maradt meg, ami *nem* indult expedícióra.

6.0 A SPECIÁLIS FELADAT ÉS AZ AKCIÓ KÁRTYÁK

6.1 A speciális feladatok

A játék elején minden játékos kap egy speciális feladat kártyát. A játék végén extra győzelmi pontok kaphatók azokért az expedíciókért, amelyek megfelelnek a feladat kártya követelményeinek. Más-más kártya szettet kell használni attól függően, hogy 2, 3, vagy pedig 4 a játékosok száma.

A plusz pontok számát a játék során teljesített szerződések száma határozza meg, vagyis annyi pontot kapsz, amennyi azon a mezőn látható, ahol a jelföld áll a teljesített szerződések sávján.

A kártyáknak 4 fajtája van:

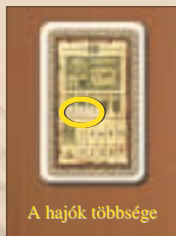
- A játék végén pontot kapsz minden olyan expedíció után, ahová legalább 1 hajót küldtél.



- A játék végén pontot kapsz minden olyan expedíció után, ahol a hajóknak legalább a felét te birtoklod.



- A játék végén pontot kapsz minden olyan expedíció után, ahol a hajóknak a többségét birtoklod; vagyis több hajóval rendelkezel az adott expedíción, mint a többi résztvevő játékos együtt.



- A játék végén pontot kapsz minden olyan expedíció után, ahol te birtoklod az összes hajót.



Fontos: A hajók szállítási értéke ilyenkor lényegtelen, csakis a hajók darabszáma számít!

Minden speciális feladatkártyára igaz: Ha egy expedícióra egyedül te küldtél hajókat, akkor az az expedíciós kártya automatikusan megfelel az összes feladatkártya igényének.

Példa: Egy 3 fős játékban az egyik játékos a „hajók többsége” speciális feladat kártyát kapta és a játék végén 4 expedíció esetében rendelkezik a hajók többségével. A játék alatt 5 kereskedelmi szerződést teljesített, így a speciális feladat kártya 4x5, összesen 20 pontot ér a számára.



6.2 Az akció kártyák

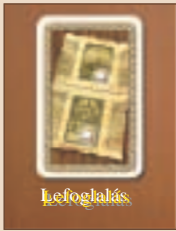
Mindenegy akció kártyát csak egyszer lehet felhasználni a játék folyamán – kijátszás után visszakérülnek a dobozba. Kijátszásuk „ingyenes” és nem kerül külön akcióba.

Egy körön belül bármennyi akció kártyát fel lehet használni.



Joker hajó

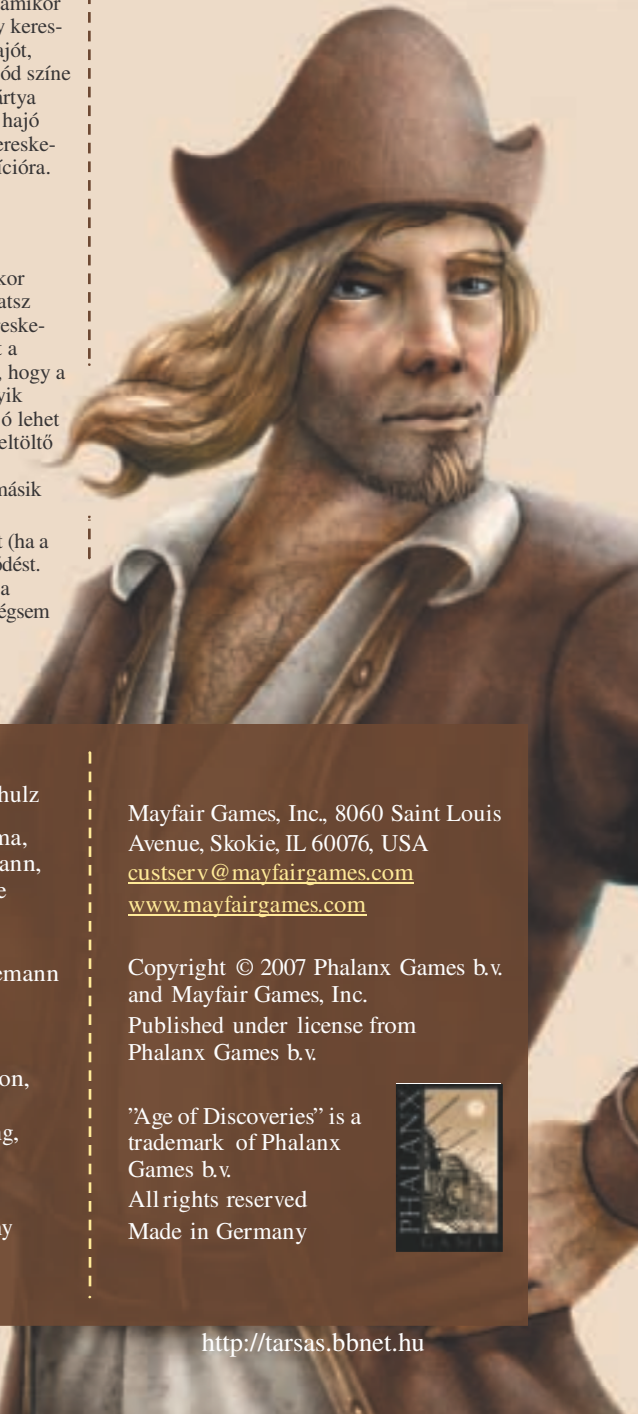
Akkor használható fel, amikor olyan expedícióra, vagy kereskedelmi útra küldesz hajót, aminek a színével a hajód színe nem egyezik meg. A kártya segítségével bármelyik hajó elindulhat bármelyik kereskedelmi útra, vagy expedícióra.



Lefoglalás

A körödn belül bármikor kijátszhatod. Lefoglalhatsz egy hajót, vagy egy kereskedelmi szerződés kártyát a következő körödíg úgy, hogy a kártyára ráteszed az egyik jelződet (a lefoglalt hajó lehet a kínálat, vagy akár a feltöltő sorban is).

Az így megjelölt hajót másikkal nem vásárolhatja meg. A következő körödben megvásárolhatod a hajót (ha a kínálat sorban van), vagy a kereskedelmi szerződést. Ennek a körnek a végén a jelzőt el kell távolítani a kártyáról még akkor is, ha úgy döntöttél, hogy mégsem vásárolod meg a kérdéses lapot.



Credits

- Author:** Alfred Viktor Schulz
- Production:** Michael Bruinsma, Ulrich Blennemann, Henning Kröpke
- Graphics:** Harald Lieske
- Layout:** Lin Lütke-Glanemann
- US Edition**
- Editing:** Coleman Charlton, Pete Fenlon, William Niebling, and Alex Yeager
- Special Thanks:** Bob Carty, Will Niebling, Tammy Patterson, and Larry Roznai

Mayfair Games, Inc., 8060 Saint Louis Avenue, Skokie, IL 60076, USA
custserv@mayfairgames.com
www.mayfairgames.com

Copyright © 2007 Phalanx Games b.v. and Mayfair Games, Inc.
Published under license from Phalanx Games b.v.

"Age of Discoveries" is a trademark of Phalanx Games b.v.
All rights reserved
Made in Germany

