



SELYEMÚT

Alkudozás és kalandok a karavánút mentén

Ted Cheatham & Bruno Faidutti játéka

3-6 játékos részére, 12 éves kortól, játékidő 90 perc

Tartalom

- játéktábla
- 75 árukocka (minden színből 15)
 - fehér: elefántcsont
 - sárga: ékkő
 - barna: aszalt gyümölcs
 - kék: selyem
 - piros: fűszer
- 90 akciólapka (45 narancssárga és 45 lila háttérű)
- vászonzsák
- 45 érme (5 ezüst ér 1 aranyat)
- 5 fordulójelző
- karavánvezető-jelző
- karavánjelző
- 6 paraván

A három játékos esetén használandó speciális szabályok mindig dőlt betűvel.

Előkészületek

Minden játékos kap egy paravánt, a játék folyamán ezek mögött tartják majd pénzüket és áruikat.

Az összes árukocka a zsákba kerül, majd innét mindenki húz három kockát, és azokat a paravánja mögé teszi anélkül, hogy megmutatná a többieknek.

A játéktáblát fel kell tölteni az akciólapkával. Minden városhoz képpel felfelé eggyel kevesebb akciólapka kerül, mint amennyi a játékosok száma. *Három játékos esetén minden városhoz öt akciólapka kerül.* Az akciólapkákat véletlenszerűen kell feltenni, kivéve, hogy a narancsszín városokhoz narancsszínű, a lila városokhoz lila akciólapkák kerülnek. Csanganhoz és

Antiochiához nem kerülnek akciólapkák.

Fontos: Egyes városoknál vannak állandó (a játéktáblára nyomtatott) akciólapkák. Ezekkel az akciólapkák felrakásánál nem kell számolni - így például négy játékos esetén Kucsához három akciólapka kerül, nem pedig csak kettő.

Kivétel: Aleppóhoz és Türoszhoz (az utolsó két állomáshoz) nem rakható le *csaló*, sem *alkusz*. Ha mégis ez történne, azok helyett új lapkákat kell felrakni, vagy véletlenszerűen elcserélni azokat más lila városok akciólapkáival.

Minden játékos kap 1 aranyat és 5 ezüstöt.

A karavánjelző Csanganra kerül.

Véletlen segítségével választani kell egy kezdőjátékost; ő megkapja a karavánvezetőt, valamint a játékosok számánál eggyel kevesebb fordulójelzőt. *Három játékos esetén 5 fordulójelzőt kap.*

Kezdődhet is a játék!

Variáns: Megtehetitek, hogy Antiochiából teszitek meg az utat Csanganba. Ekkor a keleti városokhoz kerülnek a lila, és a nyugatiakhoz a narancsszín akciólapkák. Ez esetben Lancsouhoz és Jümenhez nem kerülhet *csaló* vagy *alkusz*.

A játék menete

1. A karavánvezető kiválasztása

Az egyik játékos a karavánvezető, azonban a többiek licitálhatnak arra, hogy megvásárolják tőle feladatát. Először a karavánvezető bal oldali szomszédja licitálhat, majd sorra az óramutató járása szerint a többiek. Mindenki vagy passzol, vagy felüllicitál, és

mindenkire csak egyszer kerül sor. Természetesen senki sem licitálhat többel, mint amennyi pénze ténylegesen van.

Ha mindenki passzol, a karavánvezető erre a fordulóra megőrzi szerepét.

Ha legalább egyvalaki licitált, a karavánvezető választ:

- Átadja karavánvezető jelzőjét és feladatát, valamint a fordulójelzőket annak a játékosnak, akié a legnagyobb licit, viszont az illető kifizeti licitjét az ő kezébe.
- A karavánvezető megtartja posztját, azonban annyit kell fizetnie a legnagyobb licitet tett játékosnak, amennyi annak licitje volt.

2. A karaván mozgatása

Az aktuális karavánvezető a nyilak mentén egy állomással továbbmozgatja a karavánt.

3. Piac

Egyes városoknál (Tunhuang, Korla, Kasgár, Merv, Susa) a játéktáblára egy akciólapka van nyomtatva. Ha a karaván egy ilyen városhoz ér, a karavánvezető végrehajthatja ezt az akciót.

Ezután a karavánvezető elveszi a városról az egyik akciólapkát, és végrehajtja a megfelelő akciót – vagy nem, ha nem akarja, de az akciólapkát ekkor is el kell vennie. Ezután egy fordulójelzőt lerak maga elé annak jelzésére, hogy már cselekedett, és már nem kaphatja meg ebben a fordulóban a karavánvezetőt; a karavánvezetőt és a többi fordulójelzőt pedig átadja egy tetszőleges másik játékosnak.

A játékos, aki megkapta a karavánvezetőt, szintén elvesz egy akciólapkát, lerak maga elé egy fordulójelzőt, majd a karavánvezetőt és a megmaradt fordulójelzőket átadja egy tetszőleges olyan játékosnak, aki előtt még nincs fordulójelző.

Az utolsó játékos úgy kapja meg a karavánvezetőt, hogy azzal már nem jár fordulójelző, és a városnál már nincsen akciólapka. Ez a játékos nem hajt végre akciót ebben a fordulóban, de megtartja a karavánvezetőt, begyűjti mind a fordulójelzőket: a következő fordulóban majd a többiek licitálnak a nála lévő karavánvezetőre.

Három játékos esetén 5 fordulójelzőre van szükség. Két játékosra kétszer kerül sor a fordulóban, egyikükre pedig csak egyszer - a végén nála lesz a karavánvezető. Nem kaphatja meg a karavánvezetőt a forduló során az a játékos, aki előtt már két fordulójelző van.

A játék vége

A játék azonnal véget ér, amint a karaván elér Antiochiába.

Ekkor mindenki kiszámolja a pontjait:

- minden arany 5 pontot ér
- minden ezüst 1 pontot ér
- minden árukocka 1 pontot ér
- emellett minden árufajtánál meg kell nézni, kinek van abból a legtöbb kockája, és az illető 2 pontot kap (egyenlőségnél senki sem kap pontot)

Az a játékos győz, akinek a legtöbb pontja van.

Az akciólapkák



Vásárló: Tetszőleges mennyiségű kockát eladhatsz a lapkán látható árufajtából. Az első kockáért 4 ezüstöt kapsz, a másodikért 3-at, a harmadikért 2-t, a negyedikért és minden továbbiért 1-et.



Eladó: Tetszőleges mennyiségű kockát vásárolhatsz a lapkán látható árufajtából. Az első kockáért 1 ezüstöt fizetsz, a másodikért 2-t, a harmadikért 3-at, a negyedikért és minden továbbiért 4-et.



Kereskedő: Beadhatod a bal oldalon látható kockát, hogy megkapd a jobb oldalon látható két kockát. Ezt kétszer is megetheted, de többször nem.



Ennél a speciális kereskedőnél beadhatsz legfeljebb négy tetszőleges kockát, hogy ugyanennyi tetszőleges kockát kapj vissza.



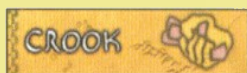
Ennél a speciális kereskedőnél beadhatsz legfeljebb két tetszőleges kockát, hogy ugyanennyi tetszőleges kockát kapj vissza.



Tolvaj: Válassz ki egy játékos, és a paravánja mögül húzz el egy árukockát.



Nagyvezír: Válassz egy árufajtát. Minden játékos egyszerre bemutat az adott fajtaból annyi árukockát, amennyit akar (és tud). Aki a legtöbbet mutatja be, 5 ezüstöt kap a bankból, aki pedig a második legtöbbet, az 3-at. Ha a „legtöbbnél” egyenlőség van, az érintettek mind megkapják az 5 ezüstöt. Ezután a lapkát felfelé kell tenni, rajta egy megfelelő árukockával, annak jelzésére, hogy a következő nagyvezírnél már nem választható ez az árufajta. **Kivétel:** Ha van hatodik nagyvezír, annál már újra bármelyik árufajta megjelölhető.



Csaló: Tartsd meg ezt a lapkát, és csak akkor használd fel, amikor egy másik akciólapot használsz, hogy tetszésed szerint fajtára cseréld egy azon látható árufajtát.



Alkusz: Ezt a lapkát nem használhatod abban a városban, amelyben megszerezted. Tartsd hát meg, és egy másik városban használd, hogy ott egy helyett egymás után két akciólapkát vegyél el. Ilyenkor két olyan játékos is lesz, aki nem cselekszik az adott körben; a fordulóban még utoljára cselekvő játékos dönti el, hogy közülük kinek adja a karavánvezető jelzőjét.

Gyakran feltett kérdések

Árukockák: Ritkán, de előfordul, hogy a játék első felében kifogy egy szín. Ez van, erre célszerű figyelni, bevásárolni a fogyóban lévő árucikkből.

Árukockák: Az titkos, hogy kinek milyen árukockái vannak, az azonban mindenki előtt ismert, hogy az egyes árufajtákból még mennyi van a készletben.

Nagyvezír: Ha az első helyen egyenlőség van, az érintettek mind megkapják az 5 ezüstöt, viszont ilyenkor nincs második helyezett. Ha a második helyen van egyenlőség (az elsőt viszont nincs), az érintettek mind megkapják a 3 ezüstöt. Természetesen 0 kockáért nem jár pénz - a nagyvezír bőkezű ugyan, de nem bolond.

Nagyvezír: Előfordulhat, hogy egy színből már nincs a készletben (lásd fentebb). Ha e színből kellene a nagyvezírré tenni, akkor jegyezzétek meg, hogy ez a szín már „kiértékeltetett” – bár célszerű, hogy amint visszakerül egy kocka a készletbe, azt azonnal rakjátok rá a lapkára. (Az a fontos, hogy ne történhessen meg, hogy valaki nagyon sokat begyűjt egy árufajtából, majd több nagyvezírral óriási vagyont halmozzon fel, tehát a nagyvezírek mindig más árufajtát jutalmazzanak.)

Csaló: Bármelyik árufajta átcserelehető bármelyik árufajtára. Például ha a lapka szerint egy fehér becserelehető két pirosra, a csaló kicserélheti a piros árufajtát fehérre, így a játékos egy fehérért két fehéret kap.

Akciólapkák: Az egyelőre fel nem használt akciólapkákat (csaló, alkusz) a paravánok előtt kell tartani, nem pedig mögöttük. *(Nem a szerzők egyikétől, hanem a kiadótól érkezett válasz.)*

Borítófestmény: Jonny Scull
Térkép: Patrick McEvoy és Mike Jackson
Design: Benjamin Barnett

© 2006 Z-Man Games, Inc.

További információk, más remek Z-Man játékok: www.zmangames.com

Megjegyzések, kérdések, javaslatok: Z-Man Games . 6 Alan Drive . Mahopac, NY 10541 zmangames@shadowfist.com

