1-4 JÁTÉKOS

10+ 20'-45'









Lata



David M Santos-Mendes

Marina Costa



Játékszabály

RÔLA & COSTA játéka

A portugál konzervipar a 20. század során fejlődött ki és rendkívül fontossá vált a halászó közösségek számára. Az ipar növekedése mellett a termék minősége is fejlődött, és a tengerentúli piacok megjelenése, illetve a konzervfélék fontosságának növekedése a II. világháború alatt együttesen kielégíthetetlen igényt formált a konzervhalak iránt.

A halak tárolásához a bádoglemez volt a legfontosabb nyersanyag. Az alapanyag legelterjedtebb elnevezése a bádog, portugálul lata, amely gyorsan átragadt magára a halkonzervre is. Ebben a játékban egy-egy konzervgyárat vezettek a 20. század elején. A célotok a lehető legtöbb szardínia- és makrélakonzerv előállítása és eladása. Ezek voltak a legnépszerűbb halfajták a tonhal elterjedése előtt.

ÁTTEKINTÉS

A Lata 6 fordulón keresztül tart. Minden fordulóban alapanyagokat szereztek be: szardíniát, makrélát, paradicsomot és olívaolajat, amelyeket később a gyáraitokban állítotok össze. Az előállított árukat helyi- és nemzetközi piacokon értékesítitek, a bevételt pedig a gyáratok fejlesztésébe és a pontozókártyákba fektetitek.

A körsorrendet egy titkos licitálás határozza meg. Ezt a legtöbb akciópontot felkínáló játékos nyeri meg, így hozzájutva a legjobb alapanyagokhoz, a legértékesebb piacokhoz és a legnagyobb értékű pontozókártyákhoz.

A játék végén az nyer, aki a legtöbb győzelmi ponttal rendelkezik.

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

JÁTÉKELEMEK

01 . ÁBRA



4 JÁTÉKOSTÁBLA (GYÁR)
(JÁTÉKOSONKÉNT 1,
4 SZÓLÓVARIÁNSSAL A HÁTOLDALUKON)



4 KÖRSORRENDJELÖLŐ
(JÁTÉKOSONKÉNT 1)



4 PARAVÁN
(JÁTÉKOSONKÉNT 1)



45 KONZERVKOCKA
(20 EZÜST, 15 SÁRGA, 10 PIROS)



4 AKCIÓJELÖLŐ
(JÁTÉKOSONKÉNT 1)



42 ÁRUKÁRTYA



4 KEZDŐÁRU-KÁRTYA



39 PIACKÁRTYA



35 PONTOZÓKÁRTYA



4 KEZDŐ PONTOZÓKÁRTYA
+4 AZ EGYSZEMÉLYES JÁTÉKHOZ



28 ESCUDO* ÉRME
(22 DB 1-ES ÉRTÉKŰ,
6 DB 3-AS ÉRTÉKŰ)

*Az escudo volt az euró előtti fizetőeszköz Portugáliában.

ÁLTALÁNOS ELŐKÉSZÜLETEK

Kétfős játék esetén helyezzétek vissza a dobozba azt a 18 áru- és pontozókártyát, amelyeken ez a jelölés látható: . Egy háromfős játék esetén helyezzetek vissza a dobozba 6, véletlenszerűen választott árukártyát.

Külön-külön keverjétek meg az áru- **A**, piac- **B**, és pontozókártyákat **C**. Képezzetek belőlük egy-egy, képpel lefelé fordított paklit, helyezzétek őket a játéktér közepére, és mindegyik mellett hagyjatok helyet egy-egy dobópakli számára.

Végül helyezzétek az összes konzervet és érmét egy közös készletbe, mindenki számára könnyen elérhető helyre **D**.

02. ÁBRA



JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÜLETE

Vegyétek magatokhoz a következőket:

- Egy gyárat **E** a hozzá tartozó paravánnal **F**,
- Egy akciójelölőt, amelyet helyezzetek a gyáratok akciópontsávján a 9-es mezőre **G**,
- Egy kezdő árukártyát **H**, amelyet helyezzetek képpel felfelé a gyártósorotok bal szélső mezőjére,
- A gyár nevét viselő pontozókártyát **I**, amelyet helyezzetek képpel felfelé magatok elé,
- 4 $-t **J**,
- Egy véletlenszerűen választott körsorrendjelölőt **K**, amelyet helyezzetek képpel felfelé magatok elé.

Kevesebb mint 4 fős játék esetén helyezzétek vissza a dobozba a játékosok számánál nagyobb értékű körsorrendjelölőket, mielőtt választanátok közülük.

EGY FORDULÓ MENETE

Mind a 6 forduló 4-4 fázisból áll:

A KÖRSORREND → **B** FEJLESZTÉS → **C** GYÁRTÁS ÉS ELADÁS → **D** PONTOZÓKÁRTYÁK

EGY FORDULÓ ELŐKÉSZÍTÉSE



03. ÁBRA

Minden forduló elején, mielőtt akciókat hajtanátok végre, készítsétek elő az árukártyaszetteket. Ezekből a fejlesztésfázisban (B) 1-1-et fogtok elvinni.

1 Keverjétek meg az árukártyákat és állítsatok össze belőlük szetteket az alábbiak alapján:

4 JÁTÉKOS 2 db 2 kártyás szett, 3 db 1 kártyás szett, mindegyik képpel felfelé;

3 JÁTÉKOS 2 db 2 kártyás szett, 2 db 1 kártyás szett, mindegyik képpel felfelé;

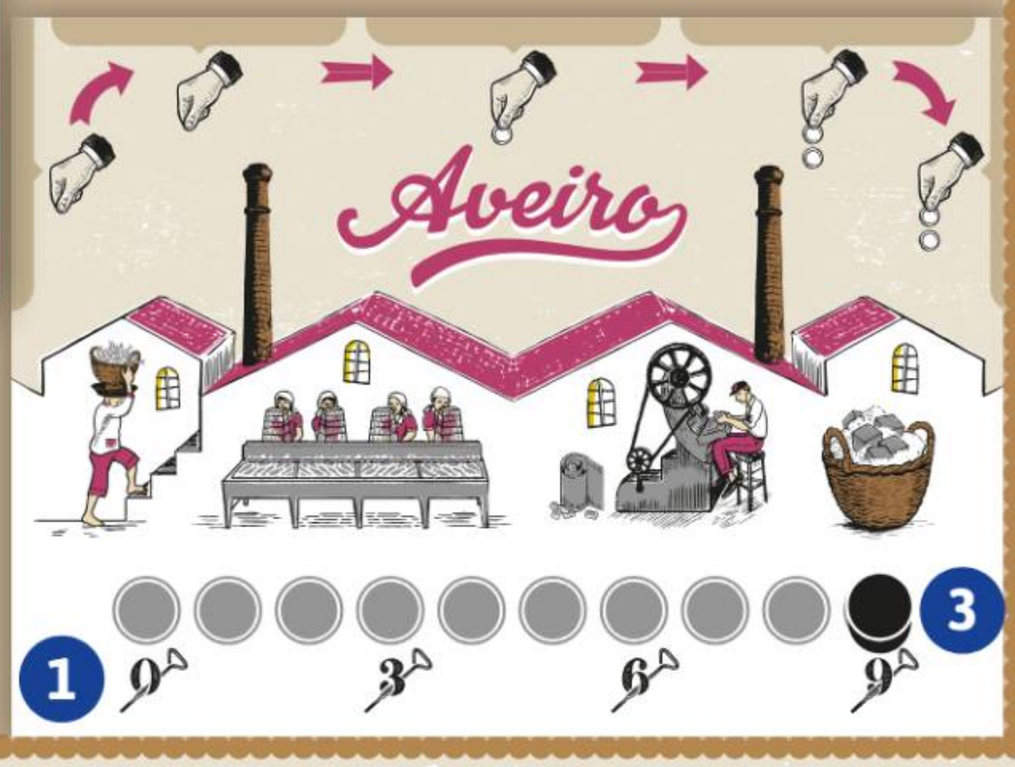
2 JÁTÉKOS 1 db 2 kártyás szett, 2 db 1 kártyás szett, mindegyik képpel felfelé.

2 Keverjétek meg a piackártyákat, és osszatok a játéktérre képpel felfelé a játékosok számánál eggyel több kártyát.

3 Keverjétek meg a pontozókártyákat, és osszatok a játéktérre képpel felfelé a játékosok számánál eggyel több kártyát.

AKCIÓPONTOK

04. ÁBRA



05. ÁBRA



Az akciópontokat jelképező szimbólum  a gyárakon 1 és piackártyákon 2 látható, és azt a fémeszközt ábrázolja, amellyel régen kinyitották a konzervdobozokat. A gyárak alján látható az akciópontsáv, amelyen az aktuálisan elérhető akciók számát fogjátok jelölni.

Minden forduló elején mindnyájatoknak 9 akciópontja 3 van, amelyeket a következőkre lehet használni:

- A körsorrend befolyásolására az A fázisban;
- A gyártásra a C fázisban;
- Az eladásra a C fázisban.

Minden felhasznált akciópont után, egy mezővel balra kell tolnotok az akciójelölőtöket az akciópontsávotokon.

A FÁZIS: KÖRSORREND

A körsorrendet akciópontokkal való titkos licitálás határozza meg. A megszabott körsorrend nem változik a forduló alatt. A licitális a paravánotok mögött történik. Toljátok annyi mezővel balra az akciójelölőtöket az akciópontsávon, ahány akciópontot kívántok licitre felhasználni (a licitek 0 és 9 akciópont között mozoghatnak). Miután mindenki eldöntötte, hogy hány akciópontot költ el a licitálásra, távolítsátok el a paravánokat, hogy láthatók legyenek a licitek.

Az a játékos, aki a legtávolabb tolta az akciójelölőjét balra, azaz a legtöbb akciópontot költötte el, vegye magához az 1-es körsorrendjelölőt: ő lesz a forduló kezdőjátékosa. A 2-es körsorrendjelölőt vegye el az, aki második legtávolabb tolta az akciójelölőjét balra, és így tovább.

MEGJEGYZÉS **Döntetlen esetén az nyer, akinél magasabb számú körsorrendjelölő van. Ne feledjétek, hogy a körsorrendjelölő nálatok marad az előző fordulóból (vagy az előkészületekből az első fordulóban).**

06. ÁBRA



Miután minden játékos felfedte a licitjét, Saci (Aveiro gyár) A lesz a forduló kezdőjátékosa, hiszen 3 akciópontot költött el, amivel 6 akciópontot hagyott magának B. Elveszi az 1-es körsorrendjelölőt C. Jakab (Matosinhos gyár) D és Eszter (Portimão gyár) E döntetlenre állnak a 2. helyet illetően, hiszen mindketten 2-2 akciópontot költöttek el, amivel 7-7 akciópontjuk maradt F. Az előkészületek során Eszter magasabb körsorrendjelölőt kapott mint Jakab, ezért elveszi a 2-es körsorrendjelölőt G, Jakab pedig a 3-ast H. Végül Karol (Setúbal gyár) I lesz az utolsó a körsorrendben, hiszen ő csak 1 akciót költött el, amivel 8 akciója maradt. Ő veszi el a 4-es körsorrendjelölőt K.

Amíg a legtöbb akciópontot elköltő játékos elsőként választhat a kártyaszettek közül a fejlesztésfázisban, addig a többi játékosnak több akciója marad, amelyekkel hatékonyabban tudnak majd gyártani, és erősebb piacokhoz férnek majd hozzá.

B FÁZIS: FEJLESZTÉS

A licit által meghatározott körsorrend szerint választotok egy-egy árukártyaszettet, és összeállítjátok a saját gyártósorotokat.

B1 SZETT KIVÁLASZTÁSA

Mindnyájan választani fogtok egy-egy árukártyaszettet az elérhetők közül és hozzáadjátok a gyáratokhoz. Mindegyik árukártyán 1 vagy 2 áru szerepel az alábbiak közül: szardínia, makréla, paradicsom és/vagy olívaolaj.

Mindig a játéktéren látható megmaradt szettek közül választotok egyet. Az utolsó játékos mindig 2 szett közül tud majd választani. A megmaradt szettet helyezzétek a dobópakliba.



07. ÁBRA

A korábban meghatározott körsorrend alapján Saci A a kezdőjátékos. Azt az 1 kártyából álló szetett választja, amelyen paradicsom és szardínia van B. Eszter a második C, és azt a szettet választja, amelynek az egyik kártyáján egy olívaolaj van, a másikon pedig makréla D. A következő játékos Jakab E, és azt az 1 kártyából álló szettet választja, amelyen két szardínia van F. Végül Karol következik G, aki azt az 1 kártyából álló szettet választja, amelyen egy olívaolaj látható, a megmaradt 2 kártyából álló szettet pedig a dobópakliba helyezi I.

B2 A GYÁRTÓSOR ÖSSZEÁLLÍTÁSA

Miután mindnyájan választottatok egy-egy árukártyaszettet, a kártyákat a gyáratok gyártósorába kell helyeznetek, amely a tábla bal felső sarkában, a tábla tetején és a tábla jobb felső sarkában lévő 5 mezőből áll. A gyártás mindig balról jobbra halad, szóval az árukártyák elhelyezkedése nagyon fontos.

Az első két mezőnek nincsen lehelyezési költsége, de a többi mezőnek 1$ vagy 2$ az ára, ahogy az a mező alatt látható a táblán. Az elköltött érméket helyezzétek a közös készletbe. Ha egy játékosnak nincs elég érméje, vagy nem akarja kifizetni a lehelyezési költséget, akkor nem helyezhet le fizetős mezőre kártyát. Fontos, hogy a gyártósor bármelyik üres mezőjére lehet kártyát lehelyezni, akár üres mezőket is hagyva két kártya között.

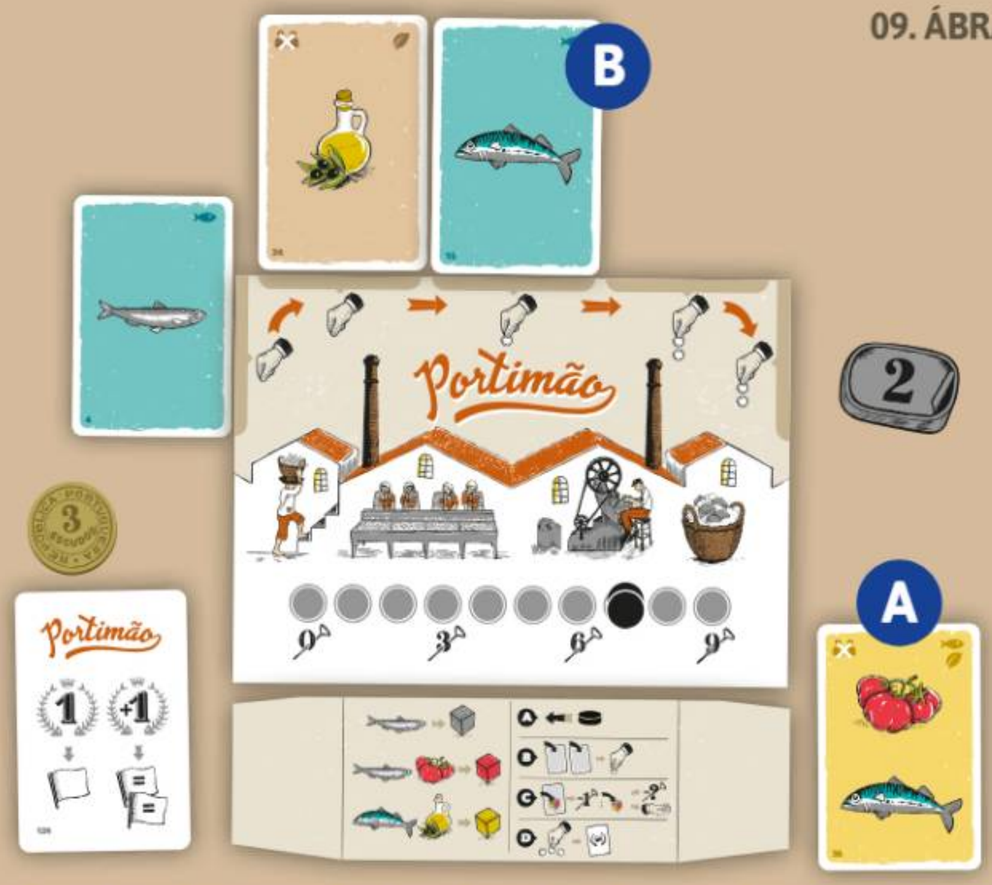
08. ÁBRA

Folytatva az előző példát, Saci ingyen lehelyezi az egyetlen kártyáját a gyártósora második mezőjére A*. Eszter az olívaolajat ábrázoló kártyáját ingyen lehelyezi a gyártósora második mezőjére* B*, a makrélát ábrázoló kártyáját pedig a gyártósora harmadik mezőjére helyezi le* C*, és kifizeti a közös készletbe az ott látható 1$-os lehelyezési költséget* D*. Jakab Sacihoz hasonlóan helyezi le a két szardíniát ábrázoló kártyáját* E *és így tesz Karol is az olívaolajat ábrázoló kártyájával* F*.*

A lehelyezett kártyákat a játék végéig nem helyezheted át és nem távolíthatod el a gyártósorodból, viszont arra van lehetőséged, hogy felülírj egy kártyát a gyártósorodban úgy, hogy letekarod egy új kártyával. A felülírt kártya már nem számít a gyártás során.

Amikor felülírsz egy kártyát, a lehelyezési költséget ugyanúgy kötelező kifizetni az új kártya esetében is. Ha 2 kártyából álló szettet választottál, mindkét kártyát kötelezően különböző helyekre kell lehelyezned, azaz nem írhatod felül az egyik kártyával a másikat.

09. ÁBRA



10. ÁBRA



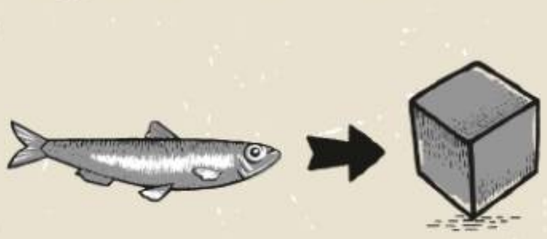
Egy későbbi fordulóban Eszter egy 1 kártyából álló szettet választ, amelyen egy paradicsom és egy makréla van (A). A gyártósora 3. mezőjét kívánja fejleszteni, de az ott lévő kártyát nem mozdíthatja el és nem dobhatja el, ezért felülírja (B). Eszter a paradicsomot és makrélát ábrázoló kártyával felülírja a mezőn lévő kártyát (C),és kifizeti a mező alatt látható 1$-os lehelyezési költséget a készletbe (D). Habár a felülírt kártya a továbbiakban nem számít bele a gyártásba, győzelmi pontokat még érhet a játék végén.

MEGJEGYZÉS **A kártyát mindig úgy helyezd le a gyártósorodra, hogy a sorszáma a bal alsó sarokban legyen, azaz nem helyezheted le fejjel lefelé.**

C FÁZIS GYÁRTÁS ÉS ELADÁS

KONZERVEK

A játék során törekedjetek arra, hogy a gyáraitok minél hatékonyabban gyártsák le a 3 lehetséges konzervet, amelyeket a 3 különböző színű kocka jelképez:



EZÜST

Hagyományos szardíniakonzerv.
1 szardínia szükséges hozzá.



PIROS

Paradicsomos szardíniakonzerv.
1 szardínia és 1 paradicsom szükséges hozzá.



SÁRGA

Olívaolajos makrélakonzerv.
1 makréla és 1 olívaolaj szükséges hozzá.

A gyártás és eladás körsorrendben történik. Egy játékos gyárt és elad, majd a következő játékoson a sor.

C1 GYÁRTÁS

Az elérhető akciópontok és a gyártósoron található árukártyák elhelyezkedésének függvényében lehetőségetek van konzervet gyártani a kártyákon látható árukból.

Egy kártya gyártási költsége 1 akciópont, függetlenül attól, hogy a kártyán 1 vagy 2 konzervet gyártasz. A gyártásfázis során haladj árunként balról jobbra (és fentről lefelé a 2 árut ábrázoló kártyák esetében).

Mindegyik áru esetében döntsd el, hogy gyártasz-e vele konzervet. Az áru után lévő összes áru elérhető a gyártásban. Ha úgy döntesz, hogy nem gyártasz vele, akkor az aktuális gyártásfázis további részében többé nem használhatod fel.

Ha úgy döntesz, hogy konzervet gyártasz az áruval, akkor helyezz rá egy megfelelő színű konzervkockát . Ezt az árut az aktuális gyártásfázisban többé nem használhatod fel.

A hagyományos szardíniakonzerv gyártáshoz (ezüst kocka) az aktuális árukártyán lennie kell 1 szardíniának.

11. ÁBRA



12. ÁBRA



13. ÁBRA



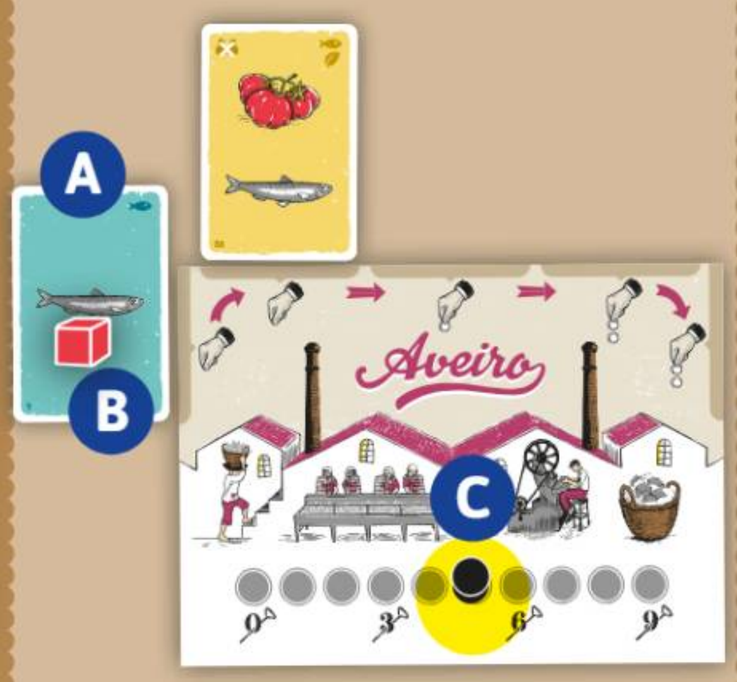
Jakab elindítja a gyártósorát, balról jobbra haladva. A gyártósora első mezőjén 1 szardíniát ábrázoló kártyája van (A), amellyel gyártani tud 1 hagyományos szardíniakonzervet. Jakab elköl 1 akciópontot, így 6 marad neki (B), és lehelyez egy ezüst kockát a szardíniára (C). Ez az áru elérhetetlen egészen a következő fordulóig. Jakab ezután még 2 hagyományos szardíniakonzervet gyárt a második árukártyáján, és 1-1 ezüst kockát helyez mindkét szardíniára (D). Az utóbbi kártya használata 1 akciópontjába került, így 5 akciópontja maradt (E).

A paradicsomos szardíniakonzerv (piros kocka) gyártáshoz a gyártósoron lennie kell 1 szardíniának és 1 paradicsomnak. Mindkét áru lehet ugyanazon az árukártyán, vagy az egyik az aktuális árukártyán, a másik pedig a kártyától jobbra lévő valamelyik árukártyán. Abban az esetben, ha mindkét ikon ugyanazon az árukártyán van, és a paradicsom van felül, akkor a paradicsom már nem lesz elérhető, amikor továbbhaladsz az alatta lévő szardíniára.

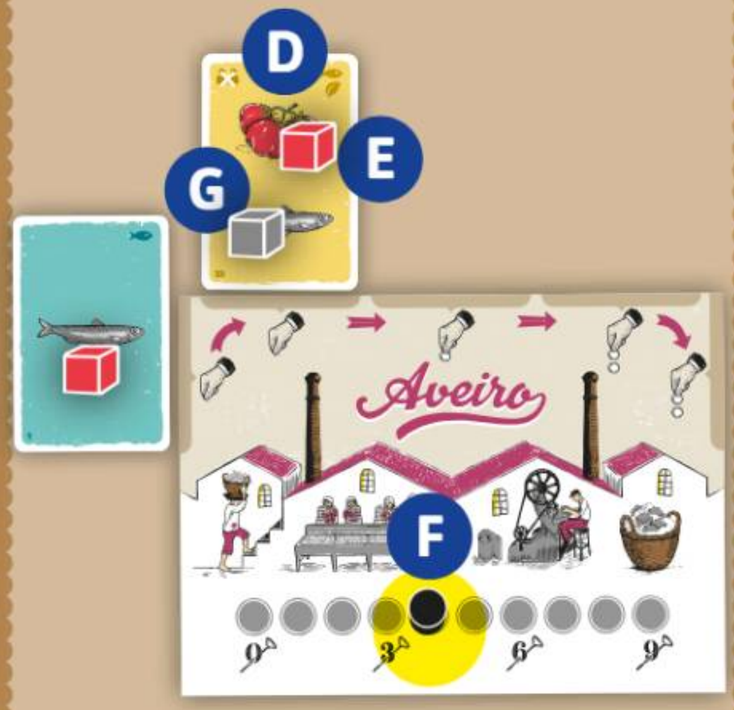
14. ÁBRA



15. ÁBRA



16. ÁBRA



Először is Saci szeretné használni az első árukártyáján látható szardíniát (A). Gyárthatna 1 hagyományos szardíniakonzervet (1 ezüst kocka), de van 1 elérhető paradicsoma a második kártyáján, így gyárt 1 paradicsomos szardíniakonzervet, és rátesz egy piros kockát a szardíniára (B). Ehhez Saci 1 akciópontot költött el, így 5 maradt neki (C). Átlépve a második kártyájára és felülről lefelé haladva (D), Sacinak van 1 paradicsoma és 1 szardíniája, így gyárt 1 paradicsomos szardíniakonzervet, és rátesz egy piros kockát a paradicsomra (E). Ehhez elköltött 1 akciópontot, és 4 maradt. (F). Saci ezután rátesz egy ezüst kockát a megmaradt szardíniájára, további akciópont elköltése nélkül (egy kártya gyártási költsége 1 akciópont).

MEGJEGYZÉS **A szardíniát, a makrélát, a paradicsomot és az olívaolajat ábrázoló kártyákon kívül néhány kártyán egy különleges ikont lehet látni, amelyet a zöld háttere alapján lehet megkülönböztetni. A hatását a szabálykönyv későbbi részében írjuk le. Néhány ilyen kártyával lehet gyártani és kockákat lehet rájuk lehelyezni.**

Az olívaolajos makrélakonzerv (sárga kocka) gyártáshoz a játékos gyárában lennie kell 1 makrélának és 1 olívaolajnak. Mindkét áru lehet ugyanazon az árukártyán, vagy az egyik az aktuális árukártyán, a másik pedig a kártyától jobbra lévő valamelyik árukártyán. A szardíniával ellentétben, a makrélából önmagában nem lehet semmit se gyártani, mindig szükséges mellé 1 olívaolaj.

17. ÁBRA



18. ÁBRA



19. ÁBRA

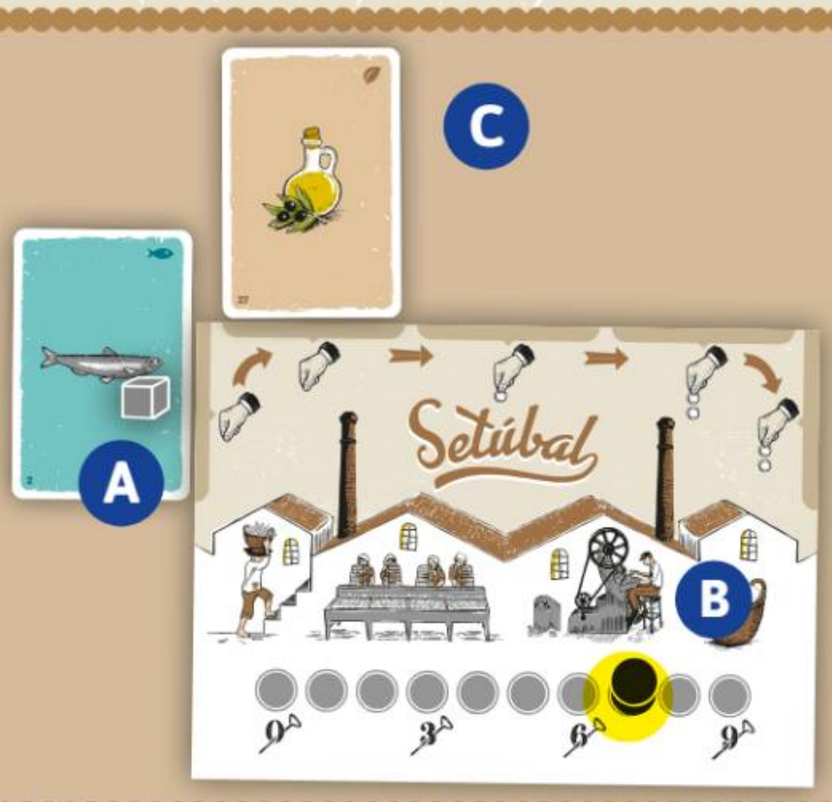


Eszter elindítja a gyártósorát, balról jobbra haladva. Először szeretne egy hagyományos szardíniakonzervet gyártani, lehelyez 1 ezüst kockát a szardíniára **A**. *Ehhez elköltött 1 akciópontot és 6 maradt neki* **B**. *A második árukártyáján van 1 olívaolaj, amelyhez hozzá tud adni 1 makrélát a harmadik kártyájáról, így gyárt 1 olívaolajas makrélakonzervet, és 1 sárga kockát helyez le az olívaolajra* **C**. *Ehhez elköltött 1 akciópontot, és 5 maradt neki* **D**. *A harmadik árukártyáján lévő makréla* **E** *nem tud önmagában semmit sem gyártani, szóval Eszter nem gyárt mást.*

20. ÁBRA



21. ÁBRA



Karol elindítja a gyártósorát, balról jobbra haladva. Gyárt 1 szardíniakonzervet (ezüst kocka) az első árukártyáján **A**. *Ezzel elköltött 1 akciópontot, és 7 akciópontja maradt* **B**. *Mivel az olívaolajból* **C** *nem tud semmit sem gyártani makréla nélkül, Karol gyártásfázisának vége van anélkül, hogy az összes árukártyáját aktiválná.*

C2 ELADÁS

Attól függően, hogy mennyi akciópontod maradt, illetve milyen konzerveket gyártottál, gyártás után lehetőséged van eladni a konzerveidet a helyi- és a nemzetközi piacokon, amelyeket a különböző zászlóval ellátott piackártyák jelképeznek.

A konzervek eladásához kötelezően ki kell fizetned a piackártyán látható költséget akciópontban. Ha nem tudod, vagy nem szeretnéd kifizetni a költséget, nem köthetsz üzletet.

Egy vagy több konzervet is eladhatsz bármelyik képpel felfelé lévő piackártyának egészen addig, amíg be tudod adni a megfelelő színű kockát és ki tudod fizetni a piackártya akciópontköltségét. Minden egyes piackártya esetében, amelynek konzervet adsz el, egyszer kell kifizetned az akciópontköltségét attól függetlenül, hogy hány kockát adsz el. Az eladás a kártyán látható fizettséggel (1$ vagy 2$) jár kockánként.

22. ÁBRA



23. ÁBRA



24. ÁBRA



Saci úgy dönt, hogy elad 2 paradicsomos szardíniakonzervet az ausztrál piacnak **A**, *ami 3 akciópontjába kerül* **B**. *A gyártósoráról lehelyez 2 piros kockát a piackártyára* **C** *és kockánként 2$-t kap, tehát összesen 4$-t* **D**. *Utána Saci a gyártósoráról eladja az egyetlen hagyományos szardíniakonzervét a chilei piacnak* **E**, *ezzel elköltve az utolsó akciópontját is* **F**, *és 1$-t kap fizetségként* **G**.

Ha teljesíted egy piackártya utolsó követelményét azzal, hogy ráhelyezel egy kockát, azonnal tedd vissza a kártyán lévő összes kockát a készletbe, a teljesített piackártyát pedig helyezd a gyárad mellé.

MEGJEGYZÉS **Minden piackártyán 1 vagy 2 zászló látható, amely a piac nemzetiségét jelöli. Ezek segítségével pontokat szerezhetsz a pontozókártyáid alapján a játék végén.**

25. ÁBRA



26. ÁBRA



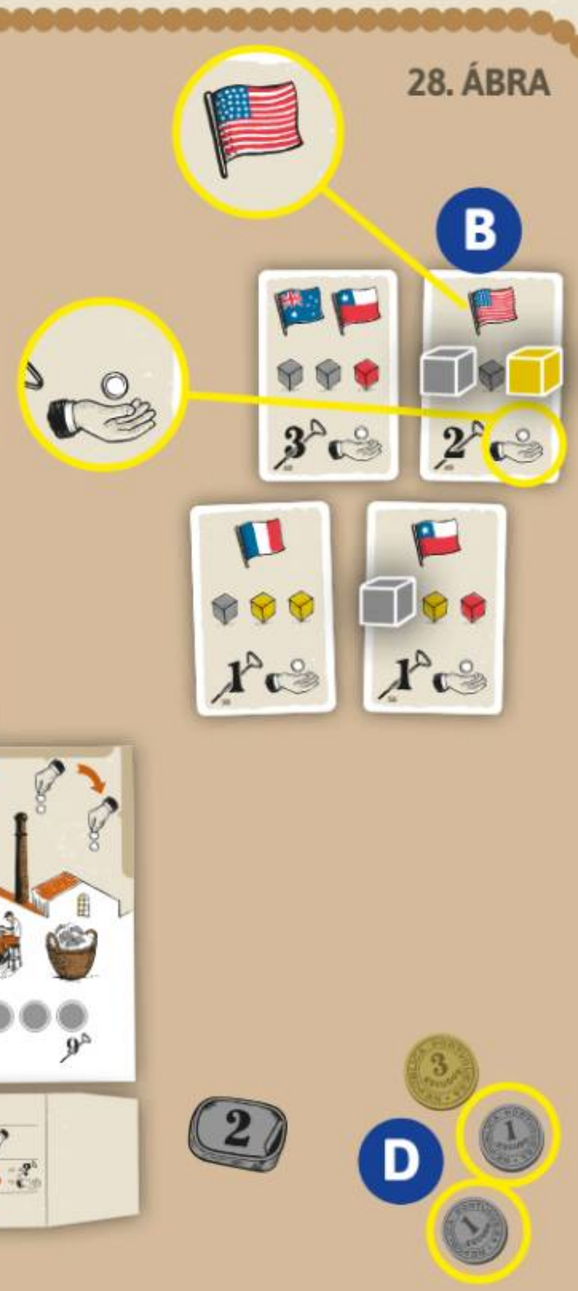
A köre közben Saci teljesítette az ausztrál piackártya követelményeit **A**. *Visszateszi a készletbe a kártyán található 2 piros kockát, a piackártyát pedig a saját gyára mellé helyezi* **B**. *Saci azzal, hogy eladott 1 ezüst kockát a chilei piackártyának* **C**, *nem teljesítette a kártya követelményeit, ezért az a helyén marad, és a többi játékosnak lehetősége van befejezni.*

Ha teljesítesz egy piackártyát és elveszed a játéktérről, a helyét egészen a fázis végéig nem szabad feltölteni. Viszont ha a C fázisod elején csak 1 piackártya van a játéktéren, akkor húzhatsz ingyen és a játéktérre helyezhetsz 1 új piackártyát a piacpakli tetejéről.

27. ÁBRA



28. ÁBRA



Saci köre után már csak 4 piackártya maradt, amelyekkel Eszter kereskedhet **A**. *Mindkét konzervét eladja az amerikai piacnak* **B**, *elköl 2 akciópontot* **C**, *és 2$-t kap* **D**. *Mivel a piackártya követelményei nem teljesültek, a helyén marad, és továbbra is elérhető a többi játékos számára.*

A C fázis közben, körönként egyszer, miközben gyártasz vagy eladsz, elkölthetsz 1 akciópontot, hogy húzz és a játéktérre helyezz 1 új piackártyát a piacpakli tetejéről. Ha nem teljesíted a felhúzott piackártya követelményeit, elérhető marad a többi játékos számára.

29. ÁBRA



30. ÁBRA



31. ÁBRA



32. ÁBRA



Eszter köre után Jakab elkölt 1 akciópontot **A**, *hogy felfedjen 1 piackártyát a pakliból és a lent lévők mellé helyezze* **B**. *Utána elkölt 3 akciópontot és eladja az összes konzervét az új piacnak* **C**, *amiért összesen 3$-t kap (1$-t minden eladott konzerv után)* **E**). *Mivel Jakab teljesítette a piackártya követelményeit, maga elé helyezi a kártyát* **F**.

TÖBBLET KONZERVEK

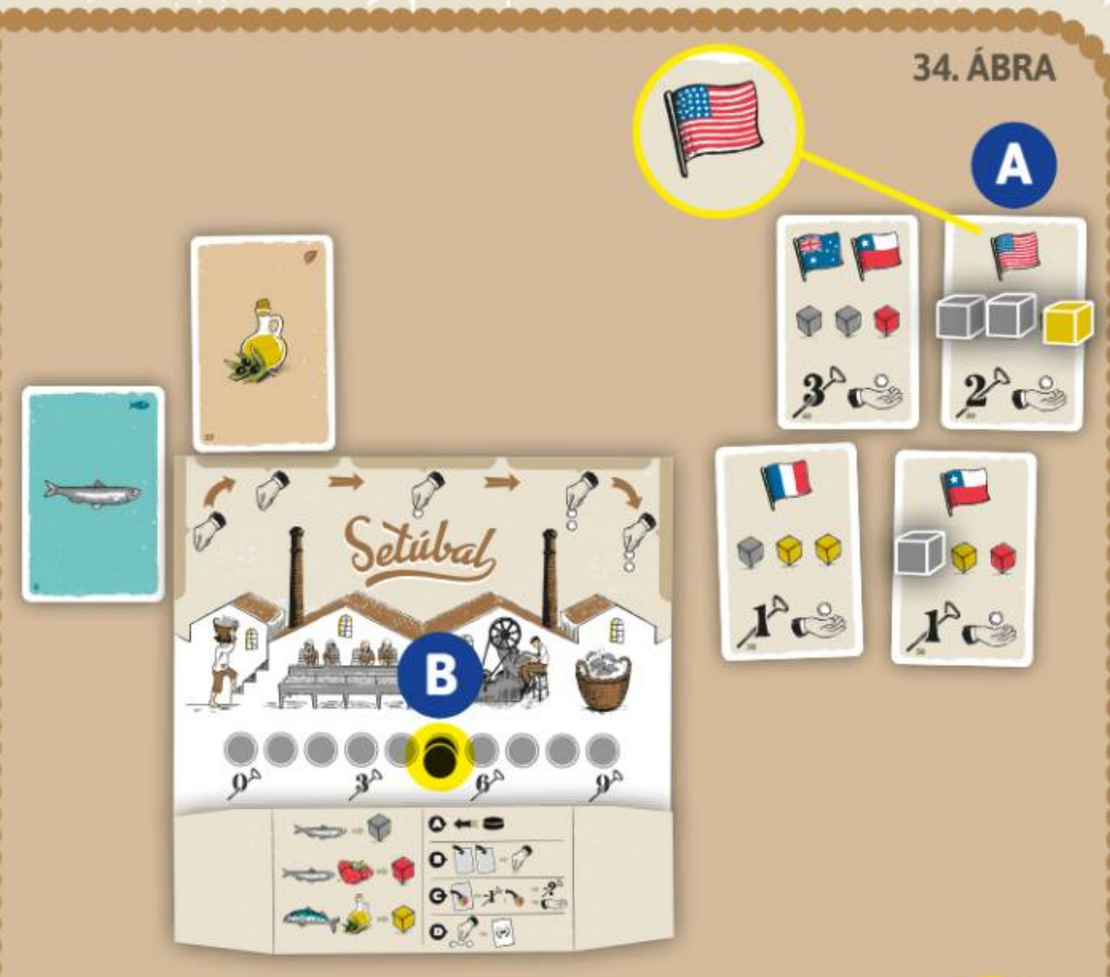
Miután mindnyájan eladtátok az árutokat, minden megmaradt konzervvel a következőket kell tenni:

- A hagyományos szardíniakonzerveket (ezüst kocka), helyezd a gyáradon látható sómezőre amelyet egy sóval teli kosár jelöl. Az itt lévő konzerveket a későbbi fordulókban el lehet adni a gyártás után.
- A paradicsomos szardíniakonzervek (piros kocka) és az olívaolajos makrélakonzervek (sárga kocka) elvesznek, és az összes hozzájuk tartozó kockát vissza kell tenni a közös készletbe.

33. ÁBRA



34. ÁBRA



35. ÁBRA

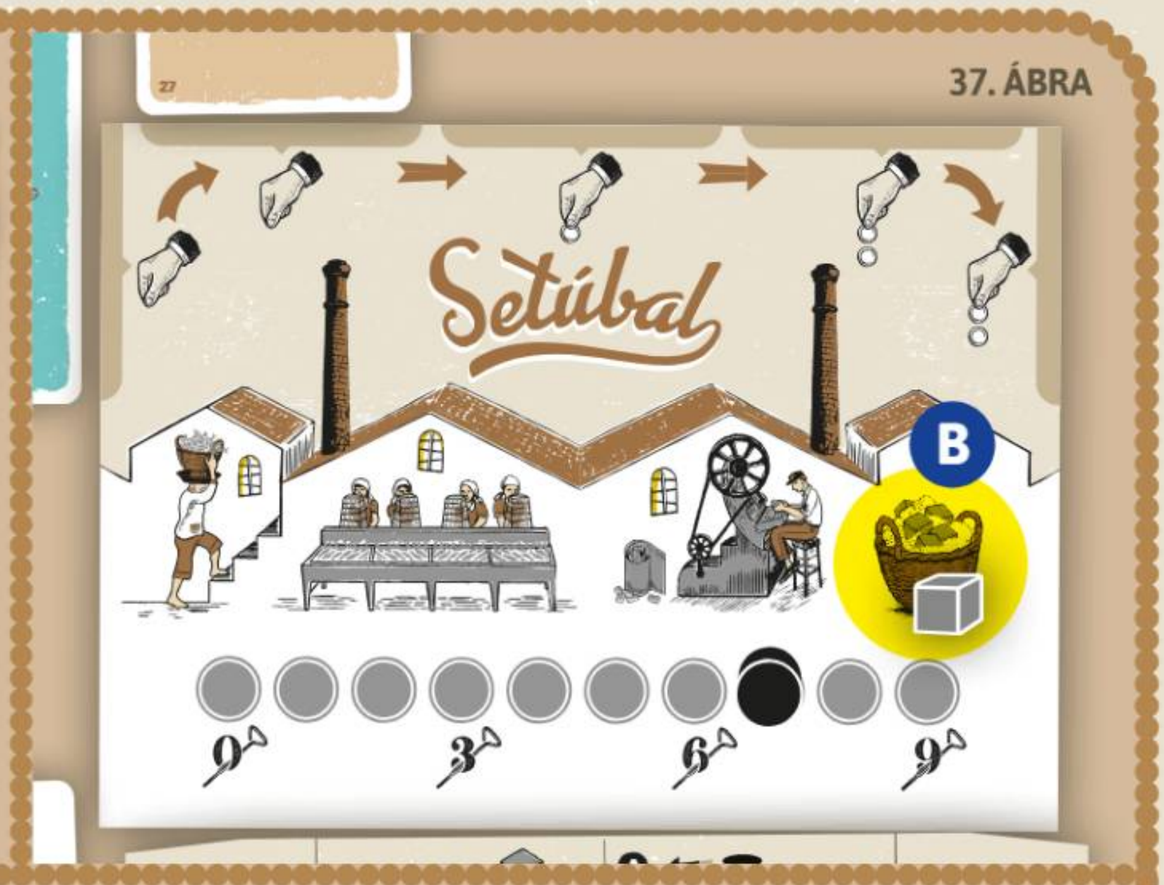


Jakab köre után Karol hagyományos szardíniakonzervet ad el az amerikai piacnak A: elköltött 2 akciópontot B, és kap 1$-t C. Karol teljesítette az amerikai piac követelményeit, ezért magához veszi a piackártyát D.

36. ÁBRA



37. ÁBRA



Ahelyett, hogy eladta volna a hagyományos szardíniakonzervet A, Karol el is tárolhatta volna azt a gyára sómezőjén B. Ez akkor lett volna jó lépés a részéről, ha nem lett volna több akciópontja, nem akarta volna a piackártya követelményeit csak részben teljesíteni, vagy ha el akarta volna raktározni a kockáit egy későbbi fordulóra. Ha a köre végén paradicsomos szardíniakonzervei vagy olívaolajos makrélakonzervei maradtak volna, akkor azokat vissza kellett volna tennie a közös készletbe.

MEGJEGYZÉS Miután a C fázisban mindnyájan végeztetek a körötökkel, a megmaradt piackártyák és az esetleg rajtuk lévő kockák a következő fordulóra is elérhetők maradnak. Húzzatok új piackártyát, ha a játéktéren nincs a játékosok számánál eggyel több piackártya.

D FÁZIS PONTOZÓKÁRTYÁK

Körsorendben vásárolhattok 1-1 pontozókártyát a piacról. A pontozókártyák ára (1–3$) az adott kártyán látható és a közös készletbe kell befizetni. Helyezd a megvásárolt kártyádat a gyárad mellé, képpel felfelé. A megvásárolt pontozókártyákat a forduló végéig ne helyettesítsétek. Ha nincs elég érméd vagy nem szeretnél érmét költeni, nem vehetsz pontozókártyát.

Fordulónként egyszer a körödben elkölthetsz 1$-t, hogy felfedj még egy pontozókártyát és a piacra helyezd. Ha nem veszed meg a felhúzott pontozókártyát, akkor elérhetővé válik a többi játékos számára.

38. ÁBRA



Saci befizet 1$-t, hogy felfedjen egy új pontozókártyát, amelyet a piacra helyez **A**. *Ezután megvásárolja az új kártyát 3$-ért és maga elé helyezi* **B**.

39. ÁBRA



MEGJEGYZÉS **Miután a D fázisban mindnyájan végeztetek a körötökkel, a megmaradt pontozókártyák a következő fordulóra is elérhetők maradnak. Ha a játéktéren nincs a játékosok számánál eggyel több piackártya, húzzatok fel újat.**

FORDULÓ VÉGE

A D fázis után a forduló véget ér. Az új fordulóban ismét elő kell készíteni a kártyaszetteket az „Egy forduló előkészítése” szakaszban leírt lépések alapján. Az új forduló az A fázissal kezdődik és a D fázissal ér véget.

A KÖRSORREND → **B** FEJLESZTÉS → **C** GYÁRTÁS ÉS ELADÁS → **D** PONTOZÓKÁRTYÁK

JÁTÉK VÉGE

A játék a 6. forduló D fázisa után ér véget. Onnan tudjátok, hogy az utolsó fordulónál tartotok, hogy nem lesz több árukártya a pakliban.

JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

A 6. forduló után számoljátok össze a pontozókártyák után járó győzelmi pontokat. Az nyer, aki a legtöbb ponttal rendelkezik. Döntetlen esetén az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

MEGJEGYZÉS **Mindnyájan 1-1 pontozókártyával kezditek a játékot, és körönként legfeljebb 1-1 kártyát vásárolhattok, így a játék végén legfeljebb 7-7 pontozókártyátok lehet.**

A pontozást kezdjétek azokkal a kártyákkal, amelyeken látható, mivel ezek a gyártósorban látható kártyákra utalnak. Ezek után pontozásra kerül minden kártya, beleértve a felülírtakat is. Az áru- és a piackártyákat többször is fel lehet használni a különböző pontozókártyák kiértékelésekor.

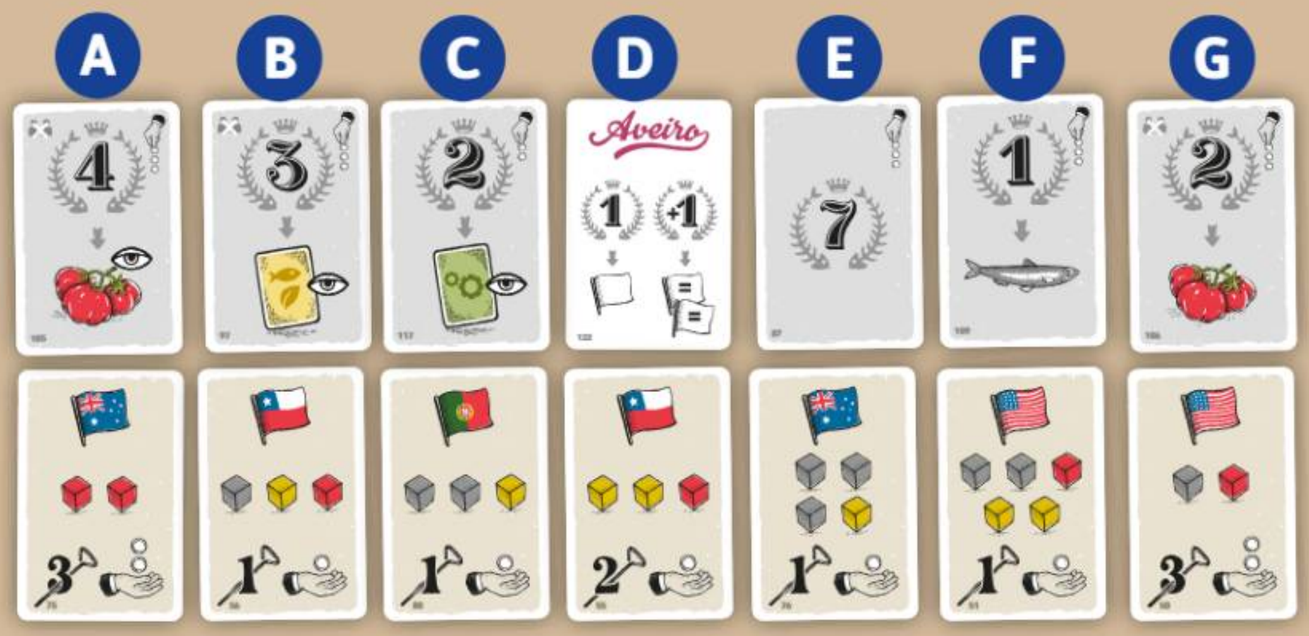
A kezdő pontozókártyák a begyűjtött piackártyákon lévő zászlók után adnak pontot. Minden zászló 1-1 pontot ér, és minden azonos zászlóból álló pár további 1-1 pontot.



MEGJEGYZÉS **Minden pontozókártya a 23. oldalon részletezve van.**

40. ÁBRA





41. ÁBRA



Saci összeszámolja a végső pontszámát:

A *Az első kártyája 4 pontot ér, hiszen csak egy látható paradicsomja van. Habár van még egy paradicsomja, azt felülírta játék közben.*

B *A második kártya 6 pontot ér a 2 látható sárga kártya után.*

C *A harmadik kártya 2 pontot ér az egyetlen látható zöld kártya után.*

D *A negyedik kártya (kezdő) 10 pontot ér: 1-1 pont minden zászló után, és további 1-1 pont minden pár után: Ausztrália, Chile és USA.*

E *Az ötödik kártya 7 pontot ér.*

F *A hatodik kártya 5 pontot ér: 1-1 pontot minden látható és felülírt szardínia után.*

G *A hetedik kártya 4 pontot ér: 2-2 pontot minden látható és felülírt paradicsom után.*

Sacinak a játék végére összesen 38 győzelmi pontja lett.

NYÍLT LICIT VÁLTOZAT

Minden forduló elején az A fázisban (az első fordulót is beleszámítva) a körsorrendet ne a paravánok mögött zajló akciópontokkal való titkos licitálás által határozzátok meg, hanem mindenki számára látható, nyílt licitálással.

A legkisebb körsorrendjelölővel rendelkező játékos kezdi a licitet azzal, hogy vagy elköltött 1 akciópontot, hogy bent maradjon a licitben, vagy passzol. Ha passzol, magához veszi a legnagyobb körsorrendjelölőt. Folytassátok így a licitálást: vagy költsetek el 1 akciópontot, hogy „bent maradjatok", vagy passzoljatok és vegyétek el az aktuálisan legnagyobb körsorrendjelölőt. Ez egészen addig megy, amíg az összes körsorrendjelölő kiosztásra nem kerül.

MEGJEGYZÉS **A titkos licithez hasonlóan a legtöbb akciópontot elköltő játékosnak meglesz az az előnye, hogy minden fázisban először kerül sorra, de a többi játékosnak több akciópontja marad a későbbi fázisokra.**

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

A Latát egyedül is játszhatod négy egyedi módban: ehhez a különböző gyárak hátoldalait kell használnod, amelyek eltérő kezdő pontozókártyákat adnak. Válassz egy gyárat és a hozzátartozó kezdő szóló pontozókártyát (ezeknek a hátoldalán, a jobb felső sarokban van egy bábu). Ezek után, keverd meg külön-külön a kártyákat és képezz belőlük képpel lefelé 1-1 húzópaklit. Fedd fel a két pakli felső 3 piackártyáját és a felső 3 pontozókártyát is. Végül vegyél el 4$-t a készletből. A körsorrendjelölőkre nem lesz szükséged az egyszemélyes játékban.

Az egyszemélyes játékban nincsen A fázis, viszont a B, C, D fázisokat a többszemélyes játékhoz hasonlóan kell játszani, figyelembe véve a lent leírt módosításokat.

A következő 3 lépés azonos a Setúbal, Portimão és Aveiro gyárak esetében:

1 B fázis – Fejlesztés: Minden forduló elején döntsd el, hová szeretnéd lehelyezni az akciójelölődet az akciópontsávon.

1.1 Ha az akciójelölő a 9. mezőn kezd, fedd fel a felső 2 árukártyát.

1.2 Minden további elköltött akciópontért fedj fel 1-1 további árukártyát.

1.3 Válassz pontosan 2 árukártyát és helyezd a gyártósorodra a többszemélyes játékhoz hasonlóan.

2 C fázis – Gyártás és eladás: Elkölthetsz 1 akciópontot, hogy kicserélj 1–3 piackártyát a húzópakliból, ha nincs a kártyákon kocka. A fázis a többszemélyes játékhoz hasonló módon folytatódik.

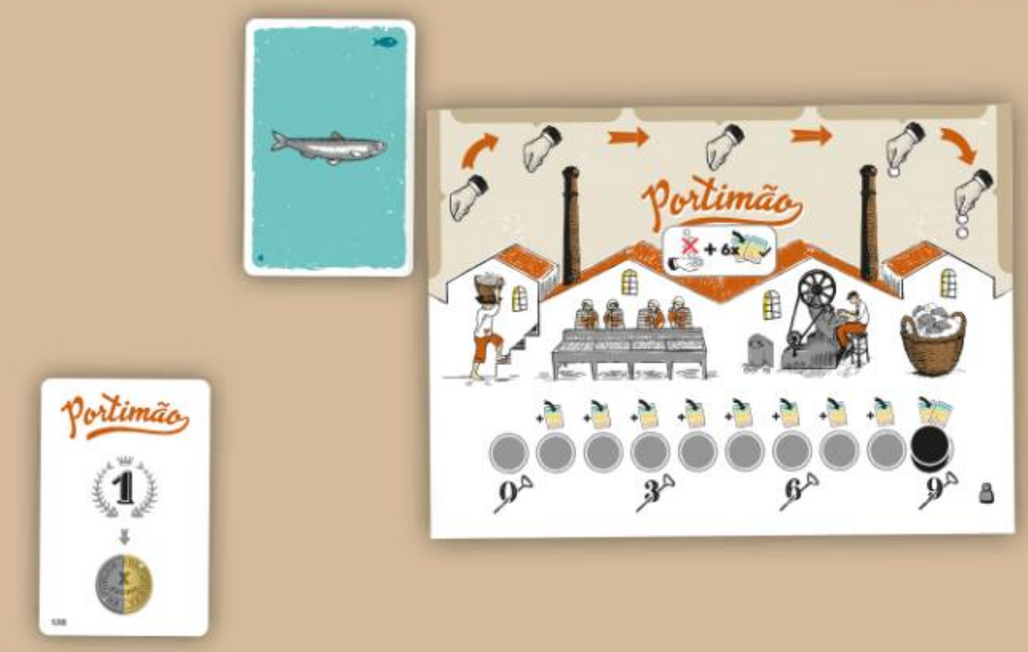
3 D fázis – Pontozókártyák: Elkölthetsz 1$-t, hogy kicserélj 1–3 pontozókártyát a húzópakliból. A fázis a többszemélyes játékhoz hasonló módon folytatódik.

42. ÁBRA



Setúbal kezdő pontozókártyája ugyanaz, mint a többi pontozókártya a többszemélyes játékból: minden zászló 1-1 pontot ér, és minden azonos zászlóból álló pár további 1-1-et.

43. ÁBRA



Portimão kezdő pontozókártyája 1-1 pontot ér a játék végén megmaradt minden érme után.

0 érmével kezdesz.

A gyártósor 3. mezőjének nincs lehelyezési költsége, a 4.-nek mindössze 1$.

44. ÁBRA



Aveiro *kezdő pontozókártyája 1-1 pontot ér minden 3. legyártott konzerv (kocka) után. A legyártott konzervek számát a begyűjtött piackártyák, a sómezőn lévő kockák, illetve a még nem teljesített piackártyákon lévő kockák száma alapján követheted.*

Az előkészületek során vegyél ki a pakliból egy tetszőleges árukártyát és helyezd a gyártósorod 2. mezőjére.

A forduló végén eltárolhatod az összes nem eladott konzervet (kocka) a gyárad sómezőjén, színtől függetlenül.

45. ÁBRA



- *Matosinhos kezdő pontkártyája: minden zászló 2-2 pontot ér, és minden azonos zászlóból álló pár további 2-2-t.*
- *Minden forduló elején a jelölődet kizárólag az akciópontsáv 9., 7. vagy 5. mezőjére helyezheted.*
- *Ha a 9. mezőt választod, csak 2 árukártyát fedhetsz fel, és mind a kettőt a gyártósorodba kell helyezned.*
- *Ha a 7. vagy 5. mezőt választod, 2 darab két-kártyás szettet kell összeállítanod, az egyiket a gyártósorodba kell helyezned, a másikat pedig el kell dobnod.*
- *Ha az 5. mezőt választod, a 2 szett egyikéből eldobhatsz egy kártyát, és a megmaradt kártyát kell gyártósorodba helyezned.*

JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

Az egyszemélyes játékban a többszemélyes játékhoz hasonlóan kell kiszámolni a pontokat. Ezen kívül felmérheted a teljesítményedet az alábbiak alapján:

0 – 15 pont hagyományos halkonzerv.
16 – 30 pont étolajos halkonzerv.
31 – 45 pont olívaolajos halkonzerv.
46 – 60 pont ínyenc halkonzerv.
61+ pont nyitnod kellene egy halkonzervgyárat.

KÜLÖNLEGES ÁRUKÁRTYÁK



Ezen kártyáknak nincsen különleges hatása a gyártás során, de van egy pontozókártya, amely pontot ér utánuk.



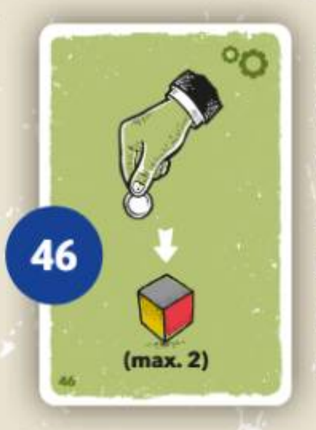
Gyártásfázisonként egyszer akciópont elköltése nélkül aktiválhatod ezt a kártyát, hogy eladj két konzervet (kockát) 1$-ért. Az eladott konzervek származhatnak az aktuális gyártásfázisból és/vagy a sómezőről is.



Gyártásfázisonként egyszer akciópont elköltése nélkül aktiválhatod ezt a kártyát, hogy egy konzervedet (kockádat) átalakítsd egy másikra. Az átalakítandó konzerv származhat az aktuális gyártásfázisból vagy a sómezőről.



Gyártásfázisonként egyszer akciópont elköltése nélkül aktiválhatod ezt a kártyát, hogy 1$-ért cserébe kapj 2 akciópontot.



Egy akciópont elköltésével a gyártásfázisodban vehetsz egy konzervet 1$-ért. Ezt a kártyát másodjára is aktiválhatod, további akciópont elköltése nélkül.

PONTOZÓKÁRTYÁK

Mindegyik kártyát CSAK a játék végén értékeld ki.



A gyártósorodban lévő minden barna színű kártya 1-1 pontot ér függetlenül attól, hogy látható vagy felülírt. Ára: 2$

Kapsz 7 pontot. Ára: 3$

A piackártyáidon lévő minden sárga kockaikon 1-1 pontot ér. Ára: 3$

A piackártyáidon lévő minden 2 zászló 2-2 pontot ér. Ára: 3$

A gyártósorodban lévő minden sárga színű kártya 1-1 pontot ér függetlenül attól, hogy látható vagy felülírt. Ára: 2$

A piackártyáidon lévő minden 2 szürke kockaikon 1-1 pontot ér. Ára: 2$



A gyártósorodban lévő minden 0$-os költségű kártya 1-1 pontot ér függetlenül attól, hogy látható vagy felülírt. Ára: 3$

Kapsz 5 pontot. Ára: 3$

A piackártyáidon lévő minden 2 szürke kockaikon 1-1 pontot ér. Ára: 2$

Minden látható (nem felülírt) sárga kártyád 3-3 pontot ér. Ára: 3$

A piackártyáidon lévő minden portugál és francia zászló 2-2 pontot ér. Ára: 3$

A gyártósorodban lévő minden amerikai, ausztrál és chilei zászlókból álló szett 8-8 pontot ér. Ára: 2$

A dobópakliban lévő minden árukártya 1-1 pontot ér. Ára: 3$

A piackártyáidra elköltött minden 2 akciópont 1-1 pontot ér. Ára: 2$

A gyártósorodban lévő minden 2$-os költségű kártyád 2-2 pontot ér függetlenül attól, hogy látható vagy felülírt. Ára: 3$

8 pontot kapsz, ha legalább 4 kocka van a sómeződön. Ára: 3$



A gyártósorodban lévő minden 1-2$-os költségű kártyád 1-1 pontot ér függetlenül attól, hogy látható vagy felülírt. Ára: 3$

A piackártyáidon lévő minden 1 akciópontikon 2-2 pontot ér. Ára: 3$

Minden látható (nem felülírt) paradicsomod 4-4 pontot ér. Ára: 3$

Minden 2 paradicsomod 2-2 pontot ér függetlenül attól, hogy látható vagy felülírt. Ára: 3$

Minden bádoglemezed 3-3 pontot ér függetlenül attól, hogy látható vagy felülírt. Ára: 3$

Minden szardíniád 1-1 pontot ér függetlenül attól, hogy látható vagy felülírt. Ára: 3$

Minden látható (nem felülírt) olívaolajod 3-3 pontot ér. Ára: 3$

Minden paradicsomod 1-1 pontot ér. Ára: 3$



A piackártyáidon lévő minden 3 akciópontikon 3-3 pontot ér. Ára: 3$

Minden látható (nem felülírt) kék kártyád 2-2 pontot ér. Ára: 3$

Minden látható (nem felülírt) barna kártyád 2-2 pontot ér. Ára: 2$

A dobópakliban lévő minden bádoglemez 2-2 pontot ér. Ára: 3$

Minden olívaolajad 1-1 pontot ér függetlenül attól, hogy látható vagy felülírt. Ára: 2$

Minden látható (nem felülírt) zöld kártyád 2-2 pontot ér. Ára: 2$

Minden kék, barna, sárga és zöld kártyákból álló szetted 4-4 pontot ér. Ára: 3$

Kapsz 8 pontot, ha maradt legalább 4 érméd. Ára: 3$

Kapsz 8 pontot, ha maradt legalább 4 akciópontod. Ára: 3$

A **CAFÉ** második kiadásával a PYTHAGORAS elindít egy kis gyűjteményt, amely az elkövetkező években mindenkinek egy kicsit többet mutat Portugália történelméből és kultúrájából.

A jelen játék felépítését követve, legyen az komponensekben, kinézetben vagy a kreatív és játékos dizájnban, az **5 QUINAS** sorozat egyúttal tisztelgés azoknak a nőknek és férfiaknak, akik az elmúlt kétszáz évben munkájukkal és találékonyságukkal egy jobb életért küzdöttek.







IMPRESSZUM

Tervezők: *Rôla & Costa*
Illusztrációk és grafika: *Marina Costa (a @shutterstock segítségével)*
Szerkesztő és fejlesztő: *David M Santos-Mendes*
Köszönetnyilvánítás: *Pedro Dominguez, Pedro Andrade, Rodrigo Santos, Aurora Coelho, Fábio Lima, Diogo Barros, André Goucha, João Tereso, João Pimentel, João Jotta, Isabel Couto, Rui Couto, Malte Frieg, Pedro Pacheco, Sara Guerreiro, Tiago Nunes, Humberto Pestana, Flôr Romero, André Chaíça, Pedro Santos, Nuno Santos, João Braz, Lília Valente*

Kövess minket:

facebook.com/reflexshop
instagram.com/reflexshop

reflexshop

Importálja és forgalmazza
Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 1–3. C1/8.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

KÉSZÍTETTE ÉS KIADTA:
PYTHAGORAS®

PYTHAGORAS 2024 © Minden jog fenntartva.