



# PORT ROYAL

Egy kalandos kártyajáték  
2-5 játékos részére  
Alexander Pfister-től.

## SZÍNTÉR

Port Royal kikötőjének lüktető forgatagában azt reméled, hogy megkötheted életed nagy üzletét. De ne kockáztass túl sokat, mert könnyen rakomány nélkül maradsz! Ne felejtse el a bevételeid ügyesen befektetni azért, hogy a nyereségből biztosíthasd a kormányzók és admirálisok támogatását, valamint számodra hasznos személyeket bérelhess fel! Csak így növelheted a befolyásodat és így teljesítheted egy tekintélyes felfedezőút kihívását!

## TARTALOM

120 játékkártya, amiből:

60 személy (némelyeknek eltérő a bérezésük és ennek megfelelően eltérő a győzelmi pont értékük is)



6 Felfedezőút



50 Hajó (10 minden színben)



4 Adóemelések



## ELŐKÉSZÜLETEK

Ha 5-nél kevesebben játszotok, akkor vegyétek ki az 5 játékosnak szóló felfedezőút kártyát és tegyétek vissza a játék dobozába. (Ez az egyetlen kártya, amelyiknek hátán nincs aranyérme.) Ha öten játszotok, akkor tegyétek ezt a kártyát felfordítva az asztal közepére.

Keverjétek meg a többi kártyát és alkossatok belőlük egy lefordított lapokból álló húzópaklit. A húzópakli mellett hagyjatok ki helyet a dobópakli számára. Mindenki vegyen el 3 lapot a húzópakliról és tegye maga elé lefordítva (érmeoldallal felfelé) a saját készletébe.

### Megjegyzés a kártyákhoz:

Akártyákelőoldalain hajókat, személyeket, adóemeléseket és felfedezőútakat, a hátoldalain pedig 1 érmét láthattok. Mindig, amikor egyikőtök 1 vagy több érmét kap, elveszi a megfelelő számú kártyát a húzópakli tetejéről és anélkül, hogy megnézné, lefordítva leteszi maga elé. Az egyes játékosok által összegyűjtött érmék számának mindenki által jól láthatónak kell lennie.



# A JÁTÉKOSOK CÉLJA

A hajókkal aranyérmét akartok szerezni, az aranyérmével pedig olyan személyeket akartok felbérelni, akik folyamatosan előnyökhöz juttatnak titeket a játékban. Ezenkívül a személyekkel és a teljesített felfedezőutakkal győzelmi pontokat szereztek, amikkel megnyerhető a Port Royal.

## A JÁTÉK MENETE

Közületek az lesz a kezdőjátékos, aki legutoljára járt egy kikötőben. Tőle kiindulva az óramutató járásával megegyező irányban mindig 1 aktív játékos van. Az aktív játékos egymás után 2 játékfázist hajt végre. A 2. fázis döntése szerint kimaradhat. Ha van 2. fázis, akkor az aktív játékos után sorban a többi játékos is végrehajthatja azt. Csak ezután veszi át az aktív játékos szerepét a következő játékos.

### A 2 fázis a következő:

#### 1. Felfedezés:

Kártyákat fordít fel a húzópakliból és a kikötőbe helyezi.

#### 2. Kereskedés és felbérlet:


Kártyákat vesz el a kikötőből.

## 1. FELFEDEZÉS:

Az aktív játékosnak fel kell fordítania a húzópakli legfelső lapját és az asztal közepére a kikötőre kell tennie. Ez után el kell döntenie, hogy újabb kártyát fordít fel, vagy megáll. Ezt addig folytatja, amíg úgy dönt, hogy megáll, és ezzel megkezdi lépésének 2. fázisát, vagy ameddig két ugyanolyan színű hajó (részletesen lásd lentebb) megszakitja lépését.

A következő 4 kártyatípus van a pakliban:

- ▶ Személyek
- ▶ Hajók
- ▶ Felfedezőutak
- ▶ Adóemelések

Ha a felfordított kártya egy személy, akkor a kikötőbe kerül. Minden személynek van valamilyen különleges képessége, ami a kártyája felső részében látható. Attól jobbra egy pajzs  a győzelmi pont értéke áll. A különleges képességek magyarázatát az útmutató végén olvashatjátok.

Ha a felfordított kártya egy hajó, akkor az aktív játékos ezt, mint jövőbeni pénzforrást a kikötőbe teheti, de választhatja azt az alternatívát is, hogy elűzi a hajót a kártya dobópaklira helyezéssel. Ahhoz, hogy a játékos elűzzön egy hajót, rendelkeznie kell egy vagy több matrózzal és/ vagy kalózzal. A hajó elűzéséhez a matrózoknak/kalózoknak legalább annyi karddal kell rendelkezniük, amennyi kard a felfordított hajón van. Ha ennek a feltételnek eleget tesz, akkor a hajót a dobópaklira dobhatja. Ha nem tud megfelelni a feltételnek, akkor a hajót nem tudja elűzni. A kikötőbe kell helyeznie.

Mindig csak az éppen felfordított hajót lehet elűzni. Soha nem lehet elűzni olyan hajót, amelyiken koponya van.

Egy személy kardjait sosem használod el. A kardokat egy körben akárhányszor felhasználhatod, de egy hajóhoz csak egyszer.




A fleutet a dobópaklira dobja.

Aladár el szeretné űzni a fleutet 2 karddal. Mivel a matrózának 1 kardja, a kalózának pedig 2 kardja van, ami összesen 3 kard, így sikerül elűznie a hajót.

Ha a felfordított kártya egy felfedezőút, akkor azt a kikötő fölé kell tenni, elkülönítve a kikötő lapjaitól. Ez a felfedezőút egészen addig marad ott, míg egy aktív játékos lépésében teljesíti.

A felfedezőút teljesítésekor az aktív játékos a készletéből a dobópaklira helyezni azokkal a képességekkel rendelkező személyeket, akiket a felfedezőút kártya megkíván. A játékos a felfedezőút kártyát maga elé veszi, és annyi aranyérmét vesz el a húzópakliról, amennyit a felfedezőút kártya megad. Az aktív játékos a körében bármikor teljesíthet felfedezőutat, akár többet is egy körön belül.



Dani egy 2  felfedezőutat szeretne teljesíteni. Ezért ráteszi a lelkészét és az ezermesterét a dobópaklira, majd elveszi a felfedezőutat és elvesz két aranyérmét a húzópakliról.

Ha adóemelések kártya lett felfordítva, akkor minden játékosnak, akinek 12 vagy több aranyérméje van a saját készletében, be kell adnia a pénzkészletének a felét, lefelé kerekítve. (12 vagy 13 aranyérme esetén 6 aranyérmét).

Az adóemelések függvényében az a játékos, akinek a legtöbb kardja van a saját készletében, vagy az a játékos, akinek a legkevesebb győzelmi pontja van, 1 érmét kap. Egyezőség esetén (akkor is, ha egyik játékosnak sincs még kardja, vagy győzelmi pontja) minden érintett játékos kap 1 aranyérmét.

Az adóemelések után a kártyát a dobópaklira kell tenni és az aktív játékos folytatja körét.



A legkevesebb győzelmi ponttal rendelkező játékos kap 1 aranyérmét.



A legtöbb karddal rendelkező játékos kap 1 aranyérmét.

Az aktív játékos minden kártyafelfordítás után dönthet úgy, hogy megáll és befejezi körének 1. fázisát - **Felfedezés** és folytathatja körét a 2. fázissal - **Kereskedés és felbérlet**.

Abban az esetben, ha **olyan színű hajót** fordít fel, amilyen **már van a kikötőben**, és **nem tudja azt elűzni** akkor túl sokat kockáztatott, amiért az **összes kikötőben** lévő **kártyát a dobópaklira** kell tennie. (A felfordítva, elkülönítve fekvő felfedezőutak maradnak a helyükön!) Az aktív játékos nem folytathatja körét a 2. fázissal - **Kereskedés és felbérlet**.

Minden játékos, beleértve az aktív játékos is, 1 érmét kap a közös készletből minden tulajdonában lévő **félkegyelműért**.

Az óramutató járásával megegyező irányban következő játékos lesz az aktív játékos, aki megkezdi a körének az 1. fázisát - **Felfedezés**.

Ha a játék folyamán elfogynak a húzópakli lapjai, akkor keverjétek meg a dobópakli lapjait és alkossatok az összekevert, lefordított lapokból egy új húzópaklit.

## 2. KERESKEDÉS ÉS FELBÉRLÉS

Ebben a fázisban az **aktív játékos elvehet 1-3 kártyát**, majd a **többi játékos is elvehet 1-1 kártyát a kikötőből**. A **kikötőben** lévő különböző színű hajók száma adja meg azt, hogy az aktív játékos hány kártyát vehet el:

- ▶ 0-3 különböző színű hajó: 1 kártyát vehet el.
- ▶ 4 különböző színű hajó: 2 kártyát vehet el.
- ▶ 5 különböző színű hajó: 3 kártyát vehet el.

A kártyákat egymás után kell felvenni. Ez azzal az előnnyel jár, hogy egy elvett kártya képessége azonnal felhasználható.

### Kereskedés:

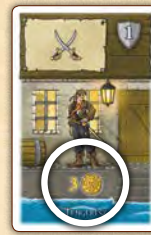
A játékos elvesz 1 hajót a **kikötőből** és a **dobópaklira** teszi. Ezért annyi aranyérmét kap, amennyi a hajókártya felső harmadában látható.



*Karcsi elveszi a fleutet a kikötőből, a dobópaklira teszi, ezért kap 2 aranyérmét (elvesz 2 kártyát a húzópakliról).*

### Felbérlet:

Ha egy játékos fel akar bérelni **1 személyt**, akkor a **felbérletéhez** annyi **aranyérmét** kell fizetnie (a dobópaklira kell tennie) amennyi a kártya alján látható. A játékos a felbérelt személyt maga elé teszi, és innentől kezdve **használhatja** a személy különleges **képességét** (A képességek részletes leírását a szabálykönyv végén találjátok).



*Aladár felbérelt egy matrózt. 3 aranyat tesz érte a dobópaklira, majd maga elé teszi a matrózt.*

Miután az aktív játékos elvett 1 vagy több kártyát, az óramutató járásával megegyező irányban egymás után a többi játékos is elvehet 1-1 kártyát a **kikötőből**, a fenti szabályok figyelembe vételével. Aki elvesz 1 kártyát a **kikötőből**, **az ezen felül 1 aranyérmét fizet az aktív játékosnak**. Ha valaki egy **hajót** vesz el, az kifizetheti az 1 aranyat a hajó jövedelméből.

Miután minden játékosnak megvolt a lehetősége arra, hogy kártyát vegyen el a **kikötőből**, a **kikötőben** maradt kártyákat a **dobópaklira** kell tenni. Előfordulhat, hogy a kikötőben lévő kártyák már az előtt elfogynak, mielőtt minden játékosnak lehetősége volt kártyát elvenni.

Az óramutató járásával megegyező irányban következő játékos lesz az aktív játékos, aki megkezdi a körének az 1. fázisát - **Felfedezés**.

**Példa:** Aladár az aktív játékos. Körének 1. fázisában – **Felfedezés** 5 kártyát fordított fel. Ezek közül 4 különböző színű hajó volt, ezért 2 kártyát vehetett el a kikötőből. Először egy hajót vesz el, amiért 2 aranyérmét kap. Ezt a pénzt azonnal kiadja egy személy felbérletére. A maradék kártyákból Béla választhat, aki elveszi a kikötőből az egyik hajót, a **dobópaklira** teszi és **elveszi a hajóért járó értéket**, amiből odaadja Aladárnak az 1 aranyérmét. Végül a **kikötőben maradt kártyákat a dobópaklira** teszik.

## A JÁTÉK VÉGE

A **játék végét** akkor jelentjük be, amikor az egyik játékosnak sikerül **12 győzelmi pontot** megszerezni (a személy- és felfedezőút kártyákkal). A folyamatban lévő kört a játékosok végigjátsszák. A kör utolsó aktív játékos a kört kezdőjátékosától jobbra ülő játékos lesz.

A **győztes** az a játékos lesz, aki a **legtöbb győzelmi pontot** gyűjtötte. Egyenlőség esetén az a játékos nyer, akinek a legtöbb aranyérméje van. Ha még így is egyenlőség van, akkor a játéknak több nyertese van.

## A JÁTÉK VÉGE KICSIT MÁSKÉPP - JÁTÉKVARIÁCIÓ

Választhatjátok a játék befejezéséhez a következő variációt:

A **játék akkor ér véget**, amikor az egyik játékosnak sikerül 12 győzelmi pontot megszereznie és legalább 1 teljesített felfedezőút fekszik előtte. A folyamatban lévő kört a játékosok itt is végigjátsszák. A győztes az a játékos lesz, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte és legalább 1 felfedezőutat teljesített. Az egyenlőségre vonatkozó szabályok itt is változatlanul érvényben vannak.

## A SZEMÉLYEK KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEI

A személyek különleges képességei a kártyáik felső harmadán láthatóak. A győzelmi pontértékük a jobb felső sarokban lévő pajzson áll. Amikor egy játékos sorra kerül, függetlenül attól, hogy aktív játékos vagy, inaktív, mindig használhatja a birtokában lévő személyek különleges képességeit. Ha egyfajta személykártyából több is van egy játékosnál, akkor az azonos személyek képességei összeadódnak. Például akinek **2 kisasasszonya** van, az 2 arannyal olcsóbban bérelhet fel bizonyos személyeket.

### Lelkész, Kapitány, Telepes (fajtánként 5x) Ezermester (3x)



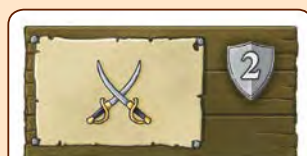
Ahhoz, hogy egy felfedezőútra mehess, ezeket a személyeket kell beadnod. A különleges képességük háttérét adó zászló kicsit sötétebb színű. Az ezermestert jokerként használhatod. Beadhatod öt Lelkész, Kapitány, vagy Telepes helyett.

### Kereskedő (színenként 2x)



A játékos eggyel több aranyérmét kap minden olyan a készletében lévő kereskedő után, amelyiknek a színe megegyezik a felvett hajó színével.

### Matróz (10x) / Kalóz (3x)



Ezekkel a kardokkal lehet a hajókat elűzni (lásd Felfedezés fázisban).

### Admirális (6x)



Az a játékos, aki egy kör *Kereskedés és felbérlet* fázisában kártyát választ és 5 kártyánál több van a kikötőben, az Admiráliként 2 aranyérmét kap a közös készletből.

### Félkegyelmű (5x)



Az az inaktív játékos, aki egy kör *Kereskedés és felbérlet* fázisában kártyát választhatna, de nincs kártya a kikötőben, az Félkegyelműnként 1 aranyérmét kap a közös készletből. Ha nem kerül sor a körben a *Kereskedés és felbérlet* fázisra, akkor minden játékos, annyi aranyérmét kap, ahány Félkegyelműje van.

### Kormányzó (4x)



Az az aktív játékos, aki egy kör *Kereskedés és felbérlet* fázisában kártyát vesz el a kikötőből, eggyel többet vehet el minden Kormányzója után. Az inaktív játékos a szokott módon minden elvett kártyáért 1 aranyat fizet az aktív játékosnak.

### Kisasasszony (4x)



A személyek felbérletének költsége kisasszonyonként 1 aranyérmével kevesebbe kerül. Egy személy felbérletének költsége soha nem lehet kevesebb, mint 0.

## CREDITS

**Tervező:** Alexander Pfister  
**Illusztráció:** Klemens Franz  
**Grafika tervezés:** Hans-Georg Schneider és Klemens Franz  
**Megvalósítás:** Klaus Ottmaier

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100.  
e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
[www.piatnikbp.hu](http://www.piatnikbp.hu)

© 2016 Pegasus Spiele GmbH  
Németország  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

Minden jog fenntartva.

A szabálykönyv, a játékelemek vagy illusztrációk felhasználása csak előzetes engedéllyel lehetséges.



**Pegasus Spiele**