

Gyönyörű naplementék, titokzatos növény- és állatvilág, a levegőben a legfinomabb fűszerek illatával – a Távols-Kelet mindig is mágikusan vonzotta a kalandorokat, felfedezőket és kereskedőket. Úgy 400 évvel ezelőtt különböző nemzetiségű kereskedők társaságokat alapítottak, hogy nagy

# BATAVIA

## Szabályok

hajóflottákat indítsanak útnak a Távols-Keletre. Ezek az utak busás nyereséggel kecsegtettek, hiszen az olyan fűszerek mint a bors, vagy a szerecsendió a szó szoros értelmében a saját súlyukat érték aranyban.

### A játék tartozékai

- **1 játéktábla** – ami Ázsiát, a Kelet-indiai Társaságok célpontját mutatja a játékmezőkkel, ahová a társaságok a kereskedelmi ügynökségeiket fogják helyezni.



- **35 kereskedelmi ügynökség** – mindegyik egy társaság zászlóját és egy árutípust mutat.



- **1 céllapka** – az 5 társaság zászlójával
- **1 dobókocka**
- **75 váltópénz** – fizetési eszközként szolgál a hajójegyek árverésénél. Értéke "1".

A váltópénz már több mint ezer éve a kereskedők által elfogadott fizetőeszköz.



- **1 szabályzat**

- **60 áru** – 5 színben 12 láda



- **5 kereskedőbábú**



- **5 jelzőkő** – a játékosok aranykészletét jelöli.



- **110 hajókártya** – minden hajókártyán az 5 Kelet-indiai Társaság egyikének a zászlója van.



A társaságok nemzetisége (balról jobbra):  
Anglia – Dánia – Franciaország – Hollandia – Svédország

- **1 hajó** – a kezdő játékos bábuja

- **1 ágyú** – jelöli a kirakott hajókártyák számát



- **5 hajókocka** – a fekete kockák mindegyikén egy társaság zászlója. Ezekkel jelölik egy társaság kiterített hajókártyáinak számát.



- **5 pecsét** – minden társaságnak van egy pecsétje. Ezzel jelölik, hogy melyik játékos rakta ki egy társaság legtöbb hajókártyáját.



## A játék előkészítése

### A játéktábla és a kereskedelmi ügynökség lapkái

A játéktáblát kiterítjük, a céllapkát a megfelelő mezőre helyezzük.

A kereskedelmi ügynökségek lapkáit kiválogatjuk társaságok (zászlók) szerint, megkeverjük és lapjukkal lefelé csoportokba helyezzük.

Ezután elveszük minden ügynökség felső lapkáját, megkeverjük és lefordítva az első mezőkre (1- 5) helyezzük.

Ezután vesszük a következő 5 lapkát, megkeverjük és a következő 5 mezőre helyezzük. Ezt addig folytatjuk, míg minden mezőre kerül egy lapka.

Ezután az első 10 mezőn lévő lapkákat (1-10 mező) felfordítjuk.

### A játék gyors kezdetű változata

Ha gyorsabban akarjuk megkezdeni a játékot, játszhatunk felfordított kereskedelmi ügynökség-lapkákkal.

Ehhez letesszük a lapkákat a számozásnak megfelelően a játéktábla 1-35 mezőire.

Ebben az esetben nem fordítjuk fel sorra a lapkákat, de a többi szabály változatlan marad.



Az arany jelzősáv a játékosok jelzőköveivel

7 raktár a 7 különböző árutípusnak: tea, gyapot, porcelán, selyem, gyömbér, szerecsendió és bors

35 játékmező a kereskedelmi ügynökségek lapkáinak - a játék elején az első 10 lapka fel van fordítva, a többi lefordítva marad.

A jobb áttekinthetőségért a lapkákat helyezzük mindig zászlóval lefelé.

Kezdő mezők a kereskedőbábuk számára

Célmező

A hajóskála mutatja a kiterített kártyák számát

Jelzőkövek:

ágyú – és hajókövek - a hajóskála "0" mezőjén, a társaság pecsétje és a hajó a játéktáblán

### A hajókártyák és a többi tartozék

A hajókártyákat megkeverjük és minden játékos kap 10 kártyát. A maradék kártyák alkotják a paklit.

Ezen kívül minden játékos kap: **1 kereskedőbábút, 12 árut (ládát), 1 jelzőkövet és 15 váltót.**

Mindenki elhelyezi a jelzőkövet az arany jelzősáv kezdő mezőjére és a kereskedőbábút a startmezőre az első kereskedelmi ügynökség-lapka elé.

Az **ágyút** és az **5 hajóköckét** a játéktábla hajóskálájának "0" mezőjére helyezzük.

Készenlétbe helyezzük az **5 társaság pecsétjét** és a **hajót**. A legidősebb játékos a licitáló, elsőnek dob és vezeti az árverést.

Megjegyzés: ha 5-nél kevesebb játékos játszik, a fölösleges tartozékokat félretesszük.

## A játék célja

A játékosok kerskedőként Ázsia szerte látogatásokat tesznek az 5 Kelet-indiai Társaság kereskedelmi ügynökségein. Minden kereskedelmi ügynökség más-más árucikket árul, amit a látogató megvehet.

Akinek a megfelelő hajókarttyája van, az utazhat a társaságok hajóin a kereskedelmi ügynökségekhez.

Aki a legjobban jövedelmező áruval rendelkező ügynökségeket keresi fel és a legtöbb árut gyűjti raktárába, a játék végén aranytallérokat kap.



## A játék menete

A játék azonos lefolyású menetekben folyik, minden játékos részt vesz a hajókarttyák és a játékezdő kő licitálásán. Ezután sorra lép minden játékos.

- A. Hajókarttyák árverése
- B. A játékosok akciói

- 2 hajókarttyát húzunk a pakliból vagy
- hajókarttyákat játszunk ki

### A. Hajójegyek árverése

Az árverésvezető egyszer dob és a dobás számának megfelelő számú hajókarttyát fordít fel a pakliból.

Ezután a kártyákat "csomag"-ként bocsátja árverésre és a legtöbbet ajánló játékos nyitja a következő menetet. Az árverésvezetőtől balra ülő játékos licitál elsőnek. Az első tét nagyságát a játékos határozhatja meg. Licitálni váltóval licitálnak, minden váltó értéke "1".

A játékosok sorra megteszik az ajánlataikat, minden ajánlat nagyobb kell, hogy legyen az előzőnél. Aki nem tud vagy nem akar licitálni, az passzolhat, de az adott menetben már nem licitálhat többet.

A licitálás addig folytatódik, ameddig csak egy játékos marad.

A nyertes úgy fizeti ki a licitált összeget, hogy a megfelelő számú váltót egyenként szétosztja a játékosok között, balról kezdve. Saját magának nem fizet!

*Megjegyzés: előfordulhat, hogy a végső licit váltóinak száma nem osztható a többi játékos számával. Ilyenkor a maradék váltót mindig a második legnagyobb licitáló kapja meg.*

*Példa: 4 játékos - Ádám, Sári, Laci, Éva*

Ádám: 4, Sári: passz, Laci: 6, Éva: 10  
Ádám: 11, Sári: passz, Laci: passz, Éva: passz.

*Ádám nyerte a kártyákat 11 váltóért. Mivel 11 nem osztható 3-mal, ezért Sári kap 3-at, Laci 3-at és Éva 5-öt, mivel övé volt a második legnagyobb licit.*

Ezután megkapja kezdőkőnek a hajót és kezébe veszi az árverésen nyert hajókarttyákat.

A játékosok állandóan tisztán kell, hogy lássák egymás kezét, azt, hogy kinek hány kártyája van.



*Példa: az árverésvezető egy 3-ast dobott és két angol, meg egy svéd kártyát fordított fel. Ez a három kártya "csomagként" kerül licitálásra.*

*Megjegyzés: ha a játék folyamán elfogynak a hajókarttyák a pakliból, a dobott kártyákat újrateverjük és az új pakliból húzunk.*



*A játékosok váltóban licitálnak.*

*A saját váltók számát titokban tarthatjuk.*

*Megjegyzés: az első licitáló passzolhat és így kiszállhat az árverésből. Ha minden játékos passzol, akkor a megfordított hajókarttyák a következő menetig az asztalon maradnak. Ezeket újralicitáljuk, együtt a következő kártyákkal. A kezdő játékos nem változik. Ha ez a játék első menetében történik, akkor az árverésvezető lesz a kezdő játékos.*

*Mindenki tetszőleges összeget licitálhat, de nem többet mint amennyi váltója van!*

*Amennyiben valaki nagyobb licitál, mint ahány váltója van, és neki kellene megvennie a kártyákat, akkor szét kell osztania a licitálók között a váltóit és a licitet újra meg kell tartani!*

*Egy 3 hajókarttyából és a hajóból (a kezdőkőből) álló csomag.*



## B. A játékosok akciói

A játékosok, élükön a kezdő játékosal sorra lépnek. Minden játékos választhat **egy**et a következő akciók közül:



### Hajókártyák húzása

A hajókártya pakliból a játékos kihúzza a **két** legfelső kártyát és kézbe veszi őket. Ezzel az akció be is fejeződött.

### Hajókártyák kijátszása

A játékos hajókártyákat játszik ki a kezéből és tesz le maga elé. Így mozgathatja a kereskedőbábuját egy lapkára, a kereskedelmi ügynökség-lapkákat és a hozzájuk tartozó árut kaphat. Az árukat a saját ládájuk jelöli a megfelelő raktármezőben.

Sorrendben a következő lépéseket végzi el:

1. Kiteríti a **hajókártyákat**
2. Mozdítja a **kereskedőbábút**
3. A **kereskedőlapkát** átválthatja aranyra

#### 1. A hajókártyák kiterítése

A játékos tetszőleges számú hajókártyáját teríti ki maga elé (de legalább 1 kártyát) és annyi társaságét, ahányat akar, felfelé fordítva. Az áttekinthetőség érdekében a kártyákat szét kell válogatni társaságonként.

Itt a következő szabály érvényes:

A kiterített kártyák segítségével az 5 társaság legalább egyikében többséget kell szereznie, vagy az akció kezdetén (1. eset), vagy a kártyák kiterítése után (2. eset).

#### 1. eset:

Már az akció elején a játékosnál van egy (vagy több) társaság kártyáinak a többsége. Ezután kijátszhat legalább egy kártyát, akármelyik társaságtól. A játékos több kártyát is kijátszhat és több társaságban is kialakíthat többséget.

#### 2. eset:

Az akció kezdetén a játékosnak egyik társaság kártyáiból sincs többsége; ekkor a megfelelő kártyák kijátszásával legalább egy társasági többséget kell kialakítson. Természetesen kijátszhat további kártyákat, hogy több társaság kártyáiból alakítson ki többséget.



#### 1. eset:

*A játékosnak már megvan a dán többsége és egy tetszőleges kártyát játszik ki.*



*Megjegyzés: egy játékosnak akkor van többsége ha az adott társaság hajókártyáiból több kártyája van kiterítve mint bármelyik más játékosnak. Egyenlő számú kártya nem számít többségnek!*



#### 2. eset:

*A játékosnak még egy kártyából sincs többsége, de kijátszik egy dán kártyát és így megszerzi a dán többséget.*



*Akinek nincs többsége és nem is tud többséget elérni, az nem játszhat ki kártyákat, hanem a másik akciót kell választania (kettőt húz).*

A játék folyamán jelöljük a kijátszott kártyák számát, mert egy bizonyos szám felett bekövetkezik egy **kalóztámadás** és a kiterített kártyák elveszhetnek.

Minden kijátszott hajókártyáért egy mezővel előbbre visszük az **ágyút** a skálán. Ha összesen több mint 25 kártya van kiterítve, akkor az ágyú a skála utolsó mezőjén (25) marad. Ezen kívül az adott társaságok hajókockái is lépnek előre egy mezőt minden kijátszott kártya után.



Minden hajókocka a hajó jelzősávon azt mutatja, hogy az adott társaságnak hány hajókártyája van kiterítve a játékosok előtt. Az ágyú mindig azt mutatja, hogy összesen hány hajókártya van a játékosok előtt kiterítve. Ajánlott, hogy a játékosok egyike kezelje a jelzőköveket a hajójelző sávon.

Ha egy játékos többséget szerez egy társaság kiterített hajókártyáiból, akkor a játéktábláról (vagy egy másik játékostól, aki előzőleg azt birtokolta) elveszi a megfelelő társaság pecsétjét és leteszi kiterített kártyái mellé úgy, hogy mindenki lássa.

Ha egy játékos egy adott társaság hajókártyáiból ugyanannyi hajókártyát terít ki, mint a társaság pecsétjének eddigi birtokosa, akkor a pecsét visszakerül a játéktáblára, mert jelenleg egyik játékosnak sincs többsége az adott társaságnál.

## 2. A kereskedő bábu mozgatása

A játékos most mozgathatja a kereskedőbábút egy olyan kereskedelmi ügynökség-lapkájára, amely társaság pecsétje nála van (és kijátszott legalább egy kártyát az adott társaságtól). Arról a mezőről, ahová lépünk, levesszük a kereskedelmi ügynökség-lapkát és letesszük helyette a kereskedőbábút.

Ha egy játékosnál több társaság pecsétje is van, akkor szabadon választhat, mely társaság lapkáját veszi el.

A bábukat mindig a céllapka irányába mozgatjuk. Egy kereskedő soha nem mozoghat visszafelé!

A bábuval való lépéskor az üres mezőket, a többi társaság kereskedelmi ügynökség-lapkáit, illetve a többi bábút egyszerűen átugorjuk.

Az olyan kereskedelmi ügynökség-lapkák, melyek mellett elhaladtunk, a játék végéig a helyükön maradnak és nem befolyásolják a játék menetét.



**Példa:**

Hanna a soron következő játékos és kijátszik 4 holland és 2 francia hajókártyát. A holland hajókocka "4", a francia hajókocka "2" mezővel kerül előbbre. Az ágyú összesen "6" mezőt lép előre.



A társaság pecsétjével jelzi a játékos, hogy az adott társaság kiterített hajókártyáiból neki van többsége.



**Példa:** a játékos birtokolja a holland társaság pecsétjét, ezért a következő holland kereskedelmi ügynökségre lép.

A kereskedelmi ügynökség-lapka, amelyet a játékos éppen megszerzett, meghatározza az árut, amit a játékos a raktárba tesz, és a társaságot, ahonnan az áru származik.

Amikor a játékos megszerzi az “áru”, az egyik saját **ládáját** leteszi a megfelelő társaság négyzetére, a megszerzett árucikk raktárában.

Ha egy kereskedőbábu elérte az utolsó 5 nyitott kereskedelmi lapka egyikét, akkor megfordítjuk a játéktábla **következő 5 lapkáját**.

### 3. A kereskedelmi ügynökség-lapkák aranyra váltása

A játékosnak el kell döntenie, hogy beváltja-e aranyra az éppen megszerzett lapkát (egyedül, vagy az eddig szerzett lapkákkal együtt), vagy megtartja és kirakja őket maga elé.

A **beváltás feltétele**, hogy az új lapka egy olyan társaság lapkája legyen, aminek más lapkáját a játékos jelenleg nem birtokolja!

A beváltáskor leadja minden birtokolt társaság 1 kereskedelmi ügynökség lapkáját. A beváltott lapkák többet nem vesznek részt a játékban. A be nem váltott lapkákat a következő beváltáskor lehet majd felhasználni.

A beváltott kereskedelmi ügynökség-lapkák számától függően a játékos a következő mennyiségű aranyat kapja:

egy ügynökség 1 lapkája .....	1 arany,
két ügynökség 1-1 lapkája .....	3 arany,
három ügynökség 1-1 lapkája .....	6 arany,
négy ügynökség 1-1 lapkája .....	10 arany,
öt ügynökség 1-1 lapkája .....	15 arany.

A megszerzett aranytallérok számát a játéktáblát szegélyező aranyjelző sávon jelzik a játékosok jelzőköveivel.



*Példa: a dán kereskedelmi ügynökségtől a játékos “selyem” árut szerzett és ezt egy saját láda elhelyezésével jelzi a selyemraktár dán négyzetén.*

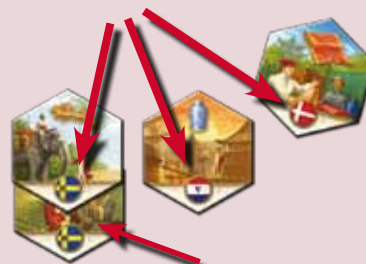
**Megjegyzés:** a játék másik, kezdő változatában **minden lapka nyitott**, így ez itt nem érvényes.

*Példa: Hannának 4 különböző társaság kereskedelmi ügynökség-lapkája van, csak az angol Kelet-indiai Társaságtól nincs lapkája. Ha egy új lapkát szerez, azt csak akkor tudja aranyra beváltani, ha az egy brit lapka. Ha nem, akkor meg kell tartania az összes kereskedelmi ügynökség-lapkáit és nem tudja azokat aranyra váltani.*

*Megjegyzés: a lapkákra rajzolt árucikkeknek itt nics szerepe.*



*Példa: egy játékos egy dán kereskedelmi ügynökség-lapkát szerez. Még ettől a társaságtól nincs lapkája, ezért úgy dönt, hogy beváltja az összegyűjtött lapkáit (3 különböző társaságtól) amiért 6 aranyat kap, amit a játéktáblán bejelöl.*



*Egy svéd lapkája megmarad, amit egy későbbi beváltásnál felhasználhat.*



Rögtön egy játékos lépése után következhet egy kalóztámadás.

## Kalóztámadás



Minél több hajókártyát játszunk ki, annál nagyobb a kalóztámadás veszélye.

Ha az ágyú eléri vagy túllépi a “21”-es mezőt (3 játékos esetén) illetve a “25”-ös mezőt (4-5 játékos esetén), a kalózok megtámadják a legnagyobb Kelet-indiai Társaságot és elsüllyeszti a hajóit.

Ilyenkor amelyik társaságnak a legtöbb hajókártyája van kiterítve a játékosok előtt, annak a társaságnak az **összes kiterített hajókártyája** begyűjtésre kerül és azokat félretesszük. (A hajósávon lévő hajókockáknak köszönhetően könnyű megállapítani, melyik társaságot éri a kalóztámadás).

Ha több társaság érintett, akkor az összes érintett társaság hajókártyáit be kell gyűjteni. A begyűjtött kártyák alkotják a paklit.

Egy kalóztámadás **után** megszámloljuk az összes megmaradt kiterített kártyát és az ágyúval megfelelőképpen jelöljük a hajóskálán. A kalóztámadást elszenvedett társaság hajókockája a jelzősáv “0” mezőjére kerül.

Ezután a következő játékos van soron.

Ha már minden játékos akcióba lépett, akkor egy új menet kezdődik a hajókártyák licitálásával. A kezdő vezeti az árverést.

*Megjegyzés: az ágyú és a hajókockák mozgatásával követhető, hogy a játékosoknál összesen és társaságonként hány kártya van kiterítve. A jelzőkockák állása egyszerűen leellenőrizhető a kiterített kártyák megszámlolásával. Kétségek esetén mindig a kiterített kártyák száma a mérvadó! A kártyák megszámlolása után a helyükre igazítjuk a jelzőköveket.*



*Példa: az ágyú eléri a “25”-ös mezőt. Bekövetkezik a kalóztámadás. Pillanatnyilag a dán Kelet-indiai Társaságnak van a legtöbb hajókártyája kiterítve. Mind a 11 kártyát bevonjuk és a jelzőköveket ennek megfelelően újraigazítjuk.*

## A játék vége

Ha egy játékos a kereskedőbábu mozgatasakor már nem talál megfelelő kereskedelmi ügynökség-lapkát, ahová léphet, akkor a céllapkára lép és felveszi azt.

### Az aktuális menetet még végigjátszák.

Amikor egy játékos felvette a céllapkát, a kör még hátralévő játékosai (akik ebben a menetben még nem hajtottak végre akciót) csak akkor tudnak hajókártyákat kijátszani, ha azzal még, a megfelelő pecsét felhasználásával elérhetnek egy kereskedelmi ügynökség-lapkát. Ha ez **nem** lehetséges, akkor a játékos 2 **hajókártyát** húz a pakliból.

A menet befejezésével összeadjuk a pontokat és kezdődik a kiértékelés.

*Megjegyzés: az a játékos, aki a céllapkát felveszi, a maradék kereskedelmi ügynökség-lapkáit már nem válthatja aranyra.*



*Példa: Hanna (kék) a soronkövetkező játékos és dán hajókártyákat játszik ki. Csak a dán társaság pecsétje van nála. A kereskedőbábuja előtt nincs több dán kereskedelmi ügynökség-lapka és így a céllapkára lép. A céllapka 4 aranyat ér. Ha Hannánál lett volna a svéd pecsét is, akkor a svéd kereskedelmi ügynökség lapkájára kellett volna lépnie.*

## Kiértékelés








Minden játékos kiteríti a még kézben lévő hajókártyáit. Ezután a játék szabályainak megfelelően szétosztjuk a társasági pecsétet.

*Megjegyzés: a kiterített hajókártyák számától függetlenül ebben a fázisban már nem következhet be kalóztámadás.*

Az eddig (a kereskedelmi ügynökség-lapkák beváltása által) szerzett aranyakhoz hozzáadódnak a következő aranyak, amelyeket a sávon jelölünk:

- Aki a legtöbb árut helyezte el egy raktárban az a raktár árutípusától függően a következő aranyakat kapja:

(Ha több játékosnak egy raktárban ugyanakkora mennyiségű és típusú áruja van, akkor a zárójelben jelölt értéket kapják.)

						
Tea 10 arany (5 arany)	Gyapott 11 arany (5 arany)	Porcelán 12 arany (6 arany)	Selyem 13 arany (6 arany)	Gyömbér 14 arany (7 arany)	Szerecsendió 15 arany (7 arany)	Bors 16 arany (8 arany)

- A legtöbb váltóval rendelkező játékos **5 aranyat** kap. Egyenlőség esetén mindegyikük 2-t.



- A céllapkát felmutató játékos **4 aranytallért** kap.



- Minden társasági pecsét **2 aranyat** ér.



A legtöbb aranyat összegyűjtő játékos lesz a leggazdagabb kereskedő és ő nyeri meg a játékot. Lehet több nyertes is.



*Példa: a raktárban a "narancssárga" játékosnak van a legtöbb selyme, amiért 13 aranyat kap. Ebben a raktárban a többiek nem kapnak semmit.*



*Példa: a "piros", "sárga" és "kék" játékosnak ugyanannyi selyme van. Mindegyikük kap 6-6 aranyat.*



*Példa: a "sárga" és "kék" játékosnak van a legtöbb selyme. Mindketten 6-6 aranyat kapnak. A "piros" játékos nem kap semmit.*

## Egy játékmenet áttekintése

### A hajókártyák árverése

Az első játékos dob és amennyit dob, annyi kártyát fordít fel.

A legtöbbet licitáló játékos kapja meg a licitált hajókártyákat és a hajófigurát is, és ezek után ő kezdi a menetet.

### A játékosok akciói

Kezdve a kezdő játékosal, a játékosok sorra lépnek az óramutató járásával megegyező irányba és a következő akciókat hajtják végre:

Húznak 2 hajókártyát

vagy

Kijátszák a hajókártyákat mindig (legalább egyet) (a társasági pecsét birtoklása – 1. eset / megszerzése 2. eset - feltétel!) és megfelelően mozgatják a hajókockákat és az ágyút a jelzősávon, mozgatják a bábukat, elveszik a lapkákat, elhelyezik az árut a raktárban, megfordítják a következő 5 lapkát, és a lapkákat aranyra cserélik.

Lehetséges kalóztámadás (21 vagy 25 kirakott kártyánál). A játék abban a menetben fejeződik be, amikor egy játékos elveszi a céllapkát.



Minden jog fenntartva: Queen Games  
A termék kizárólagos magyarországi  
forgalmazója: M-Ágnes Bt.

[www.m-agnes.hu](http://www.m-agnes.hu)