

# David V.H. Peters és Harry Wu játéka, 2-5 játékos részére

Gazdag kereskedőcsaládok utaznak karavánjaikkal a Selyemút mentén azért, hogy jövedelmező üzleteket kössenek. A játékosok a kereskedők szerepébe bújva megpróbálnak a gazdag

# Samarikand

családokhoz beházasodni és átvenni az üzlet irányítását. Kinek sikerül a legtöbb kereskedelmi kapcsolatot kialakítania, és rátermettségét bizonyítva megszerezni a végső győzelmet?

## A játék tartalma

- **1 játéktábla** – ami egy térképet ábrázol játékmezőkkel. Azonfelül a játéktábla felső és alsó részein a 10 kereskedőcsalád családmezői vannak a hozzájuk tartozó különböző tárolókkal.



- **54 kereskedelmi kapcsolat-lapka** – 40 szürke és 10 sötét zöld, mindig családonként 5 db.



A kereskedelmi kapcsolat-lapkák hátlapja minden esetben 1 győzelmi pontot mutat.

- **33 árukártya és 33 árulapka** – rajtuk a játéktábla árucikkeinek illusztrációja.

Az áru neve

Minden árunak eltérő azonosítószáma van



Kártya előlapja

Kártya hátlapja

Az áru képe és helye a játéktáblán



Árulapka előlapja. Az áru képével és azonosítószámával.

Árulapka hátlapja. Minden esetben 1 győzelmi pontot mutat.

- **20 családlapka** – kereskedőcsaládonként 2.



- **120 tevé** – a 10 kereskedőcsalád színeiben, színenként 12.



- **4 áttekintőtábla** – áttekintést ad arról, hogy mely győzelmi pontok szerezhetőek meg.



- **75 Dirham** – a játékpénz, a következők szerint: 34 réz- (1-es érték), 28 ezüst- (2-es érték), 13 aranyérme (10-es érték).



- **1 játékszabály** • **1 vászonzsák** (két játékos esetén).

Megjegyzés: A két játékos részére vonatkozó játékszabály-módosítások a 6. oldalon olvashatóak!



## A játék előkészítése 3-5 játékos esetén

A **játéktáblát** fektessük az asztal közepére.

Állítsunk minden kezdőmezőre egy, a mezőnek megfelelő színű tevét. A fennmaradó **11 tevét** éppúgy, mint a **családlapkákat** a színeiknek megfelelő családok tároló mezőire kell tennünk.

Osszuk el az árulaplakát a játéktáblán a megfelelő árumezőkön.

Kezdőmező



Minden család kereskedelmi kapcsolatmezőjére egy paklit kell kialakítanunk, **4 szürke és 1 sötétzöld kereskedelmi kapcsolat-lapkából**. Minden így kialakított pakli legfelső lapja a sötét zöld legyen.

Az **árukártyákat** alaposan keverjük meg. Minden játékos **2 árukártyát** kap a kezébe. A megmaradt lapokból alakítsunk ki egy képpel lefelé fordított paklit.

Azonfelül **minden játékos** kap **10 Dirham** értékben érmét, ami a játékosok tulajdona.

A megmaradt érmékből alakítsunk ki egy pénzkészletet a játéktábla mellett.

Minden mezőn maximum 2 játéktárgy (teve) állhat. Ennek okán, a vízmezőkön 2 hajószimbólum van feltüntetve.



Közös pénzkészlet

Földmező

Kezdőmező

Árumező

Vízmező

A család szimbóluma

Családmező tároló-mezőkkel: Kereskedelmi kapcsolat-lapkák, családlapkák, tevék és érmék.

A mezőn látható még a kezdőmező szimbóluma és a hozomány összege, amit egy házasságkötés esetén kell fizetni.

## A játék célja

Egy kereskedőcsalád tagjaiként a játékosok beházasodnak gazdag kereskedőcsaládokba. Építik azok kereskedelmi útjait, árucikkeket gyűjtenek, és kereskedelmi kapcsolatokat

kötnék másik családokkal. Aki a játék végén a legtöbb győzelmi pontot szerzi kereskedelmi kapcsolatok kialakításával, árucikkek gyűjtésével, az lesz a játék győztese.

## A játék menete

A játék az óramutató járásával megegyező irányban halad – kiindulva a legfiatalabb játékosról. A soron lévő játékosnak a 2 lehetséges akció közül **kell választania** egyet:

- **Beházasodik egy kereskedőcsaládba,**
- **Meghosszabbítja egy család kereskedelmi útját**

Az akciók részletesen:

### Beházasodik egy kereskedőcsaládba

Ahhoz, hogy egy játékos beházasodhasson egy kereskedőcsaládba, vagyonából **ki kell fizetnie** az adott család mezőjén feltüntetett hozomány összegét. A pénzt a kiválasztott család „családi vagyona” mezőjére helyezi és elvesz **1 családlapkát**. Ezt leteszi maga elé. Ha **nincs** több családlapka, akkor ebbe a családba már **nem lehet beházasodni**.

**Fontos:** A játékosoknak a játék alatt tetszés szerinti mennyiségű családlapjuk lehet, azonban családonként csak **1 lapka**.

Most a játékos felhúzza a 3 legfelső árukártyát a lefordított pakliból, és a kézbe veszi őket. A játékosok kézben tartható lapjainak száma limitálva van, a játékosok számától függően.

#### Kártyalimit:

3 játékos .....	10 kártya
4 játékos .....	7 kártya
5 játékos .....	6 kártya

A kártya felhúzásakor a következőket kell figyelembe venni:

- A játékosnak **legalább 1 kártyát meg kell tartania**. A játékos tehát 0-tól 2 lapig dobhat el kártyákat; **ezek lehetnek olyan kártyák is, amelyek már a húzás előtt a kezében voltak**.
- A kártyák eldobása után a játékos kezében nem maradhat annál több lap, mint amennyit a kártyalimit megad.
- Abban az esetben, ha a játékos a **kártyalimitet** már az esküvő előtt **elérte**, nyugodtan beházasodhat egy családba, de **további árukártyát már nem húzhat**.

A dobott lapokból egy lefordított „dobó-paklit” kell képezni a játéktábla mellett.

Akkor, amikor elfogynak a húzó-pakli lapjai, a játékosok újakeverik a dobó-paklit és egy új, lefordított húzó-paklit alakítanak ki annak lapjaiból.

Megjegyzés: A játék alatt ügyelni kell a különböző pénzek: a családok vagyona, a játékosok pénze és a közös pénzkészlet elkülönített tárolására.



Egy családba történő beházasodáskor **ki kell fizetni** az adott család mezőjén feltüntetett összeget, és **el kell venni 1 családlapkát**.



3 kártya húzása és ...  
... 0, 1 vagy 2 eldobása.

**Példa (négy játékos esetén):** A soron lévő játékos 7 kártyát tarthat a kezében. Neki már van 5 kártyája, amikor még egyszer megházasodik. Mivel még nem érte el a kártyalimitet, felhúzza a húzó-pakli 3 legfelső lapját. Most legalább 1 tetszése szerinti lapot el kell dobni a kezéből, különben átlépi a 7-es kártyalimitet. Egy további házasság során már nem húzhat több kártyát.

Ha 2 kártyát tesz le, a kártyalimit alatt marad és a következő házassággal 3 új lapot húzhat.



## Meghosszabbítja egy család kereskedelmi útját

A játékos **1 vagy 2 mezővel** meghosszabbíthatja egy család kereskedelmi útját, melynek során ő 1 vagy 2 tevét állít ezzel a családdal szomszédos mezőkre. Ehhez a játékosnak birtokolnia kell ennek a családnak egy családlapkáját, és ennek a családnak rendelkezni kell elegendő tevével.

Egy **teve elhelyezése** során - függetlenül attól, hogy földmező vagy vízmező - a következő szabályokat kell követni:

- Egy teve mindig csak arra a mezőre tehető le, ami határos egy olyan mezővel, amin már egy ugyanolyanszínű teve áll.
- **Minden** mezőn maximum **2 teve** állhat. Ezeknek **nem lehet ugyanaz a színük**.

Ha a játékos **1 mezővel** hosszabbítja meg a kereskedelmi utat, akkor ez **ingyenes**. A játékos elvesz a család készletéből 1 tevét és elhelyezi azt.

Ha a játékos **2 mezővel** hosszabbítja meg a kereskedelmi utat, akkor ez az érintett családnak mindenesetben **1 Dirhamba** kerül, amit a játékosnak a család vagyontól vissza kell tennie a közös pénzkészletbe.

A játékos az eddig megismert szabályok szerint felállítja a második tevét a játéktáblára. A második tevét nem kell az első teve mellé helyezni. Mindkét tevének mindenesetben ugyanahhoz a családhoz kell tartoznia.

Ha egy családnak **nincsen** több **vagyona**, akkor csak **1 tevét** helyezhet le, tehát a kereskedelmi útja lépésenként már csak 1 mezővel bővíthető.

## Árumezők

Amikor a játékos egy tevét egy **szabad árumezőre** állít, a következő történik:

- A játékos elveszi a játéktábláról az árulapját és leteszi maga elé. A játék végén minden árulapka **1 győzelmi pontot** ér.
- Ha a játékosok közül az egyiknek birtokában van (ez az éppen soron lévő játékosra szintén érvényes) olyan **árulkártya**, ami megfelel az árumezőnek, most **eladhatja** azt. A játékos felfordítva leteszi maga elé az árulkártyát, amiért azonnal **3 Dirhamot** kap a közös készletből. A kártyát nem lehet újra a kézbe visszavenni, de a **kártyalimit** betartásakor továbbra is **figyelembe kell venni**. Figyeljünk arra, hogy a játék végén az **eladott árulkártyák után nem jár pont**.

Ha a játékos egy **foglalt árumezőre** tesz tevét, **nem kap árulapját**. Azonfelül, a mezőnek megfelelő árulkártya tulajdonosának most **nincsen lehetősége eladni** ezt az árulkártyát (erre akkor volt lehetőség, amikor ezt a mezőt elsőként foglalták el).

*Megjegyzés: Erre az akcióra az első körben nincsen lehetőség, mivel először is a család tagjává kell válni ahhoz, hogy a család kereskedelmi útjának meghosszabbításába kezdhesünk.*



*Példa: „Andor” a Levanten család tagja és a család kereskedelmi útját 2 mezővel akarja meghosszabbítani. Elvesz a család vagyontól 1 Dirhamot és beteszi azt a közös pénzkészletbe. Végül elvesz a család tevékészletéből két tevét, amelyek közül egyet egy szomszédos földmezőre, egyet egy szomszédos vízmezőn álló hajóra állít.*

*A kereskedelmi út 1 mezővel történő meghosszabbítása ingyenes.*



*Megjegyzést: Egy játékos dönthet úgy is, hogy nem adja el a tulajdonában lévő árulkártyát, mivel az a játék végi értékeléskor akár 8 győzelmi pont is hozhat.*



*Példa: „Andor” volt az első, aki egy tevét tett a „gyémánt-22” mezőre, ezért megkapja az ott fekvő árulapját, amit maga elé helyez. Azonfelül a játékos birtokában van a gyémánt árulkártya. Ezt nem szeretné eladni, inkább megtartja a kezében.*

## Új kereskedelmi kapcsolat két kereskedőcsalád között

Ha egy játékos egy tevét egy olyan **földmezőre** tesz, amin már egy másik család tevéje áll, akkor ezáltal létrejön egy **új kereskedelmi kapcsolat** a két kereskedőcsalád között. Ebből a szempontból nem számít, hogy ez árumező vagy egy család kezdőmezője.

**Vízmezőkön nem lehet** a családok között **kapcsolatot kötni**. Az odaállított tevék elhaladnak egymás mellett anélkül, hogy találkoznának.

Az **első** kapcsolatból mindkét család hasznot húz. Az aktív család tagjai (az a család, akinek a tevéjét éppen lehelyezték) és a passzív család (az a család, akinek tevéje már a mezőn állt) **prémiumot** kapnak.

Az **aktív** család családlapkáinak minden tulajdonosa **3 Dirhamot** kap a közös készletből; a **passzív** család tagjai **1 Dirham** prémiumot kapnak. Ha a játékos mind a két családnak a tagja, akkor megkapja mindkét prémiumot.

Ráadásul, a játékos (aki az új kereskedelmi kapcsolatot kialakította) magához veszi a **két érintett** család **legfelső** kereskedelmi kapcsolat-lapkáit. Minden lapka a játék végi értékeléskor 1 győzelmi pontot ér.

*Két család között csak az 1. kapcsolatért jár a prémium és a kereskedelmi kapcsolat-lapka. E két családnak egy másik, későbbi találkozása már nem eredményez prémiumot.*

Akkor, amikor az éppen soron lévő játékos lépését befejezte, ellenőrizni kell azt, hogy a két játék végét kiváltó feltétel közül nem teljesült-e valamelyik. Ha egyik sem teljesült, akkor a következő játékos kerül sorra, az óramutató járásával megegyező irányban.

## A játék vége

A játék **azonnal** véget ér, ha a következő két feltétel közül az egyiket teljesítik:

- **Minden család legalább egy kapcsolatot kötött.**  
Tehát nincsen több sötétzöld kereskedelmi kapcsolat-lapka a játéktáblán.
- Vagy
- **Egy család 5 másik családdal kapcsolatot kötött.**  
Tehát ennek a családnak nincsen több kereskedelmi kapcsolat-lapkája a játéktáblán.

A kört **nem** játsszák végig. Kezdetét veszi az

**Értékelés...**



*Példa: „Andor” a Byzant család tagjaként új kereskedelmi kapcsolatot köt a Levanten családdal. Elvesz 1 tevét a Byzant család készletéből és egy olyan mezőre állítja, amin egy piros teve áll. Ezért 3 Dirham prémiumot kap a közös pénzkészletből. „Bea” a Levanten család tagja, így 1 Dirham prémiumot kap.*

*„Andor” még elveszi a legfelső kereskedelmi kapcsolat-lapkát az arab és a perza családtól, és mindkettőt maga elé teszi. A lépése ezzel véget ér.*

## Értékelés

A játékosok a következőkért kapnak győzelmi pontokat:

- Árukártyák
- Árulapok
- Kereskedelmi kapcsolat-lapok
- Pénz.

### Árukártyák

Azokat az árukártyákat, amiket a játékosok még a kezeikben tartanak, felfedik és értékelik.

A játékosok győzelmi pontokat kapnak (P) minden **saját** árukártyáért, **aminek az árumezőjén tevé áll:**

- Árumezők tevé nélkül ..... 0 P
- Egy idegen család minden tevéje után ..... 1 P
- A saját család minden tevéje után ..... 4 P

### Árulapok

Minden összegyűjtött árulapka után ..... 1 P

### Kereskedelmi kapcsolat-lapok

Minden kereskedelmi kapcsolat-lapka után ..... 1 P

### Pénz

Minden Dirham után ..... 1 P

(Az értéket a rajtuk feltüntetett értéken kell számolni.)

A játékosok összegzik a győzelmi pontjaikat. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Egyezőség esetén minden érintett játékos nyer.



*Andornál van a Len áru-kártya, ezért 5 győzelmi pontot (P) kap: 4 P a rajta levő piros tevéért, mert nála van egy piros családlapka, és csak 1 P a sárga tevéért, mert nincs sárga családlapka.*

*Megjegyzés: A győzelmi pontokat pénzben is ki lehet fizetni. Ez megkönnyíti a végső elszámolást!*

*Megjegyzés: Azok az árukártyák, amik a játék folyamán 3 Dirham áron eladásra kerültek, már nem értékelhetők.*



*Ezzel a táblázattal a győzelmi pontok nagyon könnyen meghatározhatóak. A tábla előoldala megmutatja az árukártyáért kapható győzelmi pontokat. A hátoldalán egy áttekintés látható a további győzelmi pontokat hozó játékelemekről.*

## Játékszabály módosítások 2 játékos részére

### A játék előkészítése

A **kártyalimit** két játékos esetén **10 kártya**.

Minden családból csak **1 családlapka** helyezünk a játéktáblára. A **megmaradó lapkákat** tegyük a vászonzsákba. A játék további előkészületei azonosak.

### A játék menete

Minden alkalommal, amikor egy játékos beházasodik egy családba, lépése végén húz egy családlapka a vászonzsákból.

- Ha egy olyan család egyik családtagját húzza ki, amelyikbe **még nem volt beházasodás**, a lapka teljesen **kikerül a játékból**. Ezt mindkét játékos számára jól látható módon képpen felfelé kell letenni.
- Ha egy olyan család egyik családtagját húzza ki, amelyenbe **már volt beházasodás**, a lapka a megfelelő család mezőjére kell tenni.

Ilyen módon, néhány család számára két családlapka is bekerülhet a játékba.

**Fontos:** Két játékos esetén a játékosok kétszer házasodhatnak be egy olyan családba is, amilyen családlapka már van a birtokukban! A második házasság ugyanabba a családba hasznos lehet, mert ilyen módon a családi vagyon megint feltöltődik.

Ha egy játékos birtokolja egy család mindkét családlapkáját, az árukártyák elszámolásánál és a kereskedelmi kapcsolatokért való prémium kifizetésénél minden esetben csak egyszeres összeget kaphat.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122  
email: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
Szarmazási hely: EU

