

BÁLNALOVASOK

Reiner Knizia játéka
Vincent Dutrait illusztrációival

2–6 játékos / 45 perc / életkor 8+

Bálnalovas vagy, a néped generációkon át harmóniában élt a bálnákkal, akik nagyban megkönnyítették az árukkal való kereskedést Jegesparton. Hatalmas kitüntetés, ha valaki bálnalovas lehet – ez a megtiszteltetés most téged ért, hiszen te lehetsz, aki bálnaháton útra kel, mielőtt beköszöntene a tél, ami minden előjel szerint a legzordabb lesz mind közül. A jég egyre csak vastagodik, a lovasok tehát elindulnak egy utolsó útra, hogy begyűjtsenek mindent, amire szükségük lehet a hosszú tél alatt, talán még pár értékes gyöngyöt is sikerül találni az út során...

A játék tartozékai:

- 137 lapka
 - 92 áru (hús, hínár, cserépedény, kagyló, kristály, gyöngy)
 - 24 hóvihar
 - 7 kezdő gyöngy (lila háttérrel)
 - 8 bónuszlapka, ami a *Mágikus bálnák* játékváltozathoz szükséges (lásd 4. oldal)
 - 6 bónuszlapka, ami *A klán rendelete* játékváltozathoz szükséges (lásd 4. oldal)

- 52 megrendelőkártya
- 67 érme (55x 1, 12x 5)
- 6 bálnalovas (az első játék előtt állítsátok a lapkákat a műanyag talpakba!)
- 1 játéktábla
- 1 húzózsák az áruknak

Reiner Knizia köszönetét fejezi ki minden játékesztelőnek, akik segítséget nyújtottak a játék fejlesztésében. Külön köszönet jár Iain Adamsnek, Sebastian Bleasdalenek, Draknak, Gavin Hamiltonnak, Ross Inglisnek, Kevin Jacklinnek és Dave Springnek.

Bálnalovasok ©2021 Dr. Reiner Knizia. Minden jog fenntartva.



Gyártó: Grail Games,
www.grail-games.com
info@grailgames.com.au
PO Box 4 Ashfield NSW 1800
AUSTRALIA

©2021 Grail Games
A *Bálnalovasok* logó a ©Grail Games tulajdona. The Grail Games goblet™ and ©Grail Games. Minden jog fenntartva! Kínában gyártva. Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére. Fulladásveszély!



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu, info@gemker.hu
P20210416

Előkészületek

1. Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére, ami Jegespartot és annak 8 kikötőjét ábrázolja. Minden játékos válasszon egy bálnalovast, aki kerüljön a Nap kikötőbe (sárga).
2. A lila hátállal rendelkező 7 kezdő gyöngylapkát, a kikötőtől kezdve, növekvő sorrendben tegyétek a megjelölt mezőkre (4 egyes, majd 2 kettes, végül a három gyöngyöt ábrázoló lapka legyen az utolsó).
3. Játékoszámtól függően az alábbi táblázat alapján tegyétek vissza a dobozba a megjelölt mennyiségű hóviharlapkát.

Játékosszám:	2	3	4	5	6
Visszakerül a dobozba:	0	2	4	6	8

4. Tegyétek az összes árut a húzózsákba, majd véletlenszerűen húzzatok árulaplákat a kikötőkben található áruknak fenntartott mezőkre. Az előkészületek során, ha 2 gyönggyel, 2 kristállyal vagy 3 áruval rendelkező lapkák kerülnek a három Nap kikötő utáni kikötőbe (Kardhal kikötő, Rája kikötő, Tengeri sün kikötő), azok kerüljenek vissza a zsákba, és húzzatok helyettük újakat. Amint a játéktáblát teljesen feltöltöttétek, helyezzék a játékban maradt hóviharlapkát az árukkal teli zsákba.
5. Keverjétek meg a megrendeléstártyákat, és mindenki kapjon 3 kártyát. Ezeket tartsátok titokban a többi játékos előtt, ameddig nem sikerült őket teljesíteni. A megmaradt megrendeléstártyák paklija kerüljön mindenki számára jól elérhető távolságba.



6. Minden játékos 3 db egyes értékű érmével kezdi a játékot. A többi érméből formáljatok egy készletet, ami szintén mindenki számára jól elérhető.
7. Tetszőlegesen válasszatok egy kezdőjátékost. A játék az óramutató járásával megegyező irányban halad.

A játék célja

A játékosok Jegespart mentén hajózva árukat vásárolnak és megrendeléseket teljesítenek. A megrendelések teljesítésével pénzhez jutnak, ezáltal még több árut szerezhetnek. Amikor egy bálnalovas elérte a partvidék végét, akkor vissza kell térnie a kiinduló ponthoz (Nap kikötő). A játék akkor ér véget, amikor minden gyöngy elkelt a Nap kikötőben. A legtöbb gyönggyel rendelkező bálnalovas megnyeri a játékot.

A játék menete

A játékosok a körükben 2 akciót hajtanak végre a lehetséges 5 közül. Ugyanaz az akció kétszer is választható!



Akciók:

- **A bálnalovas mozgatása:** Mozgasd a bálnalovasod egy mezővel előrébb Jegespart mentén (a Homár kikötő irányába). Amikor a bálnalovasod elérte az utolsó kikötőt, fordítsd meg, ezután a kiindulási pont (Nap kikötő) irányába fog mozogni. Amikor a bálnalovasod visszaért a Nap kikötőbe, ezt az akciót már nem választhatod.
- **Lapkavásárlás:** Vásárolj egy lapkát abban a kikötőben, ahol a bálnalovasod éppen tartózkodik. A lapkák költsége a játéktáblán látható. Az első lapka ingyenes, a következő 1 érmébe, az azután következő 2 érmébe kerül és így tovább. Minden általad megvásárolt lapkát helyezz magad elé képpel felfelé. Az érmék, amelyekkel fizetsz, kerüljenek vissza a közös készletbe. (A közös készletet bármikor használhatod váltáshoz, amikor szükséges.)
- **Pénzszerzés:** Vegyél magadhoz egy 1-es értékű érmét a készletből.
- **Megrendelések eldobása:** Eldobhatsz egy vagy több megrendelést a kezedből, amit már nem szeretnél teljesíteni. Ezek kerüljenek képpel felfelé a húzópakli mellé.
- **Megrendelések teljesítése:** Egy akcióként teljesíthetsz annyi megrendelést, amennyit szeretnél. Játssz ki a kártyát vagy kártyákat magad elé, majd sorban haladva tedd vissza a megrendelések kártyákon szereplő árukat vagy lapkákat (ami a kártyán fel van tüntetve) a dobozba. Figyelj arra, hogy az árukat a játék dobozába tedd vissza, és ne a húzószákból.
 - Minden teljesített rendelés után megkapod a kártyán feltüntetett számú érmét.
 - A kártyán feltüntetett gyöngyök a játék végén lesznek kiértékelve (tartsd az összes teljesített megrendelést egy képpel felfelé rendezett pakliba magad előtt).
 - *Megjegyzés: Minden megrendelést külön-külön, egyesével kell teljesíteni, az így beadott árukból nem szereshető visszajáró, minden többlet elvész.*
 - *Azt se felejtsetek el, hogy a szivárványkristályok dzsókernek számítanak, így bármilyen árut képesek helyettesíteni. Ha egy lapkán 2 ilyen kristály is található, az nem bontható szét, tehát csak egyfajta árutípusra lehet beváltani.*



Példa az árakra: Ebben a kikötőben a két húst tartalmazó lapka egy akcióért ingyen elvihető, a cserépedény lapka egy, a kristály kettő, a hínár pedig három érmébe kerül.



Ennek a megrendelés-kártyának a teljesítéséhez minden, a kártyán szereplő árutípusból legalább egyet kell beadni.



Ennek a megrendelés-kártyának a teljesítéséhez legalább 6 bármilyen árut kell beadni, ezek az áruk lehetnek azonosak, de lehetnek bármilyen kombinációban is.



Ennek a megrendelés-kártyának a teljesítéséhez 5 különböző lapkát kell beadni. Ennél a megrendelésnél mindegy, hogy mi van a lapkákon.

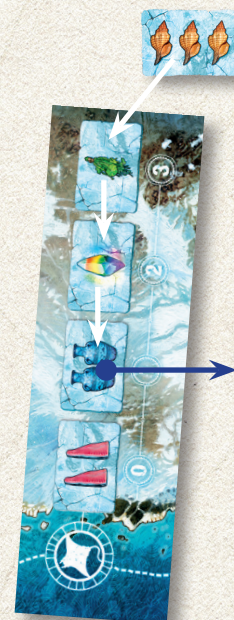
Készletek feltöltése:

Miután végrehajtottad mindkét akciót, töltsd fel az üresen maradt áruk helyét, majd húzz újabb megrendelések kártyákat, ha szükséges. Ezzel a fordulód véget ért, a következő játékos kerül sorra.

- **Laphúzás:** Ha teljesítettél vagy eldobtál megrendelések kártyákat, húzz annyit, hogy újra három legyen a kezedből. Ha a húzópakli elfogyott, keverjétek meg a dobópaklit egy új húzópaklit formálva.
- **Árulkák feltöltése:** Ha a körödben megvásároltál egy vagy több árulkát, akkor az akciód végrehajtása után fel kell töltened a megüresedett helyeket. Ehhez csúsztass minden lapkát a kikötő irányába, hogy kitöltsd a keletkezett hézagokat. Az így megüresedett helyekre, sorban haladva, húzzatok új árulkákat a húzószákból (az előkészületekkel ellentétben itt nincs egyéb megkötés, minden lapkát szabadon le lehet helyezni). Megjegyzés: abban a ritka esetben, ha a húzószák kifogyott, a táblán levő üres helyeket nem kell feltölteni, így azok üresek maradnak a játék végéig.



Hóviharlapkák: Ahogy halad előre a játék, az árufeltöltések során egyre több hóviharlapka fog előbukkanni a zsákból. Ezek a tél közeledtével egyre növekedő veszélyt jelképezik, amivel az utazás jár. A hóviharlapkákat nem lehet megvásárolni, így fokozatosan be fogják tölteni az „olcsó” helyeket a kikötőkben. A Nap kikötőben a játék elejétől fogva található egy hóviharlapka (rányomtatva a játéktáblára), így egyik kezdő gyöngy sem lesz olcsóbb 1 érménél.



Példa az árulkák feltöltésére: Ha az egyik játékos megvásárolja a cserépedény árulkát, akkor a kör végeztével a kristály és hínár árulkák lejjebb csúsznak, ezzel betöltve a megüresedett helyet. Ezután a húzószákból új lapka kerül a kikötőtől legtávolabb eső mezőre.

A játék vége

A Nap kikötő gyöngylapkái nem vásárolhatók meg a játék elején. Ezek csak akkor válnak elérhetővé, amikor a bálnalovasok visszatérnek a Nap kikötőbe. Amint a bálnalovasok visszatértek, megvásárolhatják ezeket a gyöngyöket a megszokott módon. A megüresedett helyeket itt is a korábban leírt lecsúsztatós módszerrel kell feltölteni, annyi különbséggel, hogy a fent megüresedett helyekre soha nem kerülnek új lapkák a zsákból.

A játék akkor ér véget, amikor az itt sorakozó 7 gyöngylapka mindegyike elfogyott.

Ezután minden játékos összeszámolja a gyöngyeinek számát az általa birtokolt lapkákon és a teljesített megrendelőkártyákon.

A legtöbb gyönggyel rendelkező játékos megnyeri a bálnalovasok versenyét. *Döntetlen esetén az a játékos győz, akinek több érméje maradt, ha még így is döntetlen áll fenn, akkor a legtöbb nem felhasznált árulapkával rendelkező játékos a győztes.*

Játékváltozatok

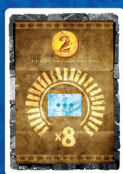
Sokszínűbbé tehetitek a játékot, ha használjátok az alábbi szabályokat és játékkiegészítőket.

A klán rendelete

Az előkészületek során véletlenszerűen sorsoljatok ki három (2–4 fős játéknál) vagy négy (5–6 fős játéknál) lapkát az alábbiakból, és képpel felfelé helyezzétek őket a játéktábla mellé. Mindegyik lapkán egy követelést láthattok a bálnalovas klánoktól. A legelső játékos, aki sikeresen eléri a követelésen található feltételt, megszerezheti a megfelelő lapkát. Az így megszerzett lapkákat a már teljesített megrendelőkártyáitokkal együtt gyűjtsétek. A lapkát megszerző játékos azonnal magához vesz annyi érmét, amennyi a kártyán látható, a gyöngyöket pedig a játék végén a megszokott módon pontozza.



Legyél az első, aki teljesít három megrendelést.
(+3 gyöngy)



Legyen 8 lapkád (áru/kristály/gyöngy).
(+2 érme)



Legyél az első, aki eléri a Homár kikötőt.
(+2 gyöngy)



Legyen 8 érméd.
(+2 gyöngy)



Legyél az első, aki megszerzett 8 gyöngyöt (kártyákon és lapkákon).
(+3 érme)



Legyen 3 darab 3 áruval rendelkező lapkád.
(+3 érme)

A mágikus bálnák

Ebben a játékváltozatban a bálnák különleges képességekkel látják el lovasaikat. Az előkészületek során, miután kiválasztottátok a kezdőjátékost, egy sorban helyezzétek az asztalra ezeket a lapkákat. Fordított sorrendben (a kezdőjátékos lesz az utolsó) válasszatok egy-egy képesség lapkát, ez kerüljön elétek egy mindenki számára jól látható helyre. A választás során egy játékos kizárólag az aktuális első 3 lapkából választhat (balról kiindulva). A ki nem választott lapkák visszakerülnek a játék dobozába.



A pénzszerzés akciót választva egy 1-es érme helyett két 1-es vehetsz magadhoz.



A körödben a bálnalovasod első mozgatása ingyenes.



A lapkavásárlás akciót választva nem csak egy, hanem bármennyi lapkát megvásárolhatsz abban a kikötőben, ahol a bálnalovasod áll.



A megrendelőkártyákat eggyel kevesebb áruval is teljesítheted.



Egy akcióként bármelyik két árulapkát felcserélheted abban a kikötőben, ahol a bálnalovasod áll.



A lapkáidon minden áru kristálynak (dzsókernek) is megfelel.



A lapkavásárlás akciót választva, a kikötőben, ahol a bálnalovasod áll, egy érméért megvásárolhatsz egy olyan lapkát, amin egy áru található, függetlenül annak áráról.



Három helyett hat megrendelőkártyát is tarthatsz a kezében. A játék elején húzz hat kártyát, és mindig ennyire töltsd fel a kezéd a játék folyamán.