A ZSÁKMÁNY

A TENGER LEGMERÉSZEBB FOSZTOGATÓINAK DÍJNYERTES JÁTÉKA
2–8 JÁTÉKOS SZÁMÁRA • 6 ÉVES KORTÓL

JÁTÉKSZABÁLY

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok arra törekednek, hogy a legtöbb aranyérmével rendelkezzenek, amikor a pakli elfogy és az egyik játékosnál már egy lap sem marad.

JÁTÉKELEMEK

25 kereskedelmi hajó - Az aranyérmék száma minden ilyen kártyán a hajó rakományának az értékét jelzi. A kereskedelmi hajók összesített értéke 100 arany, a következő eloszlásban: 5 db kettes, 6 db hármas, 5 db négyes, 5 db ötös, 2 db hatos, 1 db hetes és 1 db nyolcas értékű kereskedelmi hajó.

48 kalózhajó - 4 különböző színben fordulnak elő, és minden színből 12 db van. Különböző támadási erővel bírnak, ezt mindig a kártyán lévő koponyák száma mutatja meg. Egy szín értékei a következőképpen alakulnak: 2 db egyes, 4 db kettes, 4 db hármas és 2 db négyes értékű kalózhajó.

4 **kalózkapitány** (színenként 1db)

1 **admirális**

ELŐKÉSZÜLETEK

A játékot, amennyiben mindenki önmagáért harcol, 2-5 fő játszhatja, páros szövetségeket kötve pedig 4, 6, 8 játékos szállhat tengerre. A szövetséges játékszabályok a szabálykönyv végén olvashatók.

Keverjétek az összes kártyát egy pakliba és osszatok ebből minden játékosnak 6 lapot! A játékosok kézbe veszik a kapott lapokat, de a többiek elől titokban tartják, hogy mi van azokon. A többi lapot egy képpel lefelé fordított pakliként helyezzétek a játéktér közepére!

JÁTÉKMENET

Az osztótól balra ülő játékos lesz a kezdőjátékos, a játék menete pedig az óramutató járásával megegyező irányba zajlik.
Minden köröd elején vizsgáld meg a játékteret, hogy kiderítsd, sikerült-e elfognod a kereskedelmi hajók valamelyikét. (Lásd "kereskedelmi hajók elfogása" részt a másik oldalon.)

Ezt követően az alábbi akciók közül hajts végre EGYET:

- **Húzz egy kártyát** a pakliból!
- **Játssz ki** magad elé **egy kereskedelmi hajót!**
- **Játssz ki egy kalózhajót,** hogy megtámadj egy kereskedelmi hajót, vagy, hogy megerősítsd egy kereskedelmi hajó elleni támadásodat!
- **Játssz ki egy kalózkapitányt,** hogy megerősítsd egy kereskedelmi hajó elleni támadásodat!
- **Játszd ki az admirálist**, hogy megvédd a saját kereskedelmi hajódat!
- Amennyiben a fenti akciók egyikét sem tudod végrehajtani, **dobj el egy kártyát** a kezedből!

HÚZZ EGY KÁRTYÁT!

Vedd a kezedbe a húzópakli felső lapját, ezt követően a körödnek vége, a tőled balra ülő játékoson a sor.
Megjegyzés: *Bármennyi lap lehet a kezedben.*

JÁTSSZ KI EGY KERESKEDELMI HAJÓT!

Játssz ki a kezedből egy kereskedelmi hajót magad elé a játéktérre! A hajót helyezd úgy, hogy a hajógerinc (hajófenék) feléd mutasson. A hajód ezzel "tengerre került", innentől kezdve kalózhajók támadhatják meg azt. Ugyanakkor, ha a következő köröd kezdetéig senki sem támadja meg a kereskedelmi hajódat, azonnal elviszed a kártyát.

Megjegyzés: *Egyszerre több kereskedelmi hajód is lehet játékban.*

JÁTSSZ KI EGY KALÓZHAJÓT!

A kalózhajókkal lehet megtámadni a kereskedelmi hajókat. Amennyiben a következő köröd kezdetén a te támadási értéked (a kalózkártyáidon látható koponyák száma) a legmagasabb, sikeresen elfogtad a kereskedelmi hajót.

Ahhoz, hogy megtámadj egy kereskedelmi hajót, válassz ki egy kezedben lévő kalózhajót, és helyezd azt képpel felfelé egy játéktéren lévő kereskedelmi hajó mellé. A kalózhajót helyezd úgy, hogy a hajógerinc (hajófenék) feléd mutasson, ezzel jelezve, hogy te játszottad ki azt.

Egy kereskedelmi hajót több játékos is megtámadhat, még akár a kereskedelmi hajó kijátszója is, aki esetleg így kívánja megtartani azt. Amennyiben egy kereskedelmi hajót te támadsz meg elsőnek, bármilyen színű kalózhajót kijátszhatsz. Minden további játékos csak olyan színű kalózhajóval támadhat, amilyen még nem szerepel ennél a kereskedelmi hajónál.

JÁTSSZ KI EGY KALÓZKAPITÁNYT!

Minden különböző színű hajóflottához tartozik egy kalózkapitány is, amellyel megerősítheted egy kereskedelmi hajó elleni támadásodat. A kalózkapitányok különlegessége, hogy erősebbek, mint az összes többi kalózhajó együttvéve.

A kalózkapitányt képpel felfelé kell kijátszanod egy előző körben kijátszott, megegyező színű kalózhajódra. Amennyiben ugyanahhoz a kereskedelmi hajóhoz több kalózkapitány is kerül, a kalózkapitányt később kijátszó játékos nyeri a csatát.

Emlékeztető: *A korábbi körödben kijátszott kalózhajódra csak te játszhatod ki a megegyező színű kalózkapitányt.*

JÁTSZD KI AZ ADMIRÁLIST!

Az admirális ereje megegyezik a kalózkapitányok erejével, de kizárólag saját kereskedelmi hajó megvédésére játszható ki. Játszd ki az admirálist képpel felfelé egy saját kereskedelmi hajódra (letakarva azt). Amennyiben egy játékos sem támadja meg kalózkapitánnyal ezt a kereskedelmi hajódat a következő köröd kezdetéig, elviszed azt.

Például, ha kijátszottál egy kereskedelmi hajót, és az ellenfeled egy 4 koponyás kék kalózhajóval támadja meg azt, kijátszhatod az admirálist úgy is, hogy nem játszol ki előtte kalózhajót. Az admirális nyeri meg a hajót, hacsak az ellenfeled nem játszik ki a következő körében egy kék kalózkapitányt. Ebben az esetben ugyanis ő viheti el a kereskedelmi hajót, mivel mindig a legutóbb kijátszott kalózkapitány vagy admirális nyeri a csatát.

HOLTVERSENY A TÁMADÁSI ERŐK ESETÉBEN

Amennyiben egy kereskedelmi hajót több ugyanolyan erős kalózhajó-flotta támadott meg, játékban marad egészen addig, ameddig valamelyik játékos meg nem növeli a támadási erejét.

A támadási erődet úgy tudod növelni, hogy a későbbi köreidben vagy további ugyanolyan színű kalózhajókat játszol ki, vagy az eredetileg kijátszott kalózhajóddal megegyező színű kapitánykártyát játszol ki. Arra azonban ügyelj, hogy amennyiben két kalóz túl sokáig csatázik egy kereskedelmi hajóért, gyengébb kalózhajók is csatlakozhatnak a csatába, és végül akár meg is nyerhetik azt.

MEGJEGYZÉS: *A támadási erő értékét a kereskedelmi hajót támadó összes megegyező színű kalózhajón látható koponyák száma határozza meg.*

KERESKEDELMI HAJÓ ELFOGÁSA

Sikeresen elfogsz egy kereskedelmi hajót a köröd kezdetén, amennyiben:

- van olyan kereskedelmi hajód, amit a legutóbbi körödben játszottál ki, és egyetlen kalózhajó sem támadja azt, vagy
- bármelyik kereskedelmi hajónál elérted, hogy a tiéd a legmagasabb támadási erő (a legtöbb koponya, vagy a legkésőbb kijátszott kalózkapitány vagy admirális).

Minden megnyert kereskedelmi hajót gyűjts be egy képpel lefordított pakliba magad elé, majd a csatában érintett kalózhajókat, kalózkapitányokat és/vagy admirálist dobd el a húzópakli mellé egy felfordított dobópakliba.

A JÁTÉK VÉGE ÉS PONTOZÁS

A játék akkor ér véget, amikor a húzópakli teljesen elfogy és az egyik játékosnak már nem marad lap a kezében. A játéktéren maradt, el nem fogott kereskedelmi hajók a dobópakliba kerülnek.
Összesítsd az elnyert kereskedelmi hajókon lévő aranyérmék számát, majd abból vond ki a kezedben maradt kereskedelmi hajókon lévő aranyérmék számát. Aki ezután a legtöbb ponttal (aranyérmével) rendelkezik, nyert.

MEGJEGYZÉSEK

- Amikor a húzópakli elfogy, már csak lapot játszhatsz ki, vagy dobhatsz el, azonban kereskedelmi hajót sohasem szabad eldobni.
- Amennyiben nem marad lap a kezedben, de a húzópakliban még maradt kártya, a játék nem ér véget. A következő körödben húznod kell!

SZÖVETSÉGESEK JÁTÉKA

4, 6 vagy 8 fő számára. A játékosok kétfős csapatokként küzdenek egymás ellen.

A szövetségesek üljenek egymás mellé! Csak a saját kezedben lévő lapokat játszhatod ki, és nem cserélhetsz kártyákat a csapattársaddal. Ugyanakkor megnézheted a szövetségesed kezében lévő lapokat, megbeszélhetitek a közös stratégiátokat.

A játékosok a köreiket a rendes ülési sorrendben hajtják végre betartva a szokásos szabályokat a körükre vonatkozóan. Ugyanakkor az egy csapatba tartozó játékosok közül csak az első játékos ellenőrzi le a köre kezdetén, hogy sikerült-e kereskedelmi hajót elvinni. Emellett pedig te és a szövetségesed csapatként támadjátok a kereskedelmi hajókat, tehát nem külön-külön. Ez azt jelenti, hogy amennyiben a csapattársad megtámadott egy kereskedelmi hajót egy kalózhajóval, te csak az általa kijátszott színt erősítheted, nem támadhatsz más színnel.
Amikor admirálist játszol ki, eldöntheted, hogy a saját vagy a szövetségesed kereskedelmi hajóját véded-e meg vele.

A játék akkor ér véget, amikor a húzópakli elfogy és egy csapat mindkét játékosának elfogytak a kézben tartott lapjai. (Akinek a párból elsőként fogynak el a lapjai, amikor már üres a húzópakli, a játék további részében már nem vesz részt.)

A megszokott módon számoljátok ki a végeredményt, a legtöbb ponttal rendelkező csapat a győztes.

NÉHÁNY SZÓ A GYÁRTÓTÓL

Évek óta beszélünk arról, hogy szeretnénk egy kalózos tematikájú játékot, de vártunk az igazira. Abban a pillanatban, amikor először játszottunk *A zsákmánnyal*, tudtuk, hogy megtaláltuk az elásott kincsünket. Reiner Knizia, az elismert játéktervező egy olyan okos kis kártyajátékot alkotott, ami gyorsan tanulható, lejátszható, ugyanakkor azok számára is vonzó, akik stratégiai kihívásokra vágynak. A szövetséges játékvariánst különösen szeretjük, amelyben te és a csapattársad egymás lapjait vizsgálva szövögetitek terveiteket. Azt tapasztaltuk, hogy a játék még szórakoztatóbb, ha közben mindenki kalóz stílusban beszél. Próbáld ki és hagyd, hogy magával ragadjon!

IMPRESSZUM

Tervezés: Reiner Knizia
Illusztráció: Kevin Keele

reflexshop

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 688 1858 | Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

GAMEWRIGHT®
Games for the Infinitely Imaginative
70 Bridge Street, Newton, MA 02458 | TEL:617-924-6006
e-mail: jester@gamewright.com | www.gamewright.com

©2018 Gamewright, Ceaco Inc. részlege.
Minden jog fenntartva.