

TORTUGA 1667



Dark Cities
Vol. I

Üdvözet Tortugán!

Ez az Úr 1667. esztendeje, és kalózként a Karib-tenger vizein portyázol. Egy spanyol gálya vesztegel a közelben, és sikerült rábeszélned néhány kalóztársad, hogy együttes erővel meglovasítsátok a rajta lévő kincset. Azt persze nem árultad el a többieknek, hogy nem áll szándékodban osztozni velük a kincsen. A szíved még mindig a hazádé, és ha a kincssel térsz meg, azzal végre némi megbecsülést szerezhetsz magadnak. A legénység néhány tagja szintén hű a hazához, és biztosítottak, hogy segítenek a mohó kalózokat partra tenni Tortuga sziklás szigetén. De a figyelmed nem kerülték el barátaid töltött pisztolyai és az, hogy lázadásról pusmognak. *Jól tudod, hogy nem bízatsz senkiben...*

Facade
Games

www.facadegames.com

2 - 9 Játékos • 20 - 40 Perc • Kor 13+

TORTUGA 1667

ÁTTEKINTÉS

A játékosok brit és francia kalózközből álló csapatokra lesznek osztva. A páratlan számú játékosokból álló játékokban lesz egy holland kalóz is. A játékot vagy a Flying Dutchman vagy a Jolly Roger hajón kezditek, de a hajótokon lévő többi játékos nem feltétlenül a ti csapatotok tagja. A játék során a szavazókártyák segítségével részt vesz a támadásokban, hogy megszerezd a kincset a spanyol gályáról, lázadásokban, hogy leválsd az önző kapitányokat, és csetepatékban, hogy irányítsd a két kincset a Tortugán. Megnézhetsz, felfedhetsz, és kényszeríthetsz más játékosokat Esemény kártyák felfedésére annak érdekében, hogy segítsd a barátaidat vagy árts az ellenségeidnek. Amikor a spanyol Armada eseménykártya feltáru, a csapat a legtöbb kincssel (francia vagy brit) nyeri a játékot. A két hajó karakterében, valamint a francia és brit területeken Tortugán lévő kincsek összeadódnak. Páratlan számú játékosal játszott játékban, ha a spanyol Armada kártya felfedésekor a csapatok döntetlenre állnak, a holland játékos nyer.



Ebben a példában, ha a Spanyol Armada felfedésre kerülne, a Franciák nyernének, mivel összesen 5 kincsük van (3 a Jolly Rogeren, és 2 Tortugán), és a Briteknek csak 3 (2 a Flying Dutchman, és 1 a Jolly Rogeren).

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Tegyétek a táblát középre, a robbanás tokent pedig mellé.
2. Keverjétek össze az alábbi táblázat szerinti **Hűségkártyákat** (Loyalty), és osszatok egyet minden játékosnak a lefordítva. Mindenki nézze meg titokban a neki osztott hűségkártyát, majd helyezze vissza az asztalra a lefordítva. Ezek a kártyák mutatják meg, hogy ki melyik csapatba tartozik.

Játékosok száma	Brit (British)	Francia (French)	Holland (Dutch)
2	1	1	x
3	1	1	1
4	2	2	x
5	2	2	1
6	3	3	x
7	3	3	1
8	4	4	x
9	4	4	1

3. Keverjétek össze a **Szavazókártyákat** (Vote), és osszatok minden játékosnak hármat, lefordítva. Mindenki nézze meg titokban a sajátját, a maradék lesz a Szavazópakli.
4. A Tortuga 1667 logóval ellátott **Eseménykártyák** (Event) közül hat csillaggal van megjelölve. Válasszatok ki ezek közül hármat a játékhoz, akár véletlenszerűen, akár megbeszélés szerint, de első alkalommal érdemes véletlenszerűen kiválasztani őket. A többi csillaggal jelölt eseménykártyára nem lesz szükség, rakjátok vissza őket a dobozba.

Megjegyzés: Két vagy három játékos esetén vegyétek ki az összes Albatrosz kártyát, továbbá ajánlott az Álca (Facade) és Kabinláz (Cabin Fever) lapokat is kivenni.

Tegyétek félre a Spanyol Armada kártyát. Keverjétek össze a többi Eseménykártyát (a kiválasztott csillagos kártyákkal együtt), és alkossatok belőlük egy lefordított paklit. Tegyétek a Spanyol Armadát a legaljára. Tegyétek a legfelső öt lapot lefordítva a playmat alján jelzett helyekre.

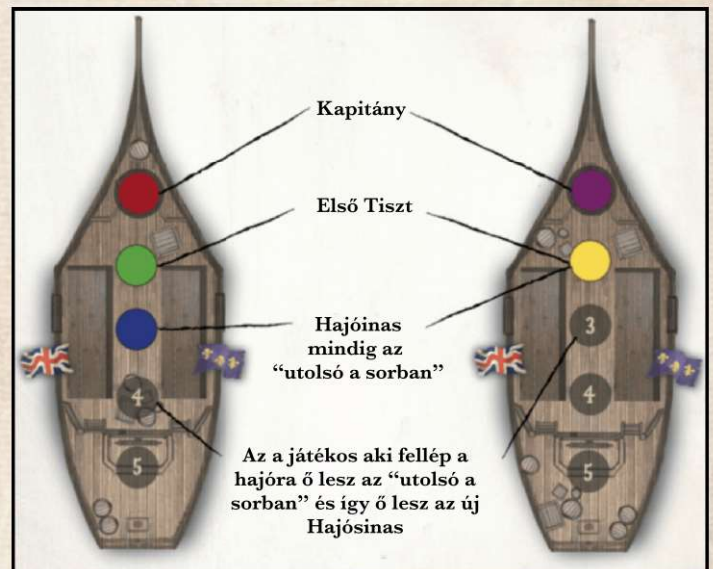
- Mindenki válasszon egyet a **Karakter kártyát**, és tegyék a kártyáknak megfelelő színű bábukat a zsákba – a többi bábút tegyék vissza a dobozba. Rázzátok jól össze a zsákot, majd húzzátok ki egyenként a bábukat, és helyezték őket felváltva, felülről lefelé a két hajóra. Az első bábu lesz a Flying Dutchman kapitánya, a második a Jolly Roger kapitánya, a harmadik a Flying Dutchman első tisztje és így tovább. Ha páratlan számú játékos van, az utolsó bábu a Flying Dutchman legénységének legyen tagja. Mindenki azzal a bábuval játszik, amelyiknek a színe egyezik a Karakter kártyája színével.
- Tegyetek **négy kincset** a Spanyol Gályára (Spanish Galleon), illetve egyet-egyét a két csapat raktárára Tortuga szigetén. Mindkét kapitány, de előbb a Jolly Rogeré, elhelyezhet egy-egy kincset tetszés szerint saját hajója bármelyik rakterébe. A játék folyamán újabb és újabb kincsek kerülnek a rakterekbe. Nincs korlátozva, hogy az egyes rakterekben mennyi kincs fér el, ha szükséges, rakjátok a kincseket egymásra.
- Kezdődhet a játék, a Jolly Roger kapitányával**, aki végre hajtja az első akciót, majd az óramutató járásának megfelelően haladjatok tovább.



A játék mostantól készen áll!

A JÁTÉK MENETE

A bábuk a játék során mozognak. Akinek a bábuja egy hajón a legelső helyen áll, az az adott hajó **Kapitánya** (Captain). A második helyen álló az adott hajó **Első Tisztje** (First Mate), a hajó utolsó helyen álló játékos, pedig a **Hajósinas** (Cabin boy). A köztes játékosoknak nincs különleges funkciójuk, de előfordulhat, hogy valaki egyszerre Első tiszt és Hajósinas, vagy Kapitány és Hajósinas is. Egy hajón nem lehet egyszerre ötnél több bábu. Akinek a bábuja a legelső helyen áll Tortuga szigetén, az **Tortuga Kormányzója** (Governor of Tortuga).



A körödben 1 akciót kell végrehajtani, a lehetséges akciók az 5-6. oldalon találod. Mielőtt használnád az akciót, be kell jelentened, hogy melyiket fogod használni. A játékosok összesen csak 1 akciót kapnak egy körben, de ha Kapitány (Captain), Első Tiszt (First Mate), Hajósinas (Cabin boy) vagy Tortuga Kormányzója (Governor of Tortuga) vagy, választhatsz akciót a "Minden játékos" (All Players) lehetséges akciók listájáról vagy az adott pozíció lehetséges akciók listájáról. Ezek az akciók a Karakter kártyáid hátoldalán is megtalálod. (Megjegyzés: A 2 játékosos játékokban minden játékos minden fordulóban 2 akciót végezhet.)

LEHETSÉGES AKCIÓK

A játékosos a következő akciók közül választhatnak, amit végrehajtanak a saját körükben.

Minden játékos

<p>Lesés Nézz meg 2 Esemény kártyát (Event)</p>	<p>Meglelhetsz 2 eseménykártyát az 5 lefordított közül. Miután megnézted, tedd vissza őket ugyanoda, lefordítva.</p>
<p>Felfedés Fedj fel egy Esemény kártyát</p>	<p>Felfordíthatsz 1 eseménykártyát az 5 lefordított közül. Mutasd meg a kártyát, hogy minden játékos lássa, majd járj el a kártyának megfelelően. Rakj egy új kártyát a felfedett lap helyére az Eseménypakli tetejéről.</p>
<p>Kényszerítés Kégszeríts egy játékost, hogy 2 Esemény kártya közül fedjen fel egyet</p>	<p>Mutass rá 2 eseménykártyára az 5 lefordított közül, és válassz ki egy másik játékost. Anélkül, hogy megnézné őket, a kijelölt játékosnak ki kell választania a 2 lefordított kártya egyikét, majd a választott kártyát fel kell fednie, és annak megfelelően kell eljárnia. A másik eseménykártya lefordítva marad. Helyezz egy új kártyát a felfedett kártya helyébe az Eseménypakli tetejéről.</p>
<p>Csónak Lépj át egy Csónakra, vagy lépj le róla</p>	<p>Helyezd a bábudat az adott hajóról vagy Tortuga szigetéről egy szomszédos csónakra, vagy mozgasd a bábudat a csónakról Tortuga, vagy a szomszédos hajó utolsó helyére.</p>

Kapitány

<p>Támadás (Attack) Támadásra hívás</p>	<p>Sikeres támadással kincset rabolhattok a Spanyol Gályáról. Ha a Gályán már nincs több kincs, a sikeres támadással a másik kalózhajóról rabolhattok.</p>
<p>Száműzetés Űzz számon valakit a hajóról Tortugára</p>	<p>Kiteheted valamelyik társadat a hajódról Tortugára. Magadat nem száműzheted.</p>
<h3>Első Tiszt</h3>	
<p>Lázadás (Mutiny) Lázadásra hívás</p>	<p>Siker esetén a hajó kapitányát száműzhetitek Tortugára.</p>
<h3>Hajósinas</h3>	
<p>Csempész Mozgass 1 kincset a hajód egyik rakteréből a másikba</p>	<p>Helyezz át egy kincset a hajód egyik rakteréből a másikba.</p>
<h3>Tortuga Kormányzója</h3>	
<p>Csetepaté (Brawl) Csetepatéra hívás</p>	<p>Siker esetén a Tortugán lévő két kincset helyezhetitek át az egyik, vagy mindkét raktárba.</p>

SZAVAZÓKÁRTYÁK (Vote)

Szavazni Támadás, Lázadás vagy Csetepaté akció esetén kell. Ekkor a szavazó játékosok lefordítva középre leteszik Szavazókártyáikat. Adjátok hozzá a Szavazópakli legfelső lapját is, majd a Szavazókártyákat megkeverve egyesével fedjétek fel. Végül hajtsátok végre a szavazás eredményének megfelelő cselekményt. A lapokat újra megkeverve a Szavazópakli aljára kell tenni. A szavazáson résztvevők húzzanak új Szavazólapot a pakliból. Két Szavazókártya két ikonnal rendelkezik szekciónként, ezek szavazás során ennyit is érnek.

Támadás (Attack)

A hajó kapitánya akcióként támadást rendelhet el. A kapitány akkor is indíthat támadást, ha ő az egyetlen a hajón. Csak az adott hajó legénysége szavaz. Támadás esetén a szavazókártyák felső részét kell nézni: a szavazás eredménye lehet ágyú, fáklya vagy víz. Minden egyes víz elolt egy fáklyát. Ha legalább egy ágyú és legalább egy el nem oltott fáklya is van a felfedett kártyák közt, a hajó kapitánya elvehet 1 kincset a Spanyol Gályáról (Spanish Galleon), vagy ha ezen már nincs kincs, akkor a másik kalózhajóról, ezután a kapitány tetszés szerint helyezhet el a saját hajója bármely rakodóterében a kincset.

Példa: Ha 2 ágyú, 1 fáklya és 1 víz lett kijátszva a támadás sikertelen volt, mivel az 1 víz kioltotta az 1 fáklyát.

Példa: Ha 1 ágyú, 2 fáklya és 1 víz lett kijátszva a támadás sikeres volt, a támadás során az 1 víz csak 1 fáklyát oltott ki.

Példa: Ha 2 ágyú, 2 fáklya lett kijátszva a támadás sikeres volt, de ilyenkor is csak 1 kincset lehet elvenni.



Csetepaté (Brawl)

Tortuga kormányzója akcióként csetepatét kezdeményezhet. A kormányzó akkor is kezdeményezhet csetepatét, ha ő az egyetlen a szigeten. A szigeten lévő összes játékos szavaz. Csetepaté esetén a szavazókártyák középső részét kell nézni: a szavazás eredmény lehet brit, vagy francia zászló. Ha a felfedett kártyák többségén az angol zászló látható, helyezétek a szigeten lévő mindkét kincset az angolok raktárába. Ha a kártyák többségén a francia zászló látható, a szigeten lévő mindkét kincset a franciák raktárába helyezétek. Döntetlen esetén mindkét raktárba helyezétek egy-egy kincset. A Tortugán lévő két kincs mindig a szigeten marad, de a csetepaték során ide-oda vándorolhatnak a két raktár közt.



Lázadás (Mutiny)

A hajó első tisztje akcióként lázadást szíthat. A hajó teljes legénysége szavaz **kivéve a kapitányt**. Lázadás esetén a szavazókártyák alsó részét kell nézni: a szavazás eredménye lehet koponya, vagy hajókormány. Ha a felfedett kártyák többségén koponya látható, a lázadó hajó kapitányát Tortuga szigetére száműzi legénysége. Ha legalább ugyanannyi hajókormány látható, semmi sem történik.



Két szavazókártyán dupla szimbólum van mind a három kategóriában. A szimbólumok száma számít a szavazás során.

Példa: Két szavazókártya lett felfedve egy Csetepaté során. Az egyik kártyán 1 Angol zászló van a másik speciális szavazókártyán pedig 2 Francia zászló. A Francia csapat nyeri meg a csetepatét mivel nekik 2 zászlójuk van az 1 Angolhoz képest.

SZÁMÚZETÉS & TORTUGA

A játék során megeshet, hogy valakit a számúznak Tortugára. Akik a hajón a számúzott mögött voltak, eggyel előre lépnek, hogy ne maradjon ki hely a sorban. Ha a kapitányt számúzik, az első tiszt lép elő kapitánnyá. Ha a hajóról mindenkit számúznek, minden kincs a hajón marad, ugyanabban a raktérben, és ugyanúgy beleszámít az adott csapat kincsei közé. Aki üres hajóra száll fel, az lesz a hajó kapitánya.

Ha valakit hajóról számúznek Tortugára, a szigeten a sor legvégére kerül. Ha senki sincs a szigeten, egyből kormányzó lesz. Tortuga szigetén ugyanúgy lehet akciókat végrehajtani.

Ha a szigetről is számúznek valakit, egyrészt a sor legvégére kerül Tortugán, és az addig mögötte lévők mind lépnek egyet előre. Emellett véletlenszerűen el kell dobni egy szavazókártyát, ami a Szavazópakli aljára kerül, és innentől eggyel kevesebb Szavazókártyával rendelkezik a játékos. Így akár több Szavazókártyát is lehet veszíteni. Ha valakinek elfogynak a Szavazókártyái, szavazást kezdeményezhet, de szavazni nem tud.

CSÓNÁKOK

Csonakba szállni egy akciónak számít. Így tehát két akcióba kerül Tortuga szigetéről hajóra, vagy hajóról a szigetre szállni. Egy csónakban egyszerre csak egy bábu lehet. A csónakból nem lehet szavazni, de akadályozás céljából akármeddig lehet maradni a csónakban, hiszen akciókat onnan is végre lehet hajtani (pl. lesés, felfedés). Ha számúznek valakit, miközben a csónakban van, Tortuga utolsóhelyére kerül, de Szavazólapot nem veszít.

A GYŐZELEM

Ha az Eseménypakli elfogyott, és már csak az öt kiterített eseménykártya van hátra, meg kell őket keverni, és újra ki kell teríteni. A felfedett kártyákat ekkor már nem kell pótolni.

A Spanyol Armada kártya felcsapásával azonnal véget ér a játék, és az a csapat győz, amelyik a legtöbb kincssel rendelkezik. Pontegyenlőség esetén, ha páratlan számú játékos játszik, a holland játékos nyer. Páros számú játékos esetén az éppen játékban lévő Eseménykártyák kivételével keverjétek meg az Eseménykártyákat, és tegyetek ötöt a megfelelő helyre. Az első csapat, amelyik átveszi a vezetést, megnyeri a játékot.

FONTOS INFORMÁCIÓK

Az Eseménykártyák véletlenszerű kijátszása általában inkább ártalmasabb a csapatodra nézve, mint hasznos. Ezért érdemes ésszel felfedni őket, vagy a másik csapatot arra kényszeríteni, hogy felcsapják. Ha a csapatod vezet, könnyen lehet, hogy érdemesebb mielőbb az Eseménypakli végére érni.

A játék fontos eleme a Szavazókártyák megfelelő használata, hogy ne ragadj le olyan lapoknál, melyek aláássák a stratégiádat. Így nem mindegy, mikor kollaborálsz, és mikor megtevesztesz. A két duplaértékű lapot nem számítva a Szavazólapok 30%-a ágyú, 30%-a víz, és 40%-a fáklya.

A játékosok bármikor megnézhetik az eldobott lapokat, sőt, akár számon is tarthatják ezeket, de a jegyzeteket mással megosztani, vagy sugdolózni tilos. Viszont a játék elengedhetetlen kelléke a kommunikáció: akár egymás vádolása, akár egy szavazás előre történő megbeszélése, vagy bármilyen egyéb információ nyílt megosztása. A játékban nem lehet semmilyen cselekedetet visszavonni.

Az alábbiakban az egyes eseménykártyákról találsz magyarázatot, valamint néhány speciális, opcionális szabályt a tapasztalt játékosok számára. Ha szeretnéd, elkezdheted a játékot és a többit szükség szerint olvashatod el. Ne feledjétek, amikor a Spanyol Armada (Spanish Armada) kártya felfedésre kerül, a legtöbb kincset birtokló csapat nyeri a játékot!

ESEMÉNYKÁRTYÁK

Az alábbi leírásokban a „bármelyik játékos” (any player) kifejezés a lapot kijátszó játékosra is vonatkozik, míg a „másik játékos” (another player) kifejezés nem. A kártyák felfedése után a rajtuk foglaltakat kötelező végrehajtani.

Segítő kártyák (6)

Kalózevél (Letter of Marque) (3)

A lapot felfedő játékos áthelyezheti bármelyik játékost Tortugáról vagy valamelyik csónakról bármely hajó utolsó helyére. Ezt a lapot nem kell azonnal kijátszani, később akcióként is felhasználható (ekkor más akciót nem hajthat végre, kivéve kétfős játék esetén, ahol még egy akciója lehet a kártyát kijátszónak).

Pisztoly (Pistol) (3):

A lapot felfedő játékos rámutat egy másik játékosra, aki száműzetik. Ezt azonnal fel kell használni.

Ártó kártyák (6)

Albatrosz (Albatross) (3)

A kártya az azt felfedő játékos előtt marad felfordítva a játék végéig. Ha bármikor egyszerre két Albatrosz kártyával rendelkező játékos kerül egy hajóra, a hajón teljes legénysége száműzetik Tortugára. Ha két Albatrosz kártyád van, és egy hajó fedélzetére lépsz, a

hajóról mindenki (beleértve téged is) azonnal száműzetik Tortuga szigetére. Lényegében egy két lábon járó bomba vagy. Az Albatrosznak Tortugán nincs hatása. Ha egyszerre több játékos kerül a szigetre az Albatrosz kártyák miatt, az előző sorrenddel ellentétes sorrendben kell lerakni őket (a korábbi hajósina az első üres helyre kerül a szigeten, a kapitány az utolsóra és így tovább).

Fekete folt (Black Spot) (3)

A lapot felfedő játékos száműzetik.

Kincses térképek (3)

Kalózevél (Letter of Marque) (3)

A kártyát felfedő játékosnak át kell adnia az ilyen típusú kártyát egy másik játékosnak. Aki megkapja, az lesz a kártya birtokosa, és akció felhasználása nélkül játszhatja ki a lapot. Egy játékosnál több Kincses térkép is lehet. Két-, illetve háromfős játék esetén is át kell adni a kártyát.

Atlantisz (1)

A kártya birtokosa bármikor, akár más körében is, átszállhat az egyik hajóról a másik hajó legutolsó helyére, amennyiben akció bejelentése előtt teszi ezt. A kártya használata nem számít akciónak. A kártyával Tortugáról vagy a csónakokból nem lehet hajóra szállni. Felhasználás után el kell dobni.

El Dorádó (1)

A kártyát birtokló játékos azonnal húz egy extra szavazókártyát. Ezután a szokásos egy helyett két szavazókártyát is kijátszhat bármely szavazáson. Az Eldorádó kártya birtokosa magánál tarthatja a lapot, máskor felhasználva az extra szavazólapot. Miután egy szavazásban két szavazókártyát játszott ki, dob el ezt a kártyát.

Az örök ifjúság kútja (Fountain of Youth) (1)

A kártya birtokosa semlegesítheti a Fekete folt, vagy a Pistoly hatására, valamint a kapitány akciója, vagy a

Lázadás akció következményeként bekövetkező száműzetést. Ha a kapitány általi száműzetés semlegesítésre használják, az a kapitány akciójának számít. Felhasználás után el kell dobni.

Csillaggal jelölt kártyák (8) (csak 3 kell egy játékba)

Lőpor (Black Powder)

A kártyát felfordító játékos tegye a robbanás tokent valamelyik csónakra. Ez a csónak többet nem használható. A csónakon tartózkodó játékos száműzetik Tortugára, ahol az utolsó helyre kerül. A csónak nélkül csak Kalózlevél, vagy Atlantisz kártyákkal lehet a hajóra szállni.

Kabinfrász (Cabin Fever)

A lapot felfedő játékos kijelöl egy másik játékost. A két játékos Hűségkártyáit (Loyalty) össze kell keverni, majd véletlenszerűen újra kell osztani köztük.

Árbockosár (Crow's Nest)

A kártyát felfedő játékos elveszi valamelyik másik játékos Szavazókártyáit, majd a Szavazópakliból tetszés szerint adjon a másik játékosnak új Szavazólapokat. Végül keverjétek meg a Szavazópaklit. Figyeljete arra, hogy ugyanannyi lapot kapjon vissza a másik játékos, mint amennyit elvettek tőle.

Őrségváltás (Eight Bells)

A felfedő játékoskal azonos hajón, vagy a vele együtt a szigeten tartózkodó bábukát tegyétek be a zsákba, majd véletlenszerűen tegyétek vissza az adott hajóra vagy szigetre.

Álca (Facade)

A kártyát felfedő játékos bábuját cserélje ki a jobbán ülő játékoséval.

Kalóztörvény (Pirate Code)

A kártya az azt felfedő játékosnál marad. A játékos nem vehet részt a következő két szavazásban, amelyben amúgy részt venne. Szavazást kezdeményezhet. Ha a játékos egyedül vesz részt a szavazásban, a Szavazópakliból továbbra is be kell tenni egy lapot. A kártyát az után kell eldobni, hogy a játékos a második szavazást is kihagyta. Az első szavazást követően emlékeztetőként fordítsd oldalra a kártyát.

Skorbut (Scurvy)

A kártyát felfedő játékoskal azonos hajón, vagy a vele együtt a szigeten tartózkodók mind kimaradnak egy körből (beleértve a kártyát felfedőt is), még akkor is, ha valamelyik játékos más helyre kerül közben. A körből kimaradók továbbra is szavazhatnak. Kétfős játék esetén mindkét akcióját elveszíti a körből kimaradó.

Viharos tenger (Stormy Seas)

Ha a kártyát felfedő játékos valamelyik hajón tartózkodik, az ő hajóján lévő valamennyi kincs visszakerül a Spanyol Gályára. Ha a játékos Tortuga szigetén tartózkodik, akkor kincseket eredeti helyükre tegyétek vissza. Ne feledjétek, hogy amíg van kincs a Spanyol Gályán, a kapitányok nem támadhatják egymás hajóját.

BEFEJEZŐ LAP (I)

Spanyol Armada (Spanish Armada)

Amint a Spanyol Armada kártyát felcsapjátok, a játék befejeződik. Ha a Spanyol Armada az utolsó lap, a játékosok nem választhatják akciónak a kártyák megnézését, vagy a másik játékos általi felfedést.

OPCIONÁLIS HALADÓ SZABÁLYOK

Egy hosszabb, még kaotikusabb játékért, rakhattok 4-8 csillaggal jelölt Eseménykártyát az esemény pakliba a játék előkészítése során a szokásos 3 helyett.

Egy rövidebb játékért, miután létrehoztátok az eseménypaklit, vegyél le tetszőleges számú eseménykártyát a pakli tetejéről, és tedd vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznéd őket. Minél több eseménykártyát veszel ki, annál rövidebb lesz a játék. Azt sem fogjátok tudni, hogy az egyes kártyákból hány darab áll rendelkezésre a játékban. A játék lerövidítésének másik módja a 30 másodperces időzítő használata. Ha egy játékos nem választja ki az akcióját az időzítő lejártáig, azonnal meg kell néznie 2 eseménykártyát az akciójaként. Ha egy játékosnak fel kell fednie egy kártyát, 30 másodperce lehet eldönteni, hogy melyik kártyát fedje fel. Ha az időzítő lejártáig nem választottak, a kényszerítő választja ki, hogy melyik kártyát fedik fel.

A stratégiai, kevésbé megtévesztő játék érdekében

minden játékos játszhat a hűségkártyáival képpel felfelé. Ennek egy változata az, hogy 1 brit hűségkártyát képpel felfelé, 1 francia hűségkártyát képpel felfelé, a többi hűségkártyát pedig képpel lefelé osszátok ki.

Egy gyors, örült, és kissé viccesen "örületes"

játékhoz, tedd be mind a 8 csillaggal jelölt kártyát az eseménypakliba az előkészületek során. A játék során a játékosok nem használhatják a lesés akciót, ami azt jelenti, hogy minden egyes felfedett kártya meglepetés lesz. Kezdődjön az örület!

Hogy az elmejátékok rögtön elkezdődhessenek, az előkészítés során tegyetek 1-1 kincset Tortuga minden kincses területére, tegyetek 3 kincset a Flying Dutchman brit rakterébe, és tegyetek 3 kincset a Jolly Roger francia rakterébe. Miután kiosztottad a hűségkártyákat, véletlenszerűen húzza ki bábukát egyenként. Minden játékos kiválaszthatja a kiindulási hajóját és a gyalogosok pozícióját, amikor a bábuk kihúzásra kerülnek. A játékosok választhatják azt is, hogy a Tortugán kezdenek. Miután minden bábut elhelyeztek, a hajó elejéhez legközelebb eső bábu lesz a kapitány. A bábukát előre kell mozgatni, hogy a hajókon lévő üres helyeket betöltsék.

TORTUGA TÖRÉNETE

Tortuga, egy kis sziget Haiti közelében, fontos kalóztelepülés és búvóhely volt a kalózkodás aranykorában. A brit, francia és holland kalózkodó laza szövetségben éltek együtt a szigeten, és kalózkormányt alakítottak, amelyet "A partvidék testvérei" néven ismertek. "A kalózkodás támogatásából meggazdagodott és a Testvérek által védett Tortuga tele volt kocsmákkal, szerencsejáték házakkal és prostituáltakkal. A francia és a brit kormány, hogy megpróbálja gyengíteni a hatalmas spanyol, gyakran legalizálta a kalózkodás, hogy a kalózkodóknak kalózleveleket adtak. Ezek engedélyt adtak a kalózkodóknak, hogy nem hivatalosan kifosszák a spanyol hajókat és városokat. A Tortugán lévő kalózkodók közül sokan választották a kalózkodást a teljes körű kalózkodás helyett, amely illegális volt. Az országhoz való hűség azonban múlandó volt, és a kalózkodóknak gyakran a hazafiság és a lázadás közötti határon mozogtak.

A FLYING DUTCHMAN & THE JOLLY ROGER

Mivel a kalózcsoportok ebben a játékban híres kalózkodókból állnak, úgy döntöttünk, hogy fiktív ismert hajókat adunk nekik. A Flying Dutchman (Bolygó Hollandi) egy legendás szellemhajó, amely kísérteties fényvel izzik és tele van halottakkal. A kalózkodó és a tengerészek 400 éve azt állítják, hogy látják az óceánon kísértetként járni. A Jolly Roger valójában a híres mosolygó koponya és a keresztcsontok neve, amelyet a kalózkodó ábrázolására használunk. A kalózkodó hajók az 1600-as évek végén kezdtek el zászlót lobogtatni a Jolly Roger változatával.

HENRY MORGAN

Henry Morgan volt az egyik legsikeresebb magánhajós, aki valaha élt, számos támadását Tortugáról indított. Morgan spanyol városok és hajók tucatjait fosztotta ki. Ellentétben a legtöbb kalózkodóval, Morgan maradt hűséges a britekhez, azért élt, hogy élvezze a kincseit, II Károly király lovagga ültette, Jamaica alkormányzójává is kinevezték.

CHARLOTTE DE BERRY

Charlotte-ot elrabolták és arra kényszerítették, hogy feleségül menjen egy kereskedelmi hajó kapitányához. Rábeszélte a legénységet a lázadásra, lefejezte a férjét, és ő lett a hajó kapitánya. Egyesek szerint kitalált karakter volt, akit Edward Lloyd "A kalózkodó történe" című műve tett népszerűvé, míg mások szerint ő volt a legvadabb női kalózkodó, aki a Karib-tengeren hajózott.

JOHNSON A TERROR

Daniel Johnson kereskedelmi tengerész volt, amikor egy spanyol hadihajó elfogta és eladta rabszolgának. Tortugára szökött, és beállt magánhajósnak, Henry Morgan oldalán megtámadta Panamát. A spanyol rabszolgatartókon való bosszúvágya miatt kapta a "Johnson, a rém" becenevet. A spanyolok egyszer 25 000 dolláros jutalmat ajánlottak fel az elfogásáért.

FRANCOIS L'OLLONNAIS

Francois, talán a leghíresebb francia kalózkodó, aki a Karib-tengeren hajózott, számos kalózkodóhadjáratát Tortugáról indította. Erőszakos portyái és a kínzások iránti rajongása miatt a "A Spanyolok Átka" néven vált ismertté: egyszer megette az egyik foglya szívét. A karma akkor érte utol, amikor 1667-ben Panamában kannibálok felfalták.

ANNE DIEU-LE-VEUT

Anne-t bűnözőként küldték Franciaországból Tortugára, és kétszer is megözevgyült, mielőtt a híres kalóz, Laurens de Graaf megkérte a kezét a pisztolyát neki szegezve. Bár általában balszerencsét hozott, ha egy nő volt a fedélzeten, Anne elkísérte de Graafot és mellette harcolt. Úgy tartják, hogy a kalózkodás évei után Anne és Laurens Louisianában telepedett le gyermekeikkel.

BERTRAND D'OGERON

Bertrand a francia haditengerészetben harcolt, és dohányt termesztett Santo Domingóban, mielőtt 1665-től 1673-ig Tortuga kormányzójává nevezték ki. Magas megbízásokat ajánlott fel a spanyol hajók és városok megtámadására szolgáló magánhajósoknak. Tortuga virágzott kormányzósága alatt, mivel ösztönözte a franciák, britek és hollandok együttműködését a spanyolok ellen.

ROCK BRAZILIANO

Rock a hollandok által ellenőrzött Brazíliában nőtt fel, és 1654-től 1671-ben bekövetkezett eltűnéséig a Karib-tengeren tevékenykedett. A története akkor kezdődött, amikor a kapitánya ellen lázadt Port Royal, és tette a megélhetését támadó spanyol hajók és városokban Henry Morgan és Francois L'Ollonais mellett, Rock arról volt ismert, hogy a foglyait élve megsütötte.

LAWRENCE PRINCE

Lawrence egy holland volt, aki 1659-1671 között a Karib-tengeren tevékenykedett, és brit magánhajósként dolgozott. Granada elleni sikeres rajtaütése után Lawrence-t Henry Morgan fogadta fel, hogy úsztként vegyen részt Panama kifosztásában. Lawrence később gazdag földbirtokos lett Jamaicában, mielőtt 1715-ben visszatért Angliába.

BARTHOLOMEW PORTUGUES

Bartholomew 1666-tól 1669-ig portyázott Új-Spanyolország partjainál, és egyike volt az első kalózoknak, aki meghatározta a kalózkódex néven ismert irányadó szabályokat. "Miután elfogták Kuba közelében, Bartholomew megszökött egy késsel, kiűszött a partra borosüvegek használatával, 120 mérföld dzsungelen keresztül, toborzott egy új legénység, és visszatért, hogy elfoglalja a hajót, ami fogva tartotta őt.



KÉSZÍTŐK

Szabályok & Játékmenet: Travis Hancock

Illusztráció: Sarah Keele

Tervezőgrafikus: Holly Hancock

KÖSZÖNET

Köszönjük az összes játékesztelőnek, kiváltképp Ben & Meagan Nielsen, Sam Jackson, Abigail Slaugh, Patti Sadler, Carol Michelle Herrera, Ryan Adkins, Sarah Ledingham, David and Rebecca Carlson, Daniel and Rebekah Free, Eric Hill, Kimberly Crookston, Devon Howard, Madyson McCook, Jordan Michael Peterson, Jared and Clorissa Jensen, the Board Game Designers Guild of Utah, and our Fall 2016 and Winter 2017 BYU intern teams.

Megtiszteltetés volt, hogy mindannyiótoktól a száműzetés és a háttá szűrés.

KÖSZÖNET

Köszönjük minden Kickstarter támogatónak, akik lehetővé tették a Tortuga 1667 életre keltését! Külön köszönet Kelli Murphy-nek, Julie Ennekens, Q Fortier, Jeffrey Peter Hoens, Travis Beecher és Yannick Verrydt.

További információkért a Tortuga 1667-ről és a Dark Cities sorozatról, kérjük látogass el hozzánk a www.facadegames.com weboldalon.

Hungarian translation: Bala

2023 v.1.0