

# Caravánszerái OPIUM

A játék célja megegyezik az eredeti *Caravánszerái* szabályokban megfogalmazottakkal. Az OPIUM kiegészítő alternatív útvonalakat ad az érvényesülésre, azaz a pontszerzésre.

A *pénzváltók*, akik eddig csak a kölcsönt adták a lovászfíúknak, mostantól átváltják az idegen karavánok valutáját – fix tarifa szerint. A *karavánok* pedig ezután a karavánlapkák beadandó áruieért fizetni is tudnak – de csak a saját valutájukkal. A *valutát* nem csak dirhemre lehet váltani, és ezzel ügyesen hasznot termelni, de megnyílik a lehetőség a karavánszeráj falai között feltűnő *ópiumkereskedővel* való üzletelésre is. Márpedig az ópium keresett áru, akár *három másikat* is helyettesíthet egy kereskedő megrendelésénél!

Emellett az ópiumkereskedő, mint játékfigura a közlekedést is segíti a jelenlétével – azonban figyelni kell, az *ellenőrzött területeken* el is kobozhatják a tiltott árucikket!

## • ELŐKÉSZÍTÉS:



- Keverjétek meg a **valutalapkákat** típusonként (*solidus* és *drachma*), majd képpel lefelé tegyetek 1-1 lapkát a táblára. A drachmákat a B-típusú karavánlapkák fölé, a solidusokat az A-típusúak fölé (a többi lapka maradjon a tábla mellett, lefordítva.)



- Helyezzétek a **lila tarifátáblát** a lila csíkos pénzváltó standhoz, a **sárgát** a sárga csíkoshoz.



- Az **ópiumkereskedő figuráját** állítsátok a piros kapu előtti mezőre, a **játékossegédlet lapkáját** pedig e mező közelébe. Az ezzel átellenben álló mezőre (kezdetben a kék kapuhoz) kerül a hatóságok által **ellenőrzött mezőt jelölő lapka**.



- Válogassatok ki játékoszám×2 **ópiumjelölőt** és tegyétek a tábla mellé közös készletként. A többit tegyétek vissza a játék dobozába.



- Helyezzétek a pontozótáblára azt a **korongot**, amely megváltoztatja a játék végét kiváltó ponthatárt. 2-3 játékos esetén a **44-es**, 4 játékos esetén az **56-os** pontmezőre tegyétek az ezeknek megfelelőt.



- Keverjétek a bónuszkártyák közé az új **türkiz- és lila hátlapú kártyákat**, és a dervis kártyapaklijába (ha használjátok ezt a mini kiegészítőt) a **szürke hátlapú kártyákat**.

## VÁLTOZÁSOK A JÁTÉKSZABÁLYBAN

### • KARAVÁNLABKÁK:



Ha egy karavánlapkához lépsz, lehetőség van a beadandó áruidért nem az azon meghatározott csereárut felvenni, hanem a **karavánlapka melletti valutalapkát**. A kisebb értékű, A-típusú konverzióknál solidust, a B-típusúaknál drachmát. Ezután ugyanúgy **fordul egyet a karavánlapka**, mint ahogy azt az alapszabály leírja.

Minden alkalommal, amikor valutalapkát vesz fel valaki, azonnal *húzzatok egy új lapkát* a karavánlapka mellé, véletlenszerűen. Ha egy karavánlapka „kimerül”, a lecserélésekor cseréljétek le a valutalapkát is mellette, az azonos típusú pakliból húzva egy újabbat.

Továbbra is lehetőség van egy akció során akár *többször is végrehajtani* ugyanazt a konvertálást, amit a lapka kínál. Ilyenkor a lapka csak egyet fordul, azonban a teljes akció során csak *egyetlen egyszer vehető el valutalapka* ellenértékként.

**FONTOS:** egyszerre legfeljebb 3 (bármilyen típusú) valutalapkát tarthatsz magadnál.

### • **PÉNZVÁLTÓK:**



A pénzváltók továbbra is *adnak kölcsönt* számodra az eredeti játékszabályban leírt módon, amelyet csakis a nagy megbízaskártyák teljesítése által tudsz visszafizetni. Azonban ezúttal a pénzváltók alapfunkcióját (értsd: a *pénzváltást*) is használhatod. A játékban az egyik pénzváltó a *solidus*,

a másik a *drachma* váltására specializálódott. Mindkettőjük standjára került egy *táblázat a fix tarifájukról*. Mivel csak 6 drachma/solidus felett fogadnak be idegen pénzt, ezért egyetlen valutalapkát nem váltanak be dirhemre. Azonban ha *2 vagy 3 lapka* felhasználásával a táblán feltüntetett értékben átadod nekik a megfelelő (egynemű) valutát, a megadott árat fizetik érte – *dirhemben*.

Az így megszerzett pénzből

1. *kötelezően fel kell töltened a pénztárcádat a jelenlegi maximum értékig,*
2. *a fennmaradó pénzeszeget le kell lépned a pontozótáblán.*

**FONTOS:** a bevételből nem törleszhető a hitel.

### • **AZ ÓPIUMKERESKEDŐ:**

Az *ópiumkereskedő* a piros kapu előtti mezőn kerül be a játékba, így ezen a ponton *át is ugorhatod*, mint minden figurát a játéktáblán, de ha üzletelsz vele (megállsz a mezőjén), utána dobnod kell a kockáddal, és a dobott



értéknek megfelelően *léptetned kell a kereskedőt* az óra járása szerint a karavánszeráj tábláján (csak a külső mezőkön), és ugyanígy, ugyanennyi mezővel *át kell helyezned az „ellenőrzött mező” lapkát is*, hogy az ismét az ópiumkereskedővel átellenes mezőre kerüljön. (A *játékossegédlet lapka* áthelyezése az ópiumkereskedővel opcionális.)



Az ópiumkereskedővel csak akkor tudsz üzletelni, ha *megállsz a mezőn, amelyen ő is áll*. Ekkor *két tetszőleges értékű valutalapkáért*, amelyek szigorúan *különböző fajtájúak* (1 solidus és 1 drachma) 1 ópiumot ad.

(A lapkákat helyeztétek a többihez a tábla mellé, az ópiumot a közös készletből kell elvenni.)

**FONTOS:** Játékoszámtól függően az ópiumkristályok száma véges. A készletbe pedig sosem kerül vissza felhasznált ópium.

### • A MEGBÍZÁSKÁRTYÁK:



A megbízaskártyák árui igényében *3 tetszőleges árucikk* (értéktől függetlenül, bármely összetételben) *helyettesíthető 1 ópiummal*. Azonban 1 megbízaskártya teljesítéséhez *legfeljebb 1 ópium* használható fel.

Mivel a *piros hátlapú kis megbízások* mindegyikén 3 árucikk található, így ezek egyetlen ópiummal biztosan teljesíthetők. Ha egy ópiumot birtokló játékosként veszel fel piros kártyát, *csak egyetlen lapot* húzhatsz a pakliból, és azt azonnal teljesítened *kell, az ópium eldobásával*. Ekkor érvényesítened *kell a a kútkáva hatását is*.

A *nagy megbízások* esetében az ópium *bármely 3 árucikket helyettesítheti*. A többi 1-3 árut azonban be kell fizetned ahhoz, hogy a megbízás teljesítettnek minősüljön. Az ópium nem kerül vissza közös készletbe, hanem kikerül a játékból.

Amint az összes (adott játékosszámhoz biztosított) ópiumjelölő elfogy, az ópiumkereskedő elhagyja a karavánszeráját és nem tér vissza.



- **AZ ELLENŐRZÖTT MEZŐ:**

Az ópiumárussal átellenben található mindig az *ellenőrzött mező*, amelyet egy lapka jelez, és ami csak akkor mozdul el (az órá járása szerint), ha az ópiumárust valaki elmozgatja.

Az ellenőrzött mezőre lépve *büntetés jár* annak, akinél tiltott árut találnak. Vagy elkobozzák az ópiumot, vagy 2 pénzt fizet hogy megússza az elkobzást.

**FONTOS:** Az ellenőrzött mező csak akkor fejt ki a hatását, ha valamelyik játékos odalép – ha valaki úgy mozgatja át a lapkát, hogy az egy játékos tartózkodási helyére kerül, nem történik semmi.

- **ÁLTALÁNOS:**

A játék kiegészítői hatására *egyszerre akár több (2-3) akció* is elvégezhető lesz egy mezőn. Az akciók sorrendje ilyenkor tetszőleges.

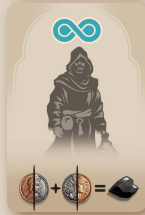
A *játék végén* a megmaradt valutalapok és ópiumjelölők nem számítanak a pontozásba – hacsak nem mond mást egy *képességkártya*.

### ÚJ KÉPESSÉ GKÁRTYÁK LEÍRÁSA

- **Játék közben (türkiz lap):**



Körönként egyszer áthelyezheted az ópiumárus figuráját (és az ellenőrzött területet is) pontosan 2 mezővel - bármely irányba.



Az ópiumkereskedő neked azonos típusú valutákért is ad 1 ópiumot.



A solidusért neked mindig 2-vel többet fizet a pénzváltó.



A drachmáért neked mindig 2-vel többet fizet a pénzváltó.

• **A játék végén (lila lap):**



9 pontot ér, ha a játék végén van legalább 1 ópiumod. (Az ópium csak 1x számítható.)



A pontozáskor 1 ópiumért felvehetsz két(!) lila képességlapkát soron kívül. Értékeld is!



Minden megmaradt solidus valutaplakád értékétől függetlenül 3 pontot ér (de legfeljebb 9-et).



Minden megmaradt drachma valutaplakád értékétől függetlenül 4 pontot ér (de legfeljebb 12-t).

- *A DERVISH c. kiegészítőhöz (szürke lap):*



Egy ezüst/smaragd befizetésért húzz fel egy solidus lapkát a táblán kívüli pakliból.



Cseréelj le egy solidus lapkát egy drachmára: húzz egyet véletlenszerűen a táblán kívüli pakliból.



+2 semleges (üres beszéd) lap.