

Montego Bay – Jamaica észak-nyugati öblénél fekvő festői kis kikötőváros, ahol most lázas tevékenység folyik.

Ez az az idő, amikor a rakodómunkások felállnak a kocsmasztaloktól, hogy megrakják a veszteglő hajókat. Csak Lusta Jack nem hajlandó megválni törzshelyétől kedvenc kocsmájában. Neki éppen elég néha pár garas, hogy minél többet

# MONTEGO BAY

tudjon kényelmesen elüldögelni az ivóban.

A többi rakodómunkás gyors léptekkel veszi útját a rakparton levő raktárak felé. Mindenki a lehető legtöbb hordót akarja felrakodni és a végén a pénzt zsebre tenni. A rakparton már ott a kikötőmester. Az emberek egyedül benne bízhatnak, ráadásul ő fizeti ki a felpakolt hordók árát is.

## A játék tartozékai

- **1 kétoldalú játéktábla** – az egyik oldalt használjuk 4 játékosnál, a másikat 2-3 játékosnál.



- **16 hajó** – 1 vontatóhajó és 15 teherhajó. A teherhajók egyik oldalát használjuk 4 játékosnál, a másik oldalukat 2-3 játékos esetén.



Vontatóhajó

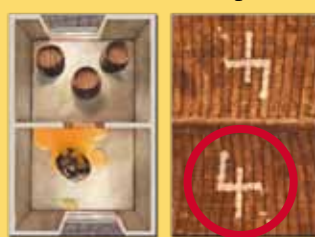


Teherhajók a játékhoz:  
2-3 játékos 4 játékos

- **8 raktár** – kartonból, rajtuk két-két raktárhelyiséggel. A raktárakban hordók vannak (köztük törötték is) és pénz.

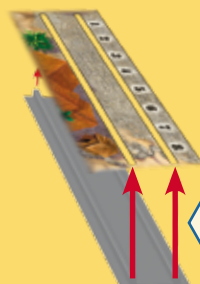


Raktárkártya elő- és hátlapja



Raktárkártya 4 játékosnak

- **4 kis és 4 nagy fabábu rakodómunkás** – egy kicsi és egy nagy minden játékos számára. A méretnek nincs szerepe, csak a jobb megkülönböztetést szolgálja.



- **64 hordó** – 16 hordó színenként.

- **4 eredményjelző kő** – a játékosok pontjainak jelölésére.



- **1 fabábu, a „Kikötőmester“** – a játék elején a játéktáblán megjelölt helyére kerül.



- **1 fabábu, a „Lusta Jack“** – a játékosok léphetnek egyet vele szükség esetén.

- **15 ezüsttallér faból** – ezekkel lehet „Lusta Jack”-et felfogadni.



Kikötőmester

Lusta Jack

Ezüsttallérok

Az első játék előtt minden játékgúrára ráragasztjuk a megfelelő színű, öntapadó matricát.



Más-más öntapadó matricát ragasztunk a játékgúrák elejére és hátuljára!

- **40 mozgáskártya** – minden játékbárunak egy szett 1-5 értékű játékkártya. A kártyák segítségével mozgatjuk a bábuakat.



Játékkártyák a nagy és...



a kis rakodómunkásoknak.

- **8 sorrendjelző lap** – minden játékosnak egy, bizonyos sorrendet jelző lap.



- **1 sín** – műanyagból, amit alulról a játéktáblára erősítünk.

- **1 ív öntapadó matrica** • **1 játékszabály**

## A játék célja

Minden játékosnak van 2 rakodómunkása (két játékos esetén minden játékosnak 3 rakodómunkás jut). Segítségükkel rakja fel a hajókra a hordókat a raktárakból.

A legtöbb pontot az kapja, akinek a legtöbb hordót sikerül egy hajóra felrakodnia.

## A játék előkészítése

A játéktáblát az asztal közepére helyezzük. A játékosok számától függően helyezzük egyik vagy másik oldalával fölfelé.



A kocsmatején lévő szám a játékosok számát jelzi.

Minden játékos kap egy tetszőleges színű bábút, a hozzávaló mozgáskártyákat és a 16 megfelelő színű hordót. A nagyobbik bábút a baloldali kocsmába helyezzük (lásd az ábrát), a kisebbiket a másikba. Az eredményjelző a skálára kerül.

Két játékos esetén mindegyikük 3 (!) bábuval és a hozzátartozó kártyákkal játszik. A harmadik figura méretének és színének különbözőnek kell lennie.

Példa: Kati a zöld, Feri a kék. Kati kiválasztja harmadiknak a kisebbik sárga bábút, Ferinek a nagy narancssárga bábu marad.



A maradék bábuk, hordók és kártyák nem vesznek részt a játékban.



A raktárkártyákat megkeverjük és lapjukkal felfelé, tetszőleges sorrendben a játéktáblára helyezzük. Nem számít, hogy melyik raktárhelyiség kerül a jobb- vagy baloldalra.



Ezt a raktárt csak négy játékosnál használjuk.

A játékosok sorrendjét jelző lapokat lefordítva megkeverjük, ezután lapjukkal felfelé 1-8-ig a sínre helyezzük.

Két, illetve három játékos esetén csak 6 lapot használunk!



Nagy játékbábuk

Eredményjelző kövek az eredményjelző skála startmezőjén.

A kikötőmestert\* a kocsmamelletti ládára helyezzük.

A vontatóhajót az 1-es mólóhoz helyezzük. A teherhajókat megkeverjük. A 3 legfelső hajó a 2-4 mólóhoz kerül.

Négy játékos esetén a piros számok kerülnek felülre, máskülönben a sárga számú oldalt használjuk.

A maradék 12 teherhajó-kártyát két kupacba helyezzük. Az első kupacból húzunk, a második akkor kerül játékba, ha az első elfogyott.

Lusta Jack és a 15 ezüsttallér a játéktábla mellé kerül.

\* A kikötőmester fontos szerepet töltött be a nagy vitorláshajók idején. Egyfajta ellenőr volt, akinek feladata volt felügyelni a rakodást, számolni és nyilvántartani a hajókra felhordott árút. A kikötőmester felelt azért, hogy mindenki igazságsan megkapja a munkájáért járó bért. Ezért a kikötőmester mindig olyan személy, akiben mindenki megbízik.

## A játék menete

A játékot több meneten keresztül játszuk. Minden menet 6 fázisból áll, amelyek a megadott sorrendben követik egymást.

- 1. Lusta Jack felfogadása
- 2. A mozgáskártyák kiválasztása
- 3. Rakodómunkások mozgatása
- 4. Hordók elvitele és a hajók megrakodása
  - 4.1 A rakodómunkások sorrendje
  - 4.2 A raktárak kiürítése
  - 4.3 A megrakott hajók értékelése
- 5. A legelső hajó kifutása
- 6. A rakodómunkások lépési sorrendjének megváltoztatása

A játék egyes fázisai:

### 1. Lusta Jack felfogadása

Három ezüsttallér ellenében bármelyik játékos felfogadhatja Lusta Jacket egy körre. (Az ezüsttallérok megszerzése a 4.2 fejezetben.)

Ha többen is fel akarják fogadni Lusta Jacket, akkor annak a játékosnak van előnye, akinek a **legkevesebb** pontja van. Ha itt is egyenlőség van, az a játékos kapja Lusta Jacket, akinek előrébb van a sorrendet jelző lapja.

Az illető játékos fizet **3 ezüsttallért** és Lusta Jacket a saját rakodómunkásai egyike mellé helyezi.



*Aki 3 tallért fizet, az egy körre felfogadja Lusta Jacket és így egy bábu előnyre tesz szert a többi játékoskal szemben.*



### 2. A mozgáskártyák kiválasztása

Minden rakodómunkásukért a játékosoknak van egy szett 1-5 értékű mozgáskártyája. Ez az érték a lépések számát jelöli, ahányat a bábu a nyíl irányában a raktárak felé vezető mezőkön léphet.

Minden menetben, minden játékosnak bábunként **5 kártya** áll rendelkezésére!

A játékosok minden rakodómunkásuk számára kiválasztanak egy kártyát és lapjukkal lefelé fordítva leteszik maguk elé.

Ha egy játékos felfogadta Lusta Jacket, akkor kiválaszt számára is egy kártyát. Ezt a kártyát a Lusta Jack mellett álló bábuhoz tartozó kártyákból húzza.



*Megjegyzés: a játékos, aki ebben a menetben felfogadta Lusta Jacket, 3 kártyát játszik ki, kettőt a saját bábuiért és egyet Lusta Jackért. (Két játékos esetén az illető játékos négy kártyát játszik ki).*



*A narancsszínű játékos Lusta Jacket az egyik kis bábuja mellé helyezi és ezért a "kis bábu" paklijából két kártyát játszik ki.*

### 3. Rakodómunkások mozgatása

A rakodómunkások az óramutató járásával megegyező irányba lépnek a raktárok körüli mezőkön. Minden mezőhöz pontosan egy raktárhelyiség tartozik.

A játék elején még minden rakodómunkás a két kikötői kocsmá egyikében tartózkodik, és az első mozgatásnál lépnek a játémezőkre a nyilaknak megfelelő irányban. Ezután már **nem** lépnek be a kocsmákba.

A játékosok sorra lépnek, a játéktábla szélén lévő, **sorrendet jelző lapoknak megfelelően**. Ha **Lusta Jacket** felfogadták, akkor ő lép elsőnek, utána a többi rakodómunkás.

- A soron lévő rakodómunkás lapját megfordítják és a kártya értékének megfelelően 1-5 mezőt lép előre.
- Ha a rakodómunkás egy, már foglalt mezőre érkezik, akkor a mezőn lévő bábút **áttolja a raktár másik felére** és elfoglalja annak a helyét.
- Ha az átellenben lévő mező is foglalt már, akkor a bábút nem lehet a helyéről elmozdítani, így a soron lévő rakodómunkásnak a nyílal ellentétes irányban vissza kell lépnie a következő szabad mezőre.

*Általános megjegyzés: a bábukat mindig az aktuális helyükről mozgatjuk. Mivel más játékosok befolyásolhatják lépéseikkel a bábuk helyét, a mozgáskártyák kiválasztásánál ajánlott lehetőség szerint számításba venni ezeket a változtatásokat.*

### 4. Hordók elvitele és a hajók megrakodása

Ezután lépünk egyenként és egymás után az összes rakodómunkással (adott esetben Lusta Jacket is), de ezek nem hagyják el a mezőiket!

#### 4.1 A rakodómunkások sorrendje

A **kikötőmestertől** kezdődően (a kikötőmester és az "1"-es móló között) minden rakodómunkást egyenként leszámolnak a nyílal ellentétes irányban. Az üres mezőket nem számolják.

#### 4.2 A raktárak kiürítése

Minden raktár két helyiségből áll. Mindig a soron lévő rakodómunkás mezője melletti helyiséget ürítjük ki.



*A narancssárga játékos a kisebbik rakodómunkásáért kijátszik egy "3"-ast és ennek megfelelően 3 mezővel mozgatja előre a bábút.*



*Megjegyzés: a foglalt mezők is számítanak!*



*Megjegyzés: a bábuk áttolásánál teljesen mindegy, hogy saját vagy idegen báburól van-e szó.*



*Példa: a narancssárga játékos 2 mezőt lép előre. Nem tolhatja el a zöld bábút, mivel az átellenben lévő mező már foglalt (kék bábu). Ezért a narancssárga bábu vissza kell, hogy lépjen az első üres mezőre.*



*Példa: elsőnek a kis sárga rakodómunkás rakhatja fel a hajóra az árut. Ezután következik Lusta Jack, a nagy sárga rakodómunkás, majd a kis zöld rakodómunkás, stb., egészen addig, amíg mindenki a hajóra hordta a hordóját.*

*Megjegyzés: a kikötőmester mindig a soron lévő rakodómunkás bábuja mellett áll. Így mindig pontosan követhető, hogy melyik rakodómunkást számolják. Miután minden rakodómunkás felrakotta a hordóit, a kikötőmester visszakerül az eredeti helyére.*

### • Hordók gyűjtése és berakodása

Az a játékos, akié az illető rakodómunkás, annyi hordót vesz a tartalékából, amennyi a mezőhöz tartozó raktárban van. Ezeket a hordókat **tetszőlegesen** elosztja a kikötőben veszteglő hajókon. **Minden** hordót fel kell rakodni!

A hajókon különböző nagyságú tárolók vannak a hordók számára. Minden helyre csak egy hordót tehetünk. Ha **egy** hajón minden hely megtelt, akkor a hajót „kiértékelik” és kifut a kikötőből (lásd: 4.3 A megrakott hajók értékelése). Ezután folytatódik a hordók rakodása.

### • Tönkrement hordók

Ha a raktárban 1 vagy 2 tönkrement hordó van, akkor a játékos a megfelelő számú hordót leveszi a hajókról és visszateszi a készletébe. Ha még nincs elég felrakott hordója, akkor levesz annyit, amennyit lehetséges, a többi nem számít.

**Figyelem: Lusta Jackkel nem kell a már hajóra rakott hordókat levenni!**

### • Ezüsttallérok

Ha a raktárban egy tallér van, akkor a játékos vesz egy tallért a készletből.

## 4.3 A megrakott hajók értékelése

Ha egy hajóra felkerül az utolsó hordó is, „kiértékelik” és a hajó kifut.

A pontok számát a hajók nagysága és a játékosok száma határozza meg.

A legtöbb pontot az a játékos kapja, akinek a legtöbb hordója van a hajón, a második legtöbb pontot a második legtöbb hordót felrakodó játékos szerzi meg. Négy játékos esetén a harmadik legtöbb hordót rakodó játékos kapja a legkevesebb pontot.

Ha több játékosnak is ugyanannyi hordója van a fedélzeten, akkor a hordókat összeadják és elosztják az illető játékosok számával, az eredményt pedig **felkerekítik**.

Az a játékos, aki az **utolsó** hordót viszi fel a hajóra, kap **1 bónuszpontot**.

A játékosok pontjait az eredményjelző kövekkel jelzik a skálán.

A kiértékelt hajó kiszáll a játékból és a hordók visszakerülnek a játékosok készleteibe.

Minden, az üresen maradt móló után álló hajó egyet lép előre. A 4. mólóhoz egy új hajót helyezünk az egyik kupacból.

Ezután a játék folytatódik.



Megjegyzés: a vontatóhajóra **nem** rakodunk.



Példa: a kék játékosnak el kell vennie két hordóját a hajókról és kap egy ezüsttallért.



Példa: a kék játékos felrakja egy hordóját a hajóra és kap egy ezüsttallért.

Megjegyzés: ha a játékot ketten játsszák, mindkét játékos a második színű hordóit használja, ha az elsőből nincs elegendő.

Ilyenkor egy játékos összes hordóját azonos színűnek tekintjük.



Példa: a kék játékos rakja az utolsó hordót a hajóra. A hajó rögtön elhagyja a kikötőt és kiértékelik. Megszámolják a játékosok az illető hajón lévő hordókat: a kék játékosnak 5 hordója van, a sárgának és a zöldnek 2-2, a narancsszínű játékosnak csak 1 hordója. A kék kap  $5+1=6$  pontot (5 pontot a hordókért és 1 pontot azért, mert ő vitte fel az utolsó hordót). A sárga és a zöld megosztottnak 5 ponton ( $3+2$ ).

Felkerekítve mindketten 3 pontot kapnak, a narancsszínű játékos pedig nem kap pontot.

Ha az első kupacból elfogynak a hajók, akkor a második kupacból húzzuk a többi kártyát. Ha a második kupac is elfogy, a kikötőben továbbra is előre lépnek a hajók, de nem pótoljuk az üres helyeket.

Megjegyzés: ha a soron lévő bábu még nem rakodta be az összes hordóját, akkor folytatja ezekkel a játékkal.

## 5. A legelső hajó kifutása

Ha minden rakodómunkással léptek már és ki akarjuk értékelni a hajót, akkor az 1-es mólónál lévő hajó kifut a kikötőből.

Ezt a hajót is úgy értékeljük ki, mint a többit (lásd 4.3 – kiértékelés), csak az utolsó hordóért járó bónuszpont marad el, mivel a hajó nincs tele.

A kikötőben lévő összes hajó előrelép egyet (a 2-ről az 1-re, és így tovább). A 4-es mólóhoz a talon következő hajója kerül.

*Megjegyzés: az első menetben a vontatóhajó az 1-es mólónál horgonyoz. Elhagyja a kikötőt és a többi hajóhoz hasonlóan kiszáll a játékból. Mivel nincs rajta rakomány, a vontatóhajót nem értékeljük.*

*Megjegyzés: ebben a fázisban nem futhat ki teljesen megrakott hajó, mivel az már az azelőtti fázisban (4.3) elhagyta volna a kikötőt.*

## 6. A rakodómunkások lépési sorrendjének megváltoztatása

Minden sorrendet jelző lap egyvel előbbre kerül. Az utolsó lapot a megüresedett 1. helyre tesszük.

Ha ebben a menetben már a második hajókupacot kezdtük meg, akkor a lapokat ismét megkeverjük és újra elhelyezzük őket 1-8-ig. (3 játékosnál 1-6-ig.)

Ha **Lusta Jacket** is használták, akkor ő most ismét készenlétebe kerül a játéktábla mellett.



## A játék vége és a kiértékelés

Ha a 4-es fázisban már csak **3 vagy** annál kevesebb hajó van a kikötőben és mindkét hajókupacot felhasználtuk, akkor a fázis végén a játék is véget ér.

Minden rakodómunkás befejezi még a lépését, ezután kiértékelik a megmaradt hajókat.

Ha egyes rakodómunkások már nem tudják a hordóikat elhelyezni (mert már minden hajó elhagyta a kikötőt), a hordók a kikötőmester elé kerülnek és kiértékelik őket a következőképpen:

A játékosok számától függően a kocsmában a következő pontszámokat kapják:

4 játékos esetén 3-2-1\* pont,

3 játékos esetén 2-1 pont

2 játékos esetén 1 pont

\* 3 pont a kocsmába legtöbb hordót hozó játékosnak, 2 pont a második legtöbb hordót hozó játékosnak és 1 pont a harmadik helyezettnek.

Ennek megfelelő a pontozás 3 és 2 játékos esetén is.

Ha több játékosnak is ugyanannyi hordója van a kocsmában, akkor az illető játékosok pontjait összeadjuk és az összeget elosztjuk az egyenlő játékosok számával; az eredményt felkerekítjük.

A játékosok eredményjelző köveit ennek megfelelően mozgatjuk előre a skálán.

A legtöbb pontot gyűjtő játékos nyer. **Egyenlőség** esetén a birtokolt **ezüsttallérok** száma dönt.

Ha itt is egyenlőség van, akkor a játékosok osztoznak a győzelmen.



[www.m-agnes.hu](http://www.m-agnes.hu)

**Michael Feldkötter**  
izgalmas családi játék,  
2-4 személy részére



Minden jog fenntartva: Queen Games  
A termék kizárólagos magyarországi  
forgalmazója: M-Ágnes Bt.

© Copyright 2009 Queen Games  
D-53842 Troisdorf, Germany

