

MARACAIBO

Játékszabály

A Karib-szigetek a XVII. században: Számos európai nemzet verseng a fennhatóságért, és próbál javítani a régióban elfoglalt gazdasági és politikai helyzetén.

Tengerészek és kalandorok vagytok, akik azzal töltik napjaikat, hogy próbálnak nagyobb befolyásra szert tenni ezen országok között, építik a hálózatot, és persze hírnevet és dicsőséget szereznek maguknak. Ez kemény dolog, hiszen a verseny egyetlen napra sem áll meg. Csak akkor kaparintothatsz meg a győzelmet, ha sikerül a terved keresztülvinni, minden akadályt elhárítva útjából. Különböző stratégiákat követhetsz: hatalmas hajóvá fejlesztheted bárkádat, kardpárbajokban győzedelmeskedhetsz, rajtaütéseket hajthatsz végre, csatlósok és informátorok hálózatát építheted ki, expedíciókat szervezhetsz, és még számos egyéb. De légy óvatos: gondosan kell megtervezned akcióidat – mert a forduló vége előbb jön el, mint várnád!

Havannából indulva 4 fordulón át járjátok a térképet hajóitokkal, minden megállónál akciókat hajtva végre. Ezen akciókkal kártyákat játszhatok ki, hogy előnyre tegyél szert, elküldheted legénységedet, hogy adott helyszíneket segítséget nyújtsanak, harcolhatsz egy nemzet zászlaja alatt, árukat szállíthatsz, fejlesztheted hajódat, küldetéseket teljesíthetsz vagy felderítheted a vidék belső területeit.

Amikor egy játékos egyszer körbehajózza a Karib-szigeteket, pénz és győzelmi pontok kiosztásával egy közbenső pontozásra kerül sor. Ezután minden újra indul Havannából. A több játékon keresztül lassan kibontakozó történet új játékelemeket vezet be, amik megváltoztathatják a játéktáblát vagy új lehetőségeket kínálnak fel.

Az a játékos lesz a győztes, aki a játék végére a legügyesebben használta kártyáit, és taktikájával a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte. Úgy fognak rá emlékezni, mint a legnagyobb tengerészre!

JÁTÉKELEMELK



39 tulajdonjelző
(minden nemzetnek 13)



24 küldetéslapka



4 történetlapka



20 együttműködés-jelző

265 kártya, amiből



8 karrierkártya



157 tervezetkártya
(a tervezetkártyák a  és a  szegélyükön ismerhetők fel.)



77 történetkártya
(A történetkártyák jobb alsó sarkában piros szám látható.)



58 dublon
(18 db 1 dublonos, 16 db 2 dublonos, 24 db 5 dublonos. A dublonok száma nem korlátozott. Ha elfogy, helyettesítsék valamivel.)



13 városlapka
(A városlapkák hátlapja mutatja, hogy melyik játékos mivel használhatja)



23 örökséglapka
(Az örökséglapkák hátlapján egy L betű van egy számmal.)



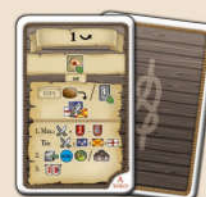
25 harcjelző



4 dublonbizonylat
(Mindegyik 10 dublont ér)



4 áttekintőkártya



15 automakártya
(csak a szólójátékhoz)



8 presztízspépület

1 játéktábla



kb 98 korong

1 kék zsák

(Erre a zsákra a szabály levélárként hivatkozik.)



12 befolyásjelző
(játékoszínenként 3)



32 bábu
(játékoszínenként 8)



4 hajó
(játékoszínenként 1)



4 győzelmpont-jelző
(játékoszínenként 1)



4 felfedező
(játékoszínenként 1)



12 jelző
(játékoszínenként 1)



4 hajótábla
(játékoszínenként 1)

Előkészületek az első játék előtt:

A JÁTÉKTÁBLA

1 Tegyétek úgy az asztalra a Karibi-szigeteket ábrázoló játéktáblát, hogy minden játékos könnyen elérje.

2 Keverjétek meg a **harcjelzőket**, és tegyétek le a két képpel lefelé néző pakliba a megfelelő területre.

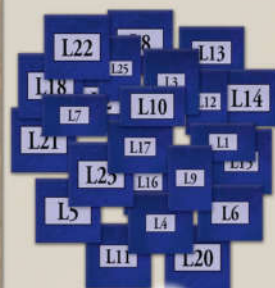
Ez a helye a levett korongoknak és a levett tulajdonjelzőknek.



9 Tegyétek a **tulajdonjelzőket** a színüknek megfelelő mezőkre a befolyássáv jobb oldalára (Franciaország = kék, Anglia = fehér, Spanyolország = piros). Tegyetek egy jelzőt a bal szélső mezőre, és két-két jelzőt a többi mezőre.


2-fős játéknál azonnal tegyetek egy piros tulajdonjelzőt a 6-os településre (San Juan), egy fehér tulajdonjelzőt a 7-es településre (St. Kitts) és egy kék tulajdonjelzőt a 8-as településre (Martinique). Amikor tulajdonjelzőt tesztek a táblára, mindig a bal szélső jelzőt vegyétek el.




3 Keverjétek meg a **küldetéslapkákat**, és tegyétek le a paklit képpel felfelé a megfelelő területre. Figyeljétek oda a helyes irányú lerakásra, azaz hogy a világos színű deszka legyen felfelé. Vegyetek el három küldetéslapkát, és tegyétek őket a tábla alján lévő felfedezésávon nekik kialakított három mezőjére.



4 Fogjátok a négy **történetlapkát**, és tegyétek őket növekvő számsorrendbe egy pakliba a küldetéslapkák paklija mellé, így a lapkákból csak 1 lesz látható.

5 2-fős játéknál takarjátok le a táblán Maracaibo városát a Maracaibo városlapkával. 3- és 4-fős játéknál tegyétek vissza a Maracaibo városlapkát a dobozba – nem lesz rá szükség.

Ezután válogassátok ki azokat a városlapkákat, amiken a szám a játékosok számával egyezik meg, a többit pedig tegyétek vissza a dobozba. Vegyétek el a két,  jellel jelölt városlapkát, és még 2 véletlenszerűen választott lapkát. Keverjétek meg ezt a négy városlapkát, és véletlenszerűen tegyétek le a nekik kialakított mezőkre a következő helyszíneken: Puerto Plata (4-es), Santo Domingo (5-ös), Port Royal (13-s) és Cartagena (14-es).

6 Válogassátok szét a **tervezetkártyákat** A kártyákra (ilyen kötél jelzi: ) és B kártyákra (ilyen kötél jelzi: ). A második játéktól kezdve a C kártyák is bekerülhetnek a játékba (ilyen kötél jelzi: ). Ha szeretnétek folytatni a kampányt, keverjétek ezeket a C kártyákat az A kártyákhoz, máskülönben válogassátok ki ezeket, és tegyétek a történetkártyák-pakli alá.

Keverjétek meg külön-külön az A kártyákat és a B kártyákat. Ezután osszatok **minden játékosnak 8 kártyát** az A pakliból. Számoljatok le **40 kártyát** a B pakliból, és keverjétek a megmaradt A kártyákhoz. A megmaradt B kártyákat tegyétek vissza a dobozba – ezeket ennél a játéknál nem használjátok. Tegyétek a megkevert kártyapaklikat képpel lefelé a játéktábla mellé. Fedjétek fel a pakli felső négy kártyáját, és tegyétek ezeket a pakli mellé kínálatnak.

7 Tegyétek a dublonokat a játéktábla mellé közös készletnek. A bizonylatok 10 dublont érnek. Az örökséglapkákat is tegyétek a játéktábla mellé képpel lefelé.

JÁTÉKOS ELŐKÉSZÜLETEK

10 Minden játékos kap egy hajóablát, amit maga elé rak.

11 Tegyetek 2-2 korongot minden  jelölésű kóralakú mezőre. Összesen 24 korongot tesztek így le.



Az első döntések

15 **Kampányt szeretnétek játszani?** Tegyétek a **01-es** történetkártyát a játéktábla megfelelő mezőjére. **15.** Olvassátok el a kártyát, és kövessétek az utasításait: Tegyétek az 1-es történetlapkát a megadott helyszín mellé (15-ös). Húzzatok küldetési lapkákat a pakliból, és tegyétek ezeket képpel felfelé a megadott helyszínek mellé (16-os és esetleg 19-es (4 fős játéknál)).

Inkább nem kampányt szeretnétek játszani?

Keressétek ki a **75-ös** történetkártyát a pakliból, és tegyétek a játéktábla megfelelő mezőjére **15.** Olvassátok el a kártyát, és kövessétek az utasításait (húzzatok küldetési lapkákat, és tegyétek ezeket a játékosok számától függően különböző helyszínekre (15-ös, plusz esetleg 18-as és 19-es)). Nincs szükség történetlapkákra, örökséglapkákra és történetkártyákra, ezeket tegyétek vissza a dobozba.

16 Most minden játékos döntse el, mit szeretne tenni a neki osztott nyolc tervezetkártyával, azaz az alábbi módon ossza el őket:

- Tartson meg négy kártyát a kezében,
- Egy kártyát a hajója fölött lévő három tervezésmező egyikére tegyen, és
- Három kártyát dobjon a dobópaklira.

17 Végül minden játékos egyszerre válasszon egyet a két karrierkártyájából, ami megtart. A választott kártyát tegye hajóablájára mellé, a másikat pedig tegye vissza a dobozba. Ezután vegyék el három saját színű bábut a közös készletből, és tegyék a karrierkártya megfelelő mezőjére.



12 Minden játékos megkapja a választott játékoszínéhez tartozó összes fa tartozékot. Ezután minden játékos:

- tegye a győzelmipont-jelzőjét a játéktábla győzelmipont-sávjának 0-s mezőjére,
- tegye a hajóját a játéktábla Havanna-mezőjére,
- tegye a felfedezőjét a játéktábla felfedezéssávjának 0-s mezőjére,
- tegyen egy-egy befolyásjelzőt minden nemzet befolyássávjának 0-s mezőjére,
- tegye egyik jelzőjét hajóablájára, a harcsáv 1-es mezőjére,
- tegye egyik jelzőjét a dublon bevételsáv 8-as mezőjére, és az utolsó jelzőjét a győzelmi pont bevételsáv 0-s mezőjére.

13 Továbbá kapjon minden játékos:

- két bábut a színében
- két karrierkártyát
- egy áttekintőkártyát.

A megmaradt bábut tegyék a közös készletbe. A megmaradt karrier- és áttekintőkártyákat tegyék vissza a dobozba.

14 Az a kezdőjátékos, aki a legutóbb járt egy hajó fedélzetén. Ez a játékos **8 dublont** kap. Az óramutató járása szerint a következő játékos **9 dublont** kap. A harmadik játékosnak **10 dublont**, a negyediknek pedig **11 dublont** adjatok.

A második játéktól kezdve

A második játéktól kezdve az előkészületek 15. lépését hagyjátok ki. Helyette a következő lehetőségekből válasszatok egyet:

Kampányt szeretnétek játszani?

Akár folytathatjátok ott, ahol a legutóbbi játékot abba hagytátok, vagy játszhatok egy adott fejezettel.

Onnan szeretnétek folytatni, ahol abba hagytátok?

Vegyétek ki az összes történetkártyát a levéltárból (kék zsák), és tegyék ezeket a játéktábla megfelelő mezőjére. Olvassátok el a történetkártyákat, és kövessétek az utasításait (azaz tegyék küldetéseket adott helyszínekre). Tegyék a levéltárból az összes örökséglapkát a játéktábla megfelelő helyeire.

Egy adott fejezettel szeretnétek játszani?

Válasszatok egy történetkártyát **80-89** közül, és tegyék a játéktábla megfelelő mezőjére. A **80-as** történetkártya a 2. fejezetre vonatkozik, a **81-es** történetkártya a 3. fejezetre, stb. Olvassátok el a kártyát, és a szokásos módon kövessétek az utasításait. A kártya megadhat örökséglapkákat is, amiket a játékhoz kell adni, és történetkártyákat, amiket a tervezetkártyák paklijába kell keverni. .

Inkább nem kampányt szeretnétek játszani?

Válasszatok egy történetkártyát, a **75-öst**, **76-ost** vagy a **77-est**, és tegyék a játéktábla megfelelő mezőjére. Olvassátok el a kártyát, és a szokásos módon kövessétek az utasításait (tegyék küldetéseket a táblára, keverjétek történetkártyákat a tervezetkártya-paklijába, és adjatok örökséglapkákat a játékhoz).

A JÁTÉK MENETE

A Maracaibo játék 4 fordulón át tart. Minden forduló karriered egy évtizedet jelképezi. Egy forduló akkor ér véget, amikor valamelyik játékos hajója eléri a játéktábla utolsó mezőjét. Ezután egy közbenső pontozás következik. A negyedik forduló után jön végső pontozás, amivel a játék véget ér.

A körödben sorban hajtsd végre a következő lépéseket/fázisokat:

A) fázis: Hajózás

1-7 helyszínt lépj előre a hajóddal.

B) fázis: Fő akció

Hajtsd végre annak a helyszínnek a fő akcióját, ahol a hajód áll, valamint végrehajthatsz annyi mellékakciót, amennyit szeretnél.

C) fázis: Kártyahúzás

Addig húzz kártyákat, amíg el nem éred a kézlimitedet.

Amint befejezted a C fázist, a köröd véget ér, az óramutató járása szerinti következő játékos köre következik.

A) fázis: Lépj előre 1-7 helyszínt a hajóddal



Ebben a fázisban van 7 mozgáspontod.

Legalább egy helyszínt előre kell lépned. A 7 mozgáspontodból annyit használhatsz fel, amennyit szeretnél. A fel nem használt mozgáspontok elvesznek.

Amikor hajózol:

- Minden számmal megjelölt fehér kör egy-egy helyszín. A városok olyan helyszínek, amik mellett tekerics (és azon egy akció) látható. Az összes többi helyszín falu. Egy lépésnek az számít, ha az egyik helyszínről a nyíl irányát követve a következő helyszínre mész. Hacsak másként nem írjuk, egy lépéshez egy mozgáspont szükséges.
- Minden lépést a nyilak által jelzett irányba kell végrehajtani. Ha egy helyszínből több nyíl vezet ki, akkor eldöntheted, hogy melyik utat választod.
- Nem léphetsz visszafelé, vagyis nem mehetsz a nyíl által jelzett irány nyal ellentétes irányba.
- Több hajó is lehet ugyanazon a helyszínen. Ha olyan helyszínen fejezed be a mozgásod, ahol egy játékosársad hajója áll, akkor hajódat nyugodtan tedd le a már ott lévő hajó mellé.

14

15

- Az ilyen szimbólummal jelölt helyszíneket nem lehet átugrani (megállás nélkül átmenni rajta). Amikor egy ilyen helyszínhez érsz, meg kell állnod! Minden más helyszínt átugorhatsz, feltéve, hogy van hozzá elég mozgáspontod.



Megjegyzés: A játék előrehaladtával új városok tűnhetnek fel, amikbe szintén elhajózhatasz. Azt is észre fogod venni, hogy egyes helyszínek közt a hajózás több mozgáspontba kerül, vagy új szabályok vonatkoznak rá. Ha bármiféle változtatás ellentmond a fentebbi szabályoknak, akkor az új útmutatás az irányadó.

B) fázis: Hajtsd végre annak a helyszínnek a fő akcióját, ahol a hajód áll, valamint végrehajthatsz annyi mellékakciót, amennyit szeretnél.

A hajód helyétől függően végrehajthatsz egy fő akciót:



Ha a hajód egy **városban** van, akkor először leszállíthatsz egy árut, majd végrehajthatsz az adott **városakciót**.



Ha a hajód egy **faluban** van, akkor végrehajthatsz egy **falukciót A**. Ha az A fázisban **4-6 mozgáspontot** költöttél el, akkor **két falukciót AA** hajthatsz végre. Ha az A fázisban **mind a 7 mozgáspontodat** elköltötted, akkor **három falukciót AAA** hajthatsz végre.



Ha a helyszínen van egy **küldetés**, akkor azt **teljesítheted**.



Ha a hajód helyszínén van egy vagy több **segéded**, akkor végrehajthatsz a **speciális segédakciójukat** (csak egyet).



A „hazafelé” mezők (20, 21a, 21b, 22) speciális városhelyszínek. Nem ugorhatod át őket, és árut sem szállíthatsz ide.

Ha a hajód olyan helyszínen áll meg, ahol egynél több fő akció is lehetséges, akkor is **csak egy fő akciót** hajthatsz végre!

Dönthetsz úgy, hogy egyáltalán nem hajtasz végre fő akciót.

A fő akciód előtt, közben vagy után annyi **mellékkaciót** hajthatsz végre, amennyit szeretnél:



- Az egyik kezekben lévő kártyát tedd a hajóablád fölött lévő **tervezésterületre**. Ha mind a három mező foglalt, akkor ezt az akciót nem hajthatod végre. A tervezésterületen lévő kártyák nem tartoznak a kézben lévő kártyákhoz, ezért nem számítanak bele a kézlimitbe. Ezeket a kártyákat később megvásárolhatod, de nem dobhatod el őket, és nem használhatod áruként vagy célként.



- Teljesítsd az egyik **karriercélot** (lásd 12. oldal).

C) fázis: Addig húzz kártyákat, amíg el nem éred a kézlimitedet

Addig húzz kártyákat a képpel lefelé lévő húzópakliból, amíg el nem éred a kézlimitet. A húzópakli helyett választhatsz kártyát a képpel felfelé néző kínálatból. De minden egyes kézbe vett képpel felfelé néző kártya 1 dublonba kerül.



A játék kezdetén a kézlimited négy kártya: a játék alatt fejlesztheted hajódat, hogy a kézlimited hat kártyára emelkedjen.



Ha teljesíted a balra látható hajófejlesztést, akkor fizetés nélkül vehetsz el képpel felfelé néző kártyákat.

Ha a húzópakli elfogy, keverjétek meg a dobópaklit, új, képpel lefelé néző húzópaklit képezve belőle.

Ha a kézlimited elérted, akkor töltsd újra a kínálatot, ha szükséges. Ezt követően a köröd véget ér.

FŐ AKCIÓK

A körökben, pontosabban annak B fázisában végrehajthatsz egy fő akciót. A fent leírtak szerint, a hajód helye határozza meg, hogy melyik fő akciók érhetők el számodra.

VÁROSAKCIÓK

VÁROS

Ha a hajód egy városban van, akkor végrehajthatsz ott egy városakciót. Egy városakció mindig két részből áll.

1. **Szállíts egy árut a piacra.** Nézd meg, hogy maradt-e üres hely a város piacán. Ha van üres hely, akkor eldobhatsz egy kártyát, amin ugyanolyan áruszimbólum van. Vegyél le egy tetszőleges korongot a hajódról, és tedd az üres piacmezőre.



PIACMEZŐ

Csak **egy árut szállíthatsz**, még akkor is, ha egynél több megfelelő kártya van a kezekben.

Ha a város piaca tele van, vagy nem tudsz szállítani (mert egyik kártyád sem megfelelő), akkor a városakció ezen részét hagyd ki. Úgy is dönthetsz, hogy nem szállítasz.

2. **Hajtsd végre a város saját akcióját.**

Akkor is végrehajthatod a város saját akcióját, ha nem szállítottál árut! Ne felejtsetek el, hogy a városakció egyik része sem kötelező. De ha úgy döntesz, hogy mindkettőt végrehajtod, akkor azt ebben a sorrendben kell csinálnod.

A városok saját akcióinak leírása

HARC



Ezzel az akcióval növelheted befolyásod a nemzeteknél, és harcbónuszt szerezhetsz. Húzz a két pakli egyikéről egy harcjelzőt. Minden harcjelzőn minden nemzetnek van **harcértéke**, valamint egy adott költsége vagy jutalma. Abban a ritka esetben, ha mindkét harcpakli elfogy, minden nemzet harcértéke 3 lesz.

Válaszd ki, hogy a három nemzet melyikével harcolsz (a „harcoló nemzet”), és azonnal fizesd ki a költséget vagy vedd el a bónuszt.





DUBLONOK: **Fizess** vagy **vedd el** a megadott számú dublont.



BEFOLYÁS: Kapsz egy befolyást ennél a nemzetnél. Lépj a jelződdel egy mezőt jobbra a harcoló nemzet befolyássávján.



GYŐZELMI PONT: Azonnal megkapod a megadott számú győzelmi pontot.

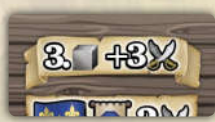


BÁBU: Azonnal vegyél el egy saját színű bábút a közös készletből, feltéve, ha van még. Ezt használhatod az aktuális akciódhoz.

Néhány harcjelző felső részén további harcmódosítók vannak, amik egy adott nemzet harcértékét befolyásolják.



Ha úgy döntesz, azzal a nemzettel harcolsz, aminek a legtöbb tulajdonjelzője van a Karibi-szigeteki helyszíneken (városok, falvak és örökséglapkák), akkor ennek a nemzetnek a harcértéke 2-vel csökken (holtverseny esetén ez a módosító nem számít).



Ha úgy döntesz, azzal a nemzettel harcolsz, aminek a legkevesebb tulajdonjelzője van a Karibi-szigeteki helyszíneken (városok, falvak és örökséglapkák), akkor ennek a nemzetnek a harcértéke 3-mal nő (holtverseny esetén ez a módosító nem számít).

Ezután hajtsd végre a harcakiót a választott nemzettel. Egy harc alatt több **harcakiót** is végrehajthatsz, de minden egyes harcakiót csak egyszer hajthatsz végre. Az összes harcakióknak a harc kezdetén kiválasztott nemzetre kell vonatkozni (pl. csak Franciaország).

Minden egyes harcakió csökkenti a harcértéket. Ha egy harcakió a harcértéket 0 alá csökkentené, akkor azt a harcakiót nem hajthatod végre.

FONTOS! A harcérték növeléséhez annyi harcpontot fizethetsz (a hajótábláról), vagy annyi bábút tehetsz vissza a közös készletbe, amennyivel növelni szeretnéd. Minden egyes elköltött pont, illetve visszatett bábu 1-gyel növeli a harcértéket.

Azonban azt soha nem teheted meg, hogy a harcértéket csökkented, hogy ezzel harcpontokat vagy bábukat szerezz.

Általános szabály: Soha nem lehet 8-nál több harcpontod. Ha a jelződ a harcsáv 8-as mezőjén van, és harcpontot kapnál, akkor a pontokat nem kapod meg.



A következő két harcakiót hajthatod végre:

Befolyásszerzés:



Csökkentsd a harcértéket 2 vagy 5 ponttal. Szerzel 1 vagy 2 befolyást a harcoló nemzetnél. Lépj a jelződdel az adott nemzet befolyássávján jobbra 1 vagy 2 mezőt. Csak a két lehetőség egyikét választhatod, nem választhatod mindkettőt. Ezzel ezt a harcakiót felhasználtad.

Bekebelezés vagy kiszorítás:



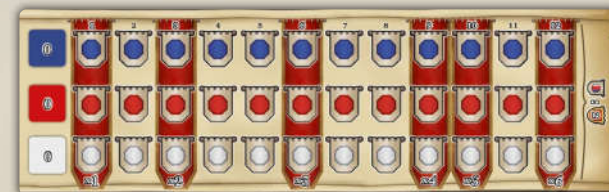
Válassz egy zászlót a játéktáblán. Ha még nincs ott tulajdonjelző, akkor csökkentsd a harcértéket 4-gyel. Ha egy másik nemzet jelzője már ott van, akkor csökkentsd a harcértéket 6-tal, és a másik nemzet tulajdonjelzője kikerül a játékból.

Szerzel 1 befolyást a harcoló nemzetnél.

Vedd el a harcoló nemzet egyik tulajdonjelzőjét a készletből (bal szélső jelző), és tedd a zászló helyszínére. Azonnal megkapod a zászlón látható bónuszt. A két lehetőség közül csak az egyiket választhatod (bekebelezés vagy kiszorítás). Ezzel ezt a harc akciót felhasználtad.

Bizonyos kártyák megvásárlása további harcakiókat tesz lehetővé. Továbbá új harcártyák kerülhetnek játékba a történetkártyák és az örökséglapkák által. Ezekre is ugyanezek a szabályok érvényesek: **Minden egyes harcakiót körönként csak egyszer hajthatsz végre.** Minden harcakiónál érvényes: Csak egy *másik* nemzet tulajdonjelzőjét szoríthatod ki!

Amikor nem tudsz (mert a harcérték 0 alá esne) vagy nem szeretnél több harcakiót végrehajtani, akkor a fő akciód véget ér. Vedd el a harcjelzőt, és tedd képpel lefelé a hajótáblád megfelelő mezőjére. A fel nem használt harcérték elveszik.



Befolyássávok

Minden nemzetnek van egy befolyássávja. Az egyes nemzetek tulajdonjelzői a játék kezdetén ettől balra helyezkednek el. A játék során többször is befolyást szerzel egyik vagy másik nemzetnél. Minden alkalommal, amikor befolyást szerzel, lépj a befolyásjelződdel 1 mezőt jobbra az adott nemzet befolyássávján. A piros háttérrel jelzett szintek a különböző nemzeteknél elért **nemesi rangodat** jelképezik. Minél magasabb a nemesi rangod, annál több győzelmi pontot fogsz kapni az adott nemzetnél a játék végén (lásd Játék végi pontozás, 11. oldal).

Ha valamelyik befolyásjelződ eléri valamelyik sáv jobb szélső mezőjét, akkor hagyd ott, és minden egyes mezőért, amit a jelzőnek lépnie kéne, azonnal kapsz 2 győzelmi pontot.

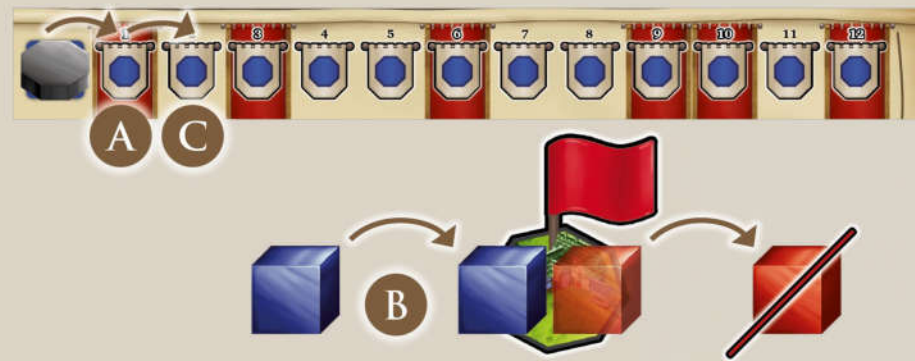
Amikor tulajdonjelzőt raksz le, akkor mindig a nemzet készletének bal szélső jelzőjét vedd el, és ezt tedd le. Az egyes nemzeteknél minél több tulajdonjelző fogyott el, a játékosok annál több győzelmi pontot kapnak az adott nemzetnél elért nemesi rangjukért a játék végén..

Példa: Benedek ezt a harcjelzőt húzta. Úgy dönt, Franciaországgal harcol. 2 dublont kell fizetnie. Most a harcértéke 6. Először végrehajtja a befolyásszerzés harcakciót, és 2-vel csökkenti a harcértéket. Szerez 1 befolyást Franciaországgal. A megmaradt harcértéke 4. Úgy dönt, fizet 1 harcpontot és 1 bábut, hogy a harcértéke ismét 6 legyen. Ezután Benedek kizsorítja egy másik nemzet tulajdonjelzőjét, B majd lerak egy francia nemzetjelzőjét a zászló helyszínére, ahol a kizsorított tulajdonjelző volt. Megkapja a zászlón látható bónuszt, valamint kap még egy befolyást Franciaországgal. C Mivel 0 harcértéke maradt, befejezi fő akcióját.



A A megmaradt harcértéke 4. Úgy dönt, fizet 1 harcpontot és 1 bábut, hogy a harcértéke ismét 6 legyen. Ezután Benedek kizsorítja egy másik nemzet tulajdonjelzőjét, B

majd lerak egy francia nemzetjelzőjét a zászló helyszínére, ahol a kizsorított tulajdonjelző volt. Megkapja a zászlón látható bónuszt, valamint kap még egy befolyást Franciaországgal. C Mivel 0 harcértéke maradt, befejezi fő akcióját.



FELFEDEZÉS



Lépj a felfedeződdel a felfedezésásvon legfeljebb annyi mezőt, amennyit a szimbólum mellett lévő szám mutat. A következő szabályokat kell betartani:

- Soha nem léphetsz visszafelé, mindig az ösvényt kell követned.
- Egyik mezőn sem lehet egynél több felfedező. A felfedezők által elfoglalt mezőket a mozgás során ugord át, ezek nem számítanak bele a mozgáskorlátba.
- Nem kell lelépned a teljes összeget, de legalább egy mezőt lépned kell.
- Néhány mezőnél eldöntheted, hogy a hosszabb utat választod vagy az útlevegást.

Miután befejezted a mozgásodat, mindig megkapod azon mező jutalmát, amin a felfedeződ megállt. Semmit sem kapsz azokért a mezőkért, amiken az ideérkezésed során áthaladtál.

Ha egy küldetést tartalmazó mezőn fejezed be a mozgásodat, akkor azt azonnal teljesítheted. HA így teszel, vedd el a jutalmadat, és tedd a küldetéslapkát a hajótáblára (lásd 9. oldal). Ne tegyél másik küldetéslapkát a játéktáblára. Innentől kezdve minden felfedezőnek át kell ugrania ezt a mezőt a mozgása során!

A felfedezésáv jutalmai:



Kapsz X dublont.



Kapsz X győzelmi pontot.



Kapsz X harcpontot.



Kapsz 2 bábut.



Kapsz 1 befolyást egy általad választott nemzetnél.



Vegyél le 1 korongot a hajótábláról.



Kapsz X dublont és X győzelmi pontot.

Amikor a felfedeződ átmegy a piros határon, azonnal kapsz 3 befolyást egy általad választott nemzetnél (nem oszthatod szét a befolyást több nemzet között). Lépj a befolyásjelződdel a választott befolyássávon 3 mezőt jobbra. Az a játékos, aki elsőként megy át felfedezőjével a kék határon és/vagy a zöld határon azonnal kap 4 győzelmi pontot. Az összes többi játékos, akinek a felfedezője később megy majd át ezeken a határokon, már csak 2 győzelmi pontot kap.



Amikor a felfedeződ elér a felfedezésáv végére, a játék hátralévő részében már ott marad. Azonnal végre hajthatsz egy faluakciót. A sáv utolsó mezőjén egynél több felfedező is lehet. Az első felfedező, aki eléri ezt a mezőt, 10 győzelmi pontot kap. A második 8 győzelmi pontot, a harmadik 6 győzelmi pontot, és a negyedik 4 győzelmi pontot kap. Ha később egy akcióval a felfedeződ mozoghatna, akkor ez a mozgás elveszik.

TOVÁBBI VÁROSAKCIÓK



Kapsz egy befolyást egy általad választott nemzetnél, majd hajts végre egy faluakciót.



Kapsz 1 harcpontot, majd vegyél le egy általad választott korongot a hajóabládról. A korong kikerül a játékból.



Kapsz 3 harcpontot. Ha eléred a harcsáv végét, akkor nem kapsz több harcpontot.



Vegyél el 2 dublont a készletből, majd hajts végre egy faluakciót.



Kapsz 1 harcpontot és 1 befolyást egy általad választott nemzetnél.



Hajtsd végre egy faluakciót minden egyes iránytűszimbólumodért (hajóabládon vagy a tablón lévő tervezetkártyáidon).



Kapsz 1 győzelmi pontot minden egyes, a hajóabládon lévő harcjelzőért. Eldobhatod a kezedből az összes kártyádat. Ha így teszel 4 dublont kapsz a készletből.



Vegyél el 4 dublont vagy kapsz 2 győzelmi pontot minden egyes segédédért (a Karibi-szigetek helyszínein lévő minden egyes bábudért).



Fizethetsz 2 harcpontot. Ha így teszel, kapsz 1 befolyást egy általad választott nemzetnél és kapsz 6 dublont.

FALUAKCIÓK



Ahhoz, hogy fő akcióként egy faluakciót hajts végre, a hajódnak egy faluban kell lennie. Általában csak **egy** faluakciót hajthatsz végre. Azonban ha **4-6 mozgáspontot** költöttél el a mozgás során (A fázis), akkor egy helyett **két** faluakciót hajthatsz végre. Ha mind a **7 mozgáspontodat** elköltötted, akkor akár **három** faluakciót is végrehajthatsz.



A rendelkezésedre álló minden faluakciónál szabadon választhatsz egyet a következő három lehetőségéből:

- A** Dobd el az összes kezekben lévő kártyádat. Ha legalább egy kártyát eldobtál, kapsz 2 dublont. Nem húzhatsz azonnal új kártyákat – erre csak a C fázisban kerül sor.
- B** Vegyél el 1 dublont.
- C** Válassz egy kártyát a kezedből vagy a tervezésterületről, és vásárold meg. Tedd a kártyát a tablódra, a hajóablád mellé. Azonnal használhatod a kártya hatását.

Kártyavásárlás helyett dönthetsz úgy, hogy a szükséges költség befizetésével beruházol egy presztízspépület felépítésébe (lásd 15. oldal).

A kártyák költségeinek, hatásainak és előfeltételeinek összefoglalása a 13. oldalon található.

Ha kettő vagy három faluakció áll rendelkezésedre, akkor, ha szeretnéd, többször is választhatod ugyanazt a lehetőséget a fent felsoroltak közül. Például, ha három faluakciót hajtasz végre, elvehetsz 1 dublont kétszer, és aztán vásárolhatsz egy tervezetkártyát.

Amikor korongokat veszel le a hajóabládról, más faluakciók is elérhetővé válnak számodra. Ehhez hasonlóan bizonyos kártyák is új faluakciókat adnak a megvásárlásuk után.

EGY KÜLDETÉS TELJESÍTÉSE



Csak azon a helyszínen teljesíthetsz egy **küldetést**, ahol van küldetéslapka.

Egy küldetés teljesítéséhez ki kell fizetned a költséget. Ha ezt megteszed, megkapod a küldetéslapkát a jutalommal együtt. Ha nem tudod kifizetni a szükséges költséget, akkor nem teljesítheted a küldetést. A küldetések feltételeit és jutalmait részletesen összefoglaljuk a 23. oldalon.



Miután teljesítettél egy küldetést, tedd a küldetéslapkát a hajóabládra. Fordítsd meg a lapkát, és tedd hajóablád bal szélső, üres küldetésmezőjére. A negyedik teljesített küldetésedért azonnal kapsz 3 győzelmi pontot. Ezután minden további teljesített küldetésedért azonnal kapsz 2 győzelmi pontot.



Történetlapkák

A legtöbb történetlapkán van egy küldetés. Az adott küldetés teljesítéséhez a hajódnak a történetlapkával egy helyszínen kell lennie (1-es, 2-es- 3-as vagy 4-es), és be kell fizetned a történetkártyán megadott költséget.

Ha teljesítetted a történetkártyán lévő küldetést, vedd el a történetlapkát és ugyanúgy tedd a hajóabládra, mint a többi küldetéslapkát. A történetlapkák minden szempontból küldetéslapkáknak számítanak, például a presztízsupületeknél vagy néhány kártyahatásnál.

A forduló végi pontozás során el fogjátok olvasni a történetkártya hátlapját. Ez nem csak a történetet viszi tovább, hanem utasításokat is ad a játékba kerülő új küldetésekre és a történetlapkákra vonatkozóan. Néha új helyszínek és új szabályok is bevezetésre kerülnek.



Ezen küldetés teljesítéséhez a hajódnak a 15-ös helyszínen kell lennie, és fizetned kell 1 harcpontot. Ezért a jutalmad 5 dublon és 1 győzelmi pont minden egyes iránytű-szimbólumodért és a hajóablád küldetéssávjára rakott történetlapkákért.

SEGÉDAKCIÓK



Néhány kártya a megvásárlása után lehetővé teszi, hogy letegyél egy bábut egy adott helyszínen. Erre a bábura ezután segédként hivatkozunk. A segéddel végrehajthatsz egy, a kártyán leírt speciális akciót.

A **segédakció** végrehajtásánál a hajódnak a segéddel azonos helyszínen kell lennie. Hajtsd végre az akciót, ahogy az a segéd tervezetkártyáján szerepel. Csak saját színű segédeket használhatsz.

A játék során megeshet, hogy több segéded is ugyanarra a helyszínen kerül. Ilyenkor is csak egy segédet használhatsz egy akció végrehajtásánál, mivel soha nem hajthatsz végre több fő akciót a körödben.

A segédakciók részletes összefoglalása a 20. oldalon található.



Amikor úgy döntesz, hogy lemondasz egy segédakcióról vagy átugrasz egy olyan helyszínt, ahol van segéded, 2 győzelmi pontot kapsz minden egyes nem használt segédedért. Ez a következő esetekben történhet meg:

- Egy helyszín átugrása,
- A segédakció helyett az adott helyszínen egy másik fő akció végrehajtása mellett döntesz, vagy
- Egy forduló végén visszaér a hajód Havannába, és a segédeid olyan helyszíneken maradnak, amiket a hajód ebben a fordulóban nem érintett.

Erről van egy összefoglaló a hajóabládon.

HAZAFELÉ

A „hazafelé” mezők különlegesek. Az első három fordulóban ez a 20-as és a 21a-s mező, a IV. fordulóban a 20-as, a 21b-s és a 22-es mezők. Ezeket a mezőket nem ugorhatod át, nem lépheted át a hajózásnál, tehát meg kell állnod rajtuk, ha elérted őket.



Az első „hazafelé” mező (20-as)

Hajts végre egy *harcakciót* VAGY lépj előre a felfedeződdel legfeljebb 2 mezőt.



A második „hazafelé” mező (21-es a és b)

Kapsz 3 győzelmi pontot. Hajts végre egy közbenső pontozást (lásd lent) a köröd végén (a C fázis után) az I-III. fordulóban.



A harmadik „hazafelé” mező (22-es)

Kapsz 5 győzelmi pontot. A köröd végén (a C fázis után) következik a végső pontozás (lásd 11. oldal).



Megjegyzés: Ha úgy döntesz, hogy nem hajtasz végre fő akciót, akkor sem dönthetsz úgy, hogy kihagyod a közbenső vagy a végső pontozást.

KÖZBENSŐ PONTOZÁS

(az I., II. és III. forduló után)

Amikor egy játékos kiváltja a közbenső pontozást azáltal, hogy a hajója a 21-es a mezőre lépett, hajtsátok végre a következő lépéseket:



1. A közbenső pontozást kiváltó játékostól kezdve, az óramutató járása szerint haladva minden játékos választ egyet a következő lehetőségek közül:

a. Válaszd ki az egyik tervezetkártyádat (vagy a kezedből vagy a tervezésterületedről), és vedd meg azt. Tedd a kártyát a táblódra. Húzz kártyákat, mint a C fázisban. Úgy is dönthetsz, hogy ehelyett beruházol egy presztízsépületbe.

VAGY

b. Kapsz 2 győzelmi pontot.



2. Bevételt kapsz a dublon és győzelmi pont bevételsávon lévő jelzőid elhelyezkedésétől függően.

Megjegyzés: A dublon bevételsáv alatt látható győzelmi pontokat a köztes pontozásnál hagyjátok figyelmen kívül. Ez csak a végső pontozásnál számít.

Példa: Benedek jelzője a dublon bevételsávon a 12-es mezőn, a győzelmi pont bevételsávon a 3-as mezőn áll. 12 dublont és 3 győzelmi pontot kap.



3. Vegyétek le az összes leszállított árut (azaz korongot) a játéktábla városairól. Ezek a korongok kikerülnek a játékból.



4. A kínálat összes képpel felfelé néző kártyáját dobjátok el. Húzzatok négy új kártyát, és alakítsátok ki belőlük az új kínálatot (balról jobbra).



5. Fordítsátok képpel felfelé a következő presztízsépületet (a játéktábla fölé).



6. Nézzétek meg, hogy az aktuális történetkártya feltételei teljesültek-e. Ha több történetkártya is játékban van, akkor mindet nézzétek meg. A legtöbb esetben egy történetkártya feltételei akkor teljesülnek, amikor egy játékos megszerzi a hozzátartozó történetlapját. Ezután a feltételeket teljesítő játékos hangosan elolvassa a történetkártya hátlapját. Néhány történetkártyánál adott számú korongnak kell lennie egy adott örökséglapkán. Ha az összes korong rákerült, és az örökséglapka betelt, akkor az aktuális fordulót lezáró játékos hangosan elolvassa a történetkártya hátlapját. Ha több történetkártya feltétele is teljesült, akkor növekvő számsorrendben haladjatok.

Ha döntésre van szükség, akkor a játékosok szavazattöbbsége dönt arról, hogy melyik lehetőséget válasszátok (holtverseny esetén a felolvasó dönt). Amikor befejezted a kártya felolvasását, csúsztasd képpel lefelé a hajótáblád alá úgy, hogy a hajóárboc növekedjen. *(Ez nincs hatással a játékra, de a hajód így sokkal jobban fog kinézni.)*

Ezután rendszerint felvesztek egy új történetkártyát a pakliból (az átugrott kártyákat a pakli aljára téve).

Olvassátok el a kártyát, és kövessétek az utasításait. Ezután tegyétek a kártyát a játéktábla megfelelő helyszínéhez.

Ha nem kampányt játszotok (vagyis a 75-ös, a 76-os és a 77-es történetkártyáknál), akkor a fordulótól és a játékosok számától függően új küldetések kerülnek a játékba. Például a 75-ös kártyánál az első fordulóban küldetési lapka kerül a 6-os és a 12-es helyszínre, valamint 3 vagy 4 fős játéknál a plusz lapka kerül a 16-os helyszínre.



7. Az összes hajót tegyétek vissza Havannába (ne csak a forduló végét kiváltó játékos hajója legyen ott).

Miután végrehajtottátok ezeket a lépéseket, kezdődik a következő forduló. Az óramutató járása szerint következő játékos (vagyis a forduló végét kiváltó játékostól balra lévő játékos) kezd.

VÉGSŐ PONTOZÁS (IV. forduló után)

Amint az egyik játékos hajója a mozgása során eléri a 22-es mezőt, következik a végső pontozás, és a játék véget ér. Ezeket a lépéseket hajtsátok végre:

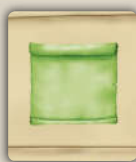


1. A végső pontozást kiváltó játékostól kezdve, majd az óramutató járása szerint haladva minden játékos válasszon egyet a következők közül:

a. Kiválasztod az egyik tervezetkártyádat (a kezedből vagy a tervezésterületről), és megvásárolod. Tedd a kártyát a táblóra. Ehelyett dönthetsz úgy, hogy beruházol egy presztízsupületbe.

VAGY

b. Kapsz 2 győzelmi pontot.



2. Pontokat kapsz a győzelmi pont bevételsávon a jelződ elhelyezkedésétől függően. A dublon bevételsávon lévő jelződ elhelyezkedésétől függően további győzelmi pontokat kapsz (ne vegyél el már dublont).



3. Győzelmi pontokat kapsz a táblódon lévő minden tervezetkártyáért, valamint a presztízsupületekbe történő beruházásokért. A kezekben és a tervezésterületeden lévő kártyák semmit sem érnek!



4. Mindegyik nemzetnél nézzétek meg, hogy melyik játékos rendelkezik a legtöbb befolyással. Az egyes nemzeteknél a legtöbb befolyással rendelkező játékos 3 győzelmi pontot kap. Holtverseny esetén minden holtversenyben álló játékos megkapja a 3 győzelmi pontot. Azokat a nemzeteket ne pontozzátok, ahol minden jelző a 0-s mezőn áll.



5. Végül a játékosok minden nemzetnél pontokat kapnak a nemesi rangjukért. Minden nemzetnél szorozd be a nemesi rangodat a nemzetszorzóval:

a. Először határozzátok meg minden nemzet nemzetszorzóját. Ezt a nemzet **üres mezői** (azaz a befolyássáv azon mezői, amiről a nemzetjelzők lekerültek) és egy hozzáadott **többségbónusz** adja meg.



- **Többségi bónusz:** Nézzétek meg, hogy az egyes nemzeteknek mennyi nemzetjelzője van a táblán (városokon, falvakon és örökséglapkákon).

Az a nemzet, aminek a legtöbb jelzője van a táblán, kap egy 2-es többségbónuszt. A második legtöbb jelzővel rendelkező nemzet 1-et kap többségbónuszként.

Holtverseny esetén a holtversenyben álló nemzetek mind megkapják a magasabb értéket. Ha két nemzet áll holtversenyben az első helyen, akkor mindketten 2-t kapnak többségbónuszként, és a harmadik nemzet nem kap semmit. Ha mindhárom nemzet holtversenyben áll az első helyen, akkor mindhárom megkapja a 2-es többségbónuszt.

b. Most mindenki **minden** nemzetnél szorozza meg az adott nemesi rangját (a befolyássávon elért legutolsó piros sáv értéke) az adott nemzetszorzóval. Ennyi győzelmi pontot kaptok.



6. A közbenső pontozásnál alkalmazott szabályok szerint nézzétek meg, hogy a történetkártyák feltételei teljesültek-e. Ha új történetkártya került a játékba, akkor azt is a szokásos módon tegyétek a játéktáblához, és egyelőre még ne kövessétek az utasításait. Ez csak a játék végén kerül a levéltárba (kék zsák).



Benedek 34 pontot kap a kártyáiért és a presztízsupületeiért. Kap még 4 győzelmi pontot a dublon bevételsávon lévő jelzője pozíciójáért és 9 győzelmi pontot a győzelmi pont bevételsávon lévő jelzője pozíciójáért.

Most a játékosok kiszámolják a nemzetszorzókat. Mind Franciaországnak, mind Spanyolorzágnak 4 nemzetjelzője van a táblán, Angliának csak 2. Franciaország szorzója 6 (4 az üres mezőkért, 2 a táblán lévő legtöbb nemzetjelzőért), Spanyolország szorzója 5 (3 az üres mezőkért, 2 a Franciaországgal holtversenyben táblán lévő legtöbb nemzetjelzőért), és Anglia szorzója 2 (csak az üres mezőkért kap, bónusz nem jár neki).

Franciaországnál Benedek 2 (a befolyásjelzőjének helye) x 6 (nemzetszorzó) = 12 győzelmi pontot kap. Spanyolorzágnál 3 x 5 = 15 győzelmi pontot, Angliánál pedig 1 x 2 = 2 győzelmi pontot kap.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a végső pontozás után azonnal véget ér.

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes! Holtverseny esetén több győztes van.

A JÁTÉK UTÁN

Kampányt játszottatok, és szeretnétek folytatni a következő játéknál? Vegyétek le a játéktábláról az összes örökséglapkát (a rajtuk lévő korongokat tegyétek vissza a dobozba) és történetkártyát, és tegyétek a levéltárba (kék zsák). Hagyjátok az összes piros számú tervezetkártyát (a történetkártyákkal játékba kerülő kártyák) a pakliban; a következő játéknál szükség lesz rájuk.

Nem kampányt játszottatok?

Tegyétek vissza a történetkártyát a pakliba.

KARRIERKÁRTYÁK



A karrierkártyádon három feladat látható, amit a játék során bármilyen sorrendben teljesíthetsz.

Minden feladat kétféleképpen teljesíthető.

Amikor valamelyik feladat felső feltételeinek megfelelsz, akkor azonnal vagy később a feladat teljesítéséhez használhatsz egy mellékakciót. Ha így teszel azonnal vedd el a megadott dublonokat és a megfelelő bábút a készletből.

Várhatsz azonban addig is, míg az alsó feltételeinek felelsz meg. Ez esetben győzelmi pontot is kapsz az elvett dublonokon és a saját készletedből elvett bábun felül.

Minden feladatot csak egyszer teljesíthetsz. Amikor mindhárom feladatot teljesítetted, vedd el a kártyán megadott jutalmat (2 dublon és 2 győzelmi pont). Tengernaggyá léptettek elő.

Csúsztasd a kártyát képpel lefelé a hajóablád alá úgy, hogy a hajóárboc növekedjen. *(Ez nincs hatással a játékra, de a hajód így sokkal jobban fog kinézni.)*



Amint Benedeknek megvan a négy küldetés-lapkája a hajóabláján, egy mellékakcióval teljesítheti ezt a feladatot. Egy bábút a saját készletébe tesz, és elvesz 4 dublont. Azonban ehelyett megvárhatja azt is, hogy hat küldetéslapka legyen a játéktábláján. Ebben az esetben még 4 győzelmi pontot is kapna. Ha már teljesítette a kártyán lévő másik két feladatot is, akkor kap még 2 dublont, és még 2 győzelmi pontot. Ezután a kártyát képpel lefelé a hajóablája alá csúsztatja, hogy a hajóárboc növekedjen.

HAJÓFEJLESZTÉSEK

A játék során számos lehetőség lesz, hogy korongot vegyél le a hajóabládról (például, amikor árut szállítasz egy városba). Amikor leveszed mindkét korongot a hajód egyik területéről vagy azonnali bónuszt kapsz (barna háttér), vagy egy állandó hatás fog érvényesülni (piros háttér):



Ha fő akcióként faluakciót hajtasz végre (nem segédakció részeként vagy más hatás következtében!), két faluakciót hajthatsz végre, ha legalább 2-4 mozgáspontot költöttél el a körödben, vagy három faluakciót hajthatsz végre, ha legalább 5 mozgáspontot elköltöttél a körödben (tehát nem a normál esetben szükséges 4-6, illetve 7 mozgáspontot).



A kézlimited hat kártyára nő (négy helyett).



Azonnal kapsz 3 győzelmi pontot. A kínálatból ingyen vehetsz el kártyákat.



Azonnal kapsz 5 dublont.



Azonnal kapsz 3 győzelmi pontot.



Erről a területről csak akkor vehetsz le korongot, ha már felszabadítottad a „3 győzelmi pont” területet. Azonnal kapsz 6 győzelmi pontot.



Új harcakió válik számodra elérhetővé:

Válassz egy falut (ne várost!). Ha nincs rajta tulajdonjelző, csökkentsd 2-vel a harcértéket. Ha van már rajta tulajdonjelző, csökkentsd 5-tel a harcértéket, és vedd le a tulajdonjelzőt, ami kikerül a játékból. Tedd le annak a nemzetnek a jelzőjét, amelyikkel a helyszínen harcoltál, és szerzel egy befolyást az adott nemzetnél. Vegyél el 3-3 dublont a helyszínen tartózkodó minden segédédért, és 1-1 dublont a helyszínen lévő minden játékosársad minden segédjéért.

Új faluakciók: Amikor leveszed mindkét korongot ezen területek egyikéről, egy új faluakció válik számodra elérhetővé.



Kapsz 1 harcpontot, és vegyél el 1 dublont.



Erről a területről csak akkor vehetsz le korongot, ha már felszabadítottad a fent leírt faluakciót. Dobj el három azonos árut (nem tárgyat!) a kezedből. Ha így teszel, kapsz 2 dublont és 2 győzelmi pontot.

Az alább leírt területekről csak akkor vehetsz el korongot, ha már legalább négy másik területről levetted mindkét korongot!

Új faluakció:



Új faluakció válik számodra elérhetővé. Ezt a faluakciót csak olyan faluban hajthatod végre, amin nincs tulajdonjelző. Vegyél el egy jelzőt egy általad választott nemzetől, és tedd a falura. Szerzel 1 befolyást az adott nemzetnél, és kapsz 1 dublont.

Azonnali hatás:



Válassz egyet a következő három lehetőségből: Vagy azonnal lépj a felfedeződdel legfeljebb 3 mezőt (és vedd el a megadott jutalmat), VAGY kapsz 4 dublont és 4 győzelmi pontot, VAGY lépj az egyik befolyásjelződdel a következő nemesi rangra (piros sáv).

Az alább leírt területről csak akkor vehetsz el korongot, ha már legalább hat másik területről levetted mindkét korongot!



Azonnal kapsz 10 győzelmi pontot.

KÁRTYÁK LEÍRÁSA



A kártyákat különbözőképpen használhatod: áruként, tárgyként vagy megvásárolhatod őket. Ha egy kártyát áruként vagy tárgyként használod, akkor a kártyát el kell dobnod.

Ha megvásárolsz egy kártyát vagy a tervezésterületedre teszed, akkor a továbbiakban azt sem áruként, sem tárgyként nem használhatod.

KÁRTYÁK VÁSÁRLÁSA

Csak egy faluakció végrehajtásával vásárolhatsz kártyákat (kivételesen: közben-ső vagy végső pontozás). Csak a kezedből vagy a tervezésterületedről vásárolhatsz kártyákat. Dönthetsz úgy, hogy helyette presztízsepületbe ruházol be.

Amikor megvásárolsz egy kártyát, tedd azt a tablódra a hajótáblád mellé. Azonnal használhatod a hatását. Ne felejtse el, hogy a tervezésterületeden lévő kártyák hatásait nem használhatod – először meg kell vásárolnod a kártyákat!



A kártyák többségén csak egy dublonban megadott költség látható. A kártya megvásárlásánál fizess adott számú dublont a készletbe. Néhány kártya hatása (korábban megvásárolt kártyák hatásai) csökkenthetik a költséget, de az soha nem mehet 0 dublon alá.



Ha egy bábu látható a dublonban megadott költség mellett, akkor egy bábút is vissza kell tenned a közös készletbe.



Ha egy szám látható a bábu alatt, akkor a bábút a saját készletből a megadott mezőre kell tenned. A bábu ezzel a segédéd lett. A következő körtől kezdve, ha a hajód erre a helyszínre lép, főakcióként végrehajthatod a megadott segédakciót.

Néhány kártyán további feltétel vagy költség látható, amit szintén teljesíteni kell a kártya megvásárlásakor. A 21. oldalon találtok erről egy összefoglalót.

KÁRTYAHATÁSOK

Amint megvásárolsz egy kártyát, annak hatása érvénybe lép:

A zöld háttérben lévő hatások a bevételt növelik.

A piros háttérben lévő hatások állandó hatások, amik a játék során adnak előnyt neked.

A kék háttérben lévő hatások segédakciók, amiket akkor hajthatsz végre, amikor a hajód ugyanazon a helyszínen van, ahol a segédéd.

A barna háttérben lévő hatások azonnali hatások, ezek a kártya megvásárlásakor bekövetkeznek.

BEVÉTELHATÁSOK

A zöld háttérű tervezetkártya hatások növelik a bevételédet. Lépj előre a dublon vagy a győzelmi pont bevételsávon lévő jelződdel.

Kétféle bevétel van:



Azonnal lépj előre a jelződdel a megfelelő bevételsávon.



Csak akkor lépj előre a megfelelő bevételsávon, amikor az adott együttműködés-jelző a tulajdonodban van (lásd alább). Ha a játék során később megszerzed a szükséges együttműködés-jelzőt, akkor ennek megfelelően változtasd meg a bevételédet.


EGYÜTTMŰKÖDÉS-JELZŐK






Néhány kártyán és presztízsepületen barna háttérben látható az öt együttműködés-jelző közül egy. Amikor egy ilyen kártyák megvásárolsz, és még nincs nálad az adott együttműködés-jelző, akkor azt azonnal vedd el a közös készletből, és tedd a hajóablád mellé (minden együttműködés-jelzőből csak egy példányod lehet, soha sem lehet több).

Néhány bevételhatás csak akkor aktiválódik, ha nálad van az ehhez szükséges együttműködés-jelző. Ha később szerzed meg az együttműködés-jelzőt, akkor a bevételt utólag is aktiválhatod. Amikor megszerzel egy új együttműködés-jelzőt, akkor mindig nézd meg, hogy nincs-e olyan új bevételhatás, mely ennek következtében aktiválódik.

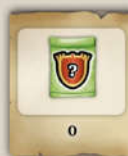


Példa: Benedek megvásárolja a Légionárius (Legionnaire) kártyát. A dublon bevételét 2-vel növeli. Ha nála van a  együttműködés-jelző, akkor a győzelmi pont bevételét is 2-vel.



Példa: Benedek megvásárolja a Kikötő (Harbor) kártyát. Nála van a  együttműködés-jelző, de a  jelző nincs nála. A győzelmi pont bevételét 4-gyel növeli. Ha a játék során később megvásárol egy  -t ábrázoló kártyát, akkor még 2-vel növelheti a győzelmi pont bevételét.

Bevételsávok



A játéktáblán két bevételsáv van: egy a győzelmi pontoknak és egy a dublonoknak. Amikor nő a bevételéd (kártyavásárlásnál vagy bevételt növelő együttműködés-jelző megszerzésénél), lépj előre a jelződdel a megfelelő sávon.



A negyedik forduló után többet nem kapsz dublonbevételt. Helyette a dublon bevételsávon lévő jelződ helyétől függően győzelmi pontokat kapsz.



Ha a dublonbevétel jelződ a sáv utolsó mezőjén (34-es) van, és növekedne a dublonbevételéd, akkor helyette a győzelmi pont bevételédet növel. Más szóval minden további dublonbevételéd győzelmi pont bevétellé válik.



Ha a győzelmi pont bevételjelző a sáv utolsó mezőjén (20-as) van, akkor azonnal kapsz 20 pontot minden hátralévő pontozásnál (közbenső és végső), és tedd vissza a jelződet a 0-s mezőre.

A tervezetkártyáid bevételeinek összeszámolásával (plusz 8 dublon alapbevétel) bármikor ellenőrizheted, hogy a bevételéd megfelelően állítottad-e be.

ÁLLANDÓ HATÁSOK

A piros háttérben lévő hatások speciális hatások, amikkel új akciókat hajthatsz végre, vagy javíthatsz más akciókat.

Az állandó hatások összefoglalása a 18. oldalon található.

SEGÉDAKCIÓK

A kék háttérben lévő hatások segédakciók, amiket akkor hajthatsz végre, amikor a hajód ugyanazon a helyszínen van, ahol a segéded.

Az segédakciók összefoglalása a 19. oldalon található.

AZONNALI HATÁSOK

A barna háttérben lévő hatások azonnali hatások, amik a kártya megvásárlásakor lépnek életbe.

Az azonnali hatások összefoglalása a 19. oldalon található.


PRESZTÍZSÉPÜLETEK

A presztízsepületek speciális tervezetkártyák. Ezek a játék végén győzelmi pontot érnek. Az előkészületek során tegyetek négy presztízsepületet a játéktábla fölé – egyet képpel felfelé, hármat képpel lefelé. Fedjete fel egy-egy presztízsepületet az I., a II. és a III. forduló végén.

Bármikor, amikor kártyavásárlásra van lehetőség, helyette beruházhatsz egy presztízsepületbe. A presztízsepületek közös tervezetek – minden játékos részt vehet bennük.

Amikor beruházol egy presztízsepületbe, a következőket kell tenned:

- Fizesd be a megadott dublonmennyiséget, vedd el az egyik bábudat a készletből, és tedd a presztízsepületre.

- Vegyél el egy  együttműködés-jelzőt, ha még nincs ilyen jelződ.
- Azonnal kapsz 2 győzelmi pontot, ha te vagy első játékos, aki az adott presztízsepületbe beruházott.

Minden játékos beruházhat az összes presztízsepületbe, de senki sem ruházhat be ugyanabba a presztízsepületbe egynél többször.

A presztízsepületek mindig a játéktábla fölött maradnak. A presztízsepületek összefoglalása a 21. oldalon található.

KÜLDETÉSEK



Minden küldetés felső részén látható egy költség, és az alsó részén egy jutalom. A küldetés teljesítéséhez be kell tudnod fizetni a költséget.

Ha a költség áru vagy tárgy, akkor az adott árukat, illetve tárgyakat ábrázoló kártyákat el kell dobnod a kezedből. Fizesd be a dublonokat, illetve bábudat a közös készletbe. Fizesd ki a harcpontokat a jelződ mozgatásával.

Amint befizetted a költséget, megkapod a jutalmat. A jutalom egy része függ az iránytűjeleid számától. Minden egyes iránytűjelért (kártyáidon és a hajótábládon) megkapod egyszer a jutalmat. A játékot egy, a hajótábládon lévő iránytűjellel kezded, így a küldetések már a játék kezdetétől érnek valamit. Valamint kaphatsz olyan jutalmat is, ami nem függ a tulajdonodban lévő iránytűjelektől.



Példa: Benedeknek 3 iránytűjele van (2 a kártyáin és 1 a hajótábláján). Befizet egy bábut a készletéből, és elvesz 6 dublont (2 minden egyes iránytűjelért). Valamint még legfeljebb 3 mezőt előre lép a felfedezőjével.

Miután megkaptad a jutalmat, vedd el a küldetéslapkát, és tedd képpel lefelé a hajótábládon lévő küldetésáv bal szélső üres mezőjére. A küldetéslapkákat ne töltsétek fel azonnal – csak a mikor új történetkártyát húztok fel!


SZÓLÓJÁTÉK

Ha egyedül szeretnél a Karib-szigeteknél hajózni, akkor játszatsz Jean ellen. Ő lesz az automakártyák által irányított ellenfeled.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Készítsd elő a játékot a 2-fős játék előkészületei szerint a következő módosításokkal:

Válassz egy szintet Jeannak. Neki is lesz hajója és felfedezője, de bábu nem lesznek. Nem gyűjt dublonokat és harcpontokat. Nem kap tervezetkártyákat a játék kezdetén.

Tedd Jean győzelmpont-jelzőjét a győzelmpont-sáv 0-s mezőjére. Tedd a három befolyásjelzőjét a három befolyássáv 0-s mezőjére. Jean hajótábla helyett automatáblát kap. Az automatábla az egyik hajótábla hátoldalán van. Tegyel egy-egy korongot az automatábla alján futó sáv minden egyes győzelmi pont szimbóluma fölé (vagyis a minden sárga mezőre , plusz a maradék köztes mezőkre).



Válogasd szét az automakártyákat a jobb sarkukban lévő betűk szerint, és külön-külön keverj meg minden paklit. Válassz egy nehézségi szintet és a megadott kártyákból alakíts ki egy paklit:

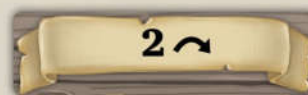
	A	B	C
Nagyon könnyű	5	0	0
Könnyű	5	0	1
Közepes	5	1	1
Nehéz	5	2	1
Nagyon nehéz	5	3	1



Tedd a megkevert paklit képpel lefelé magad mellé. Ez lesz az automapakli. A megmaradt kártyákat tedd vissza a dobozba, ezekre ennél a játéknál nem lesz szükség.

A JÁTÉK MENETE


Te vagy a kezdőjátékos, aztán Jean és te felváltva következtek. Jean a körében húz egy kártyát az automapakliból, és meghatározott sorrendben követi a kártya utasításait. Alakíts ki egy dobópaklit az automakártyák paklija mellett, és ide tedd azokat a kártyákat, amiknek már az összes utasítását végrehajtottad.

Automaakciók



Először Jean hajója a megadott mezőnyit lépi. Ha a hajó választhat, hogy milyen irányba megy, akkor a nyíl formája dönti el, hogy a felső  vagy az alsó  úton hajózik.

Fontos! Jean minden olyan falut átugrik, ahol nincs küldetés. Ezek nem számítanak a mezők közé. Ez azt jelenti, hogy Jean a mozgását mindig városon vagy egy küldetést tartalmazó helyszínen fejezi be.

Jean nem ugorhatja át a  szimbólumú mezőket, ahogy a „hazafelé” mezőket sem ugorhatja át. Ez azt jelenti, hogy amint eléri a 20-as mezőt, mindig csak a következő mezőre fog lépni.

Ha örökséglapkák új városokat fednek fel, akkor ezek Jeannál is számítani fognak.



Küldetés: Ha Jean hajója küldetést tartalmazó helyszínen fejezi be a mozgását, akkor tedd a küldetéslapkát az automatáblára (Jeannak semmit sem kell fizetnie). A történetlapkánál ugyanez történik (már amelyik küldetéslapkának számít).
Ha Jean elvesz egy küldetéslapkát, akkor a köre azonnal véget ér, és a te köröd következik.



Város: Ha Jean hajója egy városban áll meg, akkor nézd meg, hogy a város piacmezője üres-e még. Ha igen, akkor vedd el a bal szélső korongot az automatábla soráról, és tedd a piacra. Ha nem, akkor helyette vedd el a kínálatból a megadott tervezetkártyát (1. azt jelenti, hogy a kínálat bal szélső kártyáját, stb.), és tedd képpel lefelé az automatábla mellé. Ezután töltsd újra a kínálatot. (Mivel soha nem lehet árukat szállítani a „hazafelé” mezőkre, ezért Jean ezeknél mindig elvesz egy kártyát a kínálatból.)

Miután Jean leszállított egy árut vagy elvett egy kártyát, végrehajtja az automakártyán megadott akciókat. **Ezek az akciók függetlenek attól, hogy Jean hajója melyik városban van!**

Az automakártyákon a következő akciók szerepelnek:



Jean kap 1 befolyást az adott nemzetnél.



Jean leveszi az automatábla bal szélső korongját, ami kikerül a játékból. A harmadik fordulótól kezdve 4 győzelmi pontot is kap.



Jean leveszi az automatábla bal szélső korongját, ami kikerül a játékból, és kap 4 győzelmi pontot is.



Jean 2 mezőt előrelép a felfedezőjével. Ha a mozgáskorlátján belül van küldetéslapka, akkor odamegy és megáll (minden további mozgás elmarad). Máskülönben mindig a rövidebb utat választja. Jean nem kap jutalmat, amikor határokon megy át, vagy amikor eléri a felfedezősáv végét, de csökkenti a te felfedezésbónuszodat.



Jean kap 4 győzelmi pontot, és a felfedezője 2 mezőt előrelép. A harmadik fordulótól kezdve a felfedezője 2 helyett 4 mezőt lép előre.



Jean elvesz egy küldetéslapkát a pakliból, és az automatáblájára teszi. A harmadik fordulótól kezdve 4 győzelmi pontot is kap.



Jean elvesz egy küldetéslapkát a pakliból, és az automatáblájára teszi. 3 győzelmi pontot is kap.



Jean végrehajt egy speciális harcakiót. Kövesd a következő lépéseket:

(1) Fedj fel 1 harcjelzőt.

(2) Határozd meg minden nemzet módosított harcértékét. Minden nemzetnél először add össze az adott nemzetnél Jean nemesi rangját és a harcjelzőn megadott harcértéket. Majd nézd meg a saját nemesi rangodat az adott nemzetnél, és vond ki az összegből. A nemesi rang az utolsó piros sáv, amit te vagy Jean az adott befolyássávon elért. Ha a harcjelző szerint módosítani kell a nemzet harcértékét, akkor tedd meg (lásd *Harc*, 5. oldal). Jeannak nem számít a harcjelzőn lévő költség és az azonnali bónusz.

Holtverseny esetén Jean a harcjelzőn a legmagasabb harci értékkel rendelkező nemzetet választja (figyelmen kívül hagyva a módosítókat és a bónuszokat). Ha még mindig holtverseny van, akkor elsőként Franciaországot választja, aztán Spanyolországot, végül pedig Angliát.

(3) Jean most bekebelezi a legkisebb számú üres várost (anélkül, hogy a város zászlaján látható jutalmat megkapná). Ha nincsenek üres városok, akkor ehelyett a legkisebb számú üres falut kebelezi be. Ha ilyen sincs, akkor leveszi a tulajdonjelzőt, ami kikerül a játékból. A Harcos (Warrior) automakártyánál: Kebelezz be még egy üres falut a fenti szabályok szerint

(4) Végül Jean megkapja az automakártyán látható jutalmat: vagy 2 befolyást annál a nemzetnél, amivel harcot vívott, vagy 3 befolyást annál a nemzetnél, amivel harcot vívott, és 2 győzelmi pontot. Tedd a harcjelzőt az automatáblára.

További szabályok:

- Ha az automakártyák paklija elfogy, keverd meg az automa dobópaklit, és képezz belőle új húzópaklit.
- Jean a bevételnél annyi győzelmi pontot kap, amennyi a legnagyobb értékű üres mező az automatáblán, plusz 1 győzelmi pont jár a tábla mellett lévő minden kártyáért.



Példa: Jean már levett 3 korongot az automatábláról. 2 győzelmi pontot kap a bevétel-fázis alatt.


JEAN ÉS AZ ÖRÖKSÉGLAPKÁK

- L4, L7: Jean csak akkor hajózhat oda, illetve kebelezheti be ezt a várost, ha a felfedezője már elérte vagy már elhagyta az adott mezőt.
- L2, L5, L6, L8, L10-L25: Jean nem veszi figyelembe ezeket a lapkákat.
- L10-L17: Amikor ezen lapkák egyike játékba lép, akkor a 2-fős játék szabályain felül (L11-L17: Tegyel egy korongot az örökséglapkára), vegyel egy másik korongot a dobozból, és tedd a lapkára, elfoglalva ezzel egy másik mezőt.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a szokásos módon a negyedik forduló után véget ér. A végső pontozás szintén a szokásos. Úgy pontozd Jean befolyásjelzőit, mintha valódi játékos lenne.

Jean még bónuszpontokat kap a következőkért is:

- Jean 5 győzelmi pontot kap minden egyes küldetéslapkáért.
- Ha Jeannak több küldetéslapkája van, mint neked, 10 győzelmi pontot kap. Ha 3 küldetéssel több az övé a tiédnél, akkor 10 helyett 20 győzelmi pontot kap. Ha négy vagy több küldetéssel több az övé, akkor 10 helyett 30 győzelmi pontot kap!
- Számold meg, hogy mennyi  mezőt szabadított fel Jean az automatáblán. Hasonlítsd össze ezt a számot a hajófejlesztéseid számával. Ha több mezőt szabadított fel, mint a te fejlesztéseid száma, akkor 10 győzelmi pontot kap. Ha 3 mezővel több az övé a te fejlesztéseidnél, akkor 10 helyett 20 győzelmi pontot kap. Ha négy vagy több mezővel több az övé, akkor 10 helyett 30 győzelmi pontot kap.
- Ha Jean felfedezője a felfedezéssávon a te felfedeződ előtt van, akkor 10 győzelmi pontot kap. Ha 8-10 mezővel jár előtted, akkor 10 helyett 20 győzelmi pontot kap. Ha 11 vagy több mezővel jár előtted, akkor 10 helyett 30 győzelmi pontot kap. (Ha a felfedezők az ösvény különböző sávjain vannak, számold meg, hogy a felfedezők milyen messze vannak a következő határtól. Az a felfedező van előrébb, akinek kevesebb mező kell a határ eléréséhez. Holtverseny esetén Jean nem kap pontot.)

Legyőzted Jeant? Ossz meg egy képet a használt automakártyákkal a #MaracaiboGame-mel!

JELÖSSZEFOGLALÓ

(A szabály ezen része kizárólag a szimbólumokat/jeleket, azok leírását tartalmazza. Ha kérdés merül fel a játék során, használd ezt segítségként.)

Ugyanaz a hatás különböző kártyákon többször is előfordulhat. Ilyenkor a hatások összeadódnak, tehát minden kártya hatása külön-külön számít. Ha szeretnéd, kihagyhatsz hatásokat.

BEVÉTELHATÁSOK

(A bevételhatásokról további információkat találsz a 14. oldalon.)



Lépj a jelződdel X mezőt előre a dublon bevételsávon.



Lépj a jelződdel X mezőt előre a győzelmi pont bevételsávon.



Ha nálad van az adott együttműködés-jelző, lépj a jelződdel X mezőt előre a dublon vagy a győzelmi pont bevételsávon. Ha a szükséges együttműködés-jelzőt később megszerzed, akkor visszamenőleg emelheted a bevételédet.

ÁLLANDÓ HATÁSOK ÉS TOVÁBBI AKCIÓK



Bármikor, amikor az adott tárgyat kell befizetned egy akció vagy egy hatás részeként (például egy küldetés teljesítésénél vagy egy faluakció végrehajtásánál), a kártya úgy számít, mintha egy lenne az adott



tárgyból, vagyis eggyel kevesebbet kell belőle fizetned. Ezek állandó tárgyak, amik mindig a tablódon vannak, és nem kell őket eldobnod.



Amikor kártyát vásárolsz, fizess X dublonnal kevesebbet (de soha nem lehet 0-nál kevesebb). Ezt a hatást akkor is használhatod, amikor presztízsépületbe ruházol be.



Amikor harcakciót hajtasz végre, kapsz 1 harcpontot az akció végrehajtása előtt. Ha a jelződ a harcpont-sáv végén van, akkor nem kapsz meg a harcpontot.



Az iránytűk növelik a küldetések jutalmát. Minden tulajdonodban lévő iránytű növeli a jutalmat. A játék kezdetén egy iránytűjeled van a hajótábládon.



Amikor lépsz a felfedeződdel, még egy plusz mezőt léphetsz vele. Csak annak a mezőnek kapsz meg a jutalmát, amin a felfedeződ megáll.



Amikor átlépsz egy másik játékos felfedezőjén, lopj el tőle 1 győzelmi pontot. 0 győzelmi ponttal rendelkező játékostól nem tudsz győzelmi pontot lopni.



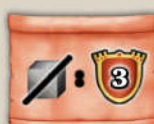
Amikor egy játékos (téged is beleértve) olyan mezőn fejezi be a mozgását, ahol van egy segéded, kapsz 1 győzelmi pontot vagy elvehetsz 2 dublont, a helyszínen lévő segédeid számától függetlenül.



Bármikor, és annyiszor, amennyiszor szeretnéd, visszatehetsz egy bábút a közös készletbe, hogy kapj 2 harcpontot.



Ha úgy döntesz, hogy a harcakciódban az adott nemzettel harcolsz, azonnal kapsz 2 harcpontot.



Amikor leveszel egy nemzetjelzőt, azonnal kapsz 3 győzelmi pontot.

ÚJ FALUAKCIÓK

Ha megvásárolsz egyet a következő kártyákból, akkor egy további faluakció áll rendelkezésedre. Az „Utolsó faluakcióként (As your last village action)” kifejezés azt jelenti, hogy ha végrehajtasz legalább egy faluakciót, és ezt az akciót választod, akkor utána minden további faluakciód elveszik, amire a fő akciód egyébként feljogosítana. Ez beleszámít a segédakciókkal szerzett faluakciók közé.



Utolsó faluakcióként : Fizess két térképet. Ha megteszed, kapsz 2 győzelmi pontot, és 2 mezőt előreléphetsz a felfedeződdel.



Utolsó faluakcióként: Fizess két térképet. Ha megteszed, kapsz 3 dublont, és 2 mezőt előreléphetsz a felfedeződdel.



Utolsó faluakcióként: Fizess két könyvet. Ha megteszed, kapsz X dublont és X győzelmi pontot.



Fizess két azonos árut (nem tárgyat!). Ha megteszed, kapsz 4 dublont.

ÚJ HARCAKCIÓK

Ha megvásárolsz egyet a következő kártyákból, akkor egy további harcakció áll rendelkezésedre. A normál harcakciókhoz hasonlóan, ezeket is körönként csak egyszer hajthatod végre.



Csökkentsd 2-vel a harcértéket. Szerzel 1 befolyást a harcoló nemzetnél, és kapsz X győzelmi pontot.



Csökkentsd 1-gyel a harcértéket. Vegyél 3 dublont. Ha nálad van az adott együttműködés-jelző, kapsz 2 győzelmi pontot is.

AZONNALI HATÁSOK

Ezek a hatások a kártya megvétele után azonnal bekövetkeznek, de csak egyszer.



Kapsz 2 befolyást az adott nemzetnél.



Vedd el az adott együttműködés-jelzőt a készletből, feltéve, hogy még nincs ilyen jelződ. (Nézd meg, hogy a bevétel befolyásolja-e.)



Válassz egy nemzetet. Vedd el az adott nemzet egyik jelzőjét, és tedd egy üres falura (tehát olyanra, amin nincs jelző). Ha nincs üres falu, akkor ez a hatás elveszik. (Semmi további jutalmat nem kapsz a falu bekebelezéséért.)



Azonnal vegyél le egy korongot a hajóabládról.



Azonnal kapsz 1 befolyásjelzőt egy általad választott nemzetnél.



Azonnal tedd a pakli felső küldetéslapkáját erre a kártyára. Utolsó faluakcióként teljesítheted ezt a küldetést (egyetlen egyszer) a szokásos szabályok szerint (költség befizetése, jutalom megszerzése).



Azonnal kapsz 1-1 győzelmi pontot a hajóabládon lévő minden harcjelzőért.



Azonnal kapsz 2-2 győzelmi pontot a játéktáblán lévő minden segédedért. (A saját készletedben és a közös készletben lévő bábuk semmit sem érnek.)



Azonnal kapsz 1-1 győzelmi pontot a hajótábládon lévő minden küldetéslapkádért (beleértve a történetlapkákat is).



Azonnal kapsz 2-2 győzelmi pontot minden iránytűjeledért (mivel a játékot egy, a hajótábládon lévő iránytűjellel kezded, ezért legalább 2 pontot kapni fogsz).



Azonnal vegyél el 2 saját színű bábút a közös készletből (ha még van ott).



Vegyél el egy olyan együttműködés-jelzőt, amilyened még nincs.



Válassz egy nemzetet. Tedd ezen nemzet tulajdonjelzőjét egy általad választott olyan falura (nem városra!), amin még nincs tulajdonjelző. Lépj a befolyássávon a befolyásjelződdel ennél a nemzetnél a következő nemesi rangra (piros sáv).



Ha megvásárolod ezt a kártyát, azonnal tegyél a kártyára annyi bábút a saját készletedből, amennyit szeretnél. Növeld a dublonbevételedet 2-vel a kártyára tett minden egyes bábu után. Nem veheted le a kártyára tett bábukát, és nem tehetsz rá később több bábút.



Azonnal kapsz X harcpontot.



Azonnal kapsz 2-2 győzelmi pontot minden együttműködés-jelződéért.



Azonnal kapsz 3-3 győzelmi pontot minden olyan nemzetért, amelyiknél van legalább 3 befolyásod.

SEGÉDAKCIÓK

Amikor olyan kártyát vásárolsz, ami lehetővé tesz számodra egy segédakciót, akkor azonnal le kell tenned egy bábút a saját készletedből a Karibi-sziget adott helyszínére. Amikor a hajód ezen a helyszínen fejezi be a mozgását, adott sorrendben végrehajthatod a kártyán látható akciót.



Kapsz 3 győzelmi pontot, és vegyél el 5 dublont.



Vedd el az egyik bábudat a közös készletből. Vedd le az egyik korongodat a hajótábládról. Hajts végre egy faluakciót.



Kapsz 1 befolyást egy általad választott nemzetnél. Hajts végre 2 faluakciót.



Kapsz 2 harcpontot. Ezután elkölthetsz 1-et, hogy a hajóddal 3 mozgáspontnyit hajózzál. Hajts végre még egy fő akciót azon a helyszínen, ahol a hajód megáll. Ha faluakciót hajtasz végre, akkor az éppen elköltött mozgáspontok alapján (1-3) határozd meg, mennyi akciót hajthatsz végre.



Fizess 3 azonos árut. Ha ezt teszed, vegyél el 5 dublont, és hajts végre két faluakciót.



Kapsz 1 harcpontot. Vegyél le egy korongot a hajótábládról. Hajts végre két faluakciót.



Vegyél el 2 dublont. Vegyél le egy korongot a hajótábládról. Hajts végre két faluakciót.



Fizess 3 azonos árut. Ha így teszel, vegyél el 5 dublont, kapsz 2 győzelmi pontot, és kapsz 2 harcpontot.



Fizess 3 azonos árut. Ha így teszel, vegyél el 5 dublont, kapsz 2 győzelmi pontot, és kapsz 1 befolyást egy általad választott nemzetnél.



Vegyél el 2 dublont. Lépj előre a felfedeződdel legfeljebb 3 mezőt..



Kapsz 4 győzelmi pontot. Lépj előre a felfedeződdel legfeljebb 2 mezőt.



Vegyél el 3 dublont. Kapsz 2-2 győzelmi pontot minden segédedért (vagyis a játéktáblán lévő bábudért).



Kapsz 1-1 győzelmi pontot a hajótábládon lévő minden harcjelződéért. Hajts végre három faluakciót.



Kapsz 3 győzelmi pontot. Ezután elkölthetsz 1-3 mozgáspontot, hogy hajózz a hajóddal. Hajts végre még egy fő akciót azon a helyszínen, ahol a hajód megáll. Ha faluakciót hajtasz végre, akkor az éppen elköltött mozgáspontok alapján (1-3) határozd meg, mennyi akciót hajthatsz végre.



Fizess 2 harcpon tot. Ha így teszel, vedd el 5 dublont, és hajts végre három faluakciót.



Fizess 2 harcpon tot. Ha így teszel, vedd el 7 dublont, és hajts végre két faluakciót.



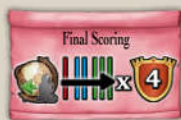
Fizess 3 azonos árut. Ha így teszel, vedd el 4 dublont, és kapsz 4 győzelmi pontot.

PRESZTÍZSÉPÜLETEK

Az előkészületek alatt felfedtek egy presztízsepületet, valamint az I., a II. és a III. forduló végén is felfedtek egyet-egyét. Bármikor, amikor kártyát vásárolhatsz, helyette beruházhatsz egy (felfedett) presztízsepületbe. Ennek költsége adott számú dublon, valamint egy bábu a saját készletedből, ez utóbbit tedd a kártyára. Egynél többször nem ruházhatsz be ugyanabba a presztízsepületbe, de beruházhatsz különböző presztízsepületekbe.



Vedd el az adott együttműködés-jelzőt a készletből, feltéve, hogy még nincs ilyen jelző. Ha te vagy az első játékos, aki beruházott ebbe a presztízsepületbe, akkor azonnal kapsz 2 győzelmi pontot is.



Kolostor: 4 győzelmi pontot kapsz a játék végén minden egyes határárt, amit a felfedződ átlépett.



Palota: 2 győzelmi pontot kapsz a játék végén a hajótábládon lévő minden egyes küldetéslapkádért (beleértve a történetlapkákat is).



Bazilika: 4 győzelmi kapsz a játék végén minden egyes segédédért (a játéktáblán lévő bábu), maximum 16 pontot kaphatsz.



Citadella: 2 győzelmi pontot kapsz a játék végén a saját készletedben maradt minden egyes bábudért, valamint minden egyes megmaradt harcpon todért. *Például, ha 2 bábud és 3 harcpon to van, akkor 10 győzelmi pontot kapsz.*



Székesegyház: 3 győzelmi pontot kapsz a játék végén minden egyes együttműködés-jelződért.



Katonai bázis: 2 győzelmi pontot kapsz a játék végén a hajótábládon lévő minden egyes harcjelzőért.



Akadémia: 2 győzelmi pontot kapsz a játék végén minden egyes hajófejlesztésedért.



Katedrális: A játék végén kétszer kapod meg a dublon bevételjelző helyéért járó szokásos győzelmi pontokat.



Példa: Benedek 5 győzelmi pontot kap a játék végén a dublon bevételsávon lévő jelzője elhelyezkedéséért (lásd 11. oldal). Ha beruházott volna a katedrálisba, akkor 10 győzelmi pontot kapott volna.

VÁSÁRLÁSI FELTÉTELEK

Csak akkor vásárolhatsz meg egy kártyát, ha minden előfeltételét teljesítetted.



Fizess adott számú dublont a közös készletbe.



Tegyél egy bábut a saját készletedből az adott helyszínre. Ez segédnek számít. Ha nincs elérhető bábud, akkor nem vásárolhatsz meg ezt a kártyát! (A hajódnak nem kell az adott helyszínen lennie, hogy megvásárolhasd a kártyát.)



Fizess 3 gyógynövényt.



Az adott nemzet legalább 3 tulajdonjelzőjének a Karibi-szigeteki helyszíneken kell lennie.



Tegyél vissza egy bábut a saját készletedből a közös készletbe.



Tegyél egy bábut a saját készletedből a kártyára.

KARRIERKÁRTYA ÁTTEKINTŐ

Minden karriercártyán három feladat látható. Minden feladat kétféleképpen teljesíthető – az egyikhez kisebb szám, a másikhoz nagyobb szám tartozik. A B fázis alatt bármikor használhatsz mellékakciót, hogy teljesíts egy feladatot (feltéve, hogy az előfeltételek teljesültek), és elveheted a megadott dublonokat és bábukat. Ha a nagyobb feltétel teljesül, akkor győzelmi pontokat is kapsz. Amikor mindhárom feladatot teljesítetted, vedd el a kártyán látható jutalmat (2 dublon és 2 győzelmi pont).



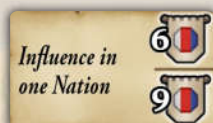
X harcjelző

Legyen legalább X harcjelző a hajóabládon.



X küldetéslapka

Legyen legalább X küldetéslapka a hajóabládon (beleértve a történetlapkákat is).



Befolyás egy nemzetnél

Legyen legalább X befolyásod egy nemzetnél.



Befolyás két nemzetnél

Legyen legalább X befolyásod két nemzetnél (külön-külön, ne az összege legyen ennyi!).



X hajófejlesztés

Legyen kész legalább X hajófejlesztés a hajóabládon.



Felfedezésáv

A felfedeződ lépjen át az adott határon.



Együttműködés-jelző

Legyen legalább adott számú együttműködés-jelződ.



Segédek

Legyen legalább X bábud a játéktáblán.

TÖRTÉNETKÁRTYA ÁTTEKINTŐ

Amikor új történetkártyát húztok, azonnal kövessétek az utasításait (kivéve a végső pontozásnál felfedettekénél – ilyenkor a kártyát a következő játék kezdetén hajtsátok végre).

A történetkártyákon a következő utasítások állhatnak:

Story: 15 Vedd el a következő történetlapkát a pakliból, és tedd a számnak megfelelő helyszínre.

Quest: 16 (1-4), **19** (4) A játékosok számától függően húzz küldetéslapkákat a pakliból, és tedd őket képpel felfelé az adott helyszínekre.

Példa: 1-4 játékosnál tegyél egy küldetéslapkát a 16-os helyszínre. 4 játékosnál a 19-es helyszínre is tegyél egy küldetéslapkát.

Cards: Add cards 90, 91 to the Discard Pile

Keress ki az adott történetkártyákat a pakliból, és tedd őket a tervezetkártyák dobópaklijába (a húzópakli mellé). Ha a következő játékban vagy az aktuális játékban elfogy a húzópakli, akkor ezeket a kártyákat is bele kell keverned a tervezetkártyák paklijába.

Read 05 Tedd a történetkártyát a játéktábla neki kialakított mezőjére. Ezután azonnal húzd fel a megadott történetkártyát, olvasd fel és kövesd az utasításait. A második kártyát is tedd a játéktábla erre kialakított mezőjére.

Add tile L12 to the game.

Tiles: L25, L13

Keress ki az adott örökséglapkákat a készletből, és tedd őket a játéktábla megfelelő helyszíneire. Általában a történetkártya az örökséglapkákra új szabályokat vezet be. Az örökséglapkákat a 24. oldalon részletezzük.

Cards: 90-92 Keress ki az adott számú történetkártyákat a pakliból, és keverd a tervezetkártyák paklijába.

TÖRTÉNETKÜLDETÉSEK FELTÉTELEI ÉS JUTALMAI

Néhány kártyán történetküldetés látható, amit úgy teljesíthetsz, hogy elhajózol a történetlapka helyszínére, és teljesíted a kártyán lévő feltételeket. Ha ezt teszed, akkor a történetlapkával együtt vedd el a megadott jutalmakat. Ezeket ne frissítsétek a forduló végéig!



Minden történetküldetésnél bal oldalt van a feltétel és jobb oldalt van a jutalom.

Küldetések és történetküldetések előfeltételei



Fizess 1 vagy 2 harcpontot.



Fizesd be az adott tárgyakat, azaz dobj egy két kártyát a kezedből, amiken az adott tárgyak láthatóak.



Fizess 2 dublont.



Legalább 4 mozgáspontot kell elköltened, amikor ebben a körben hajózol.



Tegyél vissza egy bábut a saját készletedből a közös készletbe.



Fizesd be az adott árukat, azaz dobj egy két kártyát a kezedből, amiken az adott áruk láthatóak.

Küldetések és történetküldetések jutalmai



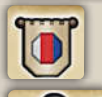
Vedd el a történetlapkát a tábláról, és tedd hajóablád küldetés-sávjának következő üres mezőjére.



Vedd el a megadott számú dublont.



Megkapod az adott bónuszt (győzelmi pont vagy dublon) minden egyes iránytűjeledért.



Kapsz 1 befolyást egy általad választott nemzetnél.



Vegyél el egy saját színű bábut a közös készletből (ha van).



Kapsz adott számú harcpontot. Ha eléred a harcsáv végét, akkor többet nem kapsz harcpontokat.



Kapsz 2 befolyást Spanyolországnál.



Vegyél le egy koponyajeles örökséglapkát (L3 és L20-23), a lapka kikerül a játékból. Ha az L3 lapkát vetted el, azonnal húzz véletlenszerűen a játékosok számának megfelelő számú városlapkát a dobozból, és tedd őket Cartagenara.



Vegyél le két korongot a hajóabládról.



Kapsz X győzelmi pontot.



Azonnal hajts végre egy harcakciót.



Lépj előre legfeljebb 2 mezőt a felfedeződdel.

ÖRÖKSÉGLAPKÁK

Ahogy a Karibi-szigetek története kibontakozik, új lehetőségek nyílnak meg számotokra – ezeket jelképezik az örökséglapkák. Sok történetkártya örökséglapkák játékba hozására utasít. Ilyenkor vedd el az adott örökséglapkát, és tedd a játéktábla adott helyszínére.

Az örökséglapkák több játékon át is játékban maradnak. A játék végén tedd az éppen játékban lévő örökségkártyákat a levéltárba (kék zsák), és a következő játék kezdetén tedd vissza őket a játéktáblára.

Néhány hatás örökséglapkákat vesz ki a játékból. Ilyenkor a lapkákat tedd vissza a dobozba. Későbbi játékoknál még szükség lehet rájuk!

Nagyon ritka esetben két történetkártyához is ugyanaz az örökséglapka kell. Ilyenkor a nagyobb számú kártya számít. A kisebb számú kártya kikerül a játékból!

A következő oldalon lévő térkép azokat a helyszíneket mutatja, ahova örökséglapkák kerülhetnek. A szabályokat elég akkor elolvasnod, amikor az adott örökséglapka játékba kerül, ekkor lesz szükséged a részletes leírásra.

Szerző: Alexander Pfister
Szerkesztő: Ralph Bienert
Szabály: Markus Müller

Kinézet: Fiore GmbH

Illusztrátor: Aline Kirmann, Fiore GmbH

Magyar fordítás: Trew és Dunda

Köszönet Grzegorz Kobielanak, Anatol Dundarnak, Sebastian Wenzlaffnak, dlp games-nek és Travis D. Hillnek a hasznos észrevételeikért.

Meg szeretnénk köszönni What's Your Game kiadónak hogy megengedték, hogy használhassuk a segédbábujukat.



Oszd meg a kalandjaidat, és mutasd meg a felfejlesztett hajódat a #MaracaiboGame -mel!

És hatalmas köszönet jár a rengeteg játéktesztelőnknek!

A szerző és a kiadó megjegyzése: Szeretnénk minden játékost emlékeztetni arra, hogy az európai hatalmak hatalom megerősítési erőfeszítései és kapzsiságuk szörnyű terhet róttak a karibi emberekre az ebben a játékban ábrázolt időszakban.

Sajnos napirenden volt a bennszülött népekkel való rossz bánásmód, a rabszolgakereskedelem és más borzalmak. Ebben a játékban „elvont” módon lépünk be ebbe a világba, a történelemnek csak bizonyos aspektusait használva, és ennek eredményeként egy romantikus, szűk képet kapunk. Mindenkinek emlékeznie kell arra, hogy a legtöbb ember élete akkoriban minden volt, csak „dicsőséges” nem, inkább az elnyomás és egyenlőtlenség terjedt el.

L1 Puerto Cabezas most már város. Azonnal tegyél egy küldetéslapkát a küldetésmezőre. Városakcióként a szokásos módon szállíthatsz ide árut (feltéve, hogy a piacon van hely), és utána teljesítheted a küldetést. Tedd a küldetéslapkát a hajóablákra a szokásos módon. Tegyél egy új küldetéslapkát az üres mezőre.

L25 Az a játékos, aki a hajójával erre a helyszínre hajózik, kap 6 győzelmi pontot.

L20 - L23 Ha a hajód ezen a helyszínen fejezi be a mozgását, nem hajthatsz végre faluakciót. A többi fő akció (segédakció, küldetés teljesítése) továbbra is végrehajtható.

L3 A pestis sok embert elűzött Cartagenából. Többet Cartagenában nem hajthatsz végre fő akcióként városakciót vagy faluakciót (lásd L20-L23). Vedd le Cartagena városlapkáját, ez kikerül a játékból.

L4 Új város épült! Nem hajózhatsz erre a helyszínre, és nem tehetsz nemzetjelzőt erre a helyszínre, amíg a felfedező nem hagyta el a felfedezésáv negyedik mezőjét. Városakcióként a szokásos módon szállíthatsz ide árut. Ezután végrehajthatsz két faluakciót, és ha szeretnél, visszatehetsz egy bábút a saját készletedből a közös készletbe, hogy kapj 5 győzelmi pontot. A városba történő be- és kilépés 3 mozgáspontba kerül.

L2 L8 L18 A hajózás nehezebbé válik. Ezen utak mentén a mozgás költsége 3 mozgáspont (nem a szokásos 1). Ne felejtsetek el, hogy minden körben legfeljebb 7 mozgáspontotok van.

L6 Amint az ezüst flotta játékba kerül, a játékosoknak egy újabb harcakcióra lesz lehetőségük, védőkíséretet adhatnak az ezüst flottának. Csökkentsd a harcértékedet 10-zel vagy 11-gyel, és tedd a harcoló nemzet nemzetjelzőjét a megfelelő mezőre. Kapsz 3 befolyást az adott nemzetenél, és vegyél el 8 dublont.

Az ezüst flottán lévő tulajdonjelzőt nem lehet levenni. Amint mindkét mezőt valaki elfoglalta, ezt a harcakciót nem lehet többet végrehajtani.

L10 - L17 Ezek a lapkák a Karib-szigetek számos megfelelő helyszínére felkerülhetnek. Ha a hajód ezen helyszínek egyikén fejezi be a mozgását, akkor a fő akció előtt befizetheted az adott költséget, hogy megszerezd a jutalmat, és hogy a hajóabládról egy korongot erre a lapkára tegyél (az L10-nél semmilyen költséget nem kell fizetned). Ha ezáltal egy hajófejlesztésed elkészül, annak hatása azonnal érvényesül.

Hajtsd végre a fő akciódat a szokásos módon. Ezek a helyszínek tulajdonképpen további bónuszokat adnak az akcióhoz. Amikor a lapka utolsó mezője is megtelik, a lapka többet már nem használható. Nézzétek meg a forduló végén, hogy teljesültek-e valamelyik történetkártya feltételei. Ha teljesült, akkor a fordulót befejező játékos olvassa fel a történetkártya hátlapját. A nem befejezett lapkákat a hozzájuk tartozó történetkártyákkal együtt tegyétek a levéltárba a játék végén. A következő játéknál olvassátok el a történetkártyákat, és kövessétek az utasításait.

L5 Ha a hajód itt fejezi be a mozgását, akkor a fő akció végrehajtása előtt vegyél el egy saját színű bábút a közös készletből (függetlenül attól, hogy melyik fő akció hajtod végre).

L11 Az L10-17-es lapkák szabályain felül, ha a hajózásnál átugrod ezt a mezőt, 2 dublont kell fizetned. Ha nem fizetsz, akkor meg kell állnod itt. Ha itt megállsz, akkor a szokásos módon végrehajthatsz egy fő akciót.

L7 Új város épült! Nem hajózhatsz erre a helyszínre, és nem tehetsz nemzetjelzőt erre a helyszínre, amíg a felfedező nem érte el vagy nem hagyta el a felfedezésáv adott mezőjét (11-es mező). Városakcióként a szokásos módon szállíthatsz ide árut. Ezután kapsz 3 harcpontot, és azonnal hajtsd végre egy harcakciót.

L9 Amint az aranybánya játékba kerül, a játékosoknak egy újabb harcakcióra lesz lehetőségük, ez az aranybánya megszerzése. Ahhoz, hogy ezt a harcakciót végrehajthasd a felfedezőnek el kell érnie vagy el kell hagynia a felfedezésáv adott mezőjét (5-ös mező). Csökkentsd a harcértékedet 8-cal, és tedd le a 8-as mezőre azon nemzet tulajdonjelzőjét, amivel az aranybányáért harcoltál. Vegyél el 12 dublont. A bányán lévő tulajdonjelzőt nem lehet levenni. Amint a mezőt valaki elfoglalta, ezt a harcakciót nem lehet többet végrehajtani.

