

Stefan Feld Amerigo

Kövessétek a híres navigátor és felfedező, Amerigo Vespucci példáját.

Új földek várnak felfedezésre, amik telepek nyersanyagban gazdag – új hazái lehetnek. Jó tervezésre és okos taktikai döntésekre van szükség, mivel a kockatorony befolyásolja minden játékos sorsát, és csak azoknak van esélye híres felfedezővé válni és megnyerni a játékot, akik figyelemmel kísérik a kockákat a kockatoronyban, az ellenfelek terveit, és a veszélyes kalózokat is szemmel tartják.

JÁTÉKELEMEK

Közös elemek:

- 1 kockatorony

Minden játék előtt állítsátok össze a kockatornyot – ami egy tölcsérből, egy kartontoronyból és egy tálcából áll.



- 49 kocka

– 7-7 db kék, fekete, piros, barna, zöld, sárga és fehér



- 1 tárolótábla



- 16 szigetlapka



- 8 keret

– a szigetlapkák határának



- 37 semleges tájlapka



A játékosok elemei:

- 1 játékos tábla



- 16 falulapka



- 12 kereskedelmi állomás



- 24 fejlődésjelző



- 40 árucikkjelző

– 8 db minden típusból



- 50 termelésjelző

– 3 db 2-es, 4 db 3-as, 3 db 4-es minden típusból



- 6 kalózzelző



- 5 kincsesláda

– a nagy szigetekhez



- 4 időjelző



- 1 tervezésjelző



- 1 szabályfüzet

- 2 hajó



- 3 számlálókorong

– a játékos táblához



- 1 győzelmipont-korong

– a győzelmipont-sávhoz



- 1 játékos sorrend-korong

– a speciális akció-sávhoz



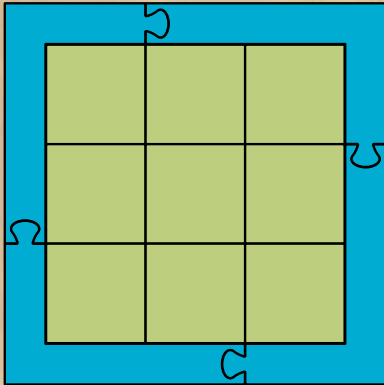
- 2 győzelmipont-lapka

– 50/100 és 150/200



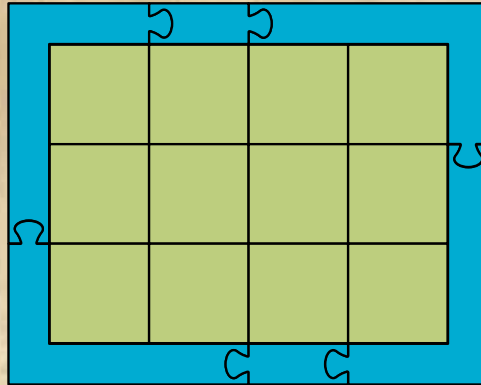
ELŐKÉSZÜLETEK

Sziget előkészítése 2 játékosnál



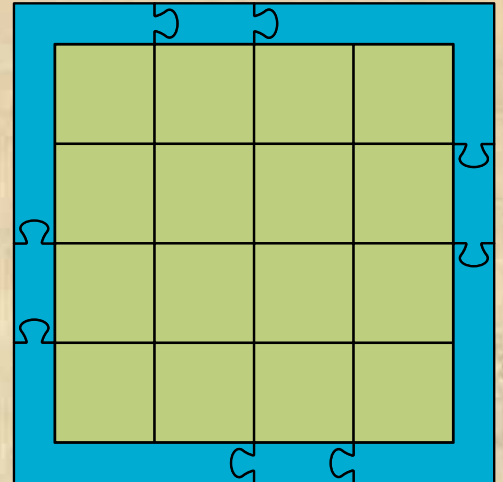
A szigetterület 9 (véletlenszerűen választott) szigetlapkából és 4 sarokkeretből áll.

Sziget előkészítése 3 játékosnál



A szigetterület 12 (véletlenszerűen választott) szigetlapkából, 4 sarokkeretből és 2 rövid keretből áll.

Sziget előkészítése 4 játékosnál



A szigetterület 16 szigetlapkából, 4 sarokkeretből és 4 rövid keretből áll.

PÉLDA ELŐKÉSZÜLETEKRE 4 JÁTÉKOS ESETÉN:

1. A SZIGETEK ELŐKÉSZÍTÉSE

Helyezzétek el a 16 szigetlapkát, hogy egy szigetterületet alkossanak. A lapkákat a fentebbi ábrának megfelelően rendeztétek, és kövessétek az alábbi szabályokat:

1. Figyeljete arra, hogy nem lehet vízterület teljesen körbezárva szárazfölddel.
2. Ha szomszédos lapkák földmezői kapcsolódnak, akkor nem csak átlósan kell csatlakozniuk, hanem oldallal is.

Ezután kerítsétek körbe a szigetet keretekkel.

Tegyétek az időjelzőket növekvő sorrendben az egyik keretlapkán látható időjelzőmezőre.

A 20 vagy több földmezőből álló szigetet "nagy szigeteknek" hívjuk. Az összes többi sziget kis sziget. Tegyetek egy kincsesládát minden nagy szigetre.

Tegyétek árucikkjelzőket a szigetek megfelelő mezőire.

Tegyétek a semleges tájlapkákat képpel lefelé a szigetterület mellé. A tervezésjelzőt is tegyétek ide.



2. A JÁTEKOSOK ELEMEINEK ELRENDEZÉSE

Minden játékos kap egy játékos táblát, amit maga elé tesz.

Minden játékos választ egy szintet, és elveszi az ilyen színű 12 kereskedelmi állomást, 2 hajót, 16 falulapkát, 3 számlálókorongot, 1 győzelmipont-korongot, 1 játékos sorrend-korongot és 2 győzelmipont-lapkát.

Minden játékos leteszi 1-1 számlálókorongját a fejlődés-, az ágyú- és az arany sávra.

Ezután a játékosok a kereskedelmi állomásaikat, a hajóikat, a győzelmipont-korongjukat és a játékos sorrend-korongjukat a táblájuk mellé teszik.

A játékosok a 16 falulapjukat képpel lefelé a semleges tájlapkák mellé teszik.

3. TÁROLÓTÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE

Tegyétek a tárolótáblát a játéktábla (azaz a szigetterület) mellé.

Jól keverjétek meg a kalózzelzőket, és tegyék képpel lefelé 5 darabot a kalózzelzőkre. A megmaradt kalózzelzőket tegyék vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznék őket. Az egyik, véletlenszerűen választott kalózzelzőt fordítsátok meg.

Képpel lefelé keverjétek meg a fejlődésjelzőket a tárolótábla mellett, majd tegyék egy-egy fejlődésjelzőt képpel felfelé a fejlődésterület mindegyik mezőjére.

Képpel lefelé keverjétek meg a termelésjelzőket a tárolótábla mellett, majd tegyék egy-egy termelésjelzőt képpel felfelé a fejlődésterület mindegyik mezőjére.

Változtatások 2 és 3 játékos esetén

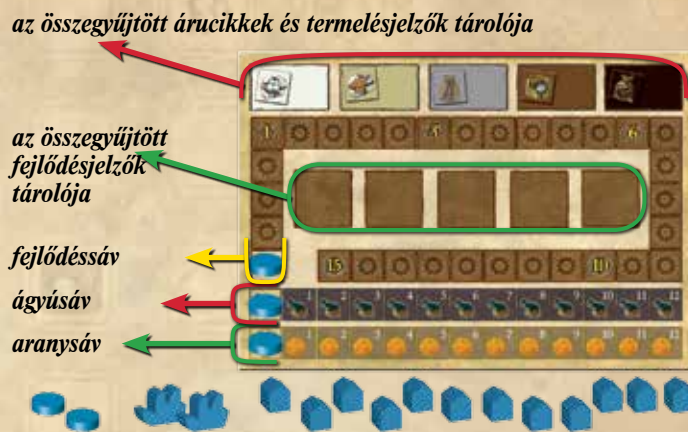
2 játékos esetén tegyék vissza a dobozba a 3 és 4 játékos verzióhoz tartozó termelésjelzőket; 3 játékos esetén csak a 4 játékoshoz tartozókat tegyék vissza. Csak a játékosok számának megfelelő mezőig töltsék fel a termelésmezőket.

Minden játékos tegye a győzelmipont-korongját a győzelmipont-sáv 0/50-es mezőjére.

Tegyétek le a speciálisakció-sáv első mezőjére a játékos sorrend-korongokat véletlenszerűen egy oszlopba.

Akié a legfelső korong, az lesz a kezdőjátékos. Az összes többi játékos annyi aranyat kap, ahány játékos előtte van. Ezeket az aranyakat a játékos a saját játékos táblájának arany sávján jelöli, a korongját a megfelelő mezővel jobbra mozgatja.

Megjegyzés: Ha a játékos eléri a 0/50 mezőt a győzelmipont-sávon, akkor a megfelelő győzelmipont-jelzőt leteszi (vagy megfordítja) a 0/50 mező mellé, hogy jelezze az elért pontjait.



2 játékos: 30 termelésjelző



3 játékos: 40 termelésjelző



Példa: A Piros játékos a kezdőjátékos. A Fehér játékos a második, 1 aranyat kap; a Kék játékos 2 aranyat és a Sárga pedig 3-at kap.

4. A KOCKATORONY ELŐKÉSZÍTÉSE

Tegyétek a kockatornyot a tárolótábla mellé.

Dobjátok mind a 49 kockát a toronyba, azután minden olyan kockát, ami a tálcában landolt, tegyétek az akció-kör megfelelő színű tárolómezőjére.

Az előkészületeknek vége, a játékosok készen állnak a játék elkezdésére.

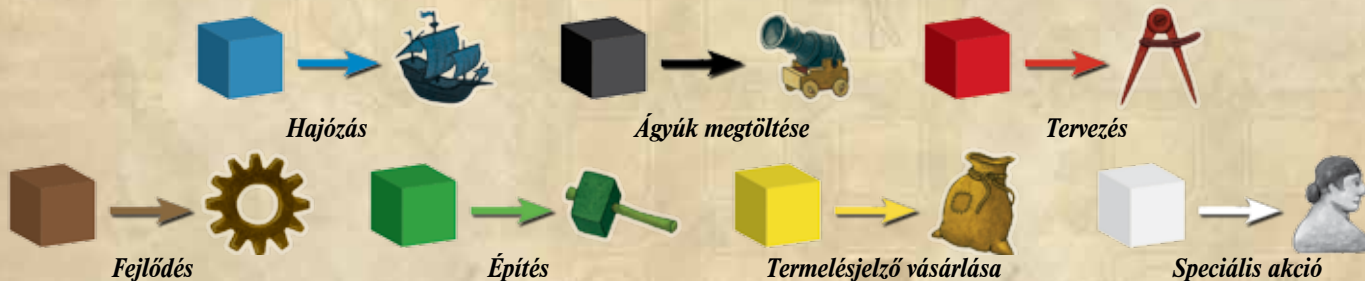


Példa: A toronyban maradt még 2-2 db piros és sárga; 3-3 db kék, fekete és zöld; és 4-4 db barna és fehér kocka.

A JÁTÉK MENETE

A játék 5 fordulóból áll, minden forduló 7 fázist tartalmaz. Az egyes fázisokban minden játékos pontosan egy akciót hajthat végre az adott játékosrend szerint.

7 akció van, mindegyiket másik színnel jelöljük:



Egy forduló első fázisában a kezdőjátékos a tárolómezőn lévő összes kék kockát bedobja a kockatornyuba.

A tálcába érkező minden kockát tegyetek az akciókör akciómezőjére. Ezek a kockák mutatják meg, hogy milyen akciót lehet választani ebben a fázisban, és hogy milyen gyakran lehet használni azokat:

- A toronyból előbukkanó kockák színe határozza meg, hogy mely akciók lesznek használhatóak ebben a fázisban.
- A legtöbb kockából álló szín határozza meg az akciópontok (AP) számát, amit az egyes elérhető akciókban el lehet költeni a fázis során.

Azzal a játékosal kezdve, akinek a korongja legelöl van a speciálisakció-sávon, minden játékos az adott sorrendben választ egyet az elérhető akciókból, és végrehajtja azt. Ugyanazt az akciót több játékos is választhatja.

Ha egynél több korong áll egy mezőn egy oszlopban – mint pl. a játék elején –, akkor ezek a játékosok az oszlopban fentről lefelé haladva kerülnek sorra.



Példa: A játékos elvesz 4 kék kockát, és bedobja azokat a toronyba.



Tegyétek a 4 kék, 1 fekete, 1 piros és 2 zöld kockát a tálcából az akciómezőre. Mivel egy színből 4 a legtöbb a kocka, ezért a játékosok 4 AP-t költhetnek ebben a fázisban a kék, fekete, piros vagy zöld akcióban.



Példa: A piros játékos dönt először, hogy melyik akciót szeretné végrehajtani ebben a fázisban, őt követi a Fehér, a Kék és végül a Sárga.



Példa: A piros játékos dönt először, hogy melyik akciót szeretné végrehajtani ebben a fázisban, őt követi a Fehér, a Kék és végül a Sárga.

Ha a játékos nem tudja vagy nem akarja az összes akciópontját felhasználni, akkor a megmaradót (akár mind) elveszíti.

Miután minden játékos végrehajtotta az akcióját, tegyék az összes kockát az akciómezőről a megfelelő színű tárolómezőre, és az aktuális fázis véget ér.

A következő fázis elején dobjátok az összes kockát az óramutató járása szerint következő tárolómezőről a kockatoronyba. (A második fázisban a fekete kockákat, a harmadik fázisban a piros kockákat stb.) Azután a fázis után ér véget a forduló, amelyikben a fehér kockákat dobjátok a toronyba, ezt követi egy közbenső értékelés, majd a játékosok előkészülnek a következő fordulóra.

Következzen az akciók részletes leírása:

KÉK AKCIÓ: HAJÓZÁS

Amikor egy játékos első alkalommal választja ezt az akciót, leteszi a két hajóját a keret bármelyik általa választott mezőre.

Minden akciópontért **minden** hajóját egy oldalszomszédos vízmezőre mozgathatja.

Bármennyi hajó állhat egy keretmezőn, de egy szigetlapka minden vízmezőjén csak egy hajó tartózkodhat. Egy vízmezőn álló hajó nem akadályozza a többi hajó áthaladását.

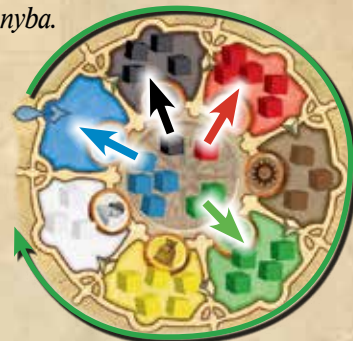
Ha egy hajó a mozgása végén egy horgonymezőre ér, akkor a játékos egy kereskedelmi állomást alapíthat a szomszédos kereskedelmi állomás mezőn, amennyiben az nem foglalt. Ez a játékos most már tud építkezni ezen a szigeten.

Minden szigeten az első játékos, aki megalapít egy kereskedelmi állomást, 3 győzelmi pontot kap ezért a felfedezésért.

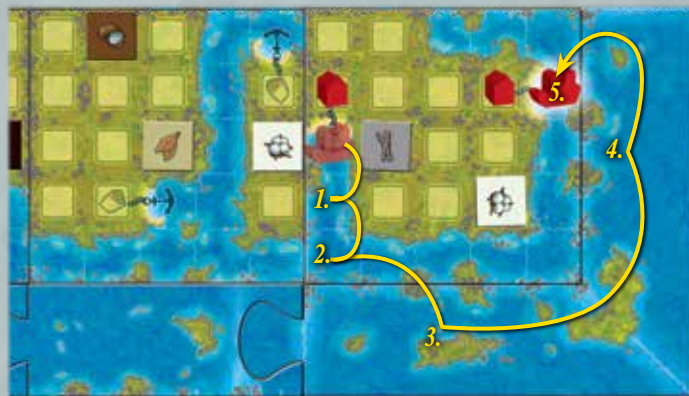
Megjegyzés: Minden sarokkeret három vízmezőt tartalmaz, míg minden kis keret csak egyet.

Megjegyzés: Ha a tárolómező üres, vagy nem esik ki kocka a toronyból, akkor az adott fázist hagyjátok ki, a játékosok nem hajtanak végre akciót.

Ha a toronyból nem megfelelő időben esnek ki kockák (pl. valaki meglöki az asztalt), akkor ezeket a kockákat hagyjátok a tálcában a következő fázis kezdetéig. Majd ezeket a kockákat is dobjátok bele az adott fázishoz tartozó tárolómezőn található kockával együtt a toronyba.



Példa: A piros játékosnak 4 AP-je van, az első hajóját ingyen az egyik keretmezőre teszi, és hajózik 4 mezőt. Úgy dönt, hogy csak 3 mezőt halad, megáll egy horgonymezőn, és megalapít egy kereskedelmi állomást. E hajóhoz tartozó megmaradt 1 AP-t elveszíti. Még felhasználhat 4 AP-t, hogy feltegye a második hajóját, és elhajózzon vele valamerre.



Példa: A piros játékos 5 AP-t használhat, ezért ugyanezen sziget másik horgonymezőjéhez hajózik. Leteszi a második kereskedelmi állomását, de győzelmi pontot már nem kap érte, mert ez a sziget már fel van fedezve.

Megjegyzés: Egy játékos egynél több kereskedelmi állomást is alapíthat minden szigeten.

FEKETE AKCIÓ: ÁGYÚK MEGTÖLTÉSE

A játékos az ágyúszámláló-koronggal lép a játékosablakján minden akciópontért 1 mezőnyit jobbra, de legfeljebb a 12-esig.



Példa: A piros játékos 4 AP-t használhat. Az ágyúszámláló-korongjával 4 mezőt lép jobbra az ágyúsávján.

PIROS AKCIÓ: TERVEZÉS

Ezzel az akcióval a játékos elvehet semleges tájlapkát vagy saját falulapkát a központi talonból, és a játékos-táblája mellé teheti őket.

Egy saját falulapka elvétele, annak méretétől függetlenül, 1 AP-be kerül.

Egy semleges tájlap ára 1-6 AP, a méretétől függően. Egy játékos csak egy semleges tájlapkát vehet el minden fázisban.



Példa: A piros játékos 4 AP-t használhat. Elvesz egy 2-négyzetes semleges tájlapkát, valamint egy 4-négyzetes és egy 3-négyzetes falulapkát a központi talonból.

BARNA AKCIÓ: FEJLŐDÉS

A játékos minden felhasznált akciópontért egy mezőt lép a fejlődésszámláló-koronggal a játékos-tábláján az óramutató járásával megegyező irányban. Amikor elér vagy túllép egy győzelmi pontot jelző mezőn, akkor el kell vennie egy fejlődésjelzőt a tárolótábláról, és azt a játékos-táblára kell tennie.

A játékos a játék végén az elért vagy túl haladott legnagyobb számmal azonos győzelmi pontot kap. A fejlődésjelzők hatásai a 11. és 12. oldalon vannak részletezve.



Példa: A kék játékos 5 AP-t használhat, és a fejlődéskorongjával átlép egy győzelmi pont-mezőn. Ezután elvesz egy fejlődésjelzőt a tárolótábláról, és leteszi a játékos-táblájára.

ZÖLD AKCIÓ: ÉPÍTÉS

Ezzel az akcióval a játékos semleges tájlapkát vagy falulapkát építhet a játékos-táblája melletti képpel lefelé fordított saját talonjából bármelyik szigetre, ahol legalább egy kereskedelmi állomása van.

Egy falulapkának a lerakási költsége csak 1 AP.

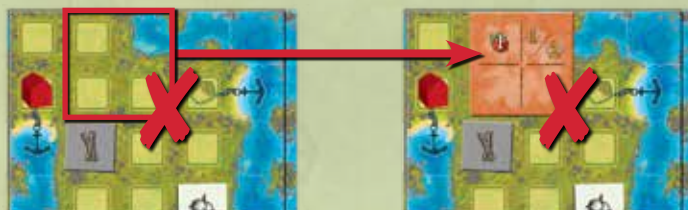
Egy semleges tájlapkának a lerakási költsége 1-6 AP, a méretétől függően.



Példa: Ahhoz, hogy a képen látható 3 kiegészítőlapkát leépítse ide, a piros játékosnak 4 AP-t kell elköltenie.

Építéskor a játékosoknak ezeket a szabályokat kell betartaniuk:

1. A lapkát csak szárazföldre lehet építeni – vízre sosem.
2. Minden lapkát oldalszomszédosan kell letenni...
 - a) vagy a játékos saját kereskedelmi állomásával...



Példa: A falulapka egy része egy vízmezőre kerül, emiatt ezt a lapkát nem lehet ide tenni.



Példa: Ebben az esetben a falulapka nem oldalszomszédosan kapcsolódik a játékos kereskedelmi állomásához, így nem kerülhet ide.

b) ...vagy egy, a játékos falulapkáiból és/vagy semleges tájlapkáiból álló, a kereskedelmi állomáshoz csatlakozó sorhoz. (Nem számít, hogy ki építette le a semleges tájlapkát.)

- Ha a játékos beépít egy árucikkmezőt, akkor elveszi azt az árucikkjelzőt, és a játékos táblája megfelelő helyére teszi. A játékos az azonos típusú árucikkjelzőket oszlopban gyűjti.
- A játékosok nem építhetnek rá egy kereskedelmi állomásra, de építhetnek üres kereskedelmiállomás-mezőre. Ez esetben ezen a mezőn a későbbiekben nem lehet kereskedelmi állomást alapítani.
- A játék minden fázisában egy játékos több lapkát is leépíthet akár egy, akár több szigetre.



Példa: A piros játékos úgy teszi le a lapkákat, hogy az csatlakozzon egy piros kereskedelmi állomáshoz vagy közvetlenül, vagy lapkák láncán át.



Példa: A piros játékos a lapkái 2 árucikkjelzőre tette le: cukorra és gyaptra. Elveszi az árucikkeket, és leteszi őket a játékos táblájára.

A játékos képpel lefelé leteszi az újonnan épített lapkákat, majd megfordítja őket, és a következőképp pontozza:

Minden falulapkán és tájlapkán két győzelmipont-érték van. Ha a lapka kis szigeten épül meg, akkor a játékos a kisebb győzelmi pontot kapja; ha egy nagy szigeten (kincsesládával van jelölve), akkor a játékos a nagyobb győzelmi pont értéket kapja.

Egy sziget befejezése:

Ha egy játékos lefedi a sziget utolsó üres mezőjét, akkor kap még 3 győzelmi pontot a lapkájának az értékén felül a sziget befejezéséért. Ha ez egy nagy sziget, akkor még a kincsesládát is megkapja, és a játékos táblája mellé teszi.

Minden játékos, akinek legalább egy kereskedelmi állomása van a szigeten, győzelmi pontot kap:

1	: 1x	4	: 10x
2	: 3x	5	: 15x
3	: 6x	6	: 21x

Minden játékos kikeresi azt a sort, ami ezen a szigeten található kereskedelmi állomásainak a számát tartalmazza, majd az itt található számot megszorozza a legfelső időjelzőn látható számmal, és az eredménynek megfelelő győzelmi pontot kapja.

Egy sziget úgy is befejeződik, hogy az utolsó szabad mező egy kereskedelmiállomás-mező, és egy játékos kereskedelmi állomást alapít rajta.

Az ezen akció során szerzett pontokat a játékos azonnal jelöli is a győzelmipont-sávon.



Példa: A piros játékos egy nagy szigetre építette a lapkái, így 10 győzelmi pontot (GyP-t) kap.



Példa: A második fordulóban a piros játékos megépít egy 2-négyzetes falulapkát, és befejezi ezt a szigetet. Kap 2 GyP-t a megépített lapkáért, 3 GyP-t a sziget befejezéséért és 12 GyP-t (3x4) a szigeten lévő két kereskedelmi állomásáért. Összesen 17 GyP-t kapott, és még a kincsesládát is megszerezte. A kék játékos 4 GyP-t (1x4) kap az ezen a szigeten lévő egy kereskedelmi állomásáért.

Megjegyzés: Ha egy lapka leépítésekor a kincsesláda útban van, akkor tegyék át a szigeten máshova.

SÁRGA AKCIÓ: TERMELÉSJELZŐ VÁSÁRLÁS

Ezzel az akcióval a játékos termelésjelzőket vehet 2-4 AP-ért a tárolótábláról. A termelésjelző AP költsége megegyezik a jelzón látható számmal. A játékos a megvett termelésjelzőket a játékosabláján, a megfelelő típusú árucikkjelzőivel együtt halmozza fel.

Megjegyzés: Minden játékos minden árutípusból egy termelésjelzővel kezd, ami a játékosablájára van előre nyomtatva.



Példa: A piros játékos 5 AP-t használhat, és vesz 2 gyapot termelésjelzőt 5 AP-ért a tárolótábláról. Ezeket leteszi a játékosablájára, a gyapot árucikkjelzők tetejére.

Megjegyzés: A játék végén az egyező árucikk- és termelésjelzők kombinációja ad majd győzelmi pontokat.

FEHÉR AKCIÓ: SPECIÁLIS AKCIÓ

Ezzel az akcióval a játékos két akció közül választhat:

1. Játékosrend változtatása:

A játékos minden elköltött AP-ért egy mezővel előbbre tolhatja a korongját a speciálisakció-sávon. Ha olyan mezőn áll meg, amin már áll egy vagy több korong, akkor a korongját a már ott lévő korongok tetejére teszi.

2. Speciális akció végrehajtása:

Ha a játékos legalább egyszer már előrelépett a speciálisakció-sávon, akkor a korongja egy nem fehér színű mezőn fog állni. Ennek a mezőnek a színe megegyezik egy, már előzőleg ismertetett akció színével. Ha ebből a színből nincs kocka az akciómezőn, akkor a játékos végrehajthatja a megfelelő színű akciót. (Más szavakkal: ez az akció a fehér kockát, mint dzsókert kezeli, ami megegyezik azzal a színnel, amelyiken a játékos speciálisakció-korongja áll.) Ha a játékos eléri a speciálisakció-sáv utolsó mezőjét, akkor a fehér kockákat bármilyen színre átválthatja.

A játék végén a játékos a korongjával a speciálisakció-sávon elért vagy túlhaladt legnagyobb számmal egyező győzelmi pontot kap.



Példa: A sárga játékos 5 AP-t használhat. A korongjával 4 mező lép előre, és a piros mezőn álló kék korong tetejére érkezik. A következő fázisban ő lesz a kezdőjátékos. A megmaradt 1 AP-t elveszíti.



Példa: A fehér játékos 5 AP-t használhat, és a fehér akció végrehajtását választja, aminél a fehér kocka pirosnak számít (mivel a fehér korong a piros mezőn áll), és 5 AP-t elkölthet tervezésre.

ARANY

Akció végrehajtás helyett a játékos aranyat is szerezhet.

Ekkor a játékos összeszámolja az akciómezőn lévő kockákat, elosztja ezt a számot hárommal, felfelé kerekít, majd a játékosabláján, az aranyásvon a korongjával ennyit előrelép.

Ha az összesített aranya meghaladná a 12-t, akkor minden plusz aranyért kap 1 győzelmi pontot.



Példa: Mivel 10 kocka található az akciómezőn, a kék játékos 4 aranyat szerez. Már volt 9 aranya, így az aranykorongja a 12-es mezőre kerül, és azonnal kap 1 GyP-t a megmaradt 1 aranyért.

A játékosok még a következőkért kaphatnak aranyat:

- Ha a játékos számlálókorongja eléri (vagy elérte) az ágyú-, fejlődés- vagy speciálisakció-sáv végét, és a játékos nem használta fel az összes elérhető akciópontját, akkor kap 2 aranyat, nem számít, hogy mennyi AP-je ment veszendőbe.
- Egy nagy sziget befejezéséért a játékos kap egy kincsesládát. Ezt a kincsesládát bármikor eltávolíthatja a játékból, amiért 3 aranyat kap.
- Néhány fejlődésjelző egyszer, néhány rendszeresen ad aranyat a játékosnak.

A játékosok a következőkre használhatják az aranyat:

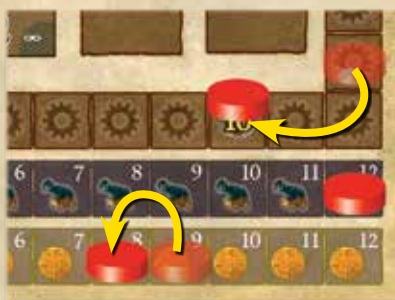
Az akciómezőn lévő kockák meghatározzák, hogy mennyi akciópontot használhatnak fel a játékosok az akciókhoz a fázisban. Minden elköltött aranyért a játékos 1 plusz akcióponthoz jut az adott fázisban.

A játék végén a játékos minden aranya 1 győzelmi pontot ér.

Megjegyzés: Ha a játékos már elérte ezen sávok egyikének a végét egy korábbi fázis során, és újra ezt az akciót hajtja végre, akkor újra kap 2 aranyat.



Példa: A piros játékos 5 AP-t használhat, a fekete akciót választja. Már van 10 ágyúja, így csak 2-t tud még hozzávenni. A fel nem használt ágyúkért cserébe 2 aranyat kap.



Példa: A piros játékos 2 AP-t használhat, a barna akciót választja, és 1 aranyért vesz 1 plusz AP-t. Így 3 mezőt tud előrelépni a fejlődéssávon, és így megszerez egy újabb fejlődésjelzőt a tárolótábláról.

EGY FORDULÓ VÉGE & A KÖZBENSŐ ÉRTÉKELÉS

Azután a fázis után, amikor a fehér kockákat dobtátok bele a kockatoronyba (azaz a hetedik fázis után), a forduló végét ér, és közbenső értékelés következik.

Minden játékosnak először a kalózok erejével – azaz a képpel felfelé lévő kalózjelzőkön látható számok összegével – egyező számú ágyúval kell lőnie. Ekkor a játékos az ágyúsávon a korongját ennyi mezővel balra mozgatja. Ha a játékos a nulla ágyúmezőre ér, és még nem éri el a kalózok erejét, akkor a kalózok teljes erejével azonos sérülést szenved el, és a számlálókorongját a pontozásávon ennyi mezővel visszább viszi!

Ha a játékosnak marad még ágyúja a szükséges összegű lövés után, akkor azok megmaradnak neki a következő fordulóra.

Megjegyzés: Ha egy játékos összes pontja negatív lenne, akkor a győzelmipont-korongját a 0/50-es mezőre hagyja.



Példa: Hat kalóz támadja a játékosokat. A kék játékosnak csak 4 ágyúja van, így az ágyúkorongját a 0 mezőre kell vinnie, és elveszít 6 GyP-t.



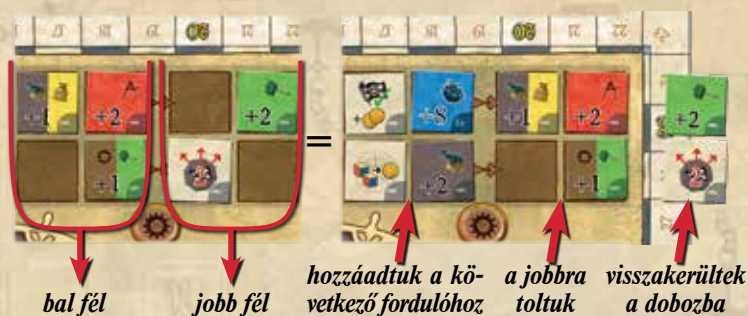
Példa: Ugyanebben a helyzetben a sárga játékosnak 8 ágyúja van, így az ágyúkorongjával a 2-es mezőre lép, és sikeresen harcol a kalózok ellen.

A következő forduló előkészítése:

1. Fordítsatok fel még egy kalózjelzőt.
2. Töltsétek fel a fejlődésjelzőket:
Először tegyétek vissza a fejlődésterület jobb feléről az összes fejlődésjelzőt a játék dobozába. A fejlődésterület bal felén lévő jelzőket csúsztassátok át a jobb felén lévő helyekre. Tegyetek 4 új fejlődésjelzőt a fejlődésterület bal felére.
3. Töltsétek fel a termelésjelzőket:
Tegyétek vissza az összes termelésjelzőt a tárolótábláról a dobozba, ezután töltsétek fel a megfelelő számú mezőt az új termelésjelzőkkel.
4. Állítsátok be az időjelzőt. Vegyétek el a legfelső időjelzőt az oszlopról, és tegyétek vissza a dobozba.



Példa: A következő forduló végén 10 kalóz fogja támadni a játékosokat.



Megjegyzés: Sok esetben 8-nál kevesebb fejlődésjelző lesz látható az első forduló után.

A JÁTÉK VÉGE

A játék az 5. forduló után véget ér. A játékosok végrehajtják a közbenső értékelést a szokásos módon, majd következik a végső értékelés. Az összes győzelmi pontot azonnal le kell lépni a győzelmipont-sávon. A következőkért jár pont:

1. Arany:

Először váltásatok át a kincsesládákat és az egyszeri (1x) fejlődésjelzőket, amik aranyat adnak, aranyra a saját aransávotokon.

Megjegyzés: Minden aranyat, ami a 12-es aranykorláton felül van, azonnal át kell váltani 1-1 GyP-re.

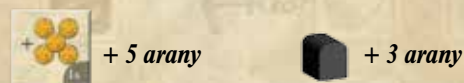
A játékos ezután 1 GyP-t kap minden aranyért az aransávján.

2. Áruk:

Minden árutípusnál minden játékos összeszorozza az adott típusú árucikkei számát és az adott típusú termelésjelzői számát. Az adott típusért az eredménnyel megegyező győzelmi pontot kapnak a játékosok.

Megjegyzés: A termelésjelzőkre nyomtatott számnak nincs semmi szerepe az értékeléskor. Minden termelésjelző egynek számít. (Ne felejtsetek, hogy minden játékos minden árutípusból egy, a játéktáblájára nyomtatott termelésjelzővel kezd.)

Példa: A piros játékos végső értékelése:



Arany:

Először átváltja a kincsesládáját (3 arany) és a fejlődésjelzőjét (5 arany) 8 aranyra, amivel az aransávján 10-ről 12-re lép; a megmaradt 6 aranyért rögtön kap 6 GyP-t. Ezután még 12 GyP-t kap az aransávjáért.

ÁRUCIKKJELZŐK:



TERMELÉSJELZŐK:



Áruk:

A játékos kap...

...gyapotért: 12 GyP-t (3 árucikkjelző x 4 termelésjelző)

...dohányért: 1 GyP-t (1 árucikkjelző x 1 termelésjelző)

...cukorért: 0 GyP-t (0 árucikkjelző x 2 termelésjelző)

...kókuszért: 2 GyP-t (2 árucikkjelző x 1 termelésjelző)

...kávért: 4 GyP-t (2 árucikkjelző x 2 termelésjelző)

3. Fejlődés:

Értékeljétek ki az összes "E"-vel jelölt fejlődésjelzőt. Ezen felül minden játékos annyi győzelmi pontot kap, mint a legnagyobb szám, amit elért vagy túlhaladt a fejlődéssávján.

4. Speciális akciók:

Minden játékos annyi győzelmi pontot kap, mint a legnagyobb szám, amit elért vagy túlhaladt a speciálisakciók-sávon.

Az nyer, akinek a legtöbb győzelmi pontja van. Holtverseny esetén közülük az nyer, aki előrébb van a játékosrendben.



Fejlődés:

A piros játékos 7 GyP-t kap az egyik fejlődésjelzőjéért, és 12 GyP-t azért a fejlődésjelzőjéért, amivel másodszor is kiértékeli az arany-sávját. Kap még 10 GyP-t a fejlődéssávjért.






Speciális akciók:

A játékos 6 GyP-t kap a speciálisakció-sávjért.

FEJLŐDÉSJELZŐK

A fejlődésjelzők előnyöket nyújtanak a tulajdonosaiknak vagy a játék során, vagy a játék végén. A jelző típusa meghatározza, hogy mikor használhatja a játékos. 3 féle fejlődésjelző van:

1.	 állandó	<i>Ez a jelző a tulajdonosának a játék hátralévő részében ad előnyöket.</i>
2.	 egyszeri	<i>Ezt az előnyt csak egyszer használhatja fel a játékos. A jelzőt használat után képpel lefelé kell fordítani.</i>
3.	 a végén	<i>Ezt az előnyt csak egyszer használhatja a játékos, a játék végső értékelésekor.</i>

Az egyes fejlődésjelzők részletes leírása:

Plusz akciópontok:



Mindegyik jelző egy akciót ábrázol.

Minden alkalommal, amikor a jelző tulajdonosa kiválasztja ezt az akciót, akkor plusz 2 akciópontot kap ebben a fázisban.



Mindegyik jelző két akciót ábrázol.

Minden alkalommal, amikor a jelző tulajdonosa kiválasztja az egyik ábrázolt akciót, akkor plusz 1 akciópontot kap ebben a fázisban.



Ha a jelző tulajdonosa a hajózási akciót választja, akkor használhatja ezt a jelzőt, amivel minden hajója plusz 8 akciópontot kap ebben a fázisban.

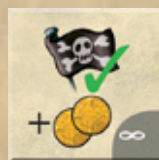
Kalózási akciók:



A kalózkok ereje az összes többi játékos ellen 2-vel nő.



Ha a jelző tulajdonosa nem tudja teljesen legyőzni a kalózkokat, akkor csak a győzelmi pontok felét veszíti el, felfelé kerekítve. *Megjegyzés: A játékosnak annyi ágyúját kell használnia a kalózkok ellen, amennyit csak tud.*



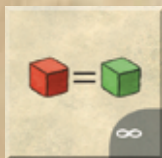
Ha a jelző tulajdonosa teljesen legyőzi a kalózkokat a forduló végén, akkor kap 2 aranyat.

Megjegyzés: A játékos akkor is megkapja a 2 aranyat, ha a kalózkok ereje 0.

Tervezés- és Építésakciók:



A tervezésakció során a jelző tulajdonosa egy helyett kettő semleges tájlapkát is elvehet, amennyiben mindkét lapka árát kifizeti.



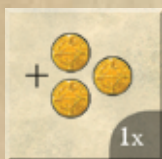
A jelző tulajdonosa a zöld kockákat pirosnak, és a piros kockákat zöldnek tekintheti, amikor akciót választ a fázisban. Így amíg legalább egy piros vagy zöld kocka van az akciómezőn, a jelző tulajdonosa választhatja a tervezés- vagy az építésakciókat, amikor az akcióválasztás van a fázisban.

Játékosrend:

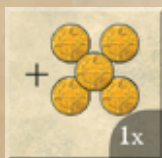


Ha a jelző tulajdonosa a fehér akciót a játékosrend-korongjának előbbre vitelére használja, akkor figyelmen kívül hagyhatja a felhasználható akciópontokat, és az aktuális első játékos korongjára teheti a sajátját.

Arany:



A jelző tulajdonosa egyszer 3 aranyat kap.



A jelző tulajdonosa egyszer 5 aranyat kap.



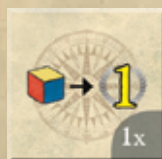
Minden alkalommal, amikor a jelző tulajdonosa megalapít egy kereskedelmi állomást, kap 1 aranyat.

Megjegyzés: Ezt nem lehet utólagosan érvényesíteni a jelző megszerzése előtt alapított kereskedelmi állomásokra.



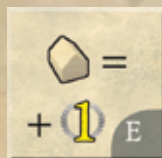
Minden alkalommal, amikor a jelző tulajdonosa akció végrehajtása helyett aranyat vesz el, akkor az akciómezőn lévő minden második kockáért kap 1 aranyat (felfelé kerekítve), a 3 kockánként 1 arany helyett.

Győzelmi pontok:



A játék bármelyik fázisban az akció végrehajtása helyett a jelző tulajdonosa annyi győzelmi pontot kap, amennyi kocka van az akciómezőn.

Megjegyzés: Ezt a jelzőt a végső értékeléskor nem lehet használni.



A végső értékelés során a jelző tulajdonosa 1-1 győzelmi pontot kap minden megalapított kereskedelmi állomásáért.



A végső értékelés során a jelző tulajdonosa 7 győzelmi pontot kap.



A végső értékelés során a jelző tulajdonosa annyi győzelmi pontot kap, amennyi az aktuális szintje az arany-sávon.

