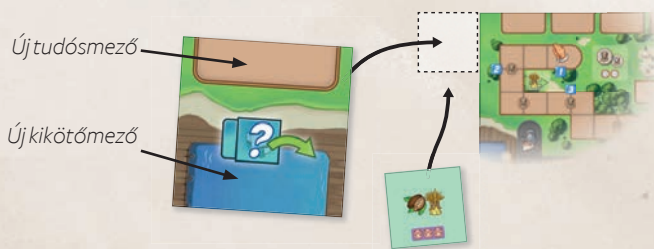


Ebben a kiegészítőben új játékelemeket és szabályt, azaz 4 teljesen új modult (A-D) találtak. Az itt következő általános szabályok mindig érvényesek a kiegészítő használatakor. Továbbá, hacsak másként nem írjuk, az alapjáték minden szabálya továbbra is érvényben van. A négy modul játszható külön-külön vagy egymással kombinálva. A különböző modulok együttes használatára vonatkozó szabályokat a szabályfüzetben kék betűkkel írtuk.

SZABÁLYVÁLTOZÁSOK: JÁTÉKELEMELK, ELŐKÉSZÜLETEK ÉS SZABÁLYOK

1. bővítőlapka: Tudós/Kikötő



Tegyétek az 1. bővítőlapkát a játéktábla bal felső sarkához.

Keverjétek meg a speciális rendeléslapkákat, és különálló pakliként tegyétek le (ezek hátlapja és előlapja más, mint a kereskedőlapké). Húzzatok egy lapkát, és tegyétek képpel felfelé az 1. bővítőlapka kikötőmezőjéhez.

A 3 új tudóslapkát keverjétek az alapjáték tudóslapkáihoz. Húzzatok 4 tudóst véletlenszerűen, és 3-at tegyetek a játéktábla erre kialakított mezőihez, a negyediket tegyetek a bővítőlapka fölé. A 3 tudós helyett (alapjáték) így most 4 tudósból lehet választani.

Az új tudóslapkák részletes leírását az utolsó oldalon találjátok. **Megjegyzés: a „Tanácsadás” csak az A modulal használható.**

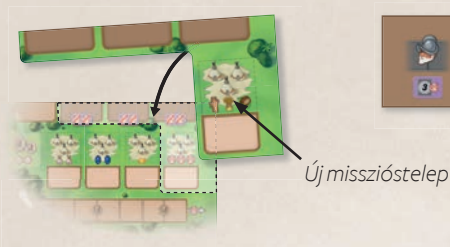
10 speciális rendeléslapka



3 új tudóslapka



2. bővítőlapka: püspök/misszióstelep



3 új püspöklapka



A 2. bővítőlapkát úgy tegyék le, hogy takarja le a játéktábla mindhárom püspökmezőjét és a jobb szélső missziós állomást.

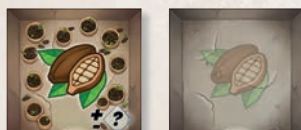
A 3 új püspöklapkát keverjétek az alapjáték püspöklapkáihoz, véletlenszerűen húzzatok 3-at, és tegyék a nekik kialakított mezőkhöz.

Az új püspöklapkák részletes leírását az utolsó oldalon találjátok.

6 speciális bővítmenylapka (mérete: 3x1 mező)



4 kakaóraktár-lapka



teli oldal

üres oldal

Keverjétek meg a 6 speciális bővítmenylapkát, és tegyék képpel felfelé a többi bővítmenylapka mellé. Húzzatok 2 lapkát a pakliból, és tegyék képpel felfelé az 5 darab 3 mezőből álló és az 5 darab 2 mezőből álló bővítmenylapkával közös kínálatba. *Így összesen 12 lapkából álló kínálatotok lesz.*

Minden játékos vegyen el egy kakaóraktár-lapkát, és tegye a kolóniatáblája mellé a teli oldalával felfelé (a megmaradt lapkákat tegyék vissza a játék dobozába).

Kakaókolónia



Kakaóvárosháza



Új kakaókolónia

Megjegyzés: Ne használjátok ezt a kolóniát a D modulnál (A maja város).

Előkészületek a standard játékot játszva: Keverjétek a kakaóvárosházát a négy másik közé, és véletlenszerűen osszatok mindenkinek egyet-egyet. Minden játékos vegye el a megfelelő kolóniatáblát, és tegye le az A oldalával felfelé. Ezután dobjátok el a városházalapkákat.

Előkészületek a haladó játékot játszva: Alakítsatok ki (4 helyett) 5 darab 1 városházából és 1 véletlenszerűen választott tudóslapkából álló készletet. **Fontos:** A kakaókolóniával játszó játékos kap egy plusz kakaóraktár-lapkát, amit az üres oldalával felfelé tesz le (így ennek a játékosnak van egy teli és egy üres kakaóraktára).

Speciális rendeléslapkák

A kereskedésakció végrehajtásánál választhatod, hogy a normál kereskedőlapka helyett az új kikötő alatt lévő rendeléslapkát teljesíted. Ehhez fizess be a lapkán látható erőforrásokat (ami kakaó is lehet), majd a lefordított lapkát a legtöbb lapkát tartalmazó kikötődet kivéve bármelyik kikötőbe leteheted. Ha minden kikötőben azonos számú lapka van, akkor a lapkát bármelyik kikötőbe leteheted. Ezután húzz egy új lapkát a különleges rendeléslapkából, és tedd a rendelés oldalával felfelé az új kikötőhöz.

A játékos teljesít egy speciális rendeléslapkát, ami vagy az érmés vagy a boldogságpontos kikötőjébe kell tennie.



Speciális bővítéslapkák

Amikor a kolóniabővítés akciót hajtod végre, egy normál bővítéslapka helyett vásárolhatsz egy speciális bővítéslapkát. Egy speciális bővítéslapka **4 érmebe** kerül. Az 1. és 2. forduló végén dobjátok el a megmaradt különleges bővítéslapkákat, és húzzatok két újat a pakliból.

Kakaó

A kakaóraktárban csak egy kakaó lehet. Ha kakaóval *fizetsz*, fordítsd meg a kakaóraktárt a teli oldaláról az üresre. Ha kakaót *kapsz*, fordítsd vissza a raktárt a teli oldalára. Ha kakaót kapsz, és a raktár tele van, akkor semmi sem történik. Kompenzáció nincs (nem kapsz érmet).

A kakaót kétféleképpen használhatod fel:

- A körödben fizethetsz kakaóval, hogy az egyik választott kockádat (kék vagy fehér) TETSZŐLEGES értékre állítsd.
- Néhány speciális rendelés teljesítéséhez kakaó kell.

Az arany helyettesíti a kakaót – a kereskedelemnél és a kockaérték-változtatásánál is.

A játékos a kakaóraktárt az üres oldalára fordítva elkölti a kakaót, és a kék kocka értékét 2-ről 6-ra változtatja.



Kakaót a következő módokon szerezhetsz:

- Egy kakaóépület aktiválásával (kockával vagy érmevel).
- Ha egy szerzetest teszel az új missziós állomásra, kapsz 1 kakaót, 1 fát és 1 gabonát.

A püspökponozás változása

A játék végén NE vonjatok le a püspökmezőn lévő szerzetesenként 2 boldogságpontot.

Játékelemek

4 kormányzó műanyag talppal



Előkészületek

Minden játékos állítsa kormányzóját a talpra, és tegye le kolóniatáblája bal felső mezőjére (kereskedésmező). Ha 2-nél többen játszatok, akkor az áttekintőkártyát tegyétek két-két játékos közé.

2 áttekintőkártya (kormányzóponozás oldala)



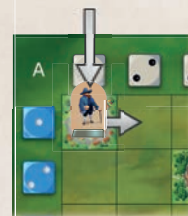
A kormányzó haladása

Minden kockahasználatkor először nézd meg, hogy a kormányzó a kiválasztott kocka sorában vagy oszlopában van-e. Ha a kormányzó ott van, azonnal lépj vele - mielőtt a kockát aktiválnád:

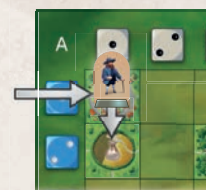
- Fehér kocka: lépj a kormányzóval egy mezőt jobbra.
- Kék kocka: lépj a kormányzóval egy mezőt lefelé.
- Ha a kormányzó üres épületmezőre lép, akkor azonnal aktiváld az épületet (még mielőtt a kockáddal megkezdted a többi épület aktiválását).
- Ha a kormányzó egy olyan üres útra lép, ahol van telepes, akkor az adott mezőn lévő minden egyes telepesért kapsz 1 pontot.
- A kormányzó nem léphet foglalt mezőre.

Példák:

Egy fehér kockát használva a kormányzó jobbra lép.



Egy kék kockát használva a kormányzó lefelé lép (és aktiválja az épületet).



A fehér kockát használva a kormányzó nem lép, mert az épületet egy érme blokkolja. Valamint a kormányzó blokkolja az általa elfoglalt épületet, ami így a kocka nem aktiválható.



Fontos: A kormányzód nem léphet olyan mezőre, amin kocka vagy érme van, és nem mehet le a kolóniatábláról. Ha a kormányzód nem tud mozogni, akkor a helyén marad, és blokkolja az aktuális mezőjét, így az nem tud aktiválódni.

A kormányzó minden szempontból blokkolja az aktuális helyét. Ez a mező sem érmevel, sem kockával nem aktiválható, és nem tehetisz a kormányzó alá sem bővítménylapkát, sem útlapkát. Ha a kormányzód elér a jobb alsó sarokba, akkor tovább nem mozgatható. Ott marad, és blokkolja a sarokmezőt, ami így többet nem aktiválható.

Játék végi pontozás

A játék végén a kormányzód helyétől függően pontokat kapsz vagy veszítesz. Nézd meg az adott mezőt az áttekintőkártyán, hogy megtudd, mennyi pontot kapsz/veszítesz.

-12	-11	-10	-9	-8	-6
-11	-9	-8	-7	-5	-4
-10	-8	-6	-3	-2	-1
-9	-7	-3	-1	1	3
-8	-5	-2	1	5	7
-6	-4	-1	3	7	12

A játékos kormányzója kolóniatáblájának 5-4 mezőjén áll, ezért a kormányzóért 1 pontot kap a játék végén.

Szakemberek felfogadása

Egy **fehér kocka** kiválasztásánál, miután az értékét módosítottad (nem kötelező módosítani, de ha módosítod, akkor a módosított értékszámít), felfogadhatod azt a szakembert, amelyik a játéktáblánál az elvett kocka értékének (értékváltoztatás után) megfelelő szám alatt van. Ilyenkor fizetned kell egy vagy több érmét (ahogy lent részletezzük). Ha nem tudsz fizetni, nem vehetsz el szakembert.

A termelő szakembereket tedd a kolóniatáblád mellé. A termelő szakembereknek 3 típusa van: erdész, földműves és katona. Amikor először veszel el egy adott típusú telepest, fizess 1 érmét, és vegyél el 1-et az adott erőforrásból. Amikor legközelebb elveszel egy ugyanilyen típusú telepest, fizess 2 érmét, és vegyél el 2-t az adott erőforrásból. A harmadik alkalommal 3 érmét fizess, és 3 erőforrást vegyél el. Ha elveszel egy szakembert, a teljes összeget ki kell fizetned, még akkor is, ha nem kell az összes erőforrás.



Földműves szakember: Fizess 1/2/3 érmét, hogy kapj 1/2/3 gabonát.

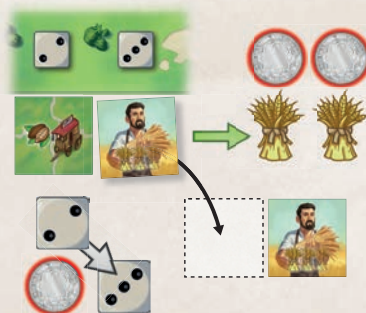


Erdész szakember: Fizess 1/2/3 érmét, hogy kapj 1/2/3 fát.



Katona szakember: Fizess 1/2/3 érmét, hogy előrelépj 1/2/3 mezőt a konkvisztádor-sávon.

Alex elvesz egy fehér 2-es kockát, és fizet egy érmét, hogy az értékét 3-ra módosítsa. Ezután úgy dönt, hogy elveszi a 3-as értéknél lévő földművelő szakembert. Ez a második alkalom, hogy elvett egy földművelőt. Ezért 2 érmét kell fizetnie, és 2 gabonát kap.

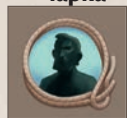


B MODUL: A SZAKEMBER

A bevándorlókkal szakemberek is érkeznek, és alig várják, hogy szolgálatodra lehessenek – pénzért, természetesen.

Játékelemek

18 szakemberlapka

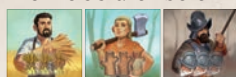


(hátlap)



2 áttekintőkártya
(szakember oldal)

Termelő szakemberek



x 3 x 3 x 3

szakember fejlesztések:



x 3 x 1 x 1 x 1

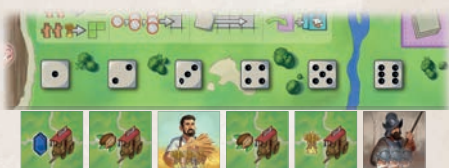


x 1 x 1 x 1

Előkészületek

A játék kezdetén keverjétek meg a 18 szakemberlapkát, és tegyétek a paklit képpel lefelé a játéktábla mellé. Minden új forduló elején tegyetek egy-egy véletlenszerűen húzott szakembert képpel felfelé a játéktábla alsó szélé mentén lévő hat kockaértékhez. Minden forduló végén vegyék le a megmaradt szakembereket, mielőtt újakat tennétek fel.

Példa:



Amikor egy **szakember fejlesztést** veszel el, akkor... vagy fizetsz 1 érmét, hogy a lapkát a kolóniatáblád egyik beépített mezőjére tedd (lefedve egy útmezőt vagy egy épületmezőt). ...vagy fizetsz 3 érmét, hogy a lapkát kolóniatáblád egyik üres mezőjére tedd.

Amikor egy beépített mezőre építkezel, akkor a tereptípusnak nem kell egyeznie (tehát a szakember fejlesztés megváltoztathatja a mező tereptípusát). Nem rakhatsz szakember fejlesztést olyan mezőre, amin érme vagy kocka van.

A szakember fejlesztések épületnek számítanak (kocsi szimbólum). Ezért a többi épülethez hasonlóan aktiválhatók kockával, illetve érmevel. Ez a különleges épület minden tekintetben az útlapkához is tartozik.

Az A modullal együtt használva: A szakembert a kormányzó mozgatása előtt vedd el. Nem tehetisz le szakember fejlesztést arra a mezőre, ahol a kormányzó van. Amikor a kormányzó egy szakember fejlesztésre lép, azt a többi épülethez hasonlóan aktiválja.

C MODUL: A KÖVETEK

A követek megváltoztatják a kockaválasztás taktikáját. Ez a modul kicsit felgyorsítja a játékot.

Játékelemek

követlapkák



Előkészületek

A játék kezdetén a játékosok **nem kapnak saját kék kockát**. Valamint a közös készletben lévő fehér kockák száma is **játékosonként 2 kockára csökken** (tehát 4 fős játéknál 8 fehér kocka lesz). Miután dobhatok a közös készletben lévő kockákkal, dobhatok még egy fehér és még egy kék kockával, majd tegyék ezeket a követlapkákra, és a lapkákkal együtt a közös készletbe. Ezek a kockák lesznek a követkockák.

Példa:



A követek használata

A játékos a körében a normál kocka helyett elvehet egy követkockát, amit normál kockaként használhat (beleértve az érme és a kakaó használatát az érték módosításánál).

Fontos: Ilyenkor a követlapkát is vedd el, és tedd magad elé.

Miután használtad a kockát, az óramutató járása szerint haladva **minden játékos azonnal** aktiválhatja **ugyanazt a sort/oszlopot**, amit te aktiváltál a saját kolóniatábládon, úgy, mintha ők maguk használták volna fel a kockát. Nem használhatnak érméket, hogy egy másik sort/oszlopot válasszanak, és nem hagyják a kockát az utolsó aktivált mezőn. Megjegyzés: Minden játékos végrehajthat olyan ingyenes akciót, mint az erőforrás vásárlása/eladása, és használhatja a tudósait, ha vannak.

Az új forduló kezdetén tegyék vissza a követlapkákat a közös készletbe. A követkockákat dobjátok újra, és tegyék rá a követlapkákra.

Fontos: Minden játékos fordulónként maximum 2 fehér kockát vehet el a közös készletből. A játékosok az első és a második kék kockájukat akkor kapják meg, amikor áthaladnak a vallássáv kockaszimbólumain. A követkockák nem számítanak bele ebbe a korlátozásba!

Tipp: A játékidő rövidebb lesz, ha a játékosok egyszerre aktiválják soraikat/oszlopaikat. De figyeljetek oda, hogy a konkvisztádorsávon és a vallássávon az aktuális körsorrendnek megfelelően lépjeteek.

Az A modulal együtt használva: A kormányzó akkor is lép, amikor a sorát/oszlopát egy másik játékos által kiválasztott követkockával aktivárod.

Az B modulal együtt használva: Csak az a játékos vásárolhat szakembert a megfelelő helyről, aki a fehér követkockát elvette

D MODUL: A MAJA VÁROS

A maja város modulnál az egyik játékos a többiektől eltérő szerepet kap. Így számára kicsit nehezebb lesz a játék és a győzelem, ezért csak tapasztalt játékosoknak javasoljuk.

Ezzel a modulal akár 5 játékos is játszhatja a játékot (4 telepés és 1 maja város játékos). Ilyenkor a C modul (Követek) is használnotok kell.

Fontos! Ennél a modulnál egyik játékos sem használhatja a kakaókolóniát (a haladó szabályok előkészületénél egyik telepés sem használhatja a kakaó városházát).

Lejebb és a fejezet végén további részleteket találtok arra vonatkozóan, mi történik, ha ezt a modult más modulokkal együtt használjátok.

Játékelemek és előkészületek

1 várostábla



Az egyik játékos vegye el a várostáblát, és tegye maga elé. A többi játékos telepés lesz, és a normál előkészületeket és szabályokat követi. Az itt leírt előkészületek a maja város játékosára vonatkoznak.

15 templomlapka (minden méretben 5)



Válogasd szét a templomlapkákat méret szerint. Keverd meg a legnagyobb templomlapkákat, és véletlenszerűen tegyél le egyet-egyét az erőforrás oldalával felfelé az öt templommezőre.

Keverd meg a többi templomlapkát és a két lefelé fordított paklit tedd a közelbe.

12 épületjelző (minden típusból 6)



Válogasd szét típus (háttér színe) szerint az épületjelzőket, és tedd a készletet a várostábla mellé.

3 útjelző 3 főpapjelző 1 áttekintőkártya



Tedd az útjelzőket, a főpapjelzőket és az áttekintőkártyát a várostábla mellé.

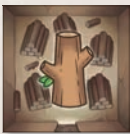
Az áttekintőkártya két oldalú, mutatja a lehetőségeket kereskedőkártya kijátszásánál és a forduló végi visszavonulásnál.

10 raktárlapka

teli raktár:



üres raktár:



Vedd el a balra látható 6 raktárlapkát, és tedd magad elé, ahogy az a képen látható (tele = képpel felfelé, üres = képpel lefelé). A többi raktárlapkát egyelőre tedd félre.

Ez azt jelenti, hogy a játékot 1 kakaóval, 1 gabonával és 1 fával kezded. Valamint lehetőséged van 1 drágakő, 1 cukor és még 1 kakaó raktározására. A játék során további raktárokat szerezhetsz.

Keverd meg az összes akciókártyát, és a paklit tedd képpel lefelé a játékterületedre. Húzz 5 kártyát kezdő kéznek.

Minden kártyán 2 akció látható, az egyes akciók a városrészeidnek felelnek meg.

Tedd a játékosjelzőidet a játéktáblára: a vallásjelzőt a vallássáv első mezőjére, a katonaságjelzőt a konkviztádorsáv első mezőjére és a passzolásjelzőt a visszavonulásmezők mellé.

24 akciókártya



3 játékosjelző



vallás-jelző

katonaság-jelző

passzolás-jelző

Vegyél el 1 kék kockát, dobj vele, és tedd a várostáblád mellé. Ne felejtsetek el, hogy a **maja város játékosának is tegyetek 3 fehér kockát a közös kockakészletbe (2-t, ha a C modult is használjátok).**

Vegyél el annyi aranyjelzőt, ahányan játszotok, és tedd a várostábla közepén lévő aranyraktárba (pl. 3 jelző, ha 2 telepes játékos és te játszol).

Vegyél el 2 érmét. Az első fordulóban te leszel a kezdőjátékos. A többi játékos sorban 3/4/5/6 érmét kap a normál szabályok szerint.

A maja város szabályai

RAKTÁR: Nem használsz erőforrásjelzőket. Helyette raktárlapkáid vannak, amik vagy *üresek* vagy *tele* vannak (vagyis van egy az adott erőforrásból).

- Ha erőforrást fizetsz, fordítsd meg a megfelelő *teli* raktárlapkát az *üres* oldalára.
- Ha erőforrást kapsz, fordítsd meg a megfelelő *üres* raktárlapkát a *teli* oldalára.
- Ha a raktárod tele van, amikor erőforráshoz jutsz, akkor a plusz erőforrás kompenzáció nélkül elveszik (vagyis nem vehetsz el érte érmét).
- A többi játékoshoz hasonlóan fizethetsz 1 kakaót, hogy a kiválasztott kocka (kék vagy fehér) értékét bármilyen értékre változtathasd.
- A telepes játékosoktól eltérően nem adhatsz el erőforrást ingyenes segédakcióval (csak kereskedés akciókártyával adhatsz el), és nem aktiválhatsz épületet érmével.

AZ ARANY ÉS A KONKVIZTÁDORSÁV: Amikor aktiválsz egy katonaszimbólumot, a jelződdel ugyanúgy, mint a telepes játékosok, előre lépsz a konkviztádorsávon.

- Ha elhagysz egy aranyjelet, vegyél el egy aranyjelzőt, és tedd az aranyraktáradba (a középső templom fölött). Megjegyzés: Nem használhatsz aranyat dzsóker erőforrásként.
- Amikor áthaladsz egy aranyjelen, akkor azt megvéded a konkviztádorsávon mögötted lévő játékosoktól: Ha egy telepes játékos elhalad egy olyan aranyjelnél, ami mellett te már elmentél, akkor ő nem kapja meg az aranyat.
- Amikor egy telepes játékos előtted halad el egy aranyjel mellett, vagy más módon szerez aranyat, akkor azt a te aranyraktáradból veszi el. Ha az aranyraktárad üres, akkor játékosársad az aranyat a készletből veszi el.

Példa: Elhaladsz a sáv első aranyjele mellett, és átteszél egy aranyat a készletből a raktárterületedre. Később a piros játékos elmegy ugyanezen aranyjel mellett, de mivel te korábban már elmentél mellette, ezért a piros játékos nem kap aranyat. Később piros előrébb lép a sávon, és elmegy a 2. aranyjel mellett. Most a piros játékos elvesz egy aranyat a te raktáradból, és a saját raktárába teszi.

VALLÁSSÁV: Amikor aktiválsz egy vallásjelet, előrelépsz a vallásjelződdel a vallássávon. A telepes játékosokhoz hasonlóan fizethetsz 1 gabonát, hogy még egy mezőt előre lépj. Ha pedig kockajel mellett haladsz el, te is megkapod a plusz kék kockát.

Amikor szerzetesjel mellett méész el:

- **Vagy** húzz egy akciókártyát a pakliból, és vedd a kezvedbe.
- **Vagy** fordítsd az egyik raktárlapkádat a teli oldalával felfelé.

A maja város játékosának egy köre

A körödben a 4 akció egyikét hajthatod végre:

- A. Használj egy kockát.
- B. Játssz ki egy akciókártyát
- C. Használj egy főpapjelzőt
- D. Vonulj vissza

Az akciókat alább részletezzük.

A. Használj egy kockát

Vegyél el egy fehér kockát a közös készletből, vagy használd egyik saját kék kockádat. A normál szabályok szerint érmét fizetve megváltoztathatod az értékét (1 érméért 1 értéknyit fel- vagy lefelé).

Tedd a kockát várostáblád megfelelő kockajelére. Ezután mozgasd a kockát az út mentén aktiválva az úton minden *üres* épületet. Végül tedd a kockát az utolsó aktivált épületre, ami így blokkolja az épületet a forduló további aktivációinál.

Fontos: Amikor az út mentén haladsz, követned kell az út kanyarjait, nem fordulhatsz meg, és nem mehetsz visszafelé. Amikor az út elágazik, el kell döntened, merre mész. Az útlapkák (lásd lentebb) ehhez több lehetőséget kínálnak. Nem kell követned az utat egészen a végéig, dönthetsz úgy, hogy megállsz valamelyik üres épületnél. Megjegyzés: A fehér és a kék kockák között az épületek aktiválását tekintve nincs különbség. Ha nincs üres épületed, nem vehetsz el kockát.

Példa:

Eszti aktivál egy 4-es kockát, és vagy a 3-as felé vezető utat követi, vagy az 5-ös felé vezetőt.



Amikor elhaladsz egy üres épület mellett, vagy ott fejezed be a mozgásod, hajtssd végre a hatását:

- **Termelés:** Fordítsd meg az adott erőforráshoz tartozó üres raktárlapkát a teli oldalára, vagy vedd el az érmét/boldogságpontokat.



Vallás: Lépj előre a jelződdel a vallássávon (fizethetsz 1 gabonát, hogy még egy mezőt lépj).








Katona: Lépj előre a jelződdel egy mezőt a konkviztádorsávon

Templomépítés

Miután letetted kockádat az utolsó aktivált épületre, FIZETHETSZ erőforrást, hogy felépíts egy, ezzel az épülettel szomszédos EGYIK régióban lévő képpel felfelé néző templomlapkát. Megjegyzés: Az 1-es és a 6-os ösvény mentén lévő épületek csak egy régióval szomszédosak.

Fizesd be a templomlapkán látható erőforrásokat, és fordítsd a lapkát a felépített oldalára. Azonnal megkapod az alább részletezett jutalmat. Miután felépítettél egy templomlapkát, húzz egy új templomlapkát a következő (eggyel kisebb) méretből, és tedd képpel felfelé következő szintnek a felépített lapka tetejére. Miután felépítetted a legkisebb templomlapkát is (mind a 3 szint kész), ez a templom elkészült, és új lapka nem kerül rá. Megjegyzés: Egy kocka használatakor csak egy templomlapkát építhetsz fel.

Amikor felépítesz egy templomlapkát, a következő jutalmakat kapod a templomlapka régiójától függően:

-  Kapsz 2 érmét.
-  Húzz 2 kártyát a pakliból a kezvedbe.
-  Vegyél el egy raktárlapkát a készletből, és a teli oldalával tedd le a játéktérületre.
-  Tegyél egy úttáblát a várostáblád egyik üres útmezőjére. A plusz útszakasz növeli a lehetőségeidet a kockahasználatnál (például a 2-es útra tett útlapka lehetővé teszi, hogy a kocka az 1-esről a 3-asra mozogjon, vagy fordítva).
-  Tegyél 1 főpapjelzőt a játéktérületre. Lásd C akció: Egy főpapjelző használata.

Példa: Benedek elvesz egy 4-es kockát, és aktiválja az úton az összes üres épületet. A kockát az utolsó aktivált épületen hagyja. Most dönthet úgy, hogy felépít egy templomlapkát az egyik szomszédos régióban. Úgy dönt, hogy a barna régió lapkáját építi fel, és fizet 1 fát, 1 drágakövet és 1 kakaót. Megfordítja a templomlapkát, és jutalmul 2 érmét kap. Végül húz egy új, kisebb templomlapkát, melyet képpel felfelé a felépített lapkára tesz.



B. Játssz ki egy akciókártyát

Minden kártyán két lehetséges akció van. Fő akcióként végrehajthatod a kártya egyik akcióját. Miután végrehajtottad az akciót (lásd következő oldal), úgy csúsztasd a kártyát a várostáblád azon régiója alá, ahol a választott akció látható, hogy csak a választott akció legyen látható (lásd a példát).

Megjegyzés: A választott akciónak vagy egy kereskedésakciónak (drapp), vagy egy ünnepakciónak (zöld) vagy egy építésakciónak (barna) kell lennie. A technológiaakciók (kék) máshogy működnek (lásd következő oldal).

Az arany templom régiójánál (középen) nincsenek akciókártyák.

Példa: 3 kártya lett becsúsztatva úgy a kereskedés régió alá, hogy csak a kereskedésakciója látható.



C. Használj egy főpapjelzőt

Egy főpapjelző használatakor tedd a jelzőt egy üres épületre, ami így aktiválódik. Fizethetsz erőforrásokat, hogy felépíts egy templomlapkát egy, ezen épülettel szomszédos régióban (mintha kockát használnál). A jelző az épületen marad, így a forduló további akcióinál az épületet blokkolja.

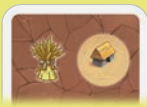


Példa: Benedek letesz egy főpapjelzőt az épületre, és kap egy fát.

AKCIÓKÁRTYÁK

Minden kártyán két akció látható.

Építés



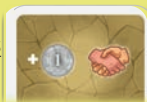
Fizess be a megadott erőforrást (fa vagy gabona), és tedd le az adott típusú épületet a várostáblád egyik üres épületmezőjére.

- Fizess fát => Építs egy gerenda épületet.
- Fizess gabonát => Építs egy szalma épületet



Példa: Épületjelző lerakása.

Kereskedés



Először kapsz 1 érmét. Ezután kereskedhetsz a készlettel és/vagy egy vagy több játékosársaddal. Minden kereskedésakcióval annyiszor kereskedhetsz, amennyiszor szeretnél.

Kereskedés a készlettel/paklival (lásd az áttekintőkártyát):

- Fizess 1 érmét, és dobj el valamennyi kártyát a kezedből, ezeket tedd a pakli aljára. Ezután húzz ugyanennyi kártyát a pakli tetejéről. *Ha nem tetszenek az új kártyák, akkor fizethetsz egy újabb érmét, hogy eldobd őket, és újra húzz.*
- F Fizess 1 érmét, és kapsz 1 kakaót.
- F Fizess 2 érmét, és vegyél el vagy 1 gabonát vagy 1 fát.
- Adj el bármilyen erőforrást 1 érméért.

Kereskedés játékosársaiddal: Kereskedhetsz (bármilyen kombinációban) bármennyi erőforrással (beleértve az aranyat is) és érmével, ha a játékosársaid egyet értenek. *Példa: Megegyeztek, hogy eladsz 1 fát 2 érméért. Az üres oldalára fordítod a farraktáradat. Játékosársad elvesz 1 fát a készletből, és ad neked 2 érmét.*

Ünnep



Fizess be a megadott erőforrásokat, és megkapod az adott jutalmat (pontok vagy érmék).

Technológia



Minden technologiaakción látható egy kockaérték. Ez a kártya csak egy további segédakcióként játszható ki, amikor egy adott értékű kockát használsz (a kocka színe nem számít). Azonnal megkapod a kártyán lévő bónuszt, majd csúsztasd a kártyát a technológia régió alá. A bónusz lehet: katona (előrelépés a konkviztádorsávon), kultúra (előrelépés a vallássávon), kapsz egy drágakövet vagy egy cukrot (feltéve, hogy van üres raktárad). A hatást végrehajthatod az épületek kockával történő aktiválása előtt vagy után.

Megjegyzés: Aktivált kockáknként maximum egy technologiaikártyát játszhatasz ki. Ha érméssel megváltoztatod a kocka értékét, akkor az új kockaértékkel kell a kártyának megegyeznie.

D. Vonulj vissza

Visszavonulásnál tedd a visszavonulás-jelződet az egyik üres visszavonulás-mezőre, és hajtsd végre a hozzátartozó akciót (lásd áttekintőkártya):

Az első 3 akció ugyanaz, mint a telepés játékosoké. A 4. akciónál a rendelésteljesítés helyett fordítsd valamelyik raktárlapkádát a teli oldalára. Az 5. akciónál az útlapka elvétele helyett fizess erőforrássokat, hogy felépítsd a városod egyik templomlapkáját.

Most pontozd a templomaidat (ne várd meg, amíg minden játékos visszavonul):

Minden olyan régióban, ahol legalább egy kártyád van, szorozd be a kijátszott kártyák számát a megfelelő templom felépített szintjeinek számával. Ennyi boldogságpontot kapsz (vedd el a boldogságjelzőket a készletből).

Példa: A barna templom 2 szintjét építetted fel, és 4 barna kártyát játszottál ki. Ezért a régióért $2 \times 4 = 8$ pontot kapsz.

Az arany templomnál (középső régió) a felépített templomszintek számát szorozd meg a raktárterületeden lévő aranyjelzők számával.

A forduló vége

Miután minden játékos visszavonult, akkor a normál módon pontokat kaptok a konkviztádorsávon lévő egymáshoz viszonyított helyetek szerint. Ezután a nullázátok a konkviztádorsávot. **Megjegyzés:** 5 fős játékot ugyanúgy pontozzátok, mint a 4 fős játékot (vagyis a sávon a két utolsó játékos nem kap pontot).

Vedd le az összes kockát a várostábládról, és vedd le az összes főpapjelzőt. A kockákat a normál módon dobjátok újra. A templomlapkák a helyükön maradnak, és a kézben lévő kártyáidat is megtartod.

Húzz még 3 kártyát a pakliból, és vedd a kezedbe. A 2. és a 3. forduló kezdetén tegyél aranyjelzőket a raktáradba, ahogy a játék kezdetén (játékosonként 1 arany, vagyis 3 fős játéknál 3 arany). Ha a készlet kiürül, akkor a többi arany elveszik.

A játék végén add el a raktáraidban lévő erőforrásokat (az aranyat ne), darabját 1 érméért. Ezután minden 3 érméd után 1 pontot kapsz.

Szóljáték

Tegyél 1 aranyat a raktáradba az 1., a 2. és a 3. forduló kezdetén. A konkviztádor pontozásánál használd a normál szóló szabályokat. Amikor kereskedés kártyát játszol ki, csak a készlettel kereskedhetsz.

A B moduldal együtt használva: Ne vegyél el szakembert.

A C moduldal együtt használva: Amikor játékosársad követkockát vesz el, lemásolhatod a kockát, úgy mozogva, mintha a kockát te hajtánád végre, beleértve a technologiaikártya kijátszását, és az utolsó aktivált épületnél a templom építését is.

AMERIKAI KIRÁLYSÁGOK: TÖRTÉNELMI HÁTTÉR

Jørgen Ulvan Moe

Az európaiak számára ez egy új korszak hajnala volt. Amerika őslakosai számára ez azonban a világ vége volt. Annnyira teljes volt a pusztítás, hogy a Kolumbusz érkezését megelőző amerikai civilizációkról az ismereteink nagyon korlátozottak. Az egyik legismertebb civilizáció a maja civilizáció volt, ami mind kulturális, mind tudományos szempontból kivételesen fejlett volt. A maják fejlett matematikát és a csillagászatot használták, és egyike volt azon kevés ősi kultúráknak, aminek a nulláról is volt matematikai fogalma. Kiemelkedő égbolt megfigyelők voltak, és az év hosszát néhány tizedes pontosság eltéréssel számolták ki a mai számításokhoz képest. Kb. 800 piktogramból és karakterjelből álló összetett írásrendszerük volt az egyetlen mezoamerikai nyelv, ami teljes mértékben leképezte a beszélt nyelvet. A gumi mesterei is voltak, és tartós szandált készítettek és gumilabdákat bonyolult labdajátékokhoz, amiket méretre szabott udvarokban játszottak.

A maja civilizáció gazdagsága valószínűleg i.sz. 8–900 között tetőzött. Ezt követően a legnagyobb városaik közül számosat elhagytak, amiket aztán később a dzsungel is elnyelt. Az továbbra is vitatott, hogy mi okozta ezt az összeomlást. A spanyol érkezés idején a maja lakosság elsősorban falvakban, és közepes méretű városállamokban élt, mindegyiknek saját uralkodója volt. Az első találkozás a spanyolok és a maják között 1517-ben történt, amikor a spanyolok először érkeztek a Yucatan-félszigetre. 35 évvel később a maja birodalom nagy részét meghódították, és a maja civilizáció majdnem kipusztult. De sok város jelentős ellenállást fejtett ki, és nem sikerült meghódítani. Az ezt követő időszakban a spanyolokkal való találkozás nem mindegyike erőszakos. Noha a spanyol korona teljes kereskedelemre kiterjedő monopóliummal rendelkezett a birodalmában, néhány kalandor gyarmatosító továbbra is megkockáztatta a maja területekre való utat, hogy egzotikus árukkal, például kakaóbabbal kereskedhessen. Noha a prekolumbiánus mezoamerikai történelmi tudásunk nagyon korlátozott az európai megszállók által elkövetett kegyetlenségek miatt, még mindig van esélyünk megismerni a múlt nagy amerikai királyságait, és bízhatunk abban, hogy egy civilizáció pusztulásával annak népe és öröksége nem tűnt el teljesen.

TUDÓSLAPKÁK ÉS PÜSPÖK LAPKÁK



Újászat: 1-es és 6-os értékű kocka aktiválásánál fizethetsz **1 érmét**, hogy a kocka a normál irányba helyett átlósan mozogjon (a megfelelő nyilat követve).

Megjegyzés: Ha ezt a lapkát az *adóztatással* (alapjáték) együtt használod, akkor az átló mentén számold a mezőkön lévő telepéseket.

Az A modullal együtt használva: A kormányzónak az átlón kell lennie, ahhoz, hogy léphessen. A kocka színe dönti el, hogy lefelé (kék) vagy jobbra (fehér) mozog.

A C modullal együtt használva: Ha elveszel egy követkockát, akkor azzal mozoghatsz átlósan, de játéktársaidnak a normál módon sort/oszlopot kell aktiválniuk (hacsak nincs nekik is ilyen tudásuk). Ha játéktársad követkockát vesz el, te aktiválhatsz vele átlót.



Meditáció: Visszavonulásnál a kiválasztott visszavonulás-mező akcióját kétszer hajthatod végre.

Kivétel: Ha az 5. visszavonulás-mezőt választod, akkor először el kell vened egy útlapkát, és utána hajtsd végre bármelyik másik üres visszavonulás-mező akcióját (ha van üres mező).

Megjegyzés a filozófiához (alapjáték): Ha a filozófia tudóslapka nálad van, és egy kék kockával aktiválsz egy oszlopot, akkor a kocka a kormányzó lépésénél fehér kockának számít.



Tanácsadás: A lapka **csak az A modullal együtt** használható. Ha a kormányzó útmezőn áll meg, fizethetsz 1 érmét, hogy még egy mezőt lépjen ugyanabba az irányba. Ha a kormányzó újabb útlapkán áll meg, fizethetsz még 1 érmét, hogy újra továbblépjen.

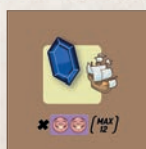
Emlékeztető: Pont csak akkor jár, ha a kormányzó telepéseket ábrázoló útlapkára lép.



A 3. fordulóban újra megkapod a konkvisztádorsávon lévő helyzetédért járó pontokat.



Kapsz 2 pontot (max.12) a játék végén minden nagy (3 mezőből álló), a kolóniatábládon lévő bővítmenylapkáért.



Kapsz 2 pontot (max.12) a játék végén a kereskedőlapkádokon lévő minden egyes drágakőért.

Tervezők: Kristian A Østby & Eilif Svensson,
Illusztráció & grafikai kinézet: Gjermund Bohne
Magyar fordítás: Trew és Dunda
© 2018. Aporta Games AS, Hermanbakken 19, 3050 Mjøndalen,
Norway.
www.aportagames.com
Köszönet jár minden játékesztelőnknek.