



KÖSZÖNET

Lola, Brendan, Fred, Joan, Marine, Marie, Mathieu, Rodrigue, Bruno, Alina, MK, Adrien, Nisah, Clément, Damien, Rémy, Véronique, Cécile, Violette, Cyril, Clémence, Elise, Marie, Pauline, Philipp

Játékfejlesztés:

Sergio Matsumoto

Illusztrációk:

Manon Potier

Fejlesztés:

Marine Vinais

Angol átdolgozás:

Laetitia Kapell-Raveau

Magyar átdolgozás:

Farkas Milán

További információ rólunk: www.dtda.fr

Jókívánságokat fogadunk: contact@dtda.fr

Kövessétek a további fejlesztéseink:

- Facebook: www.facebook.com/DTDAGames/
- Twitter: [@DTDA_Games](https://twitter.com/DTDA_Games)
- Instagram: [@dtda_games](https://www.instagram.com/dtda_games)

Az Efemeris az alábbi indie játékstúdió fejlesztése:

DTDA SAS

35 rue des Chantiers

78000 Versailles, Franciaország

Minden jog fenntartva.

EFEMERIS

JÁTÉKSZABÁLYOK
GYŰJTEMÉNYE

Első kiadás



PARIS,
BY DTD A GAMES

MMXIX



EGY ÚJ KOR

A felfedezések iránti csillapíthatatlan szomjúság által hajtva a Föld birodalmi – a Csillagközi Szél általi navigációt felhasználva – a mennyei égbolt célzózza meg. Mindegyikük szuverén területeket szeretne kialakítani odafent.

A flottaparancsnokok értékes erőforrásokat gyűjtenek és kereskednek is velük. Felsőbbrendűségedet ágyúlövésekkel hirdetve elindul a te flottád is, hogy meghódítsd a felfedezetlen planétákat. Vagy azok közé tartozol, akik kerülik nyílt konfrontációt?

Akárhogy is, vezesd színedet és nemzetedet égi uralomra!

A DOBOZ TARTALMA

KAPITÁNY KÁRTYÁK	12	ÉGI HAJÓK	18
<i>FRANCIA KAPITÁNYOK</i>	4	<i>GÁLYÁK</i>	6
<i>BRIT KAPITÁNYOK</i>	4	<i>FREGATTOK</i>	12
<i>SPANYOL KAPITÁNYOK</i>	4	FÜSZERJELZŐK	40
TÉRKÉPLAPKÁK	27	<i>CSILLAGBORS MAGOK</i>	20
<i>KÖZPONTI LAPKA</i>	1	<i>ÉGI VANÍLIAVIRÁGOK</i>	20
<i>PLANÉTA LAPKÁK</i>	8	BÓNUSZJELZŐK	24
<i>MENNYEI ÖSVÉNY LAPKÁK</i>	10	<i>CSILLAGKÖZI SZÉL</i>	8
<i>HALADÓ LAPKÁK</i>	8	<i>FIGYELMEZTETŐ LÖVÉS</i>	8
PLANÉTA KÁRTYÁK	8	<i>ÚJ RAKOMÁNY</i>	8
MATRÓZKÁRTYÁK	36	ÉPÜLETJELZŐK	42
<i>FRANCIA MATRÓZOK</i>	12	<i>MEGHÓDÍTOTT PLANÉTA</i>	30
<i>BRIT MATRÓZOK</i>	12	<i>ERŐD</i>	12
<i>SPANYOL MATRÓZOK</i>	12	PAMUTZSÁK	1
JÁTÉKOSTÁBLÁK	6	SZABÁLYKÖNYV	1
ÖSSZEGZŐ KÁRTYÁK	4		

A JÁTÉK CÉLJA

Mozgósítsd az armadád, hogy felfedezd és meghódítsd a mennyeket, és tiéd legyen az első nemzet, ami uralja a mennyei égboltot.

Minden fordulóban lapkák elhelyezésével fedezd fel és térképezd fel az egeket. Gyűjts fűszereket és hódítsd meg a felfedezetlen planétákat, vagy egyszerűen ragadd el az ellenfeledét. A játék akkor ér véget, ha egy nemzet 5 planétát tart uralma alatt (Páros és Csapat módban, Szabad játék esetén 4-et) vagy ha elfoglalja ellenfelei minden planétáját.

JÁTÉKMÓDOK

PÁROS MÓD (2 JÁTÉKOS)

A taktikusabb páros mód során a játékosok nagyon különböző stratégiákat dolgoznak ki, ahol minden hiba végzetes lehet.

- * Minden játékos választ egy nemzetet, és meghatározza a 2 kapitánya sorrendjét.
- * Ha a játék során egy kapitány gályája megsemmisül, a másik kapitányi gályával kell helyettesíteni.
- * Ha egy játékos elveszti minden kapitányát, ugyan folytathatja a játékot, de nem tudja újraépíteni a gályáit, ennélfogva nem használhatja a matróz-kártyákat sem.

SZABAD JÁTÉK (3 JÁTÉKOS)

A könnyedebb szabad játék gyorsabb játékot kínál, mivel a játékos jobban ki tudja használni az ellenfele ambícióit, hogy győzzön.

- * Minden játékos választ egy nemzetet, és meghatározza a 2 kapitánya sorrendjét.
- * Ha a játék során egy kapitány gályája megsemmisül, a másik kapitányi gályával kell helyettesíteni.
- * Ha egy játékos elveszti minden kapitányát, ugyan folytathatja a játékot, de nem tudja újraépíteni a gályáit, ennélfogva nem használhatja a matróz-kártyákat sem.

CSAPAT MÓD (4 JÁTÉKOS)

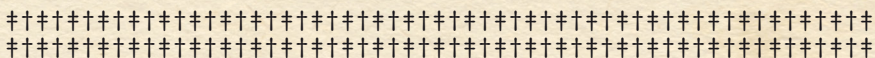
A csapat mód kínálja a legszórakoztatóbb játékmódot, melynek során a játékosok közötti megfelelő együttműködés döntő a győzelem szempontjából.

- * A játékosok két csapatot alkotnak, és mindkét csapat választ magának egy nemzetet.
- * Minden játékos a nemzete egy kapitányát irányítja, akinek a gályája csak egyszer építhető újjá a játék során. Ha valaki kétszer elveszti a kapitányát, ugyan folytathatja a játékot, de nem tudja újraépíteni a gályáit, ennélfogva nem használhatja a matróz-kártyákat sem.
- * A játék során az egy nemzetbe tartozó játékosok fordulónként legfeljebb 2 erőforráson osztozhatnak az akcióik koordinálása szempontjából.

HALADÓ SZINT

Bármely előző mód, szigorúbb szabályokkal.





A Z E F E M E R I S

JÁTÉK

IKONJAINAK MAGYARÁZATA

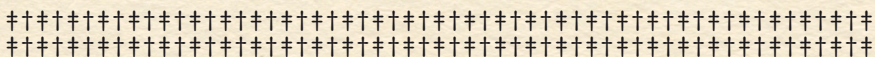
A MENNYEI ÉGBOLT IKONJAI

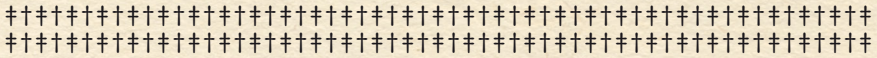
	Demodamasz		Hipparkhosz
	Patroklusz		Apollasz
	Poszeidóniosz		Milétoszi Hekataiosz
	Pütheasz		Eratoszthenész

A MENNYEI ÖSVÉNYEK IKONJAI

	A Szelek Rózsája (központi mező)		
	Mező		Gyármező Csillagbors mag
	Révmező		Gyármező Égi vaniliavirág
	Szingularitásmező		Fűszertartalék-mező
	Hajótörés mező		

BÓNUSZIKONOK





PÁROS MÓD

KEZDŐJÁTÉKOS KIVÁLASZTÁSA

Véletlenszerűen válasszátok ki a kezdőjátékost, ő választhat elsőként nemzetet és húzhat térképlapkát, az ellenfele viszont több fűszerrel kezd a játékot.

Ha a játékosok közül valaki még nem játszott a játékkal, legjobbat, ha ő kezd.

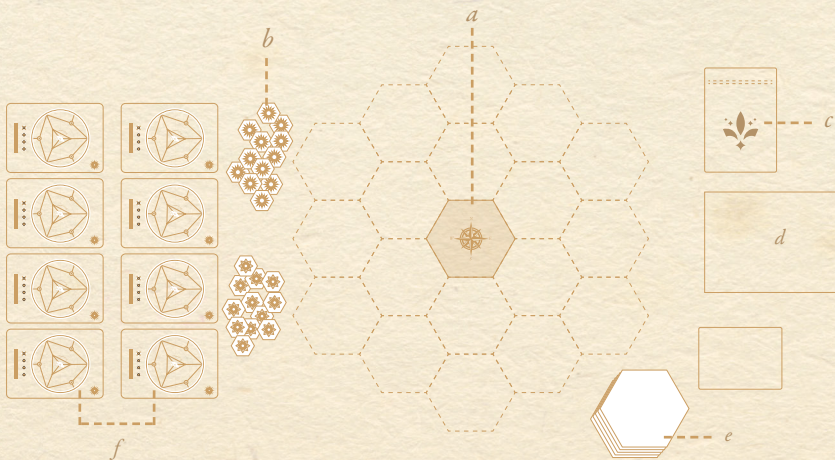
A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

I. A KÉT JÁTÉKOS ELHELYEZKEDÉSE

A két játékos egymással néz szembe a mennyek meghódítása során, ezért üljenek egymással szembe.

II. AZ ÉGBOLT KÖZEPÉNEK ELHELYEZÉSE

Elsőként helyezzük a központi lapkát a játéktér közepére. Minden más térképlapka e köré kerül, két lapka távolságra, ahogy a mellékelt ábra mutatja (1. ábra, a):



1. ábra

III. ERŐFORRÁSOK ÉS BÓNUSZOK ELHELYEZÉSE

Különítsük el és helyezzük két halomba a fűszerjelzőket (1. ábra, b) a játéktér oldalán. Tegyük a 24 bónuszjelzőt a zsákba és összerázza keverjük meg őket (1. ábra, c).

IV. ÉPÍTSD FEL AZ ARMADÁD

Ezután elhelyezkedik a két játékos és nekilát a kezdő armadája létrehozásának. Ehhez mindkét játékosnak az alábbi lépéseken kell végighaladnia sorban (mihelyt mindkét játékos végrehajtotta az adott akciót, lépjetek tovább a következőre):

- a. Válasszatok nemzetet
- b. Válasszatok meg a kapitányok felbukkanási sorrendjét
- c. Válasszatok ki a matrózokat
- d. Válasszatok mobilizációs planétát
- e. Gyűjtsétek be a kezdeti fűszert

Mihelyt a fenti akciókkal végeztetek, készen álltok és kezdődhet a mennyek meghódítása!



ARMADA-ÁLLÍTÁS AKCIÓINAK RÉSZLETEZÉSE

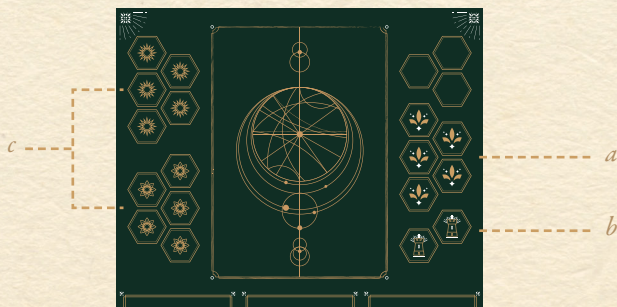


a. Válassz nemzetet

Minden játékos nemzetet választ és megkapja hozzá az azonos színű 4 kapitány kártyát:

- * A francia tengerjárók, kék színben
- * A brit stratégák, vörös színben
- * A spanyol közvetítők, fekete színben

Ezután a játékosok magukhoz veszik nemzetük színének megfelelő játékosabláikat. Jobb-kéz felől elhelyezik az épületjelzőket (2. ábra, a: 5 planétajelző és 2. ábra, b: 2 erődjelző).



2. ábra

b. Határozd a kapitányok felbukkanási sorrendjét

A két játékos magához veszi a választott nemzete 4 kapitányát, kiválaszt kettőt, a többi pedig visszateszi a dobozba. Ezután a másik játékos elől rejtve meghatározzák a két kapitány felbukkanási sorrendjét. Tegyék egymásra a két kapitánykártyát, nektek tetsző sorrendben, így a felülre kerülő kapitány lesz az első a kijátszási sorban.



3. ábra

A sorrend meghatározása után tegyék ezt a két lapból álló „paklit” az előttek lévő játékos tábla közepére (3. ábra), képpel felfelé. Mindkét nemzet első kapitánya színre lépett.

- * Az első kapitány toborzása nem kerül fűszerbe.
- * A játék folyamán, ha egy kapitány gályája megsemmisül, **a játékos eldobja a kapitánykártyát**. Ezután megépítheti a második kapitány gályáját.
- * Nem kötelező újjáépíteni a gályát a játék során, de ha nem teszel így, nem használhatod a matrózkártyákat.
- * Ha egy játékos minden kapitányát elveszíti, nem lesz több kapitánykártyája, így nem használhatja a matrózkártyákat és nem építhet gályát.
- * Kapitány nélkül is végig lehet játszani és meg lehet nyerni a játékot.

c. A matrózok kiválasztása

A matrózok meglehetősen fontos szerepet játszanak az Efemerisben, velük dolgozhatod ki a stratégiád az ellenfeled ismerete nélkül.

Segíthetnek például gyorsabban meghódítani egy planétát, használni a kapitány képességét vagy ellenséges hajókat megtámadni.

- * A két játékos kézbe veszi a választott nemzete színének megfelelő 12 matrózkártyát.
- * Minden játékosnak ki kell választania és **meg kell tartania 5 lapot** közülük, melyek segítségével további akciókra tehetnek szert fordulójuk taktikai fázisában. Ugyanaz a matróz többször is használható.

- A maradék matrózkártyát képpel lefelé a játékos tábla mellé kell helyezni (tartalék).

Megjegyzés: Ha kijátszol egy matrózt, a kártyája visszakerül a tartalékba. Később újra toborozhatod a hajódra.

Az első játék alkalmával azt ajánljuk, hogy minden matróztípusból toborozz a legénységbe, így széleskörűen lefeded a lehetséges akciókat a játék során. Alább egy francia példa:



d. Mozgósítás planéta választása



A kezdőjátékos kiválaszt egy planétát az elérhető 8 planéta-kártya közül, ez lesz a játékos mozgósítás planétája. A lapot a játékos táblája bal felső sarka alá csúsztatja, de csak annyira, hogy a rajta szereplő információ végig látható maradjon. Utána a másik játékos választja ki a saját mozgósítás lapját.



Csillagbors magok



Égi vaniliavirágok

Megjegyzés: A planéták minden forduló elején a játékosban szereplő két fűszer valamelyikét termelik a tulajdonosaik számára, így bölcsen válaszd ki a mozgósítás planétád.

Még ha az égi vaniliavirág ritkább is, a csillagbors magot termelő planéta jobb választás a játék elején! Az első játékok során azt javasoljuk, hogy a Patroklosz vagy Poszeidónosz planétákat válaszdátok.



Amint mindkét játékos kiválasztotta a planétáját, keressétek ki a hozzájuk tartozó térképlapkákat is, és helyezzétek el őket az alábbi ábra szerint:

1. játékos: Észak
2. játékos: Dél



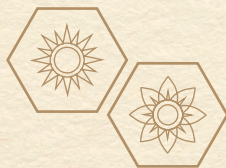
Helyezd a nemzetednek megfelelő színű meghódított planéta jelzőt a mozgósítás planéta térképlapkájának mezőjére, az mutatja hogy hozzád tartozik. Ezután keverjétek meg a maradék térképlapkát és képpel lefelé fordítva rendezzétek egy halomba a játéktér mellett (1. ábra, e). Az egyelőre nem használt planétakártyákat is tegyétek a játéktér mellé képpel felfelé (1. ábra, f).

e. A kezdő fűszerek begyűjtése

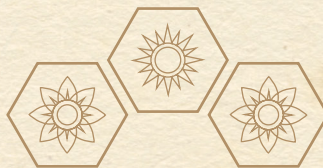
A fűszer a fő erőforrás az Efemeris játékban, fizetőeszközként használatos. Kétféle fűszer van:

- * Csillagbors magok (*Piper Stellis*)
- * Égi vaníliavirágok (*Vanilla Caelum*)

A kezdőjátékos **1 csillagbors magot** és **1 égi vaníliavirágot** kap a játék legelején. A második játékos pedig **1 csillagbors magot** és **2 égi vaníliavirágot**. Helyezd a kapott fűszerjelzőket a játékos táblád bal oldalára (2. ábra, c).



1. játékos
fűszere



2. játékos
fűszere





A JÁTÉK- MENET BEMUTATÁSA

A játék fordulókból áll. Egy forduló 4 fázisból, amin egy játékosnak végig kell mennie, mielőtt egy következő játékos fordulója kezdődne.

EGY JÁTÉKOS FORDULÓJÁNAK ÁTTEKINTÉSE

A fordulója során a játékosnak az alábbi 4 fázist kell teljesítenie:

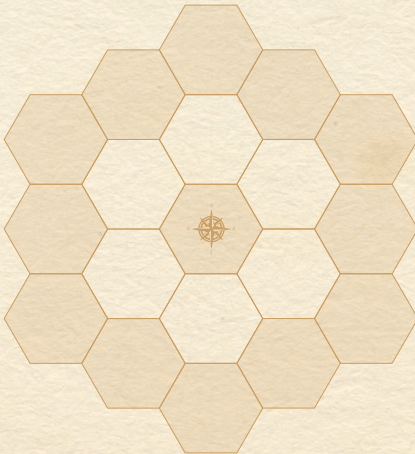
- I **Felfedezés fázis:** Adj 2 térképlapkát a mennyei égbolthoz
- II **Begyűjtés fázis:** Gyűjtsd be a fűszereket és bónuszokat
- III **Taktika fázis:** Hajtsd végre a hajód akcióit
- IV **Építés fázis:** Fejleszd az armadád

I. FELFEDEZÉS FÁZIS:

ADJ 2 TÉRKÉPLAPKÁT A MENNYEI ÉGBOLTHOZ

Amíg van térképlapka a halomban, a játékosnak muszáj húznia kettőt és a térkép-hez adnia azokat.

- * Az újonnan elhelyezendő lapka legalább egy oldalának szomszédosnak kell lennie (érintenie kell) egy már lehelyezett térképlapka legalább egy oldalát. A mennyei ösvényeknek nem kell csatlakozniuk.
- * Egy új térképlapka a központi lapkától legfeljebb 2 lapka távolságra helyezhető le, messzebb nem, ahogy az alábbi ábrán is látható.



A játékosok húznak 2 lapkát, majd majd tetszés szerint, de a szabályoknak megfelelően elhelyezik azokat.

II. BEGYŰJTÉS FÁZIS: GYŰJTSD BE A FŰSZEREKET ÉS BÓNUSZOKAT

a. Fűszerek

A játékos megkapja a planétái és hajói által begyűjtött fűszereket:



> Minden meghódított planéta után begyűjthető 1 fűszerjelző (a termelt fűszer típusa a planétakártyán látható, a bal alsó sarkában). Nem kell hajónak lennie a planétán ahhoz, hogy kitermelje a fűszert.

> Begyűjthető 1 fűszerjelző minden hajó után, ami a forduló kezdetén egy gyármezőn tartózkodik.



Gyármezők

5 csillagbors mag és **5 égi vaníliavirág** a maximálisan birtokolható fűszerjelző játékosonként. Ha egy játékos elérte a maximumot valamelyik fűszerből, vagy a begyűjtés fázis során eléri azt, nem gyűjthet be többet az adott fűszerből.

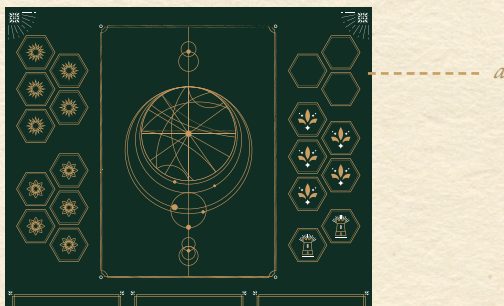


b. Bónusz

Húzhatsz 1 bónuszjelzőt a pamutzsákból minden hajó után, ami a forduló kezdetén egy révmezőn tartózkodik.



Révmező



4. ábra

- A bónuszjelzők megtarthatók, a játékos tábla jobb felső sarkában kell gyűjteni őket (4. ábra, a).
- **Egy játékos legfeljebb 3 bónuszjelzőt birtokolhat.** Ha egy játékos elérte a maximumot, vagy a begyűjtés fázis során eléri azt, nem húzhat több bónuszjelzőt.
- Nem lehet eldobni bónuszjelzőt.

III. TAKTIKA FÁZIS: HAJTSD VÉGRE A HAJÓD AKCIÓIT

Először is, ha játszottatok ki matrózkártyát az előző fordulóban, azokat dobjátok el képpel lefelé, azaz tegyétek vissza őket a tartalékba.

Egy játékos több akciót is végrehajthat ebben a fázisban, a neki tetsző sorrendben. Ezekkel az akciókkal kiterjesztheti a befolyását a mennyei égbolton:

- * Hajók mozgatása
- * Matróz kijátszása
- * Bónusz elköltése



A TAKTIKAI AKCIÓK RÉSZLETEZÉSE



Hajók mozgatása

A játékos minden fordulóban mozgathatja a hajóit a mennyei égbolt lehelyezett térképlapjain.



A GÁLYÁK MOZGÁSA

A gallya **fordulónként egyszer léphet, legfeljebb 3 mezőt**. Ha a játékos csak egyet vagy kettőt lép és utána más akciót végez, a megmaradt lépések elvesznek.

A FREGATTOK MOZGÁSA

Minden fregatt **fordulónként egyszer léphet, legfeljebb 4 mezőt**. Ha a játékos csak egyet, kettőt vagy hármat lép és utána más akciót végez, a megmaradt lépések elvesznek.



Matróz kijátszása

Mivel a matrózkártyák használata nem kerül erőforrásba, a gallyák további akciókat hajthatnak végre egy matrózlap kijátszásával. Ezek azok az akciók, melyekkel megtámadhatsz egy ellenséges hajót vagy használhatod a kapitányod képességét.

Egy matrózkártya kijátszásához helyezd azt a játékosláblad aljára. A kijátszott matrózlapoknak láthatónak kell lennie az ellenfél számára is, és egészen a következő taktika fázisig a játékoslábla alján marad.



A matrózkártyákon feltüntetett akciók csak a kapitány gályáján játszhatók ki, **en-nélfogva a fregattokon nem**. A matrózkártyák nem játszhatók ki, ha a játékosnak nincs játékban a gályája.

Ugyanazt a matrózkártyát többször is kijátszhatod a gályán a fordulód alatt. A matrózok egy teljes fordulón át aktívak maradnak.

Egy fordulóban **legfeljebb 3 matrózkártyát** játszhatsz ki.

A matrózok különféle akciókat nyújtanak a gályádnak (*a részletekért lásd 32. oldal, A matrózok képességeinek magyarázata*).

Bónuszok használata

A bónuszoknak köszönhetően felgyorsíthatod a saját terjeszkedésed vagy lassíthatod az ellenfeledet. A bónuszok gyűjtésével jól optimalizálható az ég üres mezőin való mozgás.



* **Csillagközi szél:** Mozdasd az armadád egy hajóját (a gályád vagy a fregattod) 1-3 mezővel.



* **Figyelmeztető lövés:** Mozdasd az ellenfeled egy hajóját (a gályáját vagy egy fregattját) 1 mezővel, az ellenséges hajó távolsága nem számít.



* **Új rakomány:** Kapsz 1 általad választott fűszert ingyen.

Megjegyzés: Ha kijátszotok gy bónuszt, azt a dobozba kell eldobni, mert a játék során nem jöhet újra játékba. Miután mind a 24 bónuszjelzőt eldobtátok, nem használhattok már több bónuszt a játék végéig.

Tilos eldobni bónuszjelzőt kijátszás nélkül.



IV. ÉPÍTÉS FÁZIS: FEJLESZD AZ ARMADÁD

Az összegyűjtött fűszerek felhasználásával fejlesztheted az armadád:

- * Matrózokat toborozhatsz
- * Fregattot építhetsz
- * Erődöt építhetsz
- * Kapitányi gályát építhetsz (ha megsemmisült)
- * Meghódíthatsz egy planétát



AZ ÉPÍTÉS RÉSZLETEZÉSE



Matróz toborzása

A játékosok új matrózokat toborozhatnak a legénységükbe a játék során. Ehhez fel kell bérelniük őket, azaz ki kell fizetni a matróz költségét:

- * Minden matróz **2 csillagbors magba** kerül.
- * A játékos a nemzete matrózkártyái közül választhat (a korábban kijátszott matrózokat is beleértve).
- * A toborzott matróz kártyája a kézben tartott lapok közé kerül.
- * **Egy játékosnál egyszerre legfeljebb 8 matrózkártya lehet.**

Fregatt építése

Bár gyorsak és nem támadóhajók, ennek ellenére a fregattok nagyon hasznosak lehetnek a mennyei égbolton való terjeszkedésben – több fűszert gyűjthetsz és biztonságosan meghódíthatsz távoli planétákat.

- * Minden fregatt építése **2 csillagbors magba** kerül.
- * Az új fregattot egy a játékos befolyása alá tartozó planéta mezőre kell felhelyezni. Ha van már ott egy hajó, akkor nem helyezhető el oda fregatt. Ha minden planétamezőt elfoglal egy hajó, nem építhető új fregatt.
- * Az új fregatt csak a következő taktika fázis során mozoghat.
- * A matrózkártyák hatásai nem alkalmazhatók fregattokra, így azok nem képesek ellenséges hajókat vagy erődöket megtámadni és elpusztítani.
- * Fregattal meghódítható egy planéta, és begyűjthetők a bónuszok és a fűszerek.
- * **Egy játékos egy játék során legfeljebb 2 fregattot birtokolhat.**

Erőd építése

Erőd építésével értékes időt nyerhatsz a győzelemhez, mivel képes megvédeni egy planétát egy ellenséges armadától.

- * Egy erőd felépítése **1 csillagbors magba és 1 égi vaníliavirágba** kerül.
- * Új erődöt egy a játékos befolyása alá tartozó planétamezőn lehet építeni. Az erődjelzőt a meghódított planétajelző tetejére kell elhelyezni.
- * Az erőd **megakadályozza, hogy ellenséges hajók mozogjanak a planéta mezőire (a szövetséges hajók megállhatnak és keresztülhaladhatnak rajta).** Ezáltal megakadályozza, hogy ellenséges hajók meghódítsák a planétát.
- * Egy erőd egy ellenséges gálya támadásával elpusztítható. Ha egy hajó is tartózkodik az erődön, először azt kell megsemmisíteni, mielőtt az erődöt megtámadnák.
- * Egy planétán egyszerre csak 1 erődöt lehet felépíteni.
- * **Egy játékos egy játék során legfeljebb 2 erődöt birtokolhat.**

Kapitányi gálya építése (ha megsemmisült)

Építhetsz egy új gályát a következő kapitányodnak, ha az előző megsemmisült.

- * Új gálya építése **2 égi vaníliavirágba** kerül.
- * Az új gályát a játékos befolyása alá tartozó planéta egy mezőjére kell felhelyezni.
- * Ha van már ott egy hajó, akkor nem helyezhető el oda gálya. Ha egy játékos minden planétáján van hajó, az új gályát a Szélrózsára (a központi mezőre) kell felhelyezni.
- * Az új gálya csak a következő taktika fázis során mozoghat.
- * Nem építhető új gálya, ha egy játékos minden kapitányát elvesztette.
- * **Gálya nélkül a játékos nem játszhat ki matrózkártyát**, de a játékból nem esik ki, és meg is nyerheti azt.

Planéta meghódítása

A planéták meghódítása stratégiai fontosságú. Egyrészt a játék megnyerésének feltétele, másrészt értékes fűszereket termelnek neked minden fordulóban.

- * **Egy planéta meghódításának költsége egyedi**, és annak kártyáján látható (lásd *Bemutatjuk a mennyei égbolt planétáit*, 20. oldal).
- * Egy planéta meghódításához a játékosnak a planéta mezőjére kell mozognia egy hajójával (gályával vagy fregattal).
- * Ezután helyezd a nemzeded színével megegyező meghódított planétajelzőt a meghódított planéta mezőjére.



Az a nemzet azonnal megnyeri a játékot, aki elsőként hódít meg 5 planétát.



FORDULÓ VÉGE

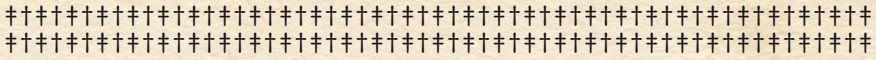
A játékos fordulója véget ér, és egy másik játékos fordulója kezdődik.



VÉGE A JÁTÉKNAK

A játék akkor ér véget, mikor egy játékos az armadájával meghódítja az 5. planétáját vagy ha az ellenfele elveszti az összes planétáját. Az 5 planétával rendelkező játékos nyeri az Égi Fennhatóságot.

Megjegyzés: Előfordulhat döntetlen, különösen, ha a játékosoknak nincsenek hajóik, mely esetben abba kell hagyniuk a játékot győztes nélkül. Ha nincs egyetértés ebben köztük, a játék folytatódik.



A HAJÓK

ÁLTAL VÉGREHAJTHATÓ AKCIÓK RÉSZLETEZÉSE

HAJÓK MOZGÁSA

Egy hajó csak egyszer mozoghat egy fordulóban.
A gályák legfeljebb 3 mezőt, a fregattok legfeljebb 4 mezőt mozoghatnak.

- 
 - * A hajók a mennyei ösvények mentén mozoghatnak.
- 
 - * A hajók a mezőkön mozoghatnak. A térképelemek végén lévő mezők mezőnek számítanak akkor is, ha nincs velük szemben másik térképelem, és félkört formálnak.
- 
 - * Egy hajó a saját nemzete erődjén megállhat és keresztülmozoghat, de nem állhat meg és nem mozoghat keresztül egy ellenséges erőd által védett mezőn.
- 
 - * Egy **gyármezőre** mozgó hajó a következő fordulóban gyűjtheti be a megfelelő fűszert.
- 
 - * Egy **révmezőre** mozgó hajó a következő fordulóban gyűjtheti be a bónuszjelzőt.
- 
 - * Egy hajó sem haladhat keresztül vagy állhat meg egy **szingularitásmezőn**, ha ez történne, a hajó azonnal megsemmisül. A hajó ilyen módon történő szándékos elpusztítása azonban megengedett.
 - * Egy hajó sem mozoghat keresztül vagy állhat meg egy másik hajó által elfoglalt mezőn, kivéve ha az a Szélrózsza (azaz a központi lapka).

EGY KAPITÁNY KÉPESSÉGÉNEK HASZNÁLATA

Egy kapitány képességének használatához ki kell játszani a megfelelő matrózkártyát:

- * Például egy elsőtiszt kártyát kijátszva – csúsztassátok a játékosábra alá (lásd *Matróz kijátszása*, 14. oldal).
- * Minden kapitánynak más képessége van (*további részletekért lásd a Kapitányok speciális képességei*, 29. oldal).



EGY ELLENSÉGES HAJÓ VAGY ERŐD MEGTÁMADÁSA
(csak gályákkal)



Egy ellenséges hajó vagy erőd megtámadásához ki kell játszani egy „tüzer” matrózkártyát. Megtámadhatod és elpusztíthatod az ellenséges hajót, ha a gályád **1 mező távolságban van tőle**. A megsemmisített hajót el kell távolítani a mennyei égboltról.



Megjegyzés: Az elpusztított gályán használt matrózkártyákat azonnal el kell dobni, és azok folyamatban lévő hatásai is megszűnnek azonnal.

Ha egy gálya **1 mező távolságra van egy ellenséges erődtől**, megtámadhatja és elpusztíthatja azt. Az erődjelzőt le kell venni a mennyei égboltról, és maradandóan kikerül az aktuális játékból.

A Szélrózsa mező semleges övezet, egy hajó sem támadhat erről a mezőről, és az itt lévő hajót is tilos megtámadni.

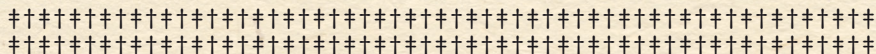
Az ellenséges játékos újjáépítheti a gályáját vagy erődjét a következő fordulójában.

EGY PLANÉTA MEGHÓDÍTÁSA
(az építés fázis során)

Egy hajó akkor hódította meg az adott planétát, ha a játékos hajója a planétamezőn áll és elköltötte a szükséges fűszert. A játékos ezután felhelyezheti oda a nemzete meghódított planétajelzőjét és megkapja az adott planéta kártyáját.



A gályák és a fregattok is képesek meghódítani egy planétát. Minden planéta meghódításának más a fűszerköltsége (*a további részletekért lásd Bemutatjuk a mennyei égbolt planétáit, 20. oldal, vagy az összefoglalólapot*).





BEMUTATJUK A MENNYEI ÉGBOLT PLANÉTÁIT

EGY PLANÉTAKÁRTYA RÉSZLETEZÉSE

Egy planétakártyán több információ is fel van tüntetve, amik segítségével optimalizálható a döntéseid a hódítás során:

- * A planéta neve (5. ábra, a)
- * A fűszerköltsége (5. ábra, b)
- * A fordulónként begyűjthető fűszer típusa (5. ábra, c)
- * A térképlapka bemutatása az elérési úttal (5. ábra, d)

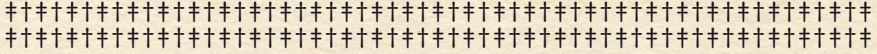


5. ábra

A játék kezdetén a lépések és mozgás optimalizálása érdekében érdemes figyelmet szentelni a planéta elérési útjának és a közelben található révmezőknél. A meghódítás költségére is érdemes figyelni, egy olcsóbb planétát az ellenfeled is könnyebben meghódíthat.

Megjegyzés: általánosságban mondván, egy több elérési úttal rendelkező planéta meghódítása költségesebb mint egy elzártabb planétáé.

A planéták neve	Költség	Termelés
Demodamasz	4 star symbols	1 star symbol x1
Patroklusz	8 star symbols	1 star symbol x1
Poszeidóniosz	4 star symbols	1 star symbol x1
Pütheasz	4 star symbols	1 star symbol x1
Hipparkhosz	4 star symbols	1 star symbol x1
Apollasz	4 star symbols	1 star symbol x1
Milétoszi Hekataiosz	4 star symbols	1 star symbol x1
Eratoszthenész	4 star symbols	1 star symbol x1



SZABAD JÁTÉK

A szabad játékmódban minden játékos a 3 nemzet egyikével játszik, és az a nemzet nyer, aki elsőként hódít meg 4 planétát.

A KEZDŐJÁTÉKOS KIVÁLASZTÁSA

Véletlenszerűen válasszátok ki a kezdőjátékost. A játékosok az óramutató járása szerint következnek egymás után.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A játék előkészítése a páros módhoz hasonlóan zajlik. Most azonban csak három tércsképlapkát kell elhelyezni a központi lapka köré, az alábbi módon:

1. játékos: Észak
2. játékos: Délkelet
3. játékos: Délnyugat



A kezdő fűszerek begyűjtése során az elosztás az alábbiak szerint zajlik:

A kezdőjátékos **1 csillagbors magot** és **1 égi vaníliavirágot** kap.

A második játékos **1 csillagbors magot** és **2 égi vaníliavirágot** kap.

A harmadik játékos **2 csillagbors magot** és **2 égi vaníliavirágot** kap.



1. játékos
fűszerei



2. játékos
fűszerei



3. játékos
fűszerei

A JÁTÉK- MENET BEMUTATÁSA

A játékmenet és a nemzetek fordulói a páros módhoz hasonlóan zajlanak.

A három játékos az óramutató járásának megfelelően tevékenykednek a fordulóikban:

- I Az északi játékos
- II A délkeleti játékos
- III A délnyugati játékos

VÉGE A JÁTÉKNAK

Az a játékos nyeri a játékot, akinek a nemzete elsőként hódítja meg a 4. planétáját. Az a játékos kiesik a játékból, aki elveszti az összes planétáját. A játékban lévő hajói megsemmisülnek, a jelzőit el kell dobni és minden fűszere visszatér a közös kupacba.

Megjegyzés: Előfordulhat döntetlen, különösen, ha a játékosoknak nincsenek hajóik, mely esetben abba kell hagyniuk a játékot győztes nélkül. Ha nincs egyetértés ebben köztük, a játék folytatódik.



++++
++++

CSAPAT MÓD

A CSAPATOK MEGALKOTÁSA

Csapat módban minden nemzetet 2 játékos irányít, mindkettőjüknek van egy kapitánya. A két játékos külön játszik, de minden építés fázisban cserélhetnek 2 erőforrást a tevékenységeik érdekében.

JÁTÉK

ELŐKÉSZÍTÉSE

A KÉT JÁTÉKOS ELHELYEZKEDÉSE

Két nemzet néz egymással szembe a mennyek meghódítása során, ezért a két-két játékos üljön egymással szembe. Az egy csapatba tartozó játékosok ülnek egymás mellett.

A játék előkészítése hasonló a páros módhoz, csak a csapat mód jellegzetességeit részletezzük.

AZ ARMADÁK MEGALKOTÁSA

a. Válasszatok nemzetet

Az egy csapatba tartozó játékosok együtt választanak nemzetet. Ahhoz, hogy a két játékos hajói és jelzői megkülönböztethetők legyenek egymástól, az egyikük a játékos tábla hátlapját használja és az ugyanolyan színű jelzőket.

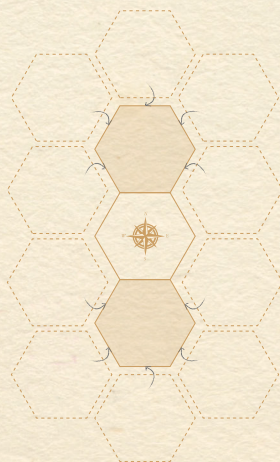
b. Válasszatok kapitányt

A páros móddal ellentétben a csapat módban **minden játékos csak 1 kapitányt választ és tart meg a játék végéig.**

A csapatok játékosai véletlenszerűen húzzák ki nemzetük kapitányát, képpel lefelé fordítva. Miután mindenki kihúzta a sajátját, utána fedjük fel őket.

c. Mozgósítás planéták kiválasztása

A páros móddal ellentétben a nemzetek 2 mozgósítás planétát választanak, **játékosként 1 planétát.** A térképlapkák elhelyezésekor csak az egyiknek kell szomszédosnak lennie a központi lapkával. A második planéta szabadon elhelyezhető az első körül, ahogy az alábbi ábrán látható. A két játékos együtt dönti el a lapkák helyét.



*1. csapat
planétái*

*A csapatok második planétájának
elhelyezési lehetőségei*

*2. csapat
planétái*

d. A matrózok kiválasztása

Minden játékos 3 matrózt választ a nemzete 12 matróza közül (csapatonként összesen 6-ot).

e. A kezdő fűszerek begyűjtése

Az induló fűszermennyiségek a páros módhoz hasonlóak, és minden nemzet mindkét játékosára érvényesek:

- * A kezdőcsapat minden játékos a **1 csillagbors magot** és **1 égi vaníliavirágot** kap.
- * A második nemzet játékosai **1 csillagbors magot** és **2 égi vaníliavirágot** kapnak.



A JÁTÉK- MENET BEMUTATÁSA

A 2 nemzet fordulói váltják egymást. Az egy nemzetbe tartozó játékosok egyszerre hajtják végre a fázisaikat.

A páros módhoz hasonlóan egy forduló 4 fázisból áll, melyek menete is hasonló, csak a csapat mód jellegzetességeit részletezzük.

EGY NEMZET FORDULÓJÁNAK ÁTTEKINTÉSE

FELFEDEZÉS FÁZIS

A felfedezés fázis során az egy nemzetbe tartozó játékosok egyaránt húznak egy térképlapkát. Együtt döntenek el azok elhelyezésének sorrendjét és pozícióját.

Ha nincs egyetértés, a lapkát húzó játékos dönt a lapkája lehelyezésével kapcsolatban.

BEGYŰJTÉS FÁZIS

A begyűjtés fázis során külön kerülnek begyűjtésre a fűszerek és a bónuszok.

Minden játékos a belátása szerint osztja el és gyűjti be a fűszereket és a bónuszokat. Játékosonként **5 csillagbors mag** és **5 égi vaníliavirág** a maximum és **3 bónuszjelző** lehet tartalékban.

TAKTIKA FÁZIS

A játékosok egymástól függetlenül hajtják végre a flottájuk akcióit, de az egy csapatba tartozó játékosok ugyanazon forduló keretében hajtják végre azokat.



Hajók mozgatása

Az egy nemzetbe tartozó játékosok minden fordulóban mozgathatják a hajóikat, de csak a sajátjaikat.



A GÁLYÁK MOZGÁSA

Minden gálya **fordulónként egyszer mozoghat, legfeljebb 3 mezőt.**

A FREGATTOK MOZGÁSA

Minden fregatt **fordulónként egyszer léphet, legfeljebb 4 mezőt.**

Matróz kijátszása

A játékosok csak az irányításuk alá tartozó gályára játszhatnak ki matrózkártyát. Fordulónként legfeljebb 3 matrózlap játszható ki és tilos a csapattársad gályájára lapot kijátszani. A matrózkártyákat tilos cserélni a csapattársak között.

- * **Egy játékos legfeljebb 6 matrózkártyát tarthat a kezében.**

Bónuszok használata

Az egy nemzetbe tartozó játékosok önállóan menedzseli a begyűjtött bónuszjelzőit. Tilos bónuszjelzőt cserélni vagy átadni a csapattársadnak és tilos bónuszjelzőt kijátszani a csapattársad javára.

- * **Egy játékos legfeljebb 3 bónuszjelzőt birtokolhat.**



ÉPÍTÉS FÁZIS

Az építés fázis során a játékosok a páros módhoz hasonlóan végzik akcióikat, de vannak megkötések. További választható akció, kimondottan csapat módban, hogy az egy nemzetbe tartozó játékosok megoszthatják a fűszerjelzőiket.



Fűszer megosztása

A játékosok fordulónként legfeljebb 2 fűszert oszthatnak meg egymással, a hajóik egymástól való távolságától függetlenül.

A fűszer megosztása során egy játékos átadhat 1 fűszerjelzőt a csapattársának. Egy nemzetben és egy fordulón belül **legfeljebb 2 fűszer** osztható meg.



Matróz toborzása

Az új matrózok toborzása ugyanúgy történik, mint páros módban.

- * A toborzás költsége is megegyezik a páros móddal: **2 csillagbors mag.**
- * Az új matrózkártya annak a játékosnak a kezébe kerül, aki toborozta azt.
- * Játékosonként legfeljebb 6 matrózkártyát lehet birtokolni.

Fregatt építése

Az egy nemzetbe tartozó játékosok fregattokat adhatnak az armadájukhoz. A két játékos hajóit külön, egymástól függetlenül kell kezelni.

- * A fregattépítés költsége is megegyezik a páros móddal: **2 csillagbors mag.**
- * Az új fregattot az azt megépítő játékos által irányított egyik planétára kell felhelyezni. Ha az adott játékosnak nincsenek planétái, vagy a planétái mindegyikén áll hajó, nem építhető fregatt.
- * **Egy játékosnak legfeljebb 2 fregattja lehet.**
- * **Egy nemzetnek egy játékban legfeljebb 2 fregattja lehet.**
- * Tilos a csapattársad fregattját mozgatni.

Erőd építése

Az egy nemzetbe tartozó játékosok egymástól függetlenül, külön kezelik az irányításuk alá tartozó erődöket.

- * Az erődépítés költsége megegyezik a páros móddal: **1 csillagbors mag és 2 égi vaníliavirág.**
- * Tilos erődöt építeni a csapattársad planétájára.
- * **Egy játékosnak legfeljebb 2 erődje lehet.**
- * **Egy nemzetnek egy játékban legfeljebb 2 erődje lehet.**

Kapitányi gálya építése (ha megsemmisült)

Az egy nemzetbe tartozó játékosok egymástól függetlenül, külön kezelik az armadájukba tartozó gályákat. A páros móddal ellentétben, ha egy gálya megsemmisül csapat módban, a játékos újjáépítheti azt, de a kapitányon nem változtathat.

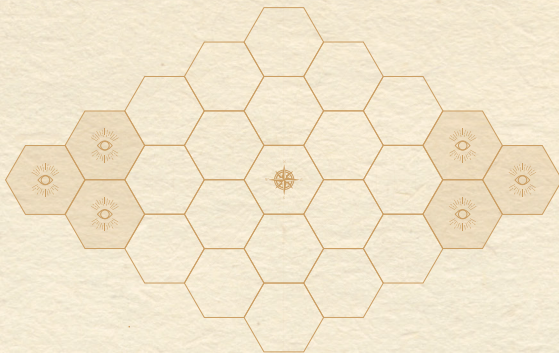
- * A gályaépítés költsége megegyezik a páros móddal: **2 égi vaníliavirág.**
- * **Egy játékos csak egyszer építheti újjá a gályáját.**
- * **Egy nemzetnek egy játékban legfeljebb 2 fregattja lehet.**
- * Tilos kapitányt váltani a játék során.

Planéta meghódítása

Az egy nemzetbe tartozó játékosoknak egymástól függetlenül kell planétákat meghódítaniuk. A planéta kártyája ahhoz a játékoshoz kerül, aki meghódította azt, ahogy a rajta termelhető fűszerek is a következő fordulók során.

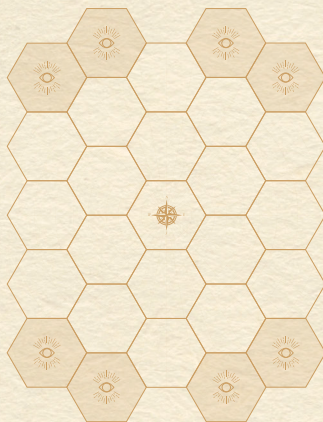


* **25 lapka:** Adjatok hozzá 6 véletlenszerűen húzott haladó lapkát az alap 8 térképlapkához, amiből felállítjátok a játéktér: *7. ábra*



7. ábra

* **27 lapka:** Adjatok hozzá 8 véletlenszerűen húzott haladó lapkát az alap 8 térképlapkához, amiből felállítjátok a játéktér: *8. ábra*



8. ábra

A haladó lapkákkal megnövekszik a játéktér és új mechanikákat is hoznak magukkal, amivel kicsit bonyolódik a felderítés.



*Gondviselés fűszerei
mezők*

* **A gondviselés fűszerei:** Minden hajó, ami egy Gondviselés fűszerei mezőn kezdi fordulóját 2 fűszert gyűjthet be az adott típusból fordulónként.

* **Hajótörés mező:** Minden hajó, ami egy hajótörés mezőn kezdi fordulóját, megmenthet 1 hajótörött matrózt. A hajótöröttet a játékos a matrózkártya



Hajótörés mező

paklijából választhatja ki, és a taktika fázis során akár ki is játszhatja már.

JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A haladó szint kiszámíthatatlan eseményekkel tarkított, hosszabb játékot kínál. A játék előkészítése a választott játékmódnak megfelelően zajlik, az alábbi változtatásokkal:

- * **Páros és szabad játék módok esetén:** A játékosok 3 kapitányt választhatnak a játék elején 2 helyett.
- * **Csapat mód:** A játékosok 2 alkalommal is újraépíthetik a gályájukat 1 helyett.

JÁTÉKMENET

A játékmenet a választott játékmódnak megfelelően zajlik, azonban a játékosoknak sokkal megfontoltabban kell kijátszaniuk a matrózkártyáikat.

Mikor egy matrózlapot kijátszanak, a kártyát el kell dobni, és a játék során már nem játszható ki többször.

A JÁTÉK VÉGE

Haladó szinten is a választott játékmódnak megfelelő győzelmi feltételek az érvényesek.



A KAPITÁNYOK

SPECIÁLIS

KÉPESSÉGEI

Minden kapitány speciális képessége a kártyáján van feltüntetve. Alább részletezzük mindegyiket a pontosabb megértés érdekében:

MARINE ROYALE FRANÇAISE



Mathurin Hubac – GÁLYA: L' INTRÉPIDE

Az aktuális fordulóban +2 mezővel növelheti a gályája mozgását

- * A képesség nem használható, ha a gálya már mozgott az adott körben, ezért még a gálya mozgatása előtt kell kijátszani az „elsötiszt” kártyát.
- * A képességet többször is ki lehet játszani a mozgás előtt (legfeljebb 9 mezőt mozoghat).
- * Ha a gálya bármi oknál fogva nem mozoghat (pl. lefagyott egy ellenséges képesség hatására), akkor ezzel a képességgel sem mozgatható.



Victorine de la Chesnaye – GÁLYA: LE MERCURE

Azonnal egy az irányításod alá tartozó planétára mozgatja a gályáját

A képesség használata nem számít mozgásnak:

- * A képesség a gálya mozgása előtt vagy után is használható.
- * A képesség akkor is használható, ha a gálya valami oknál fogva nem mozgatható (pl. ellenséges képesség használata miatt).



Cosme Castel d'Oléron – GÁLYA: L' INVINCIBLE

1 körig megvédi az irányítása alá tartozó erődöket az ellenséges támadástól

Az adott körben nem tudja megsemmisíteni az ellenséges erődjeidet, az ellenséges támadások számától függetlenül.

- * **Csapat mód esetén:** A képesség nem alkalmazható a szövetséges erődjeire.



Augustine Cassini – GÁLYA: L'ÉOLE

Forgathatsz egy már lehelyezett térképlapkát

- * Ha van hajó a lapka végén lévő mezőn, az nem mozgatható.
- * Nem forgatható olyan lapka, amin ellenséges hajó található.

BRITISH ROYAL NAVY



Elizabeth Fairborne – GÁLYA: HMS REVENGE

Megnöveli a gályája támadási hatótávját +1 mezővel a következő támadás során

A gálya így már 2 mező távolságból képes elpusztítani egy ellenséges hajót.

- * A képesség használatához ki kell játszani egy „tüzér” matróz-kártyát.
- * A támadáshoz kijátszott „tüzér” matrózkártya előtt ki kell játszani egy „elsőtiszt” matrózlapot a képesség használatához.
- * Támadás előtt a képesség többször is kijátszható, hogy növeljék a hatótávot (legfeljebb 3 mezőre).



Cicely Blake – GÁLYA: HMS SURPRISE

1 körig megakadályozza egy legfeljebb 3 mező távolságra lévő ellenséges hajó mozgását

Az ellenséges hajó nem mozoghat, de bónuszokat (pl. Csillagközi szél) és matrózkártyákat ki lehet játszani rá.

- * Az ilyen módon lefagyott hajó nem mozoghat a következő forduló-jában, de minden más akciót végezhet és képességei is alkalmazhatók.
- * A Szélrózsán tartózkodó hajó is lefagyasztható ilyen módon.



Peter Byng – GÁLYA: HMS CHARON

El kell dobni egyik ellenfeled egy matrózkártyáját a kézben tartott lapjai közül

Húzz 1 véletlenszerű matrózkártyát az ellenfeled kézben tartott lapjai közül, majd tegyéd vissza azt a dobozba.

- * A játékosnak meg is kell mutatnia a húzott lapot, mielőtt visszateszi azt a dobozba. A játék hátralévő részében az adott matróz nem toborozható.



Nathaniel Lancaster – GÁLYA: HMS FURIOUS

1 fregattod támadást hajthat végre 1 mező hatótávval

- * A képesség használatához ki kell játszani egy „tüzér” matrózkártyát
- * A képesség használatához Nathaniel gályájának a Mennyei Égbolton kell tartózkodnia.

ARMADA ESPAÑOLA



Aníbal Pargo – GÁLYA: AGUILA

A következő begyűjtés fázis során +2 fűszer gyűjthető be ezzel a gályával

- * A képesség használatához a gályának egy gyármezőn kell tartózkodnia a begyűjtés fázis során.
- * A képesség többször is kijátszható, hogy több fűszert lehessen begyűjteni a gályával.



Catalina de Guzmán – GÁLYA: ALMANZORA

Azonnal felépíthetsz 1 erődöt ingyen egy meghódított planétán

- * Helyezz 1 erődjelzőt egy meghódított planétád mezőjére.
- * A képesség nem használható, ha az adott játékos már felépítette minden erődjét.
- * **Csapat mód esetén:** A képességgel nem építhető erőd a szövetségeseid planétáira.



Isabel da Silva – GÁLYA: GRAN PRINCESA DE LOS CIELOS

Csillagközi szél bónusszal kombinálva mozgatható egy ellenfeled egy hajóját legfeljebb 3 mezővel

- * A képességet egy Csillagközi szél bónusszal együtt kell kijátszani
- * A képesség akkor is kijátszható, ha Isabel hajója le van fagyva.
- * **Csapat mód esetén:** A képességgel a szövetségeseid hajója nem mozgatható.



Sebastián de Avilés – GÁLYA: CORACERO

Eladható egy matrózod 1 csillagbors magért és 1 égi vaniliavirágért

- * A kapitány azonnal megkapja a fenti fűszereket.
- * Az eladott matróz visszakerül a tartalékpakliba.





A MATRÓZOK

KÉPESSÉGEINEK

MAGYARÁZATA

A matrózzal végrehajtható akció annak kártyáján van feltüntetve. Alább részletezzük mindegyiket a pontosabb megértés érdekében:

MINDEN NEMZET LEGÉNYSÉGÉBEN MEGTALÁLHATÓ MATRÓZTÍPUSOK



Bankár

Kicserélheted 1 fűszerjelződ egy másik fűszerre a bankból (a közös kupacból)

A kártya kijátszásakor el kell dobnod 1 csillagbors mag vagy 1 égi vaníliavirág jelzőt és cserébe elvehetsz egy az eldobottal nem egyező típusú fűszert a bankból.



Elsőtiszt

Játszd ki a kapitány képességét

A részletekért lásd a Kapitányok speciális képességei részt (29. oldal).



Tüzér

Megsemmisíthetsz egy ellenséges hajót vagy erődöt 1 mező hatótávval

- * A Szélrózsza mezőről tilos támadni.
- * A Szélrózsza mezőn tartózkodó hajót tilos támadni.
- * A „tüzér” kártya többször is kijátszható, több támadás is kivitelezhető.

MARINE ROYALE FRANÇAISE



Kormányos

Azonnal a Szélrózsára mozgathatod a hajódat

Ez az akció nem számít mozgásnak:

- * A kártyát a hajó mozgása előtt vagy után is ki lehet játszani.
- * A kártyát akkor is ki lehet játszani, ha a hajó le van fagyva.



Éjszakai pillangó

Kapsz 2 égi vaníliavirágot

Kapsz 2 égi vaníliavirágot a bankból, majd helyezd a jelzőket a játékos-táblára. Ha a maximális mennyiséggel rendelkezel, nem kapsz további jelzőket.

BRITISH ROYAL NAVY



Hajóorvos

1 körig megvédi a hajót az ellenséges támadástól

Az ellenséges támadások számától függetlenül 1 körig nem lehet megsemmisíteni a kapitány gályáját.

- * A több ilyen kijátszott lap hatása nem adódik össze.
- * A kártya kijátszása nem védi meg a gályát a szingularitástól.



Hajóács

A következő építés fázisban ingyen építhetsz 1 fregattot

A kártya nem játszható ki, ha már a maximális fregatt mennyiséggel rendelkezel.

ARMADA ESPAÑOLA



Fedélzetmester

A következő begyűjtés fázis során +1 bónuszt gyűjthetsz be a gályáddal

- * A kártya kijátszásakor és a begyűjtés fázis kezdetén a gályának egy révmezőn kell tartózkodnia.
- * Több ilyen lap is kijátszható egyszerre, és így több bónusz gyűjthető be.

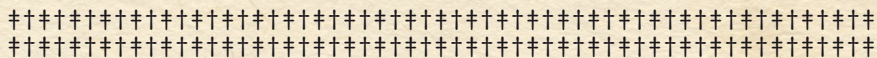


Kormányzó

Csökkenheted 1-el egy planéta meghódításának fűszerköltségét

A kártya kijátszásakor és a taktika fázis kezdetén a gályának egy planéta mezőjén kell tartózkodnia. Az építés fázis során a választott fűszert levonhatod a bolygó költségéből.





TARTALOM

JEGYZÉK

EGY ÚJ KOR	OLDAL 4
A DOBOZ TARTALMA	4
A JÁTÉK CÉLJA	4
JÁTÉKMÓDOK	5
AZ EFEMERIS JÁTÉK IKONJAINAK MAGYARÁZATA	6
PÁROS MÓD	7
<i>A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE</i>	7
<i>A JÁTÉKMENET BEMUTATÁSA</i>	12
<i>VÉGE A JÁTÉKNAK</i>	17
A HAJÓK ÁLTAL VÉGREHAJTHATÓ AKCIÓK RÉSZLETEZÉSE	18
BEMUTATJUK A MENNYEI ÉGBOLT PLANÉTÁIT	20
SZABAD JÁTÉK	21
<i>A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE</i>	21
<i>A JÁTÉKMENET BEMUTATÁSA</i>	22
<i>VÉGE A JÁTÉKNAK</i>	22
CSAPAT MÓD	22
<i>JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE</i>	23
<i>A JÁTÉKMENET BEMUTATÁSA</i>	24
<i>VÉGE A JÁTÉKNAK</i>	27
HALADÓ SZINT	27
A KAPITÁNYOK SPECIÁLIS KÉPESSÉGEI	29
A MATRÓZOK KÉPESSÉGEINEK MAGYARÁZATA	32

