



SZABÁLYOK

*'See them big plantations burning
Hear the cracking of the whips Smell
that sweet magnolia blooming
See the ghosts of slavery ships*

...

*Well, God is in his Heaven
And we all want what's his
But power and greed and corruptible seed
Seem to be all that there is '*

*'Lásd azokat a nagy, égő ültetvényeket
Halld a korbácsok csattanását
Érezd az édes magnóliavirágzást
Lásd a rabszolgahajók kíséteit*

...

*Igen, Isten a mennyországában van
És mi mind azt akarjuk, ami az övé
De a hatalom és kapzsiság és a korrupció csirája
-Úgy tűnik- mindenben ott van '*

– Bob Dylan, 'Blind Willie McTell'

Szerző:

Christophe Pont

Illusztráció:

Maxime Estoppey

További fejlesztések:

Maxence Dumontet

Magyar fordítás:

Dunda

© Stratagem Ltd 2011, Geneva, Switzerland

TARTALOMJEGYZÉK

1.	Játékelemek	2	14.	Nagykövet (Ambassador)	7
2.	Terminológia	3	15.	Hódító (Conqueror)	7
3.	Előkészületek	3	16.	Felfedező (Explorer)	8
4.	Forduló sorrend	3	17.	Bankár (Financier)	8
5.	Erőforrások ellenőrzése	4	18.	Kormányzó (Governor)	8
6.	Haladássáv	5	19.	Hittérítő (Missionary)	9
7.	Presztízs	6	20.	Kalmár (Merchant)	9
8.	Gyarmatok	6	21.	Felkelő (Rebel)	9
9.	Zavargás	6	22.	Tudós (Scientist)	10
10.	Diplomácia	6	23.	Uralkodó (Sovereign)	10
11.	Körülhajózás	6	24.	Kereskedő (Trader)	10
12.	Amerika felfedezése	7	25.	Alkirály (Viceroy)	11
13.	Csere a játékosok között	7	26.	Játékvariációk	11

Bevezető

Minden játékos egy hatalmas európai nemzetet irányít, amelyik megpróbálja növelni a tengerentúli hódításait. A játék köreinek történelmi alapja megközelítőleg 30 évet ölelnek fel, a gyarmatok a reneszánsz és az ipari forradalom közti időszakot fedik le.

A játék célja

A játék célja olyan magas presztízsszint elérése, hogy a nemzeted stabil és meghatározó birodalom legyen.

Az első játékos, aki eléri a 10 presztízst (anélkül, hogy bármilyen adóssága lenne), az nyeri a játékot.

1 | Játékelemek

- Egy 86 x 55 cm világtérkép
- Egy hatoldalú kocka
- 5 speciális hatoldalú kocka
- 6x40 db 15 mm fajlező (mindegyiknek 1 az értéke)
- 56 presztízsjelző
- 35 zavargásjelző/missziójelző
- 7x7 gyarmatjelző
- 24x5/10 értékű kartonjelző
- 5 virágzó város jelző
- 1 kezdőjátékos jelző
- 6 készlet 6 darabos karakterkártya pakli
- 5 nemzetkártya
- 6 játékos nemzettábla
- Egy szabályfüzet

A tábla

A tábla egy térkép, ami területekre van osztva.



A többségük jellemzője, hogy legalább egy erőforrásjelző tábla (A) van rajta, néha több is.

A jellemző erőforrások:



Bal felsőtől a jobb alsóig: Só, Szőnyeg, Porcelánedény, Kávé, Gyapot, Finom szövet, Mezőgazdasági termék, Dohány, Cukornád, Amerikai gyapot, Arany, Fűszer, Prém, Ópium, Selyem, Tea, Nemesfémek és Rabszolgák. (10 különböző típus/szín).

Csak az erőforrás külső széle színének van jelentősége a játékban.

Szinte minden területen van egy vagy több Óslakos erő jel (B), ami megmutatja, hogy a helyi civilizációnak mekkora a nagysága és ereje.



A területekhez egy 2 és 7 közti szám is tartozik, ami a felfedezés és feltárás nehézségi foka (C).

A piacterület

A piac tárolja az árukat.



A hiteljelző

A hiteljelzőn korlátlan számú hitel fér el. Minden hitelt önálló és elkülönített kupacban kell tartani.



A játékos nemzetábla

Minden játékosnak van egy nemzetáblája.



A presztízssáv a presztízsek felhalmozására használandó. A kincstár sok akciónak a fókuszpontja. A kincstár feltöltését főként áruk eladásával vagy hitelfelvétellel teheted meg. A kincstár kiürítésének sok módja van. A tábla még egy kereskedelmi flotta és egy haditengerészet részt is tartalmaz. Ha zavargásjelzőt kell tenned a nemzetáblára, akkor oda teheted, ahova akarod. Ahova helyezed ott ezek zavargásjelzők lesznek, és úgy is kell kezelni őket.

2 | Terminológia

Annak meghatározása, hogy két terület szomszédos-e vagy sem, legtöbbször nyilvánvaló, de van néhány trükkös eset, ehhez útmutató: Kanada szomszédosnak számít a Vadnyugattal (Wild West); Japán Kinával, Arábia szomszédja Egyiptom, Perzsia és Levante; Nyugat-India (West Indies) szomszédja New France, Guyana és New Spain; Kelet-India szomszédja Indokína és Ausztrália; New Spain szomszédja Kalifornia.

Jelzők, kincsek, áruk, osztagok :



Jelző az általános neve a fa játékelemeknek, kincset jelez a kincstárban, árujelző a piacon, osztagnak számít a haditengerészet területén. A kereskedelmi flotta területén, kereskedelmi flottának hívjuk, de kalóz, ha másik játékoshoz tartozik. A nagyobb méretű kartonjelző értéke 5 az egyik oldalán, a másikon 10; a fajelzők értéke 1 minden játékhelyzetben.

Virágzó város jelzők :



Kocka :



A játékhoz van 1 standard kocka a felfedezésekhez, és 5 speciális sikerkocka. A sikerkocka üres, leszámítva két oldalát, amin babér látható, ami a siker jele.

Felfedezett terület :

A felfedezett terület olyan terület, amin már nincs presztízsz (mert egy felfedező felvette).

Kezdőjátékos :

Kezdőjátékos az, akinél a kezdőjátékosjelző van.



Talon:

A talon egy kényelmesen elérhető hely a játékban, ahol a játékos a fel nem használt, vagy elvesztett jelzőit tartja.

Felfedezetlen területek :

A felfedezetlen terület olyan terület, ahol még van presztízszjelző (röviden csak presztízsz; babéros jelzők).



Zavargásjelző / missziójelző :



3 | Játék előkészületek

- Az előkészületek 2 és 3 játékos esetén mások. Ennek leírása ezen szabály végén található.
- Tegyetek 1 presztízst a térkép minden területére, Ausztráliára 2-t, Levantéra pedig egyet sem!
- Tegyetek 2 presztízst a körülhajózás helyre és 1-t az Amerika felfedezése helyre!
- Minden játékos hozza létre a talonját a saját színének jelzőiből, és vegye el a 6 karakterlapos pakliját!
- Mindenki vegyen el egy nemzetáblát, és tegyen 3 jelzőt a színéből a kincstárra, 2-t a kereskedelmi flottára, és 1-et a haditengerészetre!
- Minden játékos tegye 1-1 jelzőjét a 4 haladássáv első mezőjére, és a diplomáciasáv balról negyedik mezőjére!
- Válasszatok kezdőjátékost! Megkapja a kezdőjátékosjelzőt, és 1 kincset el kell dobnia.

4 | Forduló sorrend

Egy játékforduló 6 fázisra van osztva:

1. Endeavour
2. Kereskedelmi flották
3. Kezdőjátékos
4. Haditengerészet
5. Kalózkodás
6. Kamat

1. Endeavour

Az Endeavour fázis a főfázis. A játékkártyák kerülnek végrehajtásra a karakterkártyák kijátszásával. 2 különböző karakter van egy kártyán, és 6 különböző kártya van.



Az Endeavour fázis során a játékosok egyszerre és titokban kiválasztanak 4 karakterkártyát, és maguk elé teszik egy vonalban, képpel lefele, a sorozat balról jobbra tart (a sorrend számít). A ki nem választott kártyákat félre teszik.



Ha mindenki kiválasztotta a kártyáit, akkor egyszerre felfordítják az első kártyájuk, azaz a bal szélsőt. A kezdőjátékos a most már képpel lefele fordított kártyája 2 karakterének egyikét használja. Ezután a tőle balra ülő játékos tesz így, majd sorban a többiek, amíg mindenki ki nem játssza egy lapját. Ezt a folyamatot hívjuk körnek. Ezekből a körökből négyet játszanak ki.

Utolsó esély kör

Ezután minden játékos egymás után, a körsorrend szerint, kijátszhatja a korábban félretett két kártyája egyikét. Kiválaszthatja és használja a rajta lévő egyik karaktert, mint a korábbi lapoknál.

2. Kereskedelmi flották

Ebben a fázisban a játékosok áttehetnek minden monopóliumuk után egy kincset a kereskedelmi flottájukra. A monopólium egy erőforrás típus kizárólagos ellenőrzését jelenti.

3. Kezdőjátékos

Az első fordulóban a kezdőjátékost véletlenszerűen választják. A kezdőjátékos fázisban, ha egy játékosnak több monopóliuma van mint a többieknek, akkor megkapja a kezdőjátékosjelzőt. Holtverseny esetén a kezdőjátékosjelzőt az aktuális kezdőjátékostól balra ülő játékos kapja. A kezdőjátékos kezd minden fázist és kört, őt a többiek az óramutató járásának megfelelő sorrendben követik.

4. Haditengerészet

Minden fordulóban a játékos tehet kincset a haditengerészetére. A kincsek maximális száma fordulónként megegyezik a játékosnak a hadiflottásávon betöltött értékével.

5. Kalózkodás

Minden játékos feltehet 1 kincset egy másik játékos kereskedelmi flottájára. Ez egy kalóz. (Kalóznak akkor támadnak, ha a cél játékos a kalmárját (Merchant) használja; lásd ezt a karaktert.)

6. Kamat

Minden játékos 1-1 jelzőt tesz a talonjából mindegyik hitel halmára, minden egyes zavarásjelzőért, ami a nemzetabláján van.

A hitelt a bankár karakterrel lehet felvenni, hogy segítsen, amikor szükséged van rá. Nincs kamatfázisa a játékosnak, ha nincs hitele vagy nincs zavarásjelzője a nemzetabláján.

5 | Erőforrások ellenőrzése

Figyelmesen olvassátok el, ez a rész az alapja a játéknak.

A térképen magán a jelzőket mindig az erőforrásmezőkre kell tenni.

Nincs korlátozva a jelzők száma (mindegy, hogy különböző játékoshoz tartoznak-e vagy sem) amit az egyes erőforrásmezőkön fel lehet halmozni.

Csak egy jelző lehet közvetlenül az erőforráson, az tartja ellenőrzése alatt (ha egynél több van jelző van rajta, akkor a halom legalsó jelzője lesz ez). A később jövők érkezési sorrendben kerülnek ennek a tetejére.

Monopóliumok

A monopólium azt jelenti, hogy kizárólagos ellenőrzése van egy erőforrástípus felett. Akkor van monopóliuma a játékosnak, ha egy erőforrásszint csak ő ellenőriz.

Nem szükséges az ellenőrzésed alatt tartanod egy erőforrás szín mindegyikét a monopóliumhoz; elég ha te vagy az egyetlen játékos, aki ellenőriz közülük egyet is! Ne felejtsetek csak az erőforrás szélének színe számít, nem az ábrája.

Példa: Kék ellenőrzi a piros szélű erőforrásokat (fűszerek). Csak egy van ebből a típusból, így egyértelműen monopóliuma van. Van még egy jelzője India kék szélű erőforrásán (selyem) és egy másik Indokína selymén, és a harmadik ilyen típusú erőforráson; Kinában nincs senkinek jelzője, így már a második monopóliuma van. Sötétmitöbb, neki van egyedül barna szélű erőforrás (prém) fölött ellenőrzése, ezért ővé egy harmadik monopólium is, így 0, 1, 2 vagy 3 kereskedelmi flottát lesz lehetősége megvásárolni a kereskedelmi flotta fázisban.

Az Arany kivétel

Minden arany erőforrást (sárga szélű) önmagában monopóliumnak tekintünk.



Monopóliumok megtörése

Ha egy játékos megtöri egy másik játékos monopóliumát azzal, hogy letesz egy olyan típusú szabad erőforrás mezőre, amiben neki monopóliuma van, akkor ha tud, azonnal vissza kell lépnie 1 mezőt a diplomaciasávon.

Természetesen az arany monopóliumokat nem lehet megtörni!

Példa: Piros ellenőrzi Nyugat-India bézs szelű erőforrását. Brazília és New France még nincs felfedezve. Kék felfedezi New Francet, és átveszi az ellenőrzést annak bézs szelű erőforrása fölött. Kék ezután 1 mezőt visszalép a diplomaciasávon, mert megtörte piros monopóliumát.

Csak akkor jár büntetés a monopólium megtöréséért, ha egy üres erőforrás helyet foglal el a játékos. Más erőforrásokkal kapcsolatos agresszív lépésekkel az 'Az ellenőrzés elvétele másik játékostól' alább található szabály foglalkozik. Más szóval, a játékos soha nem mehet 2 mezőt vissza a diplomaciasávon, ha egy erőforrás mezőt szerez meg.

Az ellenőrzés elvétele másik játékostól

A játék bármely pontján, ha egy játékos felfedezi, hogy több jelzője van, mint bármelyik másik játékosnak egy egyedi erőforrásmezőn, akkor azonnal átveszi az ellenőrzést a jelzőit a halom aljára téve. Ezután a diplomaciasávon lép egy mezőt vissza (azaz balra), ha ez lehetséges (lásd a diplomaciasávnál).



Példa: Pirosnak 1 jelzője van a brazil erőforrásbelyen. Kék az alkirályt (Viceroyt) használja, és 2 jelzőt tesz a piros jelzőjére. Mivel így már neki több van ott, kék veszi át az ellenőrzést az erőforrás felett: a jelzőit a pirosé alá teszi, de 1 mezőt visszalép a diplomaciasávon.

Változó helyzetek

Ha bármi okból a halom alján lévő jelző kiesik, akkor a következő jelző, ha van olyan, kapja meg a helyet, és ellenőrzi az erőforrást. Ha azonban több jelző tartozik egy másik játékoshoz abban a halomban, akkor a többel rendelkező játékos szerzi meg az alsó pozíciót, és az erőforrás ellenőrzését, ha van ilyen (ekkor nincs semmilyen diplomáciai büntetés).

6 | A haladássáv

A haladássáv a nemzetek befektetéseit és fejlődését mutatja négy különleges helyen: gazdaság, tengerészet, hadiflotta és logisztika. A játékot a játékosok mindegyik sáv első mezőjén (azaz a bal szélén) kezdik egy jelzőjükkel. A játék során a tudós teszi lehetővé ezeken a sávokon az előre haladást, egyszerre egy mezőnyit.

Megjegyezzük, hogy a nyomtatott szám a sáv mezőin mind az eléréskor fizetendő összeget jelzi, mind a bónuszt ami szerezhető vele.

Tengerészet (Felfedező)

A tengerészetsáv csökkenti a felfedezések nehézségét (0 - 3).



Hadiflotta (Haditengerészet fázis)

A hadiflottasáv meghatározza, hogy legfeljebb mennyi osztatot vásárolhat a játékos a haditengerészet fázisban (1, 2, 3, 4).



Logisztika (Alkirály)

A logisztikasáv megmutatja, hogy legfeljebb mennyi kincset tehet a játékos egy felfedezett területre, ha kijátssza az alkirályt (viceroyt) (1, 2, 3, 4).



Gazdaság (Kereskedő (Trader) és Kormányzó (Governor))

A gazdaságsávot (2, 4, 6, 10) használják, ha árut adtok el a kereskedővel, vagy ha a kormányzóval létrehoztok egy virágzó várost.

Gazdasági megszorítások :

- Teát és ópiumot (zöld és lila szelű erőforrások) nem vonhatjátok ellenőrzésetek alá a jelzőitekkel, (odaléphetek, csak nem tudjátok ellenőrzés alá venni), amíg el nem éritek a 6-os szintet a gazdaságon (azaz nem tudjátok gyarmatosítani Indiát vagy Kínát, vagyis míg a gazdaságotok nem 6-os vagy magasabb).

- A fekete szélű erőforrások (rabszolgák) nem szállíthatók a Kalmárral (Merchant), ha BÁRMELYIK játékos eléri a 10-es gazdasági szintet (rabszolgaság eltörlése), kivéve ha a Kalmár használatáért a játékos visszalép a diplomáciasávon 1 mezőre.



7 | Presztízsz



Amikor a játékos sikeresen felfedez egy területet a Felfedezővel, akkor elveszi a presztízst a területről (alap esetben egyet, Ausztrália a kivétel, itt 2-t) és hozzáadja a presztízssávjához.

Presztízsz szerezhető még a Hódító (Conqueror), és a kormányzó (Governor) használatával is. Ezeket a presztízszeket a talonból kell elvenni és hozzáadni a játékos presztízssávjához.

Ha a játékos az Uralkodó (Sovereign) használatakor megnyer egy háborút, akkor elvesz egy presztízst a legyőzött játékostól. Ha ilyen típusú presztízsszerzés történik, akkor az egy presztízst közvetlen a legyőzött játékos presztízssávjáról kell elvenni, amennyiben ez lehetséges, és hozzá kell adni a győztes játékoséhoz.

Ha a játékosnak több, mint 10 presztízse lesz, de nem tudja megnyerni a játékot, mert még vannak fennálló hitelei, akkor csak tegye a felesleges presztízst a sávra.

8 | Gyarmatok



A Hódító (Conqueror) karakter alapíthat gyarmatokat. Egy gyarmat az alábbi előnyök nyújtja a tulajdonosának:

- Korlátozott hozzáférés: a tulajdonoson kívül más játékos nem tehet jelzőt egy gyarmatra, persze ha már volt ott más játékosnak jelzője a gyarmatalapítás előtt, az ott marad.
- Kereskedelmi egységek: ha a játékos a kereskedőt (Trader) használja, akkor a gazdasága értékét 1-gyel növeli minden őslakos erő jel, ami a gyarmatain van.

Gyarmat elvesztése

A gyarmatot azonnal elveszti a tulajdonosa, amint nem marad ott jelzője. El kell távolítani a gyarmatjelzőt és az összes zavargásjelzőt, valamint az eddigi tulajdonosa veszít 1 presztízst. Ezután tegyetek egy Független állam jelzőt a területre.

Független államok



A Független államok megduplázzák az őslakos erejük mindenkor, és minden célra, mindaddig míg Független államok. Csak ez az egy eredménye van a függetlenné válásnak. Ha egy új gyarmatot alapítanak egy Független államon, akkor lekerül róla a Független állam jelző (és megszűnik az őslakos erő duplázás).

9 | Zavargásjelző



1. Egy területen, amin legalább egy zavargásjelző van, és nincs misszió rajta, azon felkelés jöhet létre a Felkelő karakter kijátszásának eredményeként.

2. Ha egy területen 4 zavargásjelző van, akkor azon **azonnal** forradalom tör ki, és Független állammá válik. Tegyetek a területre a megfelelő jelzőt, és távolítsátok el róla az összes zavargásjelzőt (lásd 8. pont, fentebb).

3. Minden zavargásjelző, ami a játékos nemzetabláján van, büntetésként 1 kamattal növeli a játékos hiteleit körönként (lásd Kamat fázis).

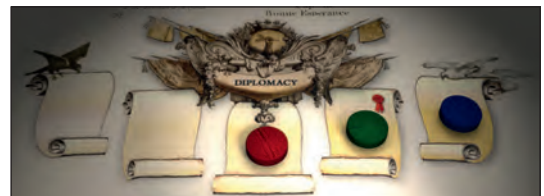
4. Hazai forradalom: ha egy játékosnak 4 vagy több zavargásjelzője lesz a nemzetabláján az Endeavour fázis kezdetén, akkor ki kell ürítenie a kincstárát, és csak az utolsó esély kártyát játszhatja ki.

10 | A diplomáciasáv

A diplomáciasáv a haladássávtól eltérően működik. A mezőknek nincs semmilyen költsége, és a játékos csak jobbra haladhat a sávban a Nagykövet (Ambassador) karakter használatával.

A diplomáciasávon a kezdő hely a balról negyedik mező. Természetesen se balra, se jobbra nem lehet áthaladni a nyomtatott határon.

A diplomáciasáv megakadályozza, hogy egy, a másiknál kevésbé fejlett játékos hadat viseljen a fejlettebb ellen. Kevésbé fejlett az a játékos, aki a sávban "balrább" helyezkedik el.



Példa: *Piros nem viselhet hadat a kék ellen, de a kék és a zöld hadba léphet a piros ellen.*

11 | Körülhajózás

Az első Körülhajózás megkísérléséhez, a játékosnak a Felfedezőt kell használnia 6-os nehézséggel (csökkentve a tengerészet bónusszal mint rendszeren). Ha sikeres, akkor kap 2 presztízst a dobozból.



12 | Amerika felfedezése

Amerika felfedezése előtt, azaz mielőtt egy amerikai területet sikeresen felfedeznének, minden amerikai területen az odanyomtatott nehézség 2-vel magasabb értékű lesz.

Amint sikeresen felfedeznek egy amerikai területet, ez a büntetés megszűnik.

Az első játékos, aki sikeresen felfedez egy amerikai területet 1 bónusz presztízst szerez (azaz összesen 2-t kap, mert egyet magáért a területért), amit az Amerika felfedezése helyről vesz el.



Példa: Még nincs amerikai terület felfedezve. Kék megpróbálja felfedezni Nyugat-Indiát. A tengerészet bónusza 1, így 4-et vagy nagyobbat kell dobnia a standard kockával a sikerhez (lásd a Felfedező karakter).

13 | Csere a játékosok között

A játékosok szabadon cserélhetik a kincseiket (de csak a kincseket) a játék során. Nos, persze válthatnak (cserélhetnek) szavakat is...!

A karakterek vagy akciók leírása

Egy kártya kijátszásakor a játékos választhat, hogy a két karakter melyikét használja. Mindig ki kell választania az egyiket, nem használhatja mindkettőt. Ne feledjétek, hogy a karakter akció nem kötelező: mindig lehetőségek van passzolni anélkül, hogy használnátok őket (persze akkor erre a körre elvesztitek az akciót).

14 | Nagykövet (Ambassador)

1. A nagykövet bármelyik, de csak egy játékos jelzőjével 1 mezőnyit jobbra léphet a diplomáciáson.
2. Valamint a nagykövet eltávolíthat a térképről bárholonnan egy zavargásjelzőt (de a nemzetablákról nem).

15 | Hódító (Conqueror)

A hódító egy gyarmatot alapíthat (kijátszásonként egyet). A játékos ezt olyan területen teheti meg, ahol legalább annyi jelzője van, mint az ottani őslakos erő, és ahol az összes erőforrást ellenőrzése alatt tartja.

Ha ezek a feltételek teljesülnek, akkor letesz egy saját színű gyarmatjelzőt a területre, és szerez 1 presztízst.

A játékos jelzője fölötti más játékos jelzője, ha van, nincs befolyással. Területenként csak egy gyarmat alapítható. Nem lehet gyarmatot alapítani olyan területen, ahol nincs őslakos erő.

Lásd 'Gyarmatok' (8) részt a játékra gyakorolt részletes hatásokért.



Példa: Pirosnak 5 jelzője van New Spain erőforrásain, és használja a Hódítóját, hogy gyarmatot alapítson (az őslakos erő 4, azaz megteheti). Piros letesz egy piros gyarmatjelzőt a területre, és szerez 1 presztízst.

HALADÓ GYARMATALAPÍTÓ SZABÁLYOK

Az első játék után azt ajánljuk, hogy használjátok ezeket a haladó szabályokat:

A gyarmat alapításakor a játékos választhat egyet vagy többet (esetleg egyet sem) a következő lehetőségek közül, és azonnal további előnyökhöz jut. Ha több lehetőséget választ a játékos, akkor azt a számok szerinti sorrendben kell végrehajtani.

0. Társaság :

Tedd át 1 jelződet a területről a kereskedelmi flottádra! Annyi kincset szerzel ezzel, amennyi a terület őslakos ereje. Ha ezt választod, akkor nem választhatsz másik lehetőséget is.

Vagy Protektorátus :

Szemmisítsd meg egy osztagod! Annyi kincset szerzel ezzel, amennyi a terület őslakos ereje. Ha ezt választod, akkor nem választhatsz másik lehetőséget is.

1. Tisztogatás:

Szemmisíts meg egy zavargásjelzőt a területről, és lépj egy mezőt vissza a diplomáciáson, ha tudsz!

2. Fosztogatás :

A terület őslakos erejének megfelelő számú kincset szerzel, és tegyél egy zavargásjelzőt a területre. Ha a területnek arany erőforrása van (sárga szélű), akkor kétszer annyi kincset szerzel, mint az adott őslakos erő (és teszel oda egy zavargásjelzőt).

3. Pária telepések :

Vegyél el 1 vagy 2 zavargásjelzőt a nemzettábláról, és tedd őket a területre.

4. Kalóz kormányzók:

Lépj 1 mezőt vissza a diplomáciasávon. Minden játékos, aki ebben a körben a Kalmár (Merchant) karaktert játszotta ki, azonnal elveszít 1 kereskedelmi flottát.

5. Ültetvény:

Csak azokon a területeken használható, amin van bézs szélű erőforrás. Azonnal szerzel 3 kincset minden olyan fekete szélű erőforrásért, amit te ellenőrzöl.

Példa: *Piros gyarmatot alapít New Spainben. Ezt választja: 1. Tisztogatás, így levesz egy zavargásjelzőt, és 1 mezőt visszalép a diplomáciasávon, és 2. Fosztogatás, ami 8 kincset hoz neki (arany); majd úgy dönt, ezzel vége az akciójának.*

16 | Felfedező (Explorer)

1. A felfedezéshez a játékos választ egy Felfedezetlen területet, és dob a standard kockával. A siker eléréséhez a terület nehézségi fokával egyenlőt vagy nagyobbat kell dobnia.

A nehézséget a tengerészeti bónuszával csökkentheti.

Egytel csökkentheti a játékos a nehézségi fokot, ha legalább 1 jelzője van egy szomszédos területen (maximum 1-gyel csökkentheti).

Ha sikeres volt, akkor elveszi a területről a presztízst, és a saját presztízssávjára teszi, majd folytatja a 2. fázissal.

Példa: *Piros a Felfedezőjét használja. Indiát választja (4-es nehézség). A tengerészet értéke 1, így 3-ast vagy nagyobbat kell dobnia. Ha lenne egy jelzője a szomszédos Perzsiában, akkor csak 2-est kellene dobnia.*

2. A játékos vagy befejezi az akcióját vagy választ egyet a következő lehetőségek közül:

a) Az egyik kereskedelmi flottáját a terület egyik erőforrásmezőjére teszi (ezzel megalapítva egy kereskedelmi állomást, és átveszi az erőforrás ellenőrzését).

b) Konkviztádorok/kalandorok: tegyen 1 kincset a terület egyik erőforrás mezőjére, és egy zavargásjelzőt a területre.



Példa: *Piros egy 3-ast dob, és sikeresen felfedezi Indiát. Megkapja India presztízst, és a presztízssávjához teszi. Ezután úgy dönt, hogy egy kereskedelmi állomást alapít itt. A kalandorok küldését választja, így letesz 1 kincset India egyik erőforrás helyére, és letesz egy zavargásjelzőt is ide.*

17 | Bankár (Financier)

A játékos vegyen el 10 jelzőt a talonjából, és tegye egy oszlopba a tábla hiteljelzőjén. Majd ugyanennyi jelzőt tegyen a talonjából a kincstárba is.

Nincs korlátozva a felvehető hitelek száma a játékban.

A játékos bármikor megszakíthatja a játékot, hogy akár részben, akár teljesen visszafizesse hitelét. Minden eldobott kincseért elvehet valamelyik hiteléből is egy jelzőt.

Fontos emlékeztető: *mindaddig nem nyerheti meg a játékot a játékos, amíg legalább 1 jelzője van a hiteljelzőn.*



Kamat példa: *Két hiteloszlopa van a játékosnak, és van 2 zavargásjelzője a nemzettábláján. A Kamat fázis során 2 jelzőt kell tennie a talonjából mindkét hitelpaklijára (azaz ebben a körben összesen 4-et).*

18 | Kormányzó (Governor)

A Kormányzó lehet egy virágzó várost az egyik gyarmatára, ha az a gyarmat még nem volt erre kiválasztva. Ahhoz hogy megtegye, legalább annyi kincset kell megsemmisítenie, mint az épp a térképen lévő virágzóvárosnak az értéke. Ha még nincs virágzó város a térképen, akkor legalább 1-et kell fizetni.

Mindamellét a játékos a gazdasága szintjénél többet nem tud fizetni.

Ha a feltételek teljesülnek, akkor a játékos letesz egy a kifizetett értéknek megfelelő (1-10) virágzó várost a gyarmatra, és 1 presztízst is szerzel.

Ha az új virágzó várost sikerült megalapítani, akkor el kell távolítani az előző virágzó város jelzőt, mert csak egy virágzó város lehet a játékban egyidőben.



Példa: Piros a Kormányzót használja, és le akar tenni egy virágzó várost. Van egy gyarmata Nyugat-Indiában, és ide szeretné tenni. Nincs még virágzó város a táblán. Kifizet 1 kincset, és lerakja az 1-es értékű virágzó város jelzőt a területre, és szerez 1 presztízst. A gazdasága 2, így lehetett volna 2-es értékű is a város. A következő körben a kék használja a kormányzóját, hogy létrehozzon egy virágzó várost a New Englandi gyarmatán. Kék gazdasága 4, ő így fizethet 2, 3 vagy 4 érmét, és leteheti az ezzel megegyező virágzóváros jelzőt New Englandra, szerez 1 presztízst, és dobja a piros korábbi virágzó városát. Később a piros tehet egy új virágzó várost Nyugat-Indiára, vagy egy másik gyarmatára, ha javít a gazdaságán is, és eltávolítja a kék jelzőjét, ha így tesz.

Egy virágzó város hatásai:

A gyarmat minden erőforrása egy helyett 2 árut termel. (A termelést részben vagy egészben a Kalmárral elszállíthatja.)

Ha elveszíti gyarmatát, akkor a játékos veszít 1 presztízst a gyarmatért, mint általában, és még 1 presztízst veszít a város ellenőrzésének elvesztése miatt.

A virágzó várost nem lehet eltávolítani, amíg egy újat nem alapít valaki (így a virágzó város átkerülhet a Független államba).

19 | Hittérítő (Missionary)

A hittérítő átfordít egy zavargásjelzőt a térképen a misszió oldalára vagy kevésbé hatékonyan ugyan, de hasznos lépésként, letesz missziójelzőt egy már felfedezett területre, ha nincs még ott zavargásjelző.

A missziók megakadályozzák a felkeléseket.



20 | Kalmár (Merchant)

A kalmár annyi árut szállíthat, amennyi kereskedelmi flottája van a játékosnak a kereskedelmi flotta részen.

A térképen minden jelző, ami erőforrást tart ellenőrzés alatt, alapesetben 1 árut termel. (Fordító megjegyzése: Ellenőrzése alatt csak az a jelző tartja az erőforrást, ami közvetlen rajta fekszik, azaz ha van a játékosnak 3 jelzője egy erőforráson, és ő ellenőrzi azt, akkor is csak 1 áru termelődik.)

Minden olyan erőforrás, ami olyan területen van, ahol ott a virágzó város, az 2 árut termel.

1. Minden áruért, amit elszállít a kalmár (akár a játékos

által ellenőrzött erőforrástól, akár másik játékostól), tegyen a játékos egy jelzőt a talonból a piacra.

2. Minden áru után, amit a játékos más játékos által ellenőrzött erőforrásból hoz el, ez a másik játékos 1 jelzőt tesz a talonból a Kincstárba. Míg a Kalmárt kijátszó játékos egy jelzőt a talonból a piacra tesz. Mindkét játékos szerez valamit. Minden játékos megtagadhatja, hogy árut adjon el más Kalmárjának.

Példa: Kéknek 6 jelzője van a kereskedelmi flotta területén. 6 árut hajózhat a piacra. Elviszi az összes sajátját, jelenleg 4 erőforrást tart ellenőrzése alatt, és megkérdezi pirosat, hogy megengedi-e, hogy 2-t az övéből szállítson el. Piros megengedi, így kék 6 jelzőt tesz a talonjából a piacra. Piros pedig 2 jelzőt tesz a kincstárba.

Kalózkod:

Ha más játékosoknak van kalóza a Kalmárt kijátszó játékos kereskedelmi flotta helyén, akkor mindegyikük dobhat 1 speciális kockával, mielőtt bármit is behajózna a játékos. Mindegyik sikeres dobás megsemmisít egyet a flotta hajóiból, mielőtt még azok árut szállíthatnának.

A támadást követően, a megtámadott ellentámadást indíthat minden századával (haditengerészet) a speciális kocka dobásával, maximum 5 kockával, és minden sikeres dobásával megsemmisít egy általa választott kalózt.



Példa: Két kalóz található a zöld kereskedelmi flotta helyén.

21 | Felkelő (Rebel)

A felkelő használatakor a játékos a következők egyikét teheti :

1. Felkelést robbant ki egy olyan területen, ahol legalább 1 zavargásjelző van, és nincs rajta misszió; Vagy
2. Letesz 1 zavargásjelzőt egy már felfedezett területre, és ha lehetséges, akkor egy másikat egy olyan játékos nemzettáblájára, akinek van azon a területen legalább egy jelzője; Vagy
3. Zavargásjelző lerakása helyett átfordít egy missziójelzőt a zavargás felére, és ha lehetséges, akkor letesz egy másikat egy olyan játékos nemzettáblájára, akinek van azon a területen legalább egy jelzője.

A felkelés lejárata:

Annyi speciális kockával kell dobni, amennyi az eredménye a területen található zavargásjelzők és őslakos jelek szorzatának.

Minden siker dobás után le kell venni egy jelzőt a területről.

Az a játékos választja ki az áldozatokat, aki kijátszotta a felkelőt.

Megjegyzés: az nem számít, hogy van-e vagy sem gyarmat a területen.

A felkelés miatt bekövetkező veszteségeket mindig teljesíteni kell, ha lehetséges, beleértve azt a végső lehetőséget, hogy ha a felkelést kirobbantó játékosnak van ott jelzője, akkor ha nincs más, az is áldozatul esik.



Példa: Nyugat-Afrikán van 2 zavargásjelző, 1 kék jelző, és 2 zöld jelző. Piros ide játszik ki egy felkelőt, így 6 speciális kockával kell dobni, és minden siker dobása esetén le kell vennie vagy a zöld vagy a kék 1 jelzőjét.

22 | Tudós (Scientist)

A tudós 1 mezőt előre léphet az egyik haladássávon, ha kijátszik (eldob) annyi kincset, amennyit mutat azon a mezőn a szám, ahova lépne.

Példa: A játékos jelzője a tengerészeten a 0-n áll. A tudóst kell használnia, és 1-et kell fizetnie ahhoz, hogy a tengerészet 1-es mezőjére lépjen.

23 | Uralkodó (Sovereign)

1. Elnyomás: a játékos a nemzetablájáról, ha tud, eldob 1 zavargásjelzőt.

2. Ezen felül, háborút indíthat egy másik játékos ellen, aki nincs előrébb nála (azaz ő van "jobbrább") a diplomaciasávon. A játékos visszalép a diplomaciasávon 1 mezőt (azaz balra), ha tud, a hadüzenet után.

Háború áttekintő: ahhoz, hogy a játékosnak reménye legyen a háború megnyerésére, egyértelműen nagyobb létszámban kell legyen az ellenfelénél a szárazföldön, a közös területeken, a kincstárban, és a haditengerészettel a tengeren. A háború győztese egy presztízszt kap a legyőzött játékosától. Egy háború legalább egy évig tart.

A háború egy évének eldöntése:

A háború egy évét 4 konfliktus területen kell eldönteni: szárazföld, kereskedelem, kincstárak (európai front) és haditengerészet. Minden területen ugyanaz a menete: minden hadviselő játékos egyszerre dob annyi speciális kockával, amennyi jelzője/árúja/kincse/osztaga van, de legfeljebb 5 kockával. Ezután az áldozatokat eltávolítják, és a háború következő lépése következik.

Kövessétek ezt a sorrendet:

a) **Háború szárazföldön** : a fentebb leírt módon harcol-

nak minden olyan területen, ahol mindkettőjüknek van jelzője. Az áldozatok az ellenséges jelzők az adott területen (max. 5 kocka területenként és játékosonként).

b) **Kereskedelmi háború:** harc a piacon (max. 5 kocka). Áldozatok az ellenség áruai.

c) **Európa (kincstár):** harc a kincstárakkal (max. 5 kocka). Áldozatok az ellenség kincsei.

d) **Tengeri háború:** haditengerészeti háború (max. 5 kocka). Először az ellenséges haditengerészet esik áldozatul, majd ha az ellenséges haditengerészet elvérzett, akkor előbb az ellenséges kereskedelmi flotta, majd az ellenséges kalózosok esnek áldozatul, ebben a sorrendben (megjegyzés: a kereskedelmi flották, és a kalózosok nem dobhatnak kockával).

e) **Megadás (odaad 1 presztízszt):** a háborúnak vége, ha az egyik fél úgy dönt, hogy megadja magát (védő választ először). Figyelem: ha az egyik oldal nem tud kockát dobni valamelyik területen a következő évben, ahol előzőleg még tudott, akkor meg kell adnia magát most (ha mindketten így járnak, akkor a háború megadás nélkül ér véget). Ha egyik fél sem adja meg magát, akkor a háború nem ér véget, folytatódik a háború következő évvel, mindaddig míg az egyik fél megadja magát.

Példa: Kék (6 haditengerészet) és piros (3 haditengerészet) is a diplomaciasáv harmadik mezőjén áll. Ha a kék a sáv első vagy második mezőjén állna, akkor nem üzenhetne hadat a pirosnak, de ebben az esetben megteheti. Kék használja az uralkodót (Sovereign), eldob egy zavargásjelzőt a nemzetablájáról, és hadat üzen a pirosnak, így egy mezőt visszalépve a diplomaciasávon a 2. mezőre lép. A háború a következőképp alakul: szárazföldi háborúban harcolnak először, Indián kék és piros is van, 3 ill. 6 jelzővel. Ennek megfelelően 3 ill. 5 kockával dobhatnak, és minden siker dobása után áldozatul esik egy ellenséges jelző itt. Ezután a kereskedelmi háború következik, nincs áru a piacon, így az európai fronton folytatják. Kéknek 7 kincse van, a pirosnak 3, így kék 5 kockával dob, a piros 3-mal. A tengeri háborúval záródik a harc, kék 5 kockával, míg piros 3-mal dob. Kék szerencsésen 4 sikert dob, a piros egyet sem. Kék teljesen megsemmisíti piros hadiflottáját, és még a piros 1 kereskedelmi flottáját is. A megadás fázisban a piros megadja magát és egyik presztízszt a kéknek adja.

24 | Kereskedő (Trader)

A kereskedő tudja a piacról a kincstárba vinni az árukat.

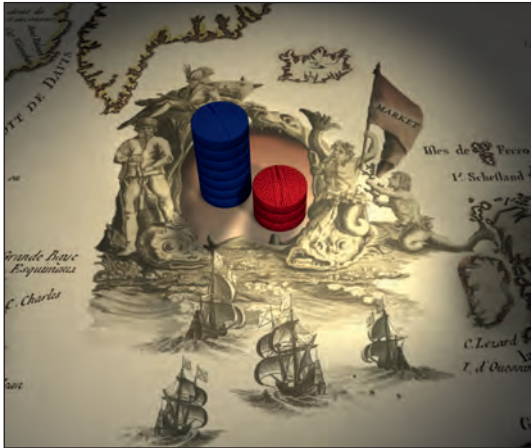
A játékos annyi árut vihet, amekkora gazdasági szintje, plusz az összes gyarmatának az összesített őslakos ereje.

Ezt néha könnyebb úgy kivitelezni, hogy a játékos elvesz annyi árut, amennyi a gazdasági szintje, majd ezután foglalkozik egyesével a gyarmataival.

1. Ha a saját színének megfelelő árut vesz, akkor egyszerűen a kincstárba teszi a játékos.

2. Ha olyan árut vesz, ami más játékoshoz tartozik, akkor az a játékos visszaveszi az áruját és a kincstárba teszi, míg a kereskedő játékos a talonjából vesz el egy jelzőt, és a kincstárba teszi.

Így mindkét játékos szerez valamit. Mindegyik játékosnak jogában áll megakadályozni az árúja mozgatását.



Példa: Kék a kereskedőt használja. A gazdasága 4-es, és 2 gyarmata van, az egyik Nyugat-Afrikában, a másik New Spainben. A gyarmatok összesített őslakos ereje 7, így összesen 11 árut mozgathat. 7 kék áru van a piacon, és 3 piros. Kék elveszi a 7 kék árut, beteszi a kincstárába, és megkérdezi a pirosat, hogy az ővét is viheti-e. Piros belegyűzik, így kék 3 jelzőt a talonjából a kincstárába tesz, míg a piros a 3 árut átteszi a piacról saját kincstárába.

25 | Alkirály (Viceroy)

Az alkirály tud a kincstárból jelzőt tenni egy már felfedezett terület egyik erőforrására.

Maximum annyi kincstári jelzőt tehet le, amennyi a játékos szintje a logisztikásávon.

Ne feledjék az erőforrások ellenőrzése szabályait, ha kijátsszátok az alkirályt. Diplomáciai következmények léphetnek fel.

Példa: Pirosnak 1 jelzője van New Spain erőforrásán, és erősíteni szeretné. Használja az alkirályt. A logisztika szintje 2, így 2 jelzőt tehet le (a kincstárból) az erőforrásra.

26 | Játék variációk

A nemzetek variáció

Néhány játék után kipróbálhatják ezt a nem kiegyensúlyozott variációt, ahol a játékosokra az igazi gyarmatosító nemzetek vannak bízva, nem pedig egy "szín". A nemzetek variációt maximum 5-en játszhatják. Az összes többi variációval kombinálható.



Az első kör előtt, az utolsó játékos, azaz aki a kezdőjátékostól jobbra ül, választ egyet az öt nemzetkártyából. Majd az óramutató járásával ellentétes irányban haladva mindenki választ egyet a megmaradt lapokból. A kártyából adódó módosításokat alkalmazza a tulajdonos játékos.

- A játékos csak 1 presztízst szerez a Hódítóval (Conqueror), ha a történelmi célú területein alapít gyarmatot.
- Spanyolország és Portugália: amint a spanyolok először elérik a 6 presztízst, onnantól már nem szerezhetnek presztízst a missziók lerakásával. Amint a portugálok először elérik a presztízst, többet nem játszhatnak ki 2 felfedező (Explorer), csak egyet.
- Tordesillas: Portugália csak ide tehet jelzőket vagy felfedezheti Braziliát, Afrikát, Ázsiát és Óceániát. Spanyolország csak ide tehet jelzőket vagy felfedezze Brazília kivételével Amerikát és a történelmi célterületeket. Mindkettő megpróbálhatják a körbehajózást, és mindkét ország figyelmen kívül hagyhatja ezeket a megszorításokat, amint először elérik a 6 presztízst.
- Logisztika 4=5, vagy haditengerészet 4=5 azt jelenti, hogy ha a játékos eléri a 4-es mezőt, akkor az értéke 5 lesz.
- Logisztika maximum 1 azt jelenti, hogy a játékos nem mehet ezen érték fölé.
- +1 alap monopólium: Hollandia mindig kap egy ingyenes bónusz monopóliumot. Azaz ha van 2 a térképen, akkor az neki 3-nak számít. Ha 0 van, akkor az 1-nek számít.

Kérjük, hogy ezt a változatot az alapjátékkal kapott ingyenes bónuszunk tekintsétek. Figyelmeztetés: nincs kiegyensúlyozva!

A 2 játékos verzió

A 2 játékos verzió, bár nem olyan élvezetes, de jó eszköz a játék megtanulására. Ilyenkor csak egy kontinensre szűkül a játék, a teljes térkép túl nagy lenne.

Az Amerika 2 játékos verzióban, csak az amerikai kontinens használható (Észak, Közép, Dél és Nyugat-India). A világ fent maradó részét hagyjátok figyelmen kívül (azaz nem tehetek jelzőket ide, és nem fedezhettek fel ott). Az Amerika felfedezése szabály nem használható.

Variációként, választhatjátok helyette a következő területeket is: Afrika vagy Ázsia-Óceánia.

Egy lehetőség: kockadobással döntsétek el, melyiket használjátok:

1-2: Amerika

3-4: Afrika

5-6: Ázsia-Óceánia

A szabályok változatlanok. A körülhajózás minden variációban élő lehetőség.

3 játékos esetén

3 játékos esetén egy kontinens hagyjátok figyelmen kívül, és a térkép megmaradó részén játszotok. Döntsétek el, hogy melyik kontinens hagyjátok ki, vagy a fentebb táblázat szerint dobjátok ki kockával.

Győzelem

Az első játékos, akinek lesz 10 presztízse, és nincs hitele a hiteljelzőn, megnyeri a játékot.



Képgyűjtemény

Doboz:

George Arnauld, *The Destruction of 'L'Orient' at the Battle of the Nile, 1 August 1798*, 1825, National Maritime Museum, Greenwich, London.

Kártyák:

Explorer / **António Manuel da Fonseca**, *Vasco da Gama, circa 1460-1524*, 1838, National Maritime Museum, Greenwich, London. Háttér / **Geoff Hunt**, *Nina and Pinta racing Home February 1493*.

Ambassador / **Hans Holbein the Younger**, *The Ambassadors*, 1533, National Gallery, London.

Trader / **Rembrandt van Rijn**, *Portrait of Nicolaes Ruts*, 1631, The Frick Collection, New York.

Háttér / **William Miller**, *Ayr Market Cross engraving*, 1840.

Financier / **Angelo Bronzino**, *Portrait of Lucrezia de' Medici*, ~1540.

Háttér / **F. Mackenzie**, *The Bank Parlor*.

Scientist / **Thomas Oldham Barlow**, *Portrait of Sir Isaac Newton*, Institute of Astronomy, Cambridge.

Háttér / **William Lewis**, *Commercium Philosophico-Technicum*, 1763.

Missionary / *Portrait of St-ignatius of Loyola*.

Háttér / **Caspar David Friedrich**, *The Cross Beside The Baltic*, 1815, Schloß Charlottenburg, Berlin.

Viceroy / *Portrait of Francisco Pizarro*.

Háttér / *Capture of the City of Mexico by Hernán Cortés*, Engraving.

Rebel / **Jesús Helguera**, *Portrait of Cuauhtémoc*. ~1950.
Háttér / *The sad night*, Jay I. Kislak Collection.

Merchant / **Anthony van Dyck**, *Portrait of Nicolaes van der Borcht, Merchant of Antwerp*, ~1630, Rijksmuseum, Amsterdam.

Háttér / **H. T. Dawson**, *the Woolwoch Dockyard*, Engraving.

Governor / **J. Gambardella**, *Portrait of Edward Cornwallis*, National Archives of Canada.

Háttér / *Belgian colonial administrator Major Lothaire listened to a dispute in Congo*.

Sovereign / **Antoine-Jean Gros**, *Bona-parte at the Bridge of Arcole*, 1801, Hermitage Museum, St Petersburg.

Háttér / **Thomas Luny**, *The Battle of The Saints, 12 April 1782*, National Maritime Museum, Greenwich, London.

Conqueror / **Richard Purcell aka Charles Corbutt**, *Portrait of William Howe*, 1777, Anne S. K. Brown, Military Collection.

Háttér / **E. Percy Moran**, *Battle of bunker hill*, Library of Congress Prints and Photographs Division Washington.

Térkép:

Jacques-Nicolas Bellin, *Map*, 1755, BNF.

Logistics / **August Gottlieb Boehme**, *Americae mappa generalis*, 1746, BNF.

Economy / **Jacques-Nicolas Bellin**, *Map*, 1766, BNF. / Seafaring / Gilles Robert de Vaugondy, *Map*, 1756, BNF.

Navy / **Jean-Baptiste Bourguignon d'Anville**, *Map*, 1700, BNF.

Loans / **Beaurain fils**, *Map*, 1776, BNF.

Market / **Héritiers Homann**, *Insulae Corsicae*, 1732, BNF.

Europe / *Fontaine Des Innocents*, 1853, Engraving.

Illustration into Territories / The World Digital Library.

Nemzet-tábla:

Treasury / **William Miller**, *Tower of London*, 1832, Engraving after W. Turner.

Naval Forces / **Jacob van Meurs**, *America*.

Merchant Fleets / **Milcent**, *Le Havre*, Collection Brindeau, Le Havre.

Szabályszerkesztés és 'Nemzet variáció' terén tanáccsal látott el: Mark A. Solomon

Játékesztelők : Cedric Balma, Mortimer Baud, Philippe Cavin, Thomas Cornaz, Antoine Didisheim, Luis Fernandez, Patrice Gasser, Simon Godino, Alexandre Groppi, Christian Jankiewicz, Damien Monnier, Richard Mumenthaler, Sabine Peeters, Maurice Seydoux, Igor Tièche, Ismaël Van Trappen and Guillaume Zuber. Thanks for your patience.

Adrienne Dapplesnek ajánljuk.

A szabálykérdéseket küldjétek a következő címre: Stratagem, 54 rue des Bains, 1205 Geneva, Switzerland

Azon számtalan ember emlékére, akik elszenvedték a gyarmatosítást.

Bár a játék nem tud, mi mellettük állunk.

A játék összefoglaló

Felfedezés

1. Dobj a standard kockával! A dobásod értékének egyenlőnek vagy nagyobbak kell lennie a terület nehézségi fokánál.

A nehézséget a tengerészeti bónuszoddal csökkentheted.

A nehézséget még csökkentheted 1-gyel, ha legalább egy szomszédos területen van jelződ.

Ha sikeres volt:

2. Tedd az egyik kereskedelmi flottád a terület erőforrásmezőjére.

Vagy a Konkvisztáddal:

Tegyél 1 kincset a terület erőforrásmezőjére, és még egy zavargásjelzőt is tegyél oda.

Zavargás

1. Az olyan területen, amelyiken legalább 1 zavargásjelző van, és nincs rajta misszió, ott a a felkelő karakter kijátszásának az eredménye forradalom lehet (Annyi speciális kockával kell dobni, amennyi az eredménye a területen található zavargásjelzők és őslakos jelek szorzatának).

2. Ha egy területen 4 zavargásjelző van, akkor azon azonnal forradalom tör ki.

3. Minden zavargásjelző, ami a játékos nemzettábláján van, büntetésként 1 kamattal növeli a játékos hiteleit körönként.

4. Hazai forradalom: ha egy játékosnak 4 vagy több zavargásjelzője lesz a nemzettábláján az Endeavour fázis kezdetén.

A háború egy éve

- Háború a szárazföldön (minden közös területen)
 - Kereskedelmi háború (piac)
 - Háború Európában (Kincstár)
- Tengeri háború (haditengerészet)
 - Megadás (1 presztízs átadása)



HALADÓ GYARMATALAPÍTÓ SZABÁLYOK

0. Társaság:

Tedd át 1 jelződet a területről a kereskedelmi flottádra! Annyi kincset szerzel ezzel, amennyi a terület őslakos ereje. Ha ezt választod, akkor nem választhatsz másik lehetőséget is..

vagy Protektorátus:

Semmisítsd meg egy osztagod! Annyi kincset szerzel ezzel, amennyi a terület őslakos ereje. Ha ezt választod, akkor nem választhatsz másik lehetőséget is.

1. Tisztogató:

Semmisíts meg egy zavargásjelzőt a területről, és lépj egy mezőt vissza a diplomáciasávon, ha tudsz!

2. Fosztogató:

A terület őslakos erejének megfelelő számú kincset szerzel, és tegyél egy zavargásjelzőt a területre. Ha a te-

riületnek arany erőforrása van (sárga szélű), akkor kétszer annyi kincset szerzel, mint az adott őslakos erő (és tetszel oda egy zavargásjelzőt).

3. Pária telepések:

Vegyél el 1 vagy 2 zavargásjelzőt a nemzettábládról, és tedd őket a területre.

4. Kalóz kormányzók:

Lépj 1 mezőt vissza a diplomáciasávon. Minden játékos, aki ebben a körben a Kalmár (Merchant) karaktert játszotta ki, azonnal elveszít 1 kereskedelmi flottát.

5. Ültetvény:

Csak azokon a területeken használható, amin van bézs szélű erőforrás. Azonnal szerzel 3 kincset minden olyan fekete szélű erőforrásért, amit te ellenőrzöl.