

# KYKLADÉS

LUDOVIC MAUBLANC ÉS BRUNO CATHALA JÁTÉKA, 2-5 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

A Kikládok szigetvilágában, az egyesítés előtt álló Görögország partjainál, a nagy városállamok (Spárta, Athén, Korintosz, Théba és Argosz) egyre csak terjeszkednek, és egymással küzdenek a szigetek feletti hatalomért, az őket figyelő istenek legnagyobb örömére.

## A JÁTÉK CÉLJA:

Elsőként birtokolni két metropoliszt az egyik kör végén.

## FELKÉSZÜLÉS A JÁTÉKRA:

Minden játékos megkapja a színéhez tartozó katonákat és hajóhadat **1**, és mindenki számára látható módon elhelyezi a paraván **2** előtt, valamint minden játékos kap 5 aranyat **3**, amit saját paravánja mögé rejt.

Helyezzétek el a játéktáblát **4**, a játékosok számától függően, a 7.-8. oldalon található ábrák segítségével - a játéktábla lapjainak alján található számok is mutatják, hogy hány játékos esetén melyiket kell használni.

Keverjük össze a Mitológiai Lények paklit, és helyezzük lefordítva a megfelelő helyre **5**.

Az öt figurát helyezzük a dobópakli **6** mellé.

Helyezzük a Filozófus-kártyákat **7** és a Pap-kártyákat **8** a játéktáblán felrajzolt helyekre.

Minden játékos csak egy ajánlat-jelzőt vesz magához, majd ezeket összekeverjük, és feltöltjük velük a sorrend-mutatót **9** (a második ajánlat-jelzőt csak 2 játékos esetén használjuk).

Hagyjuk a négy főisten-kártyát a játéktábla mellett.

Az épületeket, a metropoliszokat, a két különleges dobókockát, a bőségszarukat, valamint a ki nem osztott aranyakat külön elhelyezzük a játékon kívül. **10**

## TARTALOM

Játéktábla 3 lapból

2 dobókocka

100 aranytallér (AT)

16 bőségszaru

5 figura: Kraken, Minotaurusz, Medúza, Polyphemus, Kheirón

18 Mitológiai Teremtény kártya

16 Filozófus kártya

16 Pap kártya

4 nagy főisten kártya

40 épület:

10 Kikötő 10 Erőd  
10 Templom 10 Egyetem

10 Metropolisz

Mind az 5 színből, színenként:

2 ajánlat-jelző 8 hajó  
3 terület-jelző 8 katona

1 paraván



## A JÁTÉK MENETE:

A játék körökből fog állni, a játékosok minden körben:

- Először **megkapják a bevételüket** aranyban.
- **Ajánlatot tesznek az isteneknek** (licit). Előfordul, hogy sokat kell áldozni, hogy elnyerjük a kiválasztott isten jóakarátát.
- Végül, attól függően melyik isten kegyeit sikerült elnyerni, végrehajtjuk a hozzá kapcsolódó akciókat (minden istennek van egy ingyenes akciója, de a többire már értékes aranyakat kell költeni).

A cél minden játékos számára, hogy két metropolisz tulajdonosa legyen egy kör végén - akár felépíti, akár elfoglalja azokat. Ha egy kör végén ezt eléri egy játékos, akkor véget ér a játék. Ha az utolsó kör végére több játékos is teljesíti a célt, akkor az nyer, akinek több pénze (aranya) van.

## A KÖRÖK MENETE: A CYCLE:

### 1) MITOLÓGIAI TEREMTMÉNYEK

Játék közben mitológiai lények vándorolnak Cyclades területén.

Minden kör elején az első dolog a Mitológiai Teremtmények mező feltöltése kártyákkal, az ábrán látható módon, úgy, hogy mind a három helyen legyen egy-egy kártya felfordítva. Az aranytallérok mutatják, hogy mennyibe kerül használni a Teremtményeket az akció-fázisban. Hajtsuk végre a következőket:

- Először helyezzük a dobópaklira a 2 aranyas helyen lévő lapot, amennyiben az előző körben nem került használatra.
- Majd az előző körből maradt lapokat toljuk jobbra.
- Végül húzzunk új kártyákat az üres helyekre.

Amikor elfogy a húzópakli akkor keverjük újra a dobópaklit, és tegyük át a húzópakli helyére.

#### A játék kezdetén:

- A legelső körben csak egy kártyát húzzunk, és helyezzük a 4 AT helyre.
- A második körben, ha a kártyát nem használtuk, akkor toljuk egyvel jobbra, a három AT helyre, és húzzunk egy lapot a 4 AT-s helyre - ha használtuk, akkor húzzunk egy-egy lapot a 3 illetve 4 AT-s helyre.

### 2) AZ ISTENEK

Az istenek által biztosított akciók sorrendje minden kör elején változik.

A 4 nagy főisten-kártyát megkeverjük, és elhelyezzük őket a egymás után felfordítva, Apollo fölé. 5 játékos esetén mind a négyet felfordítva.

4 játékos esetén az utolsó lapot lefordítva hagyjuk. Ebben a körben nem lehet rá licitálni. A következő körben ezt az istent helyezzük az első helyre, majd a másik hármat összekeverjük, és lerakjuk, az utolsót ismét lefordítva hagyva, ami a következő körben szintén az első helyre kerül, és így tovább...

3 játékos esetén az első két istent felfordítjuk, a második kettőt pedig lefordítva helyezzük el, majd a következő körben pont fordítva helyezzük el őket. Minden második kör után keverjük meg újra az isteneket, hogy más párosítást kapjunk.

2 játékos speciális esete a 6. oldalon

### 3) BEVÉTELEK

Minden városállam aranyhoz jut a szigetek hozama és a tengeri kereskedelem után. **Minden játékos 1 aranyat kap minden általa birtokolt bőségszaru után.**

Ezek egy része fel van festve a táblára, a szigetek egy részére, valamint néhány tengeri mezőre, egy részét a játékosok helyezik el a táblán

(lásd Apolló).

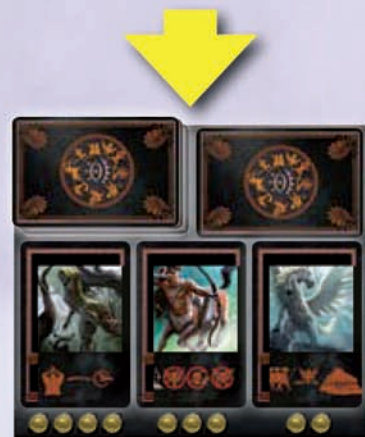
Az aranyakat a paraván mögött, a többiek elől elrejtve kell tárolni!

SORREND  
MUTATÓ



*Az előző körben egy játékos felhasználta a 3 AT-s helyen levő teremtményt. A mezőt fel kell tölteni a kör elején.*

- 1 A minotauruszt a dobópaklira tesszük (mert senkinek nem kellett)
- 2 A pegazust a 2 AT helyre tesszük
- 3 A 3 AT és 4 AT helyeket a húzópakli első két lapjával
- 4 töltjük fel.



*Ez a sziget 2 aranyat termel a kék játékosnak. Ez a tengeri mező 1 aranyat termel a zöld játékosnak.*

#### 4) FELAJÁNLÁSOK

Az istenek támogatásának - és az ezzel járó akcióknak - az elnyeréséért minden játékos feláldozza vagyona (AT) egy részét.

A kör sorrendjében minden játékos megteszi az ajánlatát, elhelyezve az ajánlat-jelzőt arra a részre, amelyik istennek és amennyi aranyat (AT) akar felajánlani,

*Ha az ajánlat több lenne, mint tíz arany, akkor a játékos egy terület-jelzőt helyez a 10+ mezőre, az ajánlat-jelzőt pedig a tizen felüli számra. (13 AT esetén a terület-jelzőt a 10+ mezőre, az ajánlat-jelzőt pedig a 3-as mezőre).*

Egy isten a kegyeit csak egy játékosnak adja: aki a legmagasabb ajánlatot teszi. Ha valaki ajánlatot akar tenni egy istennek, akinek már tettek abban a körben:

- az új ajánlatnak magasabbnak kell lennie az előzőnél
- az előző ajánlattevőnek AZONNAL el kell vennie a jelzőjét, és egy MÁSIK istennek ajánlatot tenni.

Lehetőség van rá, hogy egy játékos túllicitáljon egy másikat, ilyenkor mindig először ezt a konfliktust kell megoldani, mielőtt a körben a következő játékosra kerül a sor a licitben. Bármelyik játékos elhelyezheti Apollóhoz a jelzőjét, anélkül, hogy bármennyit is költene, csak ő nem kér áldozatot. Több játékos is választhatja Apollót - aki először választja az az 1.-es helyre teszi a jelzőt, a többi játékos pedig sorban a következőre.

A licit akkor ér véget, ha mindenki elhelyezte valahol a jelzőjét.

Minden játékos befizeti az általa felajánlott aranyat - beszámítva a papok által biztosított kedvezményt (lásd később).

**Fontos: Habár a játékosok titokban tartják egymás előtt, hogy kinek mennyi aranya van, de TILOS olyan ajánlatot tenni, amit a játékos nem tudna kifizetni!**

**Az istenek bosszúja szörnyű és kegyetlen!**

#### 5) AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA:

Az istenek életrekeltése mindig abban a sorrendben történik, ahogy az adott kör elején ki lettek rakva. Az a játékos, aki a legmagasabb ajánlatot tette az első istennek, SAJÁT KEDVE SZERINTI SORRENDEN végrehajt(hat)ja az adott istenhez kötődő akció(ka)t, és vásárol(hat) mitológiai teremtményt, a megfelelő mennyiségű arany megfizetése fejében.

Az akciók a következők:

- Egy mitológiai alak meghívása (mindenki, kivétel Apolló)
- Toborzás (mindenki, kivétel Apolló)
- Építkezés (mindenki, kivétel Apolló)
- Különleges akció (mindenki, kivétel Athéné és Apolló)
- A bevétel növelése (csak Apolló)

Mind a négy fő isten ugyanúgy dolgozik (kivételem Apolló).

Lehetséges az akciókat felváltva csinálni (pl. toborzás, építés, majd toborzás ismét). Miután egy játékos befejezte az akcióit, az ajánlatjelzőjét a sorrend-jelző utolsó szabad helyére helyezi, és a következő istennek a legnagyobb ajánlatot tevő játékos következik.

#### 6) MITOLÓGIAI TEREMTMÉNYEK

A kártyák alatt található díj (2,3,4 AT, mínusz a templomok által biztosított kedvezmény) kifizetése után a játékos elveszi a kártyát, majd végrehajtja a hozzá tartozó különleges utasítást, végül felfordítva a dobópaklira helyezi a lapot.

A teremtmények erejét azonnal fel kell használni. Nem lehet megtartani egy lényt se későbbre. Minden egyes Lény ereje és az 5 mitológiai figura használata a külön lapon található.

**Fontos: új kártyákat mindig csak a kör eljén húzunk föl. Így aki az első istennek a legmagasabb ajánlatot teszi, az választhat magának először mitológiai alakot is. Mivel egyszerre akár több lény segítségét is megvásárolhatjuk, ezért előfordul, hogy a kör végén levő játékosoknak már nem marad olyan lény, akit választhatnának.**

#### PÉLDA: FELAJÁNLÁSOK



A kék játékos háborúzni akar, ezért ajánlatot tesz Árésznek. Az ötösre helyezi a jelzőt, azt gondolva, hogy ez elriasztja a többieket.



A piros játékos 6 AT-t kínál, ezért a kék játékosnak azonnal át kell menni máshova.

Poszeidónnak ajánl fel egyet abban bízva, hogy valaki majd itt is nagyobb rak, és akkor visszamehet Árészhoz.

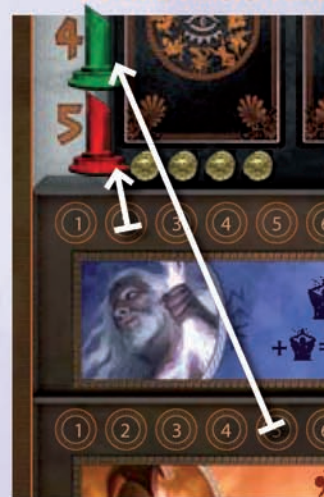


Természetesen így is történik:

A sárga 3 AT-t kínál Poszeidónnak, így a kék ismét próbálkozhat Árésznel.

A 7-esre teszi a jelzőt, így a pirosnak másik istent kell keresnie.

#### PÉLDA: AKCIÓ VÉGE



A piros játszott először, ha vége az akcióinak, akkor a sorrend-mutató utolsó szabad helyére, az 5-re teszi a jelzőjét. A következő játékos pedig a 4-re, az utolsó pedig az elsőre. Így a következő körben a mostani utolsó kezdheti a licitet.

## TOBORZÁS

A négy fő isten segítségével a játékosok toborozhatnak, az istentől függően: egy katonát, hajót, papot vagy filozófust ingyen, de van lehetőség vásárolni is, persze némi aranyért cserébe.



POSZEIDÓN

### Hajók építése

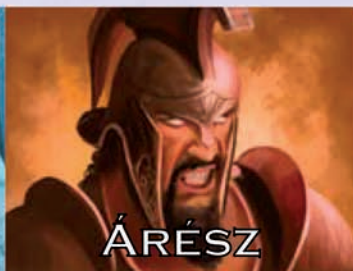
Poszeidón ad egy hajót ajándékba.

Aranyért lehet még további hajókat is vásárolni:

- a második hajó: 1 AT
- a harmadik hajó: 2 AT
- a negyedik hajó: 3 AT

Egyszerre nem lehet csak legfeljebb 3 extra hajót vásárolni egy körben. Egy játékosnak se lehet több mint 8 hajója.

A hajókat az azokat megvásárló játékos szigeteivel szomszédos tengeri zónákra kell helyezni, feltéve, hogy azok a mezők türesek, vagy az adott játékos hajói állnak rajta.



ÁRÉSZ

### Katonák toborzása

Árész egy katonát ajánl fel ingyen.

Vehetsz további katonákat is:

- a másodikat: 2 AT
- a harmadikat: 3 AT
- a negyediket: 4 AT

Egyszerre legfeljebb 3 extra katonát lehet vásárolni, és senkinek nem lehet több mint 8 katonája.

A katonákat a saját szigetekre lehet elhelyezni.



ZEUSZ

### Papok

Zeusz ad egy papot ajándékba.

Lehet venni még egyet, 4 aranyért.

*A papokat a paraván előtt, látható helyen kell elhelyezni.*

### Papok hatása

Minden pap csökkenti eggyel az istenek kegyeiért kifizetendő összeget, minden kör elején.

Akárhány pappal bír egy játékos, 1 aranyat (AT) mindenképpen be kell fizetnie! Csak Apolló nem kér pénzt a kegyeiért.



ATHÉNÉ

### Filozófusok

Athéné megajándékozik egy filozófussal.

Lehet venni még egyet, 4 aranyért.

*A filozófusokat a paraván előtt, jól látható helyen kell elhelyezni.*

### Filozófusok hatása

Ha egy játékosnak van 4 filozófusa, akkor azonnal be kell cserélnie őket egy Metropoliszra! (lásd később)

## ÉPÍTKEZÉS

Minden istennek van egy kedvenc épülete, ezeknek pedig valami különleges tulajdonsága.

A játékos a köre során építhet ugyanolyan épületből többet is, akár ugyanarra a szigetre is, mindaddig, amíg a játékos ki tud fizetni értük 2 aranyat.

Ha egy játékosnak összegyűlik négy különböző épület, automatikusan le kell őket cserélni egy metropoliszra (lásd később).



*Az épületeket a szigetekre található fehér négyzetekbe kell építeni!*

## POSZEIDÓN



KIKÖTŐ

A kikötő a védekezéshez ad segítséget a szigettel szomszédos tengeri területeken.

## ÁRÉSZ



ERŐD

Szárazföldi csata esetén a szigeten védekező katonáknak ad segítséget.

## ZEUSZ



TEMPLOM

Minden templom egy arannyal csökkenti a mitológiai lények árát. Egy templomot egy körben csak egyszer lehet beszámítani. Akármennyi templommal bír egy játékos, egy aranyat mindenképp ki kell fizetnie a Lényekért.

## ATHÉNÉ



EGYETEM

Az egyetemen nincs semmi különös... viszont egyike a négy épületnek, amit meg kell építeni, ahhoz, hogy metropoliszt építhess.

## KÜLÖNLEGES AKCIÓ

Néhány isten egy akcióval is megjutalmaz.

Ez az akció többször is végrehajtható egy kör folyamán, feltéve, hogy a játékosnak van elég pénze.

### POSZEIDÓN

#### Hajók mozgatása

Egy aranyért cserébe a játékos a hajóit folyamatos vonalon mozgathatja egyik tengeri zónáról maximum három lépésnyit. Közben lehet a flottához csatolni és arról leválasztani is hajókat.

Ha egy flotta olyan mezőre ér, ahol ellenséges hajó áll, a mozgás véget ér, és azonnal tengeri csata kezdődik.

### ÁRÉSZ

#### Katonák mozgatása

Egy aranyért a játékos az egyik szigeten található katonák közül bármennyit átmozgathat egyszerre egy másik szigetre, ami saját hajói által össze van kötve a kiindulási szigettel:

- Ha ezen a szigeten ellenséges katonák vannak, azonnal csata veszi kezdetét.
- Ha ezen a szigeten nincs ellenséges katona, akkor az azonnal a játékos birtokába kerül, akkor is, ha volt erőd a szigeten.
- Ha a kiindulási sziget üresen marad, akkor egy terület jelzöt kell elhelyezni rajta. Addig marad a játékos birtokában az üresen hagyott sziget, amíg más katonái partra nem szállnak rajta - *így soha nem lesz újra semleges egy sziget, amit egyszer már elfoglaltak.*

**Utolsó sziget:** NEM lehet megtámadni egy játékos utolsó szigetét, csak abban az esetben, ha a támadó játékos biztos, hogy a csata megnyerésével megnyerné a játékot magát is.

*(Tehát ha valakinek már van egy metropolisza, akkor megtámadhatja egy játékos utolsó szigetét, amennyiben elfoglalása esetén megszerezné a második metropoliszt is, így megnyerné a játékot)*

### ZEUSZ

#### Teremtmények cseréje

Egy aranyért a játékos a dobópaklira tehet egy mitológiai alak kártyát, és annak a helyére egy újat húzhat.

Így megszabadulhatunk egy veszedelmes szörnytől olcsón, vagy megnézhetjük, mik lesznek a következők.



**Hajómozgatás:**  
Kezdőállapot



**Első lépés:**  
A 3 hajóból álló csoport csatlakozik a szomszédos hajóhoz.



**Második lépés:**  
Mind a négy hajó együtt lép egyet.



**Harmadik lépés:**  
Két hajó itt marad, míg a másik kettő még egy mezőt halad.

## A CSATA MENETE: BATTLE

1) Minden az ütközetben résztvevő játékos dob egy kockával, az eredményhez pedig hozzáadja katonái/hajói számát amik ugyanabban a zónában vannak.



Ha a csata olyan szigeten zajlik, ahol egy vagy több erőd is található, akkor a védekező játékos dobásához egyet kell adni minden erődért, ami a szigeten található.

Ha a csata olyan tengeri zónán zajlik, ami szomszédos egy vagy több olyan szigettel, ahol a védekező játékos egy vagy több kikötőt is épített, a védekező dobásához egyet kell adni kikötőnként.

Az a játékos, akinek így kevesebb az eredménye, elveszti a támadást, és leveszi egy egységét a csatából, és a paravánja előtt található készletébe visszahelyezi. Ha az eredmény döntetlen, mindkét játékos levesz egy-egy egységet.

Ha mindkét játékosnak maradtak egységei a támadás után, a védekező dönthet úgy, hogy visszavonul. Ha nem (tud) él(ni) ezzel a lehetőséggel, akkor a támadó játékosra kerül a sor, hogy döntsön, visszavonul-e. Ha senki sem futamodik meg, akkor újabb támadás veszi kezdetét.

Ezt addig kell folytatni, amíg csak egy játékosnak maradnak egységei a szigeten, vagy a tengeri zónában. Ez a játékos átveszi a tengeri zóna, vagy a sziget (beleértve az összes építményt) feletti hatalmat.

**Visszavonulás szárazföldön:** a visszavonuló játékos csapatait saját szigetére menekítheti, amennyiben a másik sziget hajókkal folyamatos összeköttetésben áll a csata szigetével. Amennyiben ez nem megoldott, a csapatok nem menekülhetnek.

**Visszavonulás tengeri csatából:** a játékos visszavonulhat hajóival bármelyik olyan szomszédos tengeri zónára, ami üres, vagy a játékos saját hajói állnak rajta. Ha nincs ilyen, a hajók sem menekülnek.



**Fontos:** Egy sziget egy mezőnek számít nagyságától függetlenül. Tehát a fenti ábrán a kikötő egyszerre 8 zónával szomszédos.

*Előfordulhat, hogy egy csata folyamán mindkét fél seregei/flottái egyszerre semmivé válnak meg. Ebben az esetben, ha ez a csata egy szigeten zajlott, a védekező játékos megtarthatja a szigetet. Elhelyez rajta egy területjelzöt, és ugyanúgy megkapja a javakat a szigetről, viszont semmi nem védi egy támadástól, amíg nem toboroz rá új katonákat.*

## APOLLÓ

Végül, az Apollót választó játékos(ok) jönnek utolsóként, és nem tehetnek túl sokat. Leginkább pénzt takaríthatnak meg a következő körre.



Aki Apollót választotta:

- kap 1 aranyat, ha több szigete is van,
- vagy négy aranyat, ha csak egy szigete maradt.

A pénzt ilyenkor el kell rejteni majd a paraván mögé.

Továbbá, kap egy bőségszarut, amit elhelyezhet az egyik saját szigetén. (a sziget, amit Apolló megáldott, minden kör elején egy arannyal több pénzt termel). Egy szigeten több bőségszaru is elhelyezhető.

Fontos: Ha több játékos is Apollót választja, mindenki megkapja az extra aranyat, de csak az első játékos kapja meg a bőségszarut. Apolló semmi eyebet nem tesz.

## 6) A KÖR VÉGE

Ha minden játékos megjátszotta majd visszahelyezte az ajánlat-jelzőjét a sorrendmezőbe, véget ér a kör.

Ha ilyenkor egy vagy több játékosnak 2 metropolisza van, a játék azonnal véget ér, különben kezdődik egy újabb kör.

## JÁTÉK VÉGE ÉS A NYERTES:

A játéknak annak a körnek a befejeztével van vége, amelyikben legalább egy játékosnak 2 metropolisz van a birtokában. Ilyenkor ez a játékos a nyertes.

Ha több játékosnak is összegyűlik a 2 metropolisz a kör végén, akkor az a nyertes, akinek több aranya van.

## METROPOLISZOK:

Minden szigeten van hely metropolisznak, amit piros szaggatott vonal jelöl. Két féleképpen lehet felépíteni:

- **gazdasági fejlődés:** a játékos, akinek megvan a négy különböző épülete, akár különböző szigeteken, az azonnal lecseréli azokat egy metropoliszra, amit elhelyez valamelyik szigetén.

Ha nincs már szabad hely, akkor le kell rombolni valamelyik saját épületet, hogy legyen hely az újnak.

- **szellemi fejlődés:** Az a játékos, akinek négy filozófusa gyűlik össze, azonnal be kell hogy váltsa egy metropoliszra, amit valamelyik szigetén egy üres helyre elhelyez.

Ha már vannak ott épületek, akkor le kell rombolni őket, hogy a metropolisz elférjen. Ha a játékosnak csak egy szigete van, amin már van metropolisz, akkor csak egyszerűen visszaadja a filozófusait, hiszen az új metropoliszal csak lecseréli a régit.

*A harmadik lehetőség megszerezni egy metropoliszt: elfoglalni egy szigetet, ahol már van egy!*

**A metropolisz mind a négy épület tulajdonságaival rendelkezik.**



## 2 JÁTÉKOS ESETÉN:

Állítsuk össze a táblát az utolsó oldalon látható módon.

Minden játékos két ajánlat-jelzőt vesz magához.

A négy jelzőt összekeverésük után véletlenszerűen a sorrend jelzőre helyezzük.

Ezután úgy játszunk, mint négy játékos esetén, csak most minden játékosnak két istenhez kell fohászkodnia.

*(Ilyenkor tehetiünk nagyobb ajánlatot saját ajánlatunknál is, de mindenképp ki kell tudni fizetni mindkét istent).*

*A papok ilyenkor minden ajánlásnál számítanak.*

**A játék akkor ér véget, ha valamelyik játékosnak 3 metropoliszt sikerül építenie, vagy szereznie.**

Bruno Cathala és  
Ludovic Maublanc játéka  
Illusztráció: Miguel Coimbra  
Fordította: Kramarics Ernő



## KEZDŐ FELÁLLÁS



### JÁTÉKOS ESETÉN

Minden játékos elhelyez a táblán 2 katonát és 2 hajót a jobb oldalon látható ábra szerint.

Így a játék elején minden játékosnak 2 szigete van, és 2 AT bevétele, ami lehet, hogy megoszlik a szigetek és a tengeri zónák között.



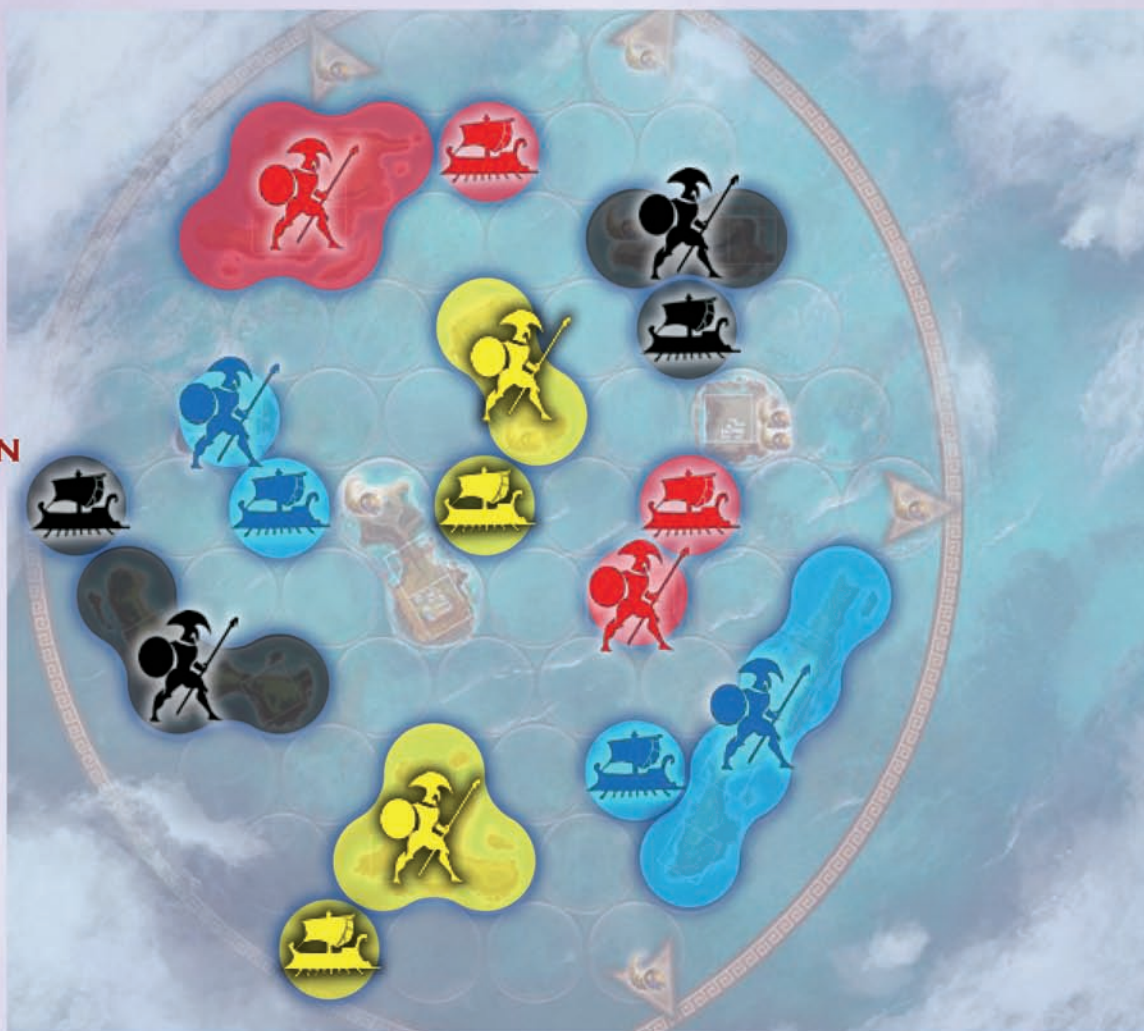
## KEZDŐ FELÁLLÁS



### JÁTÉKOS ESETÉN

Minden játékos elhelyez a táblán 2 katonát és 2 hajót a jobb oldalon látható ábra szerint.

Így a játék elején minden játékosnak 2 szigete van, és 2 AT bevétele, ami lehet, hogy megoszlik a szigetek és a tengeri zónák között.



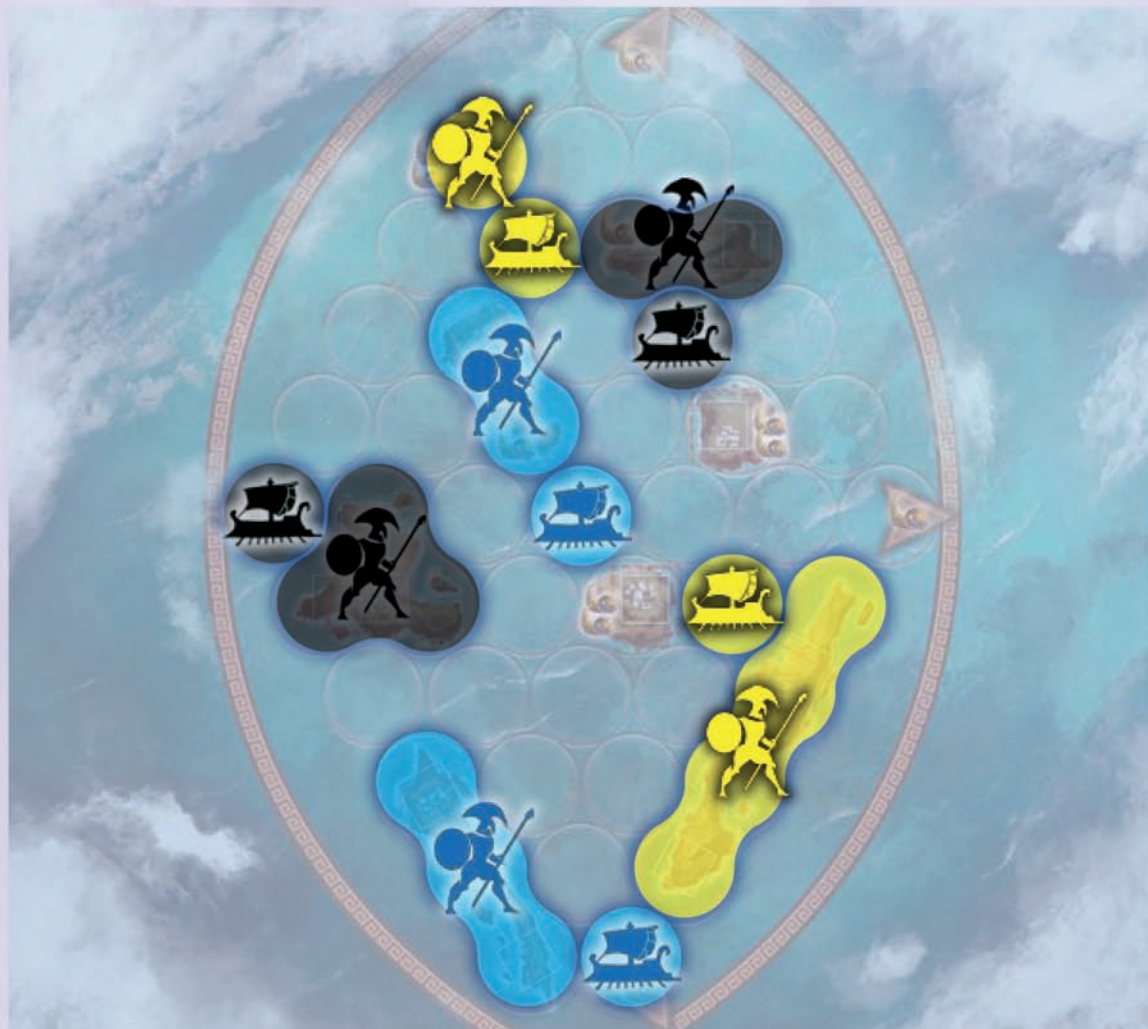
## KEZDŐ FELÁLLÁS



## JÁTÉKOS ESETÉN

Minden játékos elhelyez a táblán 2 katonát és 2 hajót a jobb oldalon látható ábra szerint.

Így a játék elején minden játékosnak 2 szigete van, és 2 AT-bevétele, ami lehet, hogy megoszlik a szigetek és a tengeri zónák között.



## KEZDŐ FELÁLLÁS



## JÁTÉKOS ESETÉN

Minden játékos elhelyez a táblán 2 katonát és 2 hajót a jobb oldalon látható ábra szerint.

Így a játék elején minden játékosnak 2 szigete van, és 2 AT-bevétele, ami lehet, hogy megoszlik a szigetek és a tengeri zónák között.

