

Fleet

ARCTIC BOUNTY



***Bővítsd a Flottádat, és Legyél Te
a Tengeri Halászat Mestere!***

A Játék Áttekintése	2
Előkészület.....	3
Szerződés-kártyák	4
Kikötő-kártyák.....	6
Öböl-kártyák.....	8
Két-játékos és Szóló Változatok.....	10

Történet

A Ridback-öbölben pezseg az élet! Amely valaha egy elhagyatott, unalmas öböl-menti falucska volt, most környékbeli halászokkal van tele, akik mind a szerencséjüket keresik az öböl vizén. Képes lesz-e bővíteni a flottáját, és a hitvány gazembereket megelőzve vajon te lesz-e a víz ura?

A Játék Áttekintése

A **Fleet: Arctic Bounty** kiegészítő azzal a céllal készült, hogy a **Fleet** alapjátékhoz adva a játékosoknak lehetőségük legyen eldönteni, hogy mely engedélyekkel és hajókártyákkal játsszák az adott játékot, a kártyák és hatások kombinációinak megszorozásával növelve az újrajátszhatóságot. Szeretnénk kipróbálni a játékot Feldolgozó Hajó és Garnéla nélkül? Akkor vegyék ki őket és használjátok helyettük a Osztrigát és a Kardhalat! A **Fleet: Arctic Bounty** és a **Fleet** régi és az új engedélyeinek tetszőleges kombinációját használhatjátok, hogy izgalmas és változatos játékélményben legyen részetek!

A Kiegészítő Kártyái

A **Fleet: Arctic Bounty** több mint 130 új Szerződés-, Hajó-, Kikötő-, és Öbölkártyát tartalmaz! A kiegészítő kártyáinak átfogó magyarázata a Részletes Kártyainformációk részben található (4. oldal).

Általános Engedélyek:
4 Szemling
4 Osztriga
4 Kardhal



Kiemelt Engedélyek:
3 Jachtkikötő
3 Kanadai HM

Különleges Engedély:
3 Legénység
Felfogadása



HAJÓKÁRTYÁK
64 Hajókártya



16 Szemling
16 Osztriga
16 Kardhal
16 Kanadai HM

KIKÖTŐKÁRTYÁK

8 Vontatóhajó
8 Halászmester



ÖBÖLKÁRTYÁK

20 Horgász
12 Legénység



JÁTÉKVÁLTOZAT KÁRTYÁK

1 2/1-játékos Vállalat változat kártya
2 Kapitány-kártya



Előkészületek

A **Fleet**: **Arctic Bounty** játékhoz szükségesek a **Fleet** alapjáték kártyái.

A kiegészítő kártyáit a **Fleet** alapjáték kártyáihoz adva, válasszatok ki ÖT tetszőleges Általános engedélyt a hozzájuk tartozó Hajókártyákkal, valamint KÉT Kiemelt engedélyt a hozzájuk tartozó Hajókártyákkal (amennyiben van ilyen). Az alapjáték szabályaiban ismertetett módon alakítsátok ki a Hajókártya és az Engedélykártya paklikat.

A játék kezdetekor a játékosok kézben tartott lapjai tartalmazzák a játékban használt Hajókártya típusok egy-egy példányát.

Válasszatok ki bármelyik két fajta Kikötőkártyát és alakítsátok ki belőlük paklikat az Engedélykártya pakli mellett. Minden játékosnak osszatok ki két lapot mindegyik fajta Kikötőkártyából — pl. egy 3-játékos játékban mindegyik fajta Kikötőkártyából 6 kerül felhasználásra.

Tetszés szerint BÁRMILYEN kombinációban választhattok Öbölkártyákat a játékhoz. A Horgász kártya használatát kimondottan javasoljuk!

MEGJEGYZÉS: A Kikötőkártyák a következők: *Salty Kapitány, Inuit Halász, Halászmester, Vontatóhajó, Első Tiszt, Lakóhajó.*

Az Öbölkártyák a következők: *Horgász, Legénység, Roncstelep, Trófeák, Rák Figurák.* A Legénység engedélyek és a Roncstelep engedélyek NEM számítanak bele az induló engedélykártya korlátbá!

Kibővített játéktérület három játékos számára



Hajó-
kártya
pakli



Engedély
pakli



Kikötőkártyák



Az egyik játékos kézben tartott lapjai

75
Láda



A fenti ábra előkészületeiből látható, hogy Feldolgozó Hajó engedélyek, Homár engedélyek, valamint a hozzájuk tartozó Hajókártyák nem kerültek a játékba. Helyettük a Szemling és az Osztriga engedélyek, valamint a Hajókártyáik vannak a játékban. Az alapjáték Királyrak Kiemelt engedélyei és Hajókártyái, valamint a kiegészítő Jachtkikötő Kiemelt engedélyei kerültek még a játékba.



Részletes Kártyainformációk

ENGEDÉLYKÁRTYÁK

A **Fleet: Arctic Bounty** kiegészítőben 16 Általános engedélykártya, 6 Kiemelt engedélykártya, 3 Legénység Felfogadása engedélykártya és 1 Vállalat változat kártya található. Amikor valamelyik **Fleet: Arctic Bounty** engedély a játékba kerül, akkor a kiválasztott típus minden egyes engedélykártyáját hozzá kell adni az Engedély paklihoz, valamint a megfelelő Hajókártyákat szintén bele kell keverni a Hajókártya pakliba. Az engedélykártyákat az Engedély pakliból a **Fleet** alapjáték engedélykártyáival megegyező módon lehet megvásárolni és kijátszani.

Kardhal Engedély (4)

Egy Kardhal engedély megszerzése után a játékos számára lehetővé válik Kardhal hajók indítása. Egy Kardhal engedély képessé teszi a játékosra arra is, hogy egy tetszőleges típusú Elindított és Kapitánnyal rendelkező hajója a Halászat fázis során egy Láda HELYETT egy Hajókártyát „fogjon ki” a Hajókártya pakliból. Egy Láda helyett Hajókártyát „kifogó” hajó nem lehet teli — azaz a teljes mértékben megrakott hajók NEM használhatók kártyahúzásra Kardhal engedély segítségével.

Továbbá a játékos képessé válik arra is, hogy a Lapok Húzása fázis után eldobjon egy Hajókártyát a kezéből, és húzzon helyette egy Hajókártyát a Hajókártya pakliból. A Kardhal engedélyek birtoklása a következő bónuszokkal jár:

Egy (1) Kardhal engedély birtoklása esetén: Egy hajó megetheti, hogy egy Láda helyett egy Hajókártyát vesz el.

Két (2) Kardhal engedély birtoklása esetén: Két hajó megetheti, hogy egy Láda helyett egy Hajókártyát vesz el.

Három (3) Kardhal engedély birtoklása esetén: Három hajó megetheti, hogy egy Láda helyett egy Hajókártyát vesz el.

Négy (4) Kardhal engedély birtoklása esetén: Négy hajó megetheti, hogy egy Láda helyett egy Hajókártyát vesz el.

MEGJEGYZÉS: A Halászmester és az Inuit Halász HASZNÁLHATÓ a Kardhalla, amennyiben nincsenek teljesen megrakodva. Ha egy hajó kettő, vagy több Ládát fogna (Osztriga, Salty Kapitány, vagy Lazac), akkor egy Ládát SEM fog, amennyiben a Kardhal képessége használatban van azon a hajón.

Osztriga Engedély (4)

Egy Osztriga engedély megszerzése után a játékos számára lehetővé válik Osztriga hajók indítása. Az Osztriga hajók fordulónként KÉT Ládát fognak ki, és nagyobb a tárolási kapacitásuk, mint a többi hajónak. Ilyen bónuszt kizárólag az Osztriga hajók biztosítanak!

Minden egyes elindított Osztriga hajó halászata esetén: Az egyik Láda az Osztriga engedélyre, a másik a Hajókártyára, VAGY pedig mindkét Láda az Osztriga hajóra kerül. Az Osztriga engedélyre helyezett minden egyes Láda értéke eldobáskor \$1, amelyek bármikor felhasználhatók.



Az Osztriga engedélyen található Ládák a játék végén NEM jelentenek GYP-t. Az Osztriga engedélyen lévő Ládák nem használhatók kereskedéskor (a Feldolgozó Hajó képességével) és a Kaszinóban. Az Osztriga engedélyek birtoklása a következő bónuszokkal jár:

Egy (1) Osztriga engedély birtoklása esetén: Az Osztriga hajók két Ládát fognak ki és hatot képesek tárolni.

Két (2) Osztriga engedély birtoklása esetén: Az Osztriga hajók két Ládát fognak ki és nyolcat képesek tárolni.

Három (3) Osztriga engedély birtoklása esetén: Az Osztriga hajók két Ládát fognak ki és tízet képesek tárolni.

Négy (4) Osztriga engedély birtoklása esetén: Az Osztriga hajók két Ládát fognak ki és tizenkettőt képesek tárolni.

Ha a Halászat fázis elején egy Osztriga hajó teli van, akkor NEM foghat több Ládát. Annak a hajónak NINCS lehetősége egy Ládát az Osztriga engedélyre helyezni. Az Osztriga bónuszok KIZÁRÓLAG az Osztriga hajókra érvényesek.

MEGJEGYZÉS: Ha egy Osztriga hajót egy Salty Kapitánnyal használnak, akkor csak két Láda fogható ki fordulónként. A lehető legnagyobb tárolási kapacitás van érvényben. A hatások NEM adódnak össze.

Szemling Engedély (4)

Egy Szemling engedély megszerzése után a játékos számára lehetővé válik Szemling hajók indítása. Egy Szemling engedély lehetőséget nyújt a játékos számára minden Hajók Indítása és Kapitányok Felfogadása fázisban egy további Indításra, valamint egy további Kapitány akció végrehajtására. Ezen kívül, az Elindított Hajókra minden Kapitány felfogadása „ingyenes”; a játékos a kezében tartott lapok egyikének kiválasztása HELYETT felhúzhatja a Hajókártya pakli legfelső lapját és Kapitányként a hajóhoz helyezheti. A Szemling engedélyek birtoklása a következő bónuszokkal jár:

Egy (1) Szemling engedély birtoklása esetén: Minden Kapitány „ingyenes”. A kezében tartott lapok HELYETT a Kapitányokat a Hajókártya pakliból kell húzni és a hajóra kijátszani.

Két (2) Szemling engedély birtoklása esetén: Ingyen Kapitányok, valamint \$1 kedvezmény minden Indítási Költségből.

Három (3) vagy négy (4) Szemling engedély birtoklása esetén: Ingyen Kapitányok, \$1 kedvezmény minden Indítási Költségből, valamint egy kártya húzása, AMENY-NYIBEN egy hajó elindult.

A Szemling képessé teszi a játékost arra, hogy fordulónként egyszer egy további hajót Indítson és Kapitányt fogadjon fel rá, tehát ha egy játékos rendelkezik Tőkehal engedéllyel is, akkor egy fordulóban akár három hajót is Indíthat. Ha egy játékos rendelkezik Homár és Szemling engedéllyel is, akkor egy fordulóban három Kapitányt is felfogadhat. Ha egy játékos egy Garnéla és két Szemling engedéllyel rendelkezik, akkor minden Indítási Költségből \$2 kedvezményt kap!

MEGJEGYZÉS: A Salty Kapitányok NEM ingyenesek.

Ha egy játékos kettő (vagy több) hajót képes útnak indítani a Hajók Indítása és Kapitányok Felfogadása fázisban, akkor a hajók mindegyike „ingyen” kap Kapitányt!



Kanadai Halászati és Óceánügyi Minisztérium [KHM] Engedély (3)

Egy KHM engedély megszerzése után a játékos számára lehetővé válik KHM hajók indítása. A KHM hajók eleve rendelkeznek Kapitánnyal, ezért nem kell rájuk kijátszani Kapitányt.

Amikor egy KHM elindul, akkor azonnal kifog három Ládát olyan módon, hogy minden egyes játékostól elvesz EGY Ládát. Az aktív játékos dönti el, ahogy melyik elindított hajó(k)ról veszi el a Ládákat, azonban minden játékostól legfeljebb egyet vehet el. Ha a játékos ilyen módon kevesebb mint három Ládához jutott, akkor a maradék Ládá(ka)t a készletből veszi el. A három Láda az éppen elindított KHM hajóra kerül. A KHM engedélyek birtoklása a következő bónuszokkal jár:

Egy (1) KHM engedély birtoklása esetén: Egy GYP jár minden egyes Ládáért a KHM hajókon.

Két (2) KHM engedély birtoklása esetén: Két GYP jár minden egyes Ládáért a KHM hajókon.

Három (3) KHM engedély birtoklása esetén: Három GYP jár minden egyes Ládáért a KHM hajókon.



Jachtkikötő Engedély (3)

Amikor egy játékos egy Jachtkikötőt vásárol, akkor lehetővé válik számára, hogy körönként egyszer használja a Hajók Indítása és Kapitányok Felfogadása fázisban. A játékosok egyetlen tetszőleges Hajókartját INGYEN a kezükből a Jachtkikötőbe (alá) helyezhetnek. A játék végén a játékos megkapja az ezeken a hajókon feltüntetett GYP-t. Nem kell fizetni Indítási Költséget, és NEM is számít indításnak. A játékosok ezt fordulónként és Jachtkikötőnként csak egyszer tehetik meg.

A játék végén a játékosok megkapják a Jachtkikötőn feltüntetett GYP-t, valamint a Jachtkikötőre kijátszott hajókon feltüntetett GYP-t. Egy játékos minden egyes Jachtkikötőért legfeljebb 15 GYP-t vehet figyelembe.



KIKÖTŐKÁRTYÁK

A Kikötőkártyák a saját paklijukból a megfelelő fázisban vásárolhatók meg. Válasszatok ki két tetszőleges típusú Kikötőkártyát, képezzetek belőlük paklit és képpel felfelé helyezzék az Engedélykártya pakli mellé. A választott Kikötőkártyák mindegyikéből osszatok ki két-két lapot minden játékosnak – pl. egy 3-játékos játékban mindegyik fajta Kikötőkártyából 6 kerül felhasználásra. Az itt nem felsorolt Kikötőkártyák még: Inuit Halász, Salty Kapitány, Lakóhajó, Első Tiszt.

Egy Jachtkikötőt birtokló játékos körönként egyszer egy Hajót a kezéből az Engedély alá helyezhet.

Vontatóhajó (8)

Vontatóhajók \$3-ért vásárolhatók a Hajók Indítása és Kapitányok Felfogadása fázis Hajók Indítása szakaszában. Egy Vontatóhajó megvásárlása egy indításba kerül. A játékos Hajókérték és képességek tetszőleges kombinációjával kifizet \$3-t, majd elvesz egy Vontatóhajót a pakliból és a saját játéktérületére helyezi. A Vontatóhajók indításához NEM szükséges engedély. A Vontatóhajók NEM fogadnak fel Kapitányokat és NEM fognak Halat.

Egy Vontatóhajó beleszámít minden Hajók Indítása bónuszba, ám egy Vontatóhajónak NINCS Kapitánya. Egy játékos annyi Vontatóhajót vásárolhat, amennyit képes megfizetni, illetve amíg a pakli el nem fogy.

Halászat fázisonként egyszer húzz Hajókérték(ka)t a pakliból és anélkül, hogy megnéznéd, képpel lefelé helyezz rá egyet-egyet minden egyes Vontatóhajóra. Egy Vontatóhajó bármennyi kártyát elbír, azonban fordulónként egynél többet SOHASEM lehet ráhelyezni. A játék folyamán egy játékos BÁRMIKOR dönthet úgy, hogy valamelyik Vontatóhajójáról elveszi az összes kártyát és a kezébe veszi őket. A Vontatóhajót ekkor el kell dobni a játékos játéktérületéről. Az eldobott Vontatóhajók végleg kikerülnek a játékból.

A játék végén a Vontatóhajó 0 GYP-t ér, és a Vontatóhajón található Hajókértékek NEM számítanak bele semmilyen pontszámba.

MEGJEGYZÉS: A Kapitányok számolásánál a Homár bónusz megállapításakor NE VEGYÉTEK FIGYELEMBE a Vontatóhajókat! Ha egy játékos rendelkezik Tőkehal vagy Szemling engedéllyel, akkor vásárolhat Vontatóhajót, és amennyiben képes rá, akkor a szokásos módon elindíthat egy hajót a kezéből, VAGY pedig vásárolhat és elindíthat egy második még elérhető Kikötőkártyát, akár egy második Vontatóhajót is!



Halászmester (8)

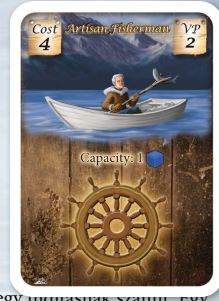
Halászmesterek \$4-ért vásárolhatók a Hajók Indítása és Kapitányok Felfogadása fázis Hajók Indítása szakaszában. Egy Halászmester megvásárlása egy indításba kerül. A játékos Hajókérték és képességek tetszőleges kombinációjával kifizet \$4-t, majd elvesz egy Halászmestert a pakliból és a saját játéktérületére helyezi.

A Halászmester indításához NEM szükséges engedély és NEM kell hozzá Kapitány sem -azonnal készen áll a halászatra! Egy Halászmester kapacitása EGY Láda.

Egy Halászmester beleszámít minden Hajók Indítása és Kapitányok Felfogadása fázis bónuszba. Egy Halászmester Kapitánynak minősül, és amikor megvásárolják, akkor az egy indításnak számít. Egy játékos annyi Halászmestert vásárolhat, amennyit képes megfizetni, illetve amíg a pakli el nem fogy.

A játék végén a Halászmester Indított Hajóként és Kapitányként beleszámít minden Játék Végi GYP bónuszba.

MEGJEGYZÉS: A Kapitányok számolásánál a Homár bónusz megállapításakor VEGYÉTEK FIGYELEMBE minden Halászmestert! Ha egy játékos rendelkezik Tőkehal vagy Szemling engedéllyel, akkor vásárolhat Halászmestert, és amennyiben képes rá, akkor a szokásos módon elindíthat egy hajót a kezéből, VAGY pedig vásárolhat és elindíthat egy második még elérhető Kikötőkártyát!



ÖBÖLKÁRTYÁK

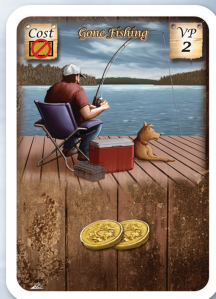
Az Öbölkártyák opcionális kártyák, és bármelyik játékhoz hozzáadhatók.

Horgász (20)

Az előkészületek során a Horgász kártyákból egy képpel felfelé fordított paklit kell kialakítani az asztal közepén, a Hajókártya pakli mellett. A Horgász kártyák BÁRMELYIK Fleet játékhoz hozzáadhatók, és nem minősülnek Kikötőkártyának.

A játék folyamán, amennyiben egy játékos NEM vásárol engedélyt a Halászati Engedélyek Aukciója fázis során, akkor elvehet egy (1) Horgászt, amelyet képpel felfelé a saját játéktérületére helyez. Ez a Halászati Engedélyek Aukciója fázis végén, a Hajók Indítása és Kapitányok Felfogadása fázis előtt történik. A Horgász NEM hajó, NEM Kapitány és nem számít bele SEMMILYEN bónuszba.

Egy játékos a játék folyamán BÁRMIKOR eldobhat egy Horgászt a játéktérületéről, amely \$2-t jelent EGYETLEN tranzakció költségének kifizetésekor. Ezt a beszámítást azonnal fel kell használni. Az eldobott Horgások visszatérnek a Horgász pakliba. A Játék Végén a pontszám megállapításakor egy Horgász 2 GYP-t ér, AMENNYIBEN megmarad a játékos játéktérületén. Az eldobott Horgásokért nem jár GYP.



Legénység (12)

Az Engedély Pakli előkészítése során, a Kiemelt engedélyek Általános engedély kártyák közé keverése után - ám még mielőtt a félretett Általános engedélyeket a pakli tetejére helyeznétek - szedjétek szét három, közel egyforma paklira az engedélyeket és az így kialakult paklik tetejére helyezzetek egy-egy Legénység Felfogadása engedélyt. Ezután tegyétek egymás tetejére a három paklit, végül helyezzetek rá a félretett Általános engedélyeket.

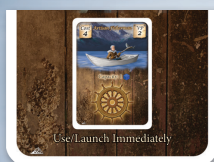
A Legénység kártyákból alakítsatok ki egy képpel lefelé fordított paklit az asztal közepén, a Hajókártya pakli mellett.

A Legénység kártyák BÁRMELYIK Fleet játékhoz hozzáadhatók, és nem minősülnek Kikötőkártyának.

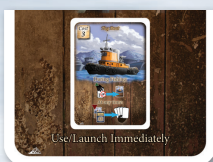
Amikor Legénység Felfogadása engedély kerül felfedésre, akkor a Legénység Felfogadása engedélyt cseréljétek ki az engedély pakli következő kártyájával, majd folytassátok az Aukciót. Amikor frissül az Aukció, akkor minden egyes engedély után húzz egy Legénységet és helyezz egyet-egyet az Aukción található képpel felfelé fordított engedélyek fölé.

A következő Aukció fázisok során, amikor valaki egy olyan engedélyt vásárol meg, amelyik fölött egy Legénység kártya van, akkor az engedéllyel együtt a játékos megkapja a Legénység kártyát is. A Legénység bónusz azonnal aktiválódik, kivéve a Két Hajó Indítása Legénység engedélyt, amelyet a játékos a kezébe vesz, és amelyet egy tetszőleges Indítás fázisban használhat fel. A Játék Végén a pontszámokba számítsatok bele minden Legénység bónuszt, amennyiben van ilyen.

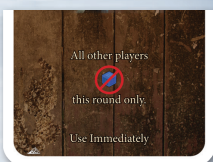
Legénység kártya képességek:



Helyezd ezt a Legénység kártyát a játéktérületre. A kártya egy elindított Halászmesternek minősül.



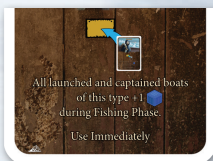
Helyezd ezt a Legénység kártyát a játéktérületre. A kártya egy elindított Vontatóhajónak minősül.



A Legénység kártyát megszerző játékos kivételével egyetlen másik játékos sem foghat Halat ebben a körben.



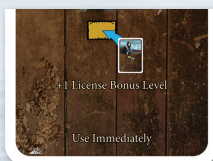
Helyezd ezt a Legénység kártyát a játéktérületre. Azonnal helyezz rá négy Ládát, melyeket bármikor eldobva, ládánként 1\$-ként felhasználhatsz. A Legénység kártyán maradt Ládák GYP-ket jelentenek a Játék Végén.



Helyezd ezt a Legénység kártyát egy tetszőleges engedélyre. Az ilyen típusú összes elindított és Kapitánnyal rendelkező Hajó minden Halászat fázisban kap egy extra Ládát.



Vedd a kezedbe. Két különböző alkalommal végrehajthatsz egy-egy extra Indítást a Hajók Indítása és Kapitányok Felfogása fázisban. Az első használat után helyezd ezt a kártyát képpel felfelé a játéktérületre. A második használat után dobd el.



Helyezd ezt a Legénység kártyát egy tetszőleges engedélyre. Úgy kell tekinteni, mintha az adott engedélyből eggyel több példánnyal rendelkeznél.



Azonnal húzz fel három Hajókártyát, majd dobj el egy Hajókártyát.

Két-játékos és szóló változatok

KÉT-JÁTÉKOS VÁLTOZAT

A *Fleet* két-játékos változata a három-játékos előkészületeket igényli, azzal a különbséggel, hogy csak 50 Ládára van szükség. Minden körben három képpel felfelé fordított engedélykártya kerül aukcióra. Ebben a változatban az Általános és a Kiemelt engedélyek, valamint a Kikötőkártyák tetszőleges kombinációja használható.

Válasszátok ki Kirkman Kapitányt (könnyebb játék), vagy pedig T.C. Kapitányt (nehezebb játék), aki a J.P. Desantis Vállalatnak dolgozik majd. Helyezzétek a választott Kapitányt a Vállalatkártyára, a játékterület közepének közelében. A Vállalat és a Kapitány KIZÁRÓLAG az Aukció, valamint a Hajók Indítása és Kapitányok Felfogadása fázisokban vesz majd részt.

Helyeztetek egy nem használt Ládát a Vállalatkártyára 1. mezőjére. Az aktuális kört minden egyes kör végén a Láda mozgásával követhetitek nyomon.



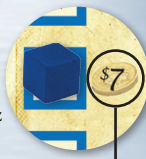
Aukció Fázis

Az Aukció a szokásos módon történik, ahol a Kapitányt egy játékosnak kell tekinteni. A Kapitány, forduló sorrendben mindig utoljára licitál. A Kapitány fordulójában, amennyiben az aktuális tét kisebb, mint a Vállalatkártya Kör Maximum értéke, akkor fedjétek fel a Hajókártya pakli legfelső lapját.

Ha a felfedett lap egy \$2-os Hajókártya, akkor a Kapitány \$1-ral többet kínál a jelenlegi tétnél, és az aukció a szokásos módon folytatódik. **Ha nem,** akkor a Kapitány passzol, és arra az engedélyre nem licitál többet. Amennyiben a Kapitány tétje után minden játékos passzol, akkor a Kapitány elveszi és a saját játékterületére helyezi az engedélyt. A Kapitány körönként legfeljebb egy engedélyt vásárol, és nem száll be a licitálásba, ha már vásárolt egyet.

Ha a Kapitány NEM vásárolt engedélyt az Aukció fázisban, akkor az Aukcióból megmaradtak közül elvesz egy olyan engedélyt, amelyen engedélye még nincs, és amelyet ki tud fizetni (a Kör Maximum értéken), vagy pedig passzol. Ha egynél több olyan elérhető engedély is van, amelyet a Kapitány még nem birtokol, akkor a játékterületéhez legközelebbi legmagasabb GYP-vel rendelkezőt (elsőként a Kiemeltet) veszi el. Kivétel: a Kapitány MINDIG Kiemelt engedélyt vesz el, amennyiben képes azt kifizetni, még abban az esetben is, ha már rendelkezik ugyanolyan típusúval.

Ha egy játékos NEM vásárol engedélyt az Aukció fázisban, akkor a fázis végén húzhat KÉT Hajókártyát a pakliból.



A Vállalat Kapitányának max. tétje

Hajók Indítása és Kapitányok Felfogadása Fázis

Használjátok a szabályokat a kiválasztott Kapitányon. Fedjétek fel a Hajókártya pakli legfelső lapját.

Kirkman Kapitány: Ha a felfedett Hajókártya egy \$1 vagy pedig egy \$3 (1 vagy 3 érme) értékű Hajókártya, akkor az hajó elindul és a Vállalat játékterületére kerül. Ha nem, akkor el kell dobni.

T.C. Kapitány: Ha a felfedett Hajókártya egy \$2 (2 érme) értékű Hajókártya, akkor az hajó elindul és a Vállalat játéktérületére kerül. Ha nem, akkor el kell dobni.

Az elindított Hajókártyát egymásra lehet halmozni. A Vállalat hajóira nem kell felfogadni Kapitányokat és NEM fognak HALAKAT sem.

A Játék Vége

A Kapitány megkapja a megvásárolt engedélyei után járó GYP-t, a Kiemelt engedély bónuszokat, a Hajókártya GYP-t és a halászat GYP-t. A halászatot úgy kell számolni, mintha minden elindított hajó a maximum kapacitásán működne!

SZÓLÓ VÁLTOZAT

A *Fleet* szóló változata a három-játékos előkészületeket igényli, azzal a különbséggel, hogy csak 25 Ládára van szükség. A szóló változatot úgy kell játszani, mint a két-játékos változatot a következő kivétellel: Kirkman Kapitányt és T.C. Kapitányt is használni kell.

Akcio Fázis

A játékos licitál elsőként, majd T.C. Kapitány, végül Kirkman Kapitány. Ilyenkor is a játékos és a Kapitányok a forduló sorrendjében licitálnak, és a szokásos módon nyerhetik el az engedélyt. A Kapitányok körönként legfeljebb egy engedélyt vásárolhatnak.

Amint a játékos elnyert egy engedélyt, vagy passzolt, akkor az Aukció fázis véget ér.

Aukció fázis végén, amennyiben valamelyik Kapitány nem vásárolt engedélyt, akkor T.C. Kapitánnyal kezdve és Kirkman Kapitánnyal folytatva elvesz egy olyan engedélyt az Aukcióból megmaradtak közül, amilyen engedélye még nincs, és amelyet ki tud fizetni (a Kör Maximum értékén). Ha egynél több olyan elérhető engedély is van, amelyet az éppen soron lévő Kapitány még nem birtokol, akkor a játéktérületéhez legközelebbi legmagasabb GYP-vel rendelkezőt (elsőként a Kiemeltet) veszi el.

Hajók Indítása és Kapitányok Felfogadása Fázis

Elsőként T.C. Kapitány, majd Kirkman Kapitány fedi fel a Hajókártya pakli legfelső lapját.

T.C. Kapitány: Ha a felfedett Hajókártya egy \$2 (2 érme) értékű Hajókártya, akkor az hajó elindul és a Vállalat játéktérületére kerül. Ha nem, akkor el kell dobni.

Kirkman Kapitány: Ha a felfedett Hajókártya egy \$1 vagy pedig egy \$3 (1 vagy 3 érme) értékű Hajókártya, akkor az hajó elindul és a Vállalat játéktérületére kerül. Ha nem, akkor el kell dobni.

A Játék Vége

Mindegyik Kapitány megkapja a megvásárolt engedélyei után járó GYP-t, a Kiemelt engedély bónuszokat, a Hajókártya GYP-t és a halászat GYP-t. A halászatot úgy kell számolni, mintha minden elindított hajó a maximum kapacitásán működne!





Fleet ARCTIC BOUNTY

A Szerző Megjegyzése

A Fleet egyszerű játékméchanizmusukkal indul, majd, amint a játék halad, egyre nehezebb döntések elé állítja a játékosokat. Minden egyes új engedély és elindított hajó többszörözi a játékos döntési lehetőségeit. Vajon a Hajókártyákból nagy flottát kiépíteni (így több halat szerezve), vagy pedig a Hajókártyákat pénzként használva értékes engedély aukciókat elnyerni a kulcs a győzelemhez?

Készítők

A Játékot Tervezte: Benjamin Pinchback és Matthew D. Riddle

Grafika és Illusztráció: Eric J. Carter

Grafika: Gabriel Laulunen

Szabálykönyv: Chris Kirkman

Fejlesztés: Rick Soued

Matt and Ben köszönetet mond:

Matt: Szeretett feleségemnek Carlynak, gyönyörű lányaimnak, Emmának és Lillynak, szüleimnek, valamint a családom többi tagjának és a barátoknak

Ben: Rebekah, Ty és LJ. Ti adtok értelmet az életemnek, és ihletet mindennek

Valamint: Mindenkinnek, aki bármikor is játszott a Fleet-tel: Tjoc és Especial, Cdub, Big Steve, Lando, Kutone, Joe and Sandra, Spina, Ane, Brancik (és a kezdeti grafikaért!), Dmart, és még sokan mások

Szabálylektorálás: Brandon Laprise, Steve Moore, Ryan Metzler, és Dianna Brodine

Fordította: Farkas Zsolt (fki@freemail.hu)

Lektorálta: fisha

v.1.0.