

Fleet

Promo Kártyák

Salty Kapitány (8 Darab)

Előkészület

Játékosonként 2 Salty Kapitány kártyát helyeztetek képpel felfelé az asztal közepére a Hajókártya pakli közelébe.

Játékmenet

Egy Salty Kapitánnyal rendelkező hajó Halászat fázisonként KÉT Ládát fog ki, ÉS az ilyen hajó kapacitása négyről nyolcra növekszik.

Egy Salty Kapitány \$4-ért vásárolható a Hajók Indítása és Kapitányok Felfogadása fázis Kapitányok Felfogadása szakaszában. Ez egy kapitány kézből való kijátszása helyett történik. A játékos a kezében tartott Hajókártyák, engedély bónuszok és feldolgozott Halak tetszőleges kombinációjával egyszerűen kifizet \$4-t, majd elvesz egy Salty Kapitányt a pakliból és képpel felfelé egy tetszőleges kapitány nélküli hajójára helyezi.

Egy Salty Kapitány beleszámít minden kapitányokért járó bónuszba. Egy játékos annyit Salty Kapitányt fogadhat fel, amennyit képes megfizetni, illetve amíg a pakli el nem fogy. A Salty Kapitányok a Hajók Indítása és Kapitányok Felfogadása fázis szokásos szabályai szerint működnek. A körönként egynél több kapitány felfogadásának bónuszával rendelkező játékosok egynél több Salty Kapitányt is vásárolhatnak egymástól független tranzakciókban, vagy pedig dönthetnek úgy is, hogy vásárolnak egy Salty Kapitányt és egy normál kapitányt egy hajó felhasználásával, a szokásos módon.

A Játék Vége/Pontozás

Egy Salty Kapitány beleszámít minden kapitányokért járó bónuszba.

Megjegyzés: A Kapitányok számolásánál a Homár bónusz megállapításakor VEGYETEK FIGYELEMBE minden Salty Kapitánnyal rendelkező hajót!

Inuit Halász (8 Darab)

Előkészület

Játékosonként 2 Inuit Halász kártyát helyeztetek képpel felfelé az asztal közepére a Hajókártya pakli közelébe.

Játékmenet

Az Inuit Halász elindításához nem szükséges engedély, valamint kapitány sem kell ahhoz, hogy halásson!

Egy Inuit Halász \$4-ért vásárolható a Hajók Indítása és Kapitányok Felfogadása fázis Hajók Indítása szakaszában. Ez Inuit Halász megvásárlása egy indításba kerül. A játékos a kezében tartott Hajókártyák, engedély bónuszok és feldolgozott Halak tetszőleges kombinációjával egyszerűen kifizet \$4-t, majd elvesz egy Inuit Halászt a pakliból és a saját játékerületére helyezi.



Az Inuit Halászhoz NEM szükséges kapitány, és a kijátszásakor azonnal készen áll arra, hogy halászni kezdjen! A többi hajóhoz hasonlóan az Inuit Halász kapacitása négy Láda. Egy Inuit Halász beleszámít minden Hajók Indítása és Kapitányok Felfogadása fázis bónuszba. Egy Inuit Halász kapitánynak minősül, és amikor megvásárolják, akkor az egy indításnak számít. Egy játékos annyi Inuit Halászt vásárolhat, amennyit képes megfizetni, illetve amíg a pakli el nem fogy.

A Játék Vége/Pontozás

A játék végén egy Inuit Halász kapitányként beleszámít minden Játék Végi GYP bónuszba.

Megjegyzés: A Kapitányok számolásánál a Homár bónusz megállapításakor VEGYETEK FIGYELEMBE minden Inuit Halászt!

Ha egy játékos rendelkezik Tőkehal engedéllyel, akkor vásárolhat egy Inuit Halászt, és amennyiben képes rá, akkor a szokásos módon elindíthat egy hajót a kezéből, VAGY pedig vásárolhat egy második Inuit Halászt!

Nunavut Meteorológiai Intézet (3 Darab)

Előkészület

A Nunavut Meteorológiai Intézet engedélykártyák a Halászkocsmá engedélyek helyére kerülnek az engedély pakliban.



Játékmenet

A Nunavut Meteorológiai Intézet engedélykártyákat a többi engedélykártyáéval megegyező módon kell megvásárolni és kijátszani az engedély pakliból.

Amikor egy játékos megvásárolt egy Nunavut Meteorológiai Intézet engedélyt, akkor azt körönként egyszer a laphúzás fázis VÉGÉN, még a következő kör megkezdése előtt lehetősége van aktiválni. A játékosok az aktuális forduló sorrendben aktiválják a Nunavut Meteorológiai Intézet engedélykártyáikat.

Az aktiválás után a játékos dob a Fleet kockával, és az eredménytől függően végrehajtja a következő akciók egyikét:

1) Nyugodt a tenger! – Nem történik semmi.

2-4) Az összes többi játékos elveszít egy (1) Ládát. Az aktivált Nunavut Meteorológiai Intézet birtokosa választja ki minden egyes játékos esetén, hogy annak melyik hajójáról kerül le a Láda. A levett Ládákat NE tegyék vissza a Láda készletbe, azok végleg kikerülnek a játékból.

5) Az összes többi játékos elveszít két (2) Ládát. Az aktivált Nunavut Meteorológiai Intézet birtokosa választja ki minden egyes játékos esetén, hogy annak melyik hajójáról (vagy hajóiról) kerülnek le a Ládák. A levett Ládák végleg kikerülnek a játékból.

Fleet/6) Sarkvidéki Vihar! Az összes többi játékos elveszít egy hajót! Az aktivált Nunavut Meteorológiai Intézet birtokosa választja ki minden egyes játékos esetén, hogy annak melyik hajója süllyed el. A hajót és a kapitányt el kell dobni, a hajón lévő Ládák pedig végleg kikerülnek a játékból.

A Játék Vége/Pontozás

A játék végén a játékosok megkapják a Nunavut Meteorológiai Intézeten feltüntetett pontot (7 GYP).

Megjegyzés: A kör végén a játékosok a kártyákat tetszőleges sorrendben aktiválhatják. Ha egy játékos egynél több Nunavut Meteorológiai Intézet engedélyt birtokol, akkor azokat külön-külön kell aktiválni.

Az elveszített Ládák száma összesen egy (1) vagy kettő (2), NEM pedig hajóként.

Rakpartszéli Kaszinó (3 Darab)

Előkészület

A Rakpartszéli Kaszinó engedélykártyák a Halászkocsmá engedélyek helyére kerülnek az engedély pakliban.



Játékmenet

A Rakpartszéli Kaszinó engedélykártyákat a többi engedélykártyáéval megegyező módon kell megvásárolni és kijátszani az engedély pakliból.

Amikor egy játékos megvásárolt egy Rakpartszéli Kaszinó engedélyt, akkor azt körönként egyszer a laphúzás fázis VÉGÉN, még a következő kör megkezdése előtt lehetősége van aktiválni. A játékosok az aktuális forduló sorrendben aktiválják a Rakpartszéli Kaszinó engedélykártyáikat.

Aktiválás után a játékos elvehet (összesen) egy Ládát egy tetszőleges hajójáról és a Rakpartszéli Kaszinójára helyezheti, mint feldolgozott Ládát. A játékosnak ezután a Kaszinójára helyezett Ládák közül eggyel hazárdiroznia kell.

Az aktiválás után a játékos dob a Fleet kockával, és az eredménytől függően végrehajtja a következő akciók egyikét:

- 1-3) Vesztettél! Dobd el a játékból tétre feltett Ládát.
- 4) Győztél! +1 Láda. Megtartod a tétre feltett Ládát, valamint helyezz a készletből még egy Ládát a Kaszinó engedélykártyára.
- 5) Győztél! +2 Láda. Megtartod a tétre feltett Ládát, valamint helyezz a készletből még két Ládát a Kaszinó engedélykártyára.

Fleet/6) Megütötte a főnyereményt! +3 Láda. Megtartod a tétre feltett Ládát, valamint helyezz a készletből még három Ládát a Kaszinó engedélykártyára.

A Játék Vége/Pontozás

A játék végén a játékosok megkapják a Rakpartszéli Kaszinón feltüntetett pontot (7 GYP), PLUSZ egy-egy GYP-t a Rakpartszéli Kaszinón lévő minden egyes Ládáért.

Megjegyzés: Amikor egy játékos aktiválja a Rakpartszéli Kaszinóját, akkor dönthet úgy, hogy nem az egyik hajójáról veszi el a Ládát, hanem egy olyan Ládát tesz fel, amelyik egy korábbi fogadása eredményeként került a Rakpartszéli Kaszinó engedélykártyájára.

A kör végén a játékosok a kártyákat tetszőleges sorrendben aktiválhatják. Ha egy játékos egynél több Rakpartszéli Kaszinót birtokol, akkor azokat külön-külön kell aktiválni, és a rajtuk lévő Ládákat nem helyezheti át egyikről a másikra.

A játékosok NEM használhatják pénzként a Rakpartszéli Kaszinón lévő Ládákat.

A játékosok NEM használhatják a Kaszinóban tétként a Feldolgozó Hajóikon található Ládákat.

Roncstelep Engedélyek (4 Darab)

Ezek a kártyák kizárólag a Kickstarter Támogatók részére készültek



Előkészület

Az összes Roncstelep engedélyt bele kell keverni az általános engedélyek közé, majd ezután az előkészületek a szokásos módon folytatódnak.

Játékmenet

A Roncstelep engedélykártyákat a többi engedélykártyáéval megegyező módon kell megvásárolni és kijátszani az engedély pakliból.

Egy megvásárolt Roncstelep engedély lehetőséget biztosít a játékosnak arra, hogy egy kézben tartott hajókártyájáért a hajókártya értékével megegyező számú hajókártyát vegyen el a pakliból.

A hajókártya eldobása és helyette kártyák húzása a hulladék hasznosítás. A hulladék hasznosítás a Hajók Indítása és Kapitányok Felfogadása fázis Hajók Indítása szakaszában történik. **Egy hulladék hasznosítás egy indításba kerül.** Egy játékos körönként legfeljebb egy hulladék hasznosítást hajthat végre, ám egy olyan játékos, akinek egynél több indítás akciója van, az a hulladék hasznosítás után még végrehajthat egy normál indítást is. Ez a játékos nem indíthat olyan hajót, amelyet ebben a fordulóban szerzett a hulladék hasznosítás akciójából!

Egy hulladék hasznosítás végrehajtásához egy játékos egyszerűen eldob egy hajókártyát a kezéből, majd az alább ismertetett módon kártyákat húz a hajókártya pakliból:

Egy (1) Roncstelep engedély birtoklása esetén: Húzz fel az eldobott hajókártya értékével megegyező számú kártyát (pl. egy Tonhal hajó eldobása esetén három kártyát, egy Tőkehal hajó esetén egy kártyát húzz, stb.).

Két (2) Roncstelep engedély birtoklása esetén: Húzz fel az eldobott hajókártya értékével megegyező számú, plusz egy kártyát.

Három (3) Roncstelep engedély birtoklása esetén: Húzz fel az eldobott hajókártya értékével megegyező számú, plusz két kártyát.

Négy (4) Roncstelep engedély birtoklása esetén: Húzz fel az eldobott hajókártya értékével megegyező számú, plusz három kártyát.

A Játék Vége/Pontozás

A játék végén a játékosok megkapják a Roncstelepen feltüntetett GYP-t, az általános engedélyekével megegyező módon.

Megjegyzés: Egy játékos nem kap indítás bónuszt hulladék hasznosítás végrehajtásához. A hulladék hasznosítás a Hajók Indítása és Kapitányok Felfogadása fázis Hajók Indítása szakaszában történik; ne felejtsetek el, hogy azok a játékosok mindaddig nem kapják meg a Tőkehal indítási kártyahúzás bónuszát, amíg minden indítás meg nem történik. Ezért tehát az indítási kártyahúzás bónusz eredményeként kapott kártyákat már csak a következő körtől lehet a Roncstelepre vinni.



Korlátozott számú Fleet kiegészítő (amely tartalmaz egy Fleet kockát és a Roncstelep kivételével minden fent ismertetett kártyát) kapható a következő helyeken:

www.eaglegames.net vagy www.funagain.com

Fordította: Farkas Zsolt (fki@freemail.hu)

Lektorálta: fisha

v.1.0.