



NAPFORDULÓ

Évtizedek elteltével más nemzetek mohósága is feltámadt. Csillagközi szélből dagadó vitorláikkal a mennyei égbolt felé törnek hajóik...

Az új hatalmak felemelkedését az új technológiák tették lehetővé, de a mennyek törvényei még letörhetik e három telepes nemzet jólétét és gazdaságát.

Az ottomán kalózokként, portugál feltalálókként és hollandus kormányzókként követelitek jussotok az égből... Itt az idő! Menjetez és vegyétek el!



+++++
 +++++

A DOBOZ TARTALMA

| | |
|----------------------------|----|
| KAPITÁNYKÁRTYÁK | 12 |
| <i>OTTOMÁN KAPITÁNYOK</i> | 4 |
| <i>PORTUGÁL KAPITÁNYOK</i> | 4 |
| <i>HOLLAND KAPITÁNYOK</i> | 4 |
| MATRÓZKÁRTYÁK | 36 |
| <i>OTTOMÁN MATRÓZOK</i> | 12 |
| <i>PORTUGÁL MATRÓZOK</i> | 12 |
| <i>HOLLAND MATRÓZOK</i> | 12 |
| NAPFORDULÓ JELZŐK | 9 |
| <i>SZIRTKERT JELZŐK</i> | 3 |
| <i>ASZTROLÁBIUM JELZŐK</i> | 3 |
| <i>CSIPKE JELZŐK</i> | 3 |
| SZABÁLYKÖNYV | 1 |

+++++
 +++++

SZABAD JÁTÉK 4 JÁTÉKOS

A Napforduló kiegészítővel 4 játékos is játszhat egyszerre szabad játékmódban. Ebben a játékmódban minden játékos a 6 nemzet egyikével játszik, és az győz, aki elsőként hódít meg 4 planétát.

Kezdőjátékos kiválasztása

Véletlenszerűen válasszátok ki, hogy ki kezdi a játékot.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A játék előkészítése a páros mód előkészítése szerint zajlik, azzal a különbséggel, hogy 4 mozgósítás planéta van, ezért módosul kissé az elrendezés:

1. játékos: Északnyugat
2. játékos: Északkelet
3. játékos: Délkelet
4. játékos: Délnyugat



A kezdőfűszerek begyűjtése során azokat az alábbiak szerint kell kiosztani:

- * A kezdőjátékos **1 csillagbors magot és 1 égi vaníliavirágot** kap.
- * A második játékos **1 csillagbors magot és 2 égi vaníliavirágot** kap.
- * A harmadik és negyedik játékosok **2 csillagbors magot és 2 égi vaníliavirágot** kapnak.



*1. játékos
fűszerei*



*2. játékos
fűszerei*



*3. és 4. játékos
fűszerei*

A JÁTÉK- MENET BEMUTATÁSA

A játékmenet és a nemzetek fordulói a páros módnak megfelelően zajlanak.

A 4 játékos az óramutató járása szerint egymás után ki-játsszák fordulóikat:

- I Az észak-nyugati játékos
- II Az észak-keleti játékos
- III A dél-keleti játékos
- IV A dél-nyugati játékos

V É G E A J Á T É K N A K

A játék akkor ér véget, mikor egy játékos meghódítja a 4. planétáját.

Az a játékos kiesik a játékból, aki elveszti az összes planétáját. A játékban lévő hajói megsemmisülnek, a jelzőit el kell dobni, és minden fűszere visszakerül a bankba (a napfordulójelzők is).

Megjegyzés: Előfordulhat döntetlen, különösen, ha a játékosoknak nincsenek hajóik, mely esetben abba kell hagyniuk a játékot győztes nélkül.

Ha nincs egyetértés ebben köztük, a játék folytatódik.



A KAPITÁNYOK

SPECIÁLIS

KÉPESSÉGEI

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

OSMANLI DONANMASI



Gökhan Rais

GÁLYA: PEYK-I ŞEREF

Falcon Meltem segítségével kémleli ki egy ellenfele matrózkártyáit

Elkérheti és megnézheti egy ellenfele kézben tartott matrózlapjait.



Roxelane Sultan

GÁLYA: MESÛDIYE

Azonnal megkapja egy ellenfele fűszerét

- * A választott ellenfél választja ki hogy mely fűszerét adja oda.
- * A képesség csak akkor játszható ki, ha a választott ellenfélnek van fűszerjelzője.
- * Ha Roxelane már a maximális fűszerjelzővel rendelkezik, az ellenfeletől azon felül zsákmányolt fűszer a bankba kerül.



Aslan Hayreddin Pasha

GÁLYA: LÜTF-I CELIL

2 égi vaníliavirágért cserébe átállít egy ellenséges fregattot a saját nemzete oldalára

- * A kiválasztott fregattot le kell cserélni a másik nemzet színére.
- * A választott fregatt tulajdonosa kapja meg a két fűszerjelzőt.
- * Az átállított fregatt már csak a következő fordulóban játszható ki.
- * Ezzel a képességgel Aslan kettőnél több fregattot is birtokolhat.



Ilkay al Hurra

GÁLYA: NÉV

Elpusztít egy térképlapkát, amin nincs se planéta, se hajó. A lapkát a fel nem fedezett térképlapkák aljára kerül vissza. A központi lapkát (Szélrózsa) nem lehet elpusztítani.

MARINHA DE GUERRA PORTUGUESA



Baltasar de Almeida

GÁLYA: NOSSA SENHORA DOS PRAZERES

1 körig 1-el csökkenti egy ellenséges hajó mozgását

A képesség többször is használható az ellenséges hajó távolságától függetlenül, hogy csökkentsd a hajó mozgását.



Antão Zacuto

GÁLYA: NOSSA SENHORA DA ESTRELA

Mozgathatsz egy általad választott és szingularitásra helyezett asztrolábium jelzőt

Ha egy hajó tartózkodott az asztrolábiumon, az behull a szingularitásba és megsemmisül.



Estevão Cadamosto

GÁLYA: PÉROLA

Begyűjthetsz 1 fűszert egy ellenfél egy választott planétájáról, annak következő begyűjtés fázisában

A játékosnak neked kell odaadnia a választott fűszerjelzőt a következő begyűjtés fázisában.



Vasco Vaz Teixeira

GÁLYA: NOSSA SENHORA DA VITÓRIA

Azonnal áthelyezheted a gályáját ugyanazon térképlapkán, de egy általad választott mezőre

* A lapka két végén lévő mezők között is lehetséges a mozgás

* A képesség használata nem számít mozgásnak

KONINKLIJKE MARINE

A hollandok kapitányainak egyedi, passzív képességeik vannak, ezért aktiválásukhoz nem kell kijátszani „elsőtiszt” matrózkartyát, mert azok a játék során végig kifejtik hatásukat.



Hilletje Blauvelt

GÁLYA: HR.MRS HYDRA

*Minden felfedezés fázis során 3 térképlap-
kát húzhatsz 2 helyett. Amelyikeket nem
választod ki, tedd vissza a halom aljára.*

A képesség az egész játék során aktív.



Mayken de Ruyter

GÁLYA: HR.MRS DE DRIE NORNEN

*A gályája legfeljebb 2 mezőt mozog-
hat 3 helyett, de a támadása hatótávja
3 mező 1 helyett*

A képesség az egész játék során aktív.



Anna Peeters

GÁLYA: HR.MRS LEVIATHAN

A gályája nem mozgatható

A képesség az egész játék során aktív.
Gályája nem mozgatható másik játékos ál-
tal, se bónusszal, se kapitány képességgel.



Lijsbet Hein

GÁLYA: HR. MRS WALKURE

3 csillagbors magért 2 matrózt bérelhetsz

A képesség az egész játék során aktív.



NAPFORDULÓ JELZŐK ÉS AZOK KÜLÖNLEGES HATÁSAI

A Napforduló kiegészítőben minden új nemzetnek van új, saját jelzője. Ezek csak a sajátjaik, és segítségükkel olyan új akciókat hajthatnak végre, amik korábban lehetetlenek voltak.



*Szirtkert
jelző*



*Asztrolábium
jelző*



*Csipke
jelző*

A NAPFORDULÓ JELZŐK 3 TÍPUSA

Az ottomán kalózok és a szirtkert jelzők:

A gályájuk által elfoglalt mezőre lehelyezett szirtkert jelzővel a nemzetük képes blokkolni az égi ösvényeket.

A portugál feltalálók és az asztrolábium jelzők:

A portugálok minden hajó által használható mezővé változtathatják a szingularitás mezőket egy asztrolábium jelző lehelyezésével.

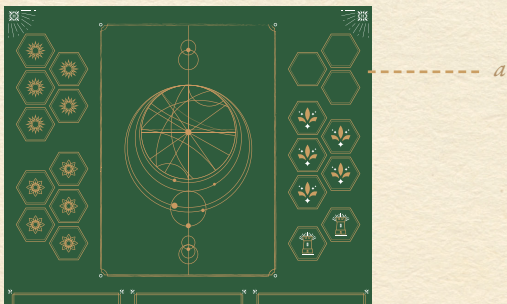
A holland kormányzók és a csipke jelzők:

A csipke jelzőkkel a hollandusok matrózokat bérelhetnek, fregattokat és erődöket építhetnek vagy akár plánetákat is szerezhhetnek.

NAPFORDULÓ JELZŐK KIVÁLASZTÁSA

Ha egy játékos az ottomán, a portugál vagy a holland nemzetet választja, a játék előkészítése és a matrózok kiválasztása során adott számú napforduló jelzőt vehet magához, és abból gazdálkodhat a játék végéig.

A játékos **0-3 db jelzőt** választhat, amiket a játékos táblája bónusz mezőire kell helyeznie (1. ábra, a).



1. ábra

A játék során nem tudsz majd további napforduló jelzőket szerezni.

Megjegyzés: Mivel a napforduló jelzők a játékos tábla bónusz mezőit foglalják el, nem fogsz tudni bónuszjelzőket szerezni, ha nincs elég szabad helyed hozzá.

A NAPFORDULÓ JELZŐK HASZNÁLATA

A játékosok a megfelelő matróz kijátszásával („csillagász” az ottomán-, „gépész” a portugál- és „kötelékparancsnok” a holland nemzetnél) használhatnak fel egy napforduló jelzőt, és így egy bónuszmező is felszabadul a játékos táblájukon. Adott napforduló jelző által nyújtott akció részleteiért lásd a Matrózok képességeinek magyarázata részt, minden nemzetnél külön-külön.

Csapat mód esetén: A két játékos nem fejenként, hanem a nemzetük összesen birtokolhat 3 napforduló jelzőt, így az megoszlik köztük.



A MATRÓZOK KÉPESSÉGEINEK MAGYARÁZATA

A matrózzal végrehajtható akció annak kártyáján van feltüntetve. Alább részletezzük az új nemzetek matrózainak képességeit a pontosabb megértés érdekében:

OSMANLI DONANMASI



Janicsár

Átállít 1 matrózt a te oldaladra – húzz egy matrózkártyát egy ellenfeled kezben tartott lapjai közül

Húzz egy véletlenszerű matrózkártyát egy ellenfeled kezben tartott lapjai közül. Ezt a lapot akár már ugyanabban a fordulóban ki is játszhatod.

Némely matróz lehet hogy nem lesz használható a nemzeted számára.



Csillagász

Lehelyezhetsz egy szirtkert jelzőt

A gallya által elfoglalt mezőre lehelyezhető szirtkert jelző megakadályozza az égi ösvényen való áthaladást. A jelző csak az ellenséges hajók áthaladását blokkolja.

- * A szirtkert jelző támadással elpusztítható.
- * A jelző nem helyezhető le a Szélrózsára.

MARINHA DE GUERRA PORTUGUESA



Vitorlamester

Megállás nélkül áthaladhatsz egy hajó vagy erőd által elfoglalt mezőn

A képesség kijátszásával nem állhatsz meg egy hajó, erőd vagy szirtkert jelző által elfoglalt mezőn.



Gépezs

Lehelyezhetsz egy asztrolábium jelzőt

Lehelyezhetsz egy szingularitás mezőre egy

asztrolábium jelzõt, a gályádtól való távolságától függetlenül. Az asztrolábium jelzőnek köszönhetően át lehet haladni a szingularitáson, a jelző szimpla mezőnek számít, és a játék összes hajója használhatja. Az asztrolábiumot egy hajótámadás elpusztíthatja.

KONINKLIJKE MARINE



Szabotör

Egy ellenfelednek el kell dobnia egy általa választott bónuszjelzõt

Ez a matróz csak akkor játszható ki, ha a választott ellenfelednek van bónusz- vagy napforduló jelzője.



Ügyeletes tiszt

Megnövelheted egy fregatt mozgását 1-el 1 körig

A fregatt mozgatása előtt többször is kijátszhatsz egy ilyen lapot (legfeljebb 7 mezővel lehet megnövelni a mozgást).



Kötélékparancsnok

Kijátszhatsz egy csipke jelzõt

- * Az építés fázis során beválthatsz 1 csipke jelzõt 1 matrózra, 1 fregatra vagy 1 erõdre.
- * A játékos 3 csipke jelző elköltésével azt a planétát is meghódíthatja, amin a gályája tartózkodik (3 kötélekparancsnok kijátszása szükséges).



