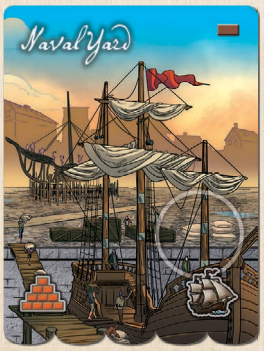
ENDEAVOR
AGE OF EXPANSION

Az **Endeavor: A terjeszkedés kora** nem változtatott *A vitorlázás korá*ban megszeretett sima játékmeneten, miközben vadonatúj stratégiai élményt nyújt. A 49 darabos csereépület-készlet, a 7 új gyarmatkártya, és az újító történelmi hangsúly-szempontok, új lehetőségeket nyitnak meg az interakcióhoz és sikerhez, miközben alig kell új szabályokat megtanulni. Készüljetek fel egy teljesen új kalandra!

TARTOZÉKOK

49 épületlapka
Minden lapka elején ott van az új épület *A terjeszkedés korá*hoz, a hátoldalán pedig az eredeti épület *A vitorlázás korá*hoz. Meg fogod ismerni *A terjeszkedés kora* épületeit a **fehér cím** és az **alkonyati égbolt** alapján. *A vitorlázás korá*hoz tartozó épületeken kék égbolt és sötét cím látható.

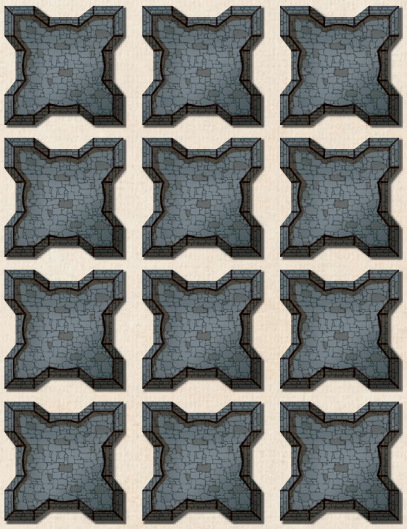
A kiegészítő tartalmaz egy Game Trayz épülettartót, amiben az épületeidet szétválogatva tarthatod. Az új épületek szétválogatása a tartóba ugyanúgy történik, mint az alapjátéknál.



Példa *A terjeszkedés kora* épületeire

Példa *A vitorlázás kora* épületre

30 erődítményjelző



37 gyarmatkártya
Teljesen új paklik Európának és a hat régiónak.

3 (történelmi) hangsúlylapka
Kétoldalú, 6 különböző játéklehetőséggel.

4 sávtoldó
Néhány további ezekből, arra az esetre, ha már nem férsz el a birodalomlapodon.

Fordította: Hipszki László
2020.07 - v1.0

ELŐKÉSZÍTÉS

Végezzétek el az *Endeavor: A vitorlázás korának* szokásos előkészítését. Válasszátok ki, hogy *A terjeszkedés korának* milyen moduljait (*épületeket, kártyákat, és/vagy* (*történelmi*) *hangsúlyt*) szeretnétek használni a játékban. Használhatjátok akár mindet, vagy csak amihez épp kedvetek van!

MELYIK ÉPÜLETKÉSZLETET?

A terjeszkedés kora épületeinek használatához, cseréljétek le az alapkészlet összes épületét (kivéve a kezdőépületeket). **Csak** az új épületeket használjátok; ne keverjétek össze azokat. Az új épületek legtöbb tulajdonsága ismerős lesz az alapjátékból; az újabb fogalmakat (*kereskedelem* (*Trade*), *megerősítés* (*Fortify*), *besorozás* (*Conscription*) és *mozgósítás* (*Mobilization*) a 3. oldalon részletezzük.

- *Amikor összekeveritek a hét 5. szintű épületet, hogy kiválasszátok közülük azt a hármat, amit ebben a játékban használni fogtok, nézzetek félre, és véletlenszerűen válasszatok ki hármat - mivel az új épületek hátoldalán **A vitorlázás korának** épületei vannak, amelyek "azonosíthatják" azokat.*

MELYIK KÁRTYAPAKLIKAT?

A terjeszkedés kora kártyák használatához, cseréljétek ki az alapkészlet hat **régiópakliját** és az **Európa-paklit** *A terjeszkedés kora* új kártyáira

***A terjeszkedés korának** kártyái egész készletként lettek kiegyensúlyozva, de akár az eredeti régiópaklik és/vagy Európa-pakli néhány kártyáját is megtarthatjátok, ha azt szeretnétek. Még azt is megtehetitek, hogy csak **A terjeszkedés kora** paklijainak néhány előre meghatározott **kártyáját** használjátok (például csak a paklik 2-es értékű kártyáit).*

Az új kártyapaklikat a 4-6. oldalon részletezzük. Tartsátok meg az alapjátékból a rabszolgapaklit és a kormányzókártyákat. A kártyapaklikat a megszokott módon készítsétek elő.

DÖNTSÉTEK EL, HOGY HASZNÁLTOK-E (TÖRTÉNELMI) HANGSÚLYT VAGY SEM

Ha szeretnétek használni a hangsúly szempontot, az a rabszolgapakli felállítását fogja befolyásolni. Használjátok *A vitorlázás korának* rabszolgakártyáit, de **ne** rakjátok azokat a táblán ennek fenntartott helyre. Helyette rakjátok szét egyesével, képpel felfelé a tábla mellé az európai dobópakliba. A játékosok húzhatnak rabszolgakártyákat a dobópakliból a megszokott szabályok - az európai jelenlétük - alapján, de **nem** kell sorrendben felhúzniuk azokat.

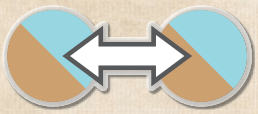
Például, felhúzhatjátok a 4-es rabszolgakártyát akkor is - ha van elegendő jelenlétetek -, ha az 1-es, 2-es és a 3-as is még ott van. A rabszolgakártyákat minden más tekintetben ugyanúgy kell kezelni, mint az alapjátékban.

Válasszatok 1 hangsúlylapkát, amit használni fogtok a játék során, a többit rakjátok vissza a dobozba. *Minden hangsúlylapka mutatja (a jobb felső sarokban), hány fős játékokhoz megfelelő.*

Helyezzétek a kiválasztott lapkát a táblára a rabszolgapakli helyére. A hangsúlylapkák működésének részleteiről a 7. oldalon olvashattok.

ÚJ FOGALMAK A TERJESZKEDÉS KORÁBAN

A terjeszkedés kora egy teljesen új épület-piaccal érkezik, ami egészen más stratégiai élményt valósít meg, a már ismert szabályokat felhasználja. Az épületeken lévő akciók nagy része már ismerős, de van néhány új fogalom, amit meg kell tanulni:

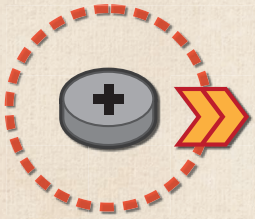


KERESKEDELEM (TRADE)

Cseréld ki a birodalomlapodon lévő **egyik** kereskedelemjelződet (*bármilyen színűt vagy szimbólumút*), a táblán **bárhol** lévő másik kereskedelemjelzőre (*bármilyen színűre vagy szimbólumúra*). Ne felejtsd el csökkenteni a megfelelő tulajdonságod, ha egy tulajdonságjelződet vesztetted el.

MEGERŐSÍTÉS (FORTIFY)

Helyezz a készletből egy **erődítményjelzőt** az egyik általad ellenőrzött város lakosságkorongja alá. Bárki, aki támadást hajt végre az erődített városod ellen, a szokásos **1 veszteség helyett 2-őt szenved el**. Amikor egy erődített várost megtámadtak, az erődítmény visszakerül a készletbe.



BESOROZÁS ÉS MOZGÓSÍTÁS (CONSCRIPTION & MOBILIZATION)

Ez a két fogalom együtt működik, hogy több lakosságot biztosítson a számodra, amelyet a szokásosnál gyorsabban tudsz játékba hozni..

BESOROZÁS (CONSCRIPTION)

A növekedésfázis során, amikor amikor megkapod a lakosságot, kapsz még 1 korongot a készletedből (*egy "besorozottat"*) az épületeiden lévő minden **üres besorozás hely** után. Ez minden körben megtörténik a normális lakosság-növekedésen **felül**.

MOZGÓSÍTÁS (MOBILIZATION)

A fordulódban az akciófázis során **azonnal, miután egy épület vagy akciójelző által biztosított összes akciót elvégezted**, mozgósíthatod egy besorozottadat, hogy megkapd az épületén leírt bónusz-akciót.

- Egy szokásos módon aktivált akcióhoz való hozzáadás az **egyetlen** módja egy besorozott mozgósításának. Saját magát nem aktiválhatja. Amikor egy besorozottat mozgósítottak, az akcióját végre **kell** hajtani.
- Mozgósításkor a besorozott maga kerül fel jelzőként a térképre (*például, ha a mozgósítás egy elfoglalás akció volt, akkor a besorozott kerül a városba*). Amikor egy besorozottal **támadtok, a veszteséget ugyanúgy elveszítitek** a kikötőtökből.
- **Nem lehet** több mozgósítást összefűzni. Egy mozgósítás csak egy szokásos módon aktivált akcióhoz csatolható.
- Ha egy két akciót biztosító épület aktiválása után mozgósítotok (*mint a **Royal Navy** vagy **Fort***), a mozgósítás az épület **mindkét** akciójának végrehajtása után történik meg.

*Például, aktiváltad a **Royal Navy**-t egy korongod ráhelyezésével. A szokásos módon - a kikötődben lévő korongokat használva - végrehajtottad az általa biztosított hajózás és támadás akciókat. Éppen van egy indulásra kész besorozottad a **Naval Academy**-n. Mozgósítod is, hogy végrehajtsa a hajózás akcióját, magát a besorozott korongját mozgatva a táblára*

ÚJ KÁRTYÁK ÉS HATÁSAI

A terjeszkedés kora 7 új kártyapaklit tartalmaz, amivel lecserélhetők *A vitorlázás korá*ban lévők; mind a 6 régióé és Európáé. Tartsátok meg a rabszolga- és kormányzókártyákat az alapjátékból, de a többi pakli közül kívánságotok szerint cseréljétek le bármelyiket az új paklikra. Mindegyik kártya új és érdekes szimbólum-elosztással rendelkezik. Sok kártyának új hatásai is vannak, amelyeket itt magyarázunk el.

A kártyák eldobás úgy működik, mint az alapjátékban; a kormányzókártyák kikerülnek a játékból, a rabszolgakártyák negatív pontot érve megmaradnak, az összes többi kártya egy dobópakliba kerül Európa közelébe, ahonnan újra fel lehet húzni azokat. Ha valamelyik különleges hatással rendelkező kártya eldobásra kerül a dobópakliba, annak hatása **ismét** aktiválódik, ha a kártyát később újra felhúzzák a dobópakliból.

Ha bármelyik olyan kártya kerül eldobásra, amin voltak bármilyen fajtájú **jelzők** vagy jelölők, azokat is el kell dobni. Ha bármelyik olyan kártya kerül eldobásra, amin (vagy ami alatt) voltak **más kártyák** is, azok a további kártyák is szintén a szokásos helyükre kerülnek.

KERESKEDŐFLOTTÁK

Ezek minden régiópakli **1-es értékű** kártyáin találhatók meg. Rárakhatsz egy másik kártyát a kereskedőflottára, mindkét kártya szimbólumait láthatóan tartva. Mindkét kártya összes ikonja játékban van. Ez a kétkártyás halom a kézlimit szempontjából egy kártyának számít. Nem rakhatsz egy másik kereskedőflottát egy kereskedőflottára. Miután rákerült, a rárakott kártyát nem lehet eltávolítani.

- Ha eldobják, az egymáson lévő két kártyát ugyanakkor kell eldobni, és a kártyák összes szimbóluma elveszik. Eldobáskor a kártyák szétválnak és mindkét kártya a megfelelő dobóhelyére kerül.
- Ha egy rabszolgakártya lett egy kereskedőflottára rakva, és a *rabszolgaságot eltörölték*, **mindkét** kártya elveszik. A rabszolgakártya képpel lefelé a játékos birodalomlapja mellé, a kereskedőflotta pedig az Európa melletti dobópakliba kerül.

Például, ha nálad van India 1-es kereskedőflottája, és később megszerzed Afrika 4-es kártyáját, rárakhatod az új kártyát a kereskedőflottára. A kártyák véglegesen összekapcsolódtak és mind a 7 szimbólumuk játékban van.

Ha bármikor eldobod ezt a halmot, a kártyák szétválnak a dobópakliban és elveszíted mind a 7 szimbólumot.

TÁMOGATÁSOK

Ezek minden régiópakli **2-es értékű** kártyáin találhatók meg. Amikor felhúzol egy támogatáskártyát, azonnal végrehajthatsz egy kifizetés akciót az egyik olyan tengerparti épületeden, amelyen ugyanaz a szimbólum látható, mint a támogatáskártyádon.

- Nem probléma, ha az épület további akciókat is biztosít, amíg látható rajta legalább egy olyan szimbólum is, mint a támogatáskártyádon.
- Ha nincsen a támogatáskártya szimbólumával azonos, korongot tartalmazó épületed a támogatáskártya felhúzásakor, akkor a támogatásnak nem lesz hatása.

ÚJ 5-ÖS ÉRTÉKŰ RÉGIÓKÁRTYÁK

A terjeszkedés korában minden régió 5-ös értékű kártyájának egyedi hatásai és pontozási lehetőségei vannak, amiket itt részletezünk.

Afrika: Rosette-i kő (Rosetta Stone)

A Rosette-i követ 1799-ben fedezték fel a Nílus torkolatvidékének közelében. A kő szerepet játszott az ősi hieroglifák megfejtésében; szövege három nyelven tartalmazott egyetlen rendeletet - démotikus írással, ókori görög nyelven és egyiptomi hieroglifákkal. A kő a mai napig is az egyik legfontosabb nyelvészeti felfedezés.

Fordulónként egyszer, amikor megszokott módon aktiválsz egy **épületet** (*nem egy akciójelzőt*), elvégezheted a négy alapakció egyikét (*elfoglalás, támadás, hajózás vagy gyarmatosítás*) az épületen lévő akció **helyett**.

- Ha egy több akcióval rendelkező épületet aktiválsz, ezt a hatást csak az **egyik** akcióra alkalmazhatod.
- **Nem** alkalmazhatod ezt a hatást mozgósításra, mivel a mozgósítás nem épület-aktiválás.

Karib-térség: Az indiai flotta (Flota des Indias)

A Spanyol Birodalom kialakította a kincsesflotta-rendszert, amivel nemesfémeket és más árukat juttattak vissza az új világból Spanyolországba. Habár a flották a többi nemzet szemében gazdag célpontnak számítottak, csak egy flottát sikerült elfogni, méghozzá Hollandiának, 1628-ban a Matanzas-öböli csatában.

Felhúzásakor, vegyél el legfeljebb 5 véletlenszerűen választott akciójelzőt az eldobottak közül, és rakd erre a kártyára. A fordulójukban, a többi játékos levehet jelzőket erről a kártyáról, egy támadás akció végrehajtásával.

- Ez nem úgy történik, mint egy normál támadás. A játékos egyszerűen aktivál egy támadás szimbólumos épületet vagy elköl egy támadás szimbólumos akciójelzőt, majd elveszi az általa választott jelzőt erről a kártyáról és a kikötőjére helyezi, további költségek megfizetése nélkül.

A végső pontozás során kapsz 1 dicsőséget minden ezen a kártyán maradt akciójelző után.

Távol-Kelet: Dejima kikötője (Port of Dejima)

Japán 1634-ben építette fel a mesterséges Dejima-szigetet a nagaszaki-öbölben. A céljuk az volt, hogy megakadályozzák a külföldieket abban, hogy Japán földjére lépjenek, miközben a kereskedelmet továbbra is lehetővé teszi. Több mint 200 évig, Dejima volt az egyedüli kereskedelmi kapcsolat Japán és a külvilág között.

Minden forduló dobásfázisa során, félrerakhatsz egy kártyát képpel lefelé ez alá a kártya alá ahelyett, hogy a megszokott módon eldobnád azt. Csak egy kártyát lehet ide félrerakni.

- A félrerakott kártya **nem** számolódik hozzá a tulajdonságsávodhoz.
- A dobásfázis alatt szabadon átrendezheted az összes kártyádat, így a félrerakott kártyád is.

A végső pontozás során, kapsz 1-1 dicsőséget minden **típusú** szimbólumért, amelyek a félrerakott kártyán megtalálhatók.

India: Az indiai társaság (Company Raj)

1757-ben a magántulajdonban lévő Kelet-India Társaság gyakorolta az uralmat India nagy része felett. Hatalma csúcsán közvetlen kormányzati ellenőrzést gyakorolt területén, létrehozva saját katonai és bírói testületét. A korrupció nagyban hozzájárult ahhoz, hogy 1858-ban a Társaság uralma véget ért.

Ezt a kártyát egy kormányzóhelyen is lehet tartani.

Amikor felhúzod ezt a kártyát, azonnal vegyél el egy elköltött akciójelzőt (*a rendelkezésre állókból, a választásod szerint*) a dobottak közül, és rakd azt a kikötődbe.

Észak-Amerika: A függetlenség kikiáltása (Declaration of Independence)

1776 július 4-én a pennsylvaniai State House-ban, 13 gyarmat írta alá a Függetlenségi Nyilatkozatot, amiben kinyilatkoztatták, hogy hadban állnak a Brit Királysággal. Ez volt az első lépés az Amerikai Egyesült Államok megalapítása felé.

Amikor felhúzod ezt a kártyát, azonnal távolítsd el az összes korongodat az európai városokból, és rakd azokat vissza a készletedbe. Vegyél el három erődítményt a készletből és rakd rá azokat erre a kártyára.

Amikor bármelyik játékos megtámadja az egyik észak-amerikai városodat, elköltheted az egyik erődítményt közülük, hogy "elhárítsa" a támadást; a támadó nem szenved veszteséget és nem is cseréli le a korongodat, mivel a város a tiéd marad.

A végső pontozás során, kapsz 2-2 dicsőséget mindegyik, ezen a kártyán maradt erődítmény után.

Dél-Amerika: Konkvisztádorok (Conquistadors)

A konkvisztádorok spanyol és portugál származású katonák voltak, akik európai taktikákat és fegyvereket használtak az Inka Birodalomon és azon is átívelő pusztító hódításaik során. Az általuk hordozott idegen betegségek végigsöpörtek a kontinensen és elpusztították az őshonos lakosságot.

Amikor felhúzod ezt a kártyát (*és az* ***összes*** *későbbi növekedésfázisban, ha üres*), rakj 1 korongot a készletedből a kártya besorozás-helyére. Egy a kártyán lévő besorozott mozgósítható a normál mozgósítás szabályok szerint, de támadni **csak** Dél-Amerikában lehet vele.

A végső pontozás során, kapsz 4 dicsőséget, de vonj ki belőle 1 dicsőséget minden játékos után, aki legalább egy várost ellenőriz Dél-Amerikában.

ÚJ EURÓPA-KÁRTYÁK

A terjeszkedés kora Európa-paklija 7 kártyát tartalmaz, és mindegyiknek új hatása van, ami felhúzáskor aktiválódik!

0: Királyi szabadságlevelek (Crown Charters)

Elismerve a magántulajdonban lévő társaságok azon képességét, hogy képesek távoli előőrsök alapítására, a brit korona királyi szabadságleveleket állított ki, amelyek egyes régiókban kereskedelmi monopóliumokat, Angliának pedig globális befolyást biztosítottak.

Kezeld ezt a kártyát ugyanúgy, és használd ugyanazokat szabályokat, mint egy kereskedőflotta-kártyánál (*lásd: 4. oldal*), kivéve, hogy csak egy kormányzókártya (*vagy olyan kártya, amit egy kormányzóhelyen lehet tartani*) csatolható ehhez a kártyához.

1: Öröklés (Succession)

A királyságok és birodalmak hosszú távú dinasztiákat alkotva, bonyolult öröklési szabályokat alakítottak ki, hogy biztosítsák, a hatalom azoknak a kezében maradjon, akik eleve birtokolják azt.

Ezt a kártyát egy kormányzóhelyen is lehet tartani.

Azonnal kapsz 1 korongot a kikötődbe a készletedből, amikor felhúzod.

2: Pestis (Great Plague)

Az 1665-ös londoni nagy pestisjárvány volt az utolsó nagy kitörése a bubópestisnek. 300 éven keresztül dühöngött Európában és Ázsiában, megölve körülbelül 75-200 millió embert ebben az időszakban.

Minden játékos azonnal elveszít egy korongot a kikötőjéből. Azon játékosoknak, akiknek nincsen korongjuk a kikötőjükben, ehelyett az egyik épületükről kell levenniük egy korongot. Ha egy játékosnak nincs ilyen korongja sem, nem szenved el semmiféle veszteséget.

3: Házassági szövetség (Marriage Alliance)

Európa nagy családjai időnként kölcsönösen előnyökért házasság útján kapcsolják egymáshoz házaikat.

Amikor felhúzod ezt a kártyát, válaszd ki bármelyik két játékost (*egyikük akár te magad is lehetsz*), és rakj 1 korongot a készletükből erre a kártyára. Ez a két játékos nem támadhatja meg egymás **európai városait** (*de az Európában lévő flottákat és a máshol lévő városokat igen*), amíg a házassági szövetség érvényben marad. Ha ezt a kártyát bármikor eldobják, a házassági szövetség felbomlik és a korongok visszakerülnek a tulajdonosaik készletébe.

4: Az utrecht-i béke (The Peace of Utrecht)

Ez az 1715-ben aláírt békeszerződés-sorozat a spanyol örökösödési háború körüli keserű küzdelmet oldotta fel, létrehozva egy olyan hatalmi egyensúlyt Európában, ahol egyik nemzet sem emelkedhet fel annyira, hogy a többiek felett uralkodhasson.

Amikor felhúzod ezt a kártyát, minden játékos, akinek Európában van legalább egy erődítetlen városa (*kezdve az aktív játékossal és az óramutató járása szerint folytatva*), megerősítheti az egyik európai városát egy erődítménnyel a készletből.

5: Himlőoltás (Smallpox Vaccine)

Az Afrikában és Kínában kifejlesztett technikákra építve, az első modern oltás az 1700-as évek közepén milliók életét mentette meg, világszerte megnövelte a várható élettartamot és végül a betegség felszámolását eredményezte.

Amikor felhúzod ezt a kártyát, azonnal kapsz 1 korongot a készletedből a kikötődbe.

Majd (*kezdve az aktív játékossal és az óramutató járása szerint folytatva*), minden játékos elköltheti 1 vagyonjelzőt (*és lecsökkenti vagyonsávját 1-el*), hogy kapjon 2 korongot a készletéből a kikötőjébe.

6: A rabszolgaság eltörlése (Abolition of Slavery)

A rabszolgaság eltörlése különböző helyekre különböző időszakokban érkezett meg és változó eredménnyel. Például a Brit Birodalom saját területén 1807-ben eltörölte az Atlanti-rabszolgakereskedelmet, míg a rabszolgaság maga a kolóniákon még évtizedekig megmaradt. A szörnyű gyakorlat erodálódása a 19. században gyorsult fel.

A rabszolgaság eltörlése a normál szabályokat követve történik meg.

HANGSÚLYLAPKÁK

A hangsúlylapkák új lehetőségeket adnak a játékosoknak arra, hogy jelenlétet szerezzenek egy még versenyszelleműbb Európában, valamint mindegyikük más előnyöket és pontszerző utakat tartogat. Minden játékban csak 1 hangsúlylapkát fogtok használni. Amikor egy akciót arra használsz, hogy korongokat helyezz egy hangsúlylapkára, azt a szimbólumhoz társított normál akció **helyett** teszed. A hangsúlylapkán lévő korongok **beleszámítanak** az európai jelenlétedbe.

A játék végén a hangsúlylapka kerül először lepontozásra, még a gyarmati lehetőségek és a normál pontozás előtt.

Amikor lehelyezel egy korongot egy ilyen jelölésű helyre, azonnal kapsz 1 korongot a készletedből a kikötődbe.

A végső pontozás során, 1, vagy 3 dicsőséget kapsz a lapkán általad elfoglalt helyek alapján. Egy dicsőséget kapsz, ha elfoglalod a dicsőségszimbólumos kereskedelmi útvonal valamelyik végét, 3-at, ha mindkettőt.

TENGERI FÖLÉNY

Használhatsz egy **hajózás** akciót arra, hogy egy korongot a kikötődből lehelyezz a lapka bármelyik üres körébe.

Valamint, a saját fordulódban **mielőtt cselekednél**, átmozgathatod az egyik saját korongodat a lapka alsó részéből bármelyik megnyitott régió **nyílt tengeri** zónájába.

A végső pontozás során, a lapkán legtöbb koronggal rendelkező játékos(*ok*) kap(nak) 2 dicsőséget. A második legtöbb koronggal rendelkező játékos(*vok*) 1 dicsőséget kap(nak). Azok a játékosok, akik a lapka felső részén lévő helyeket ellenőrzik, a jelzett dicsőséget fogják megkapni.

KATONAI FELÉPÍTÉS

Használhatsz egy **elfoglalás** akciót arra, hogy egy korongot a kikötődből lehelyezz a lapka bármelyik üres körébe.

Valamint, a saját fordulódban, amikor **támadsz** (*bárhol a világon*), eldobhatod az egyik saját korongodat a lapka alsó részéből a veszteségedre.

A végső pontozás során, a lapkán legtöbb koronggal rendelkező játékos(*ok*) kap(nak) 2 dicsőséget. A második legtöbb koronggal rendelkező játékos(*ok*) 1 dicsőséget kap(nak). Azok a játékosok, akik a lapka felső részén lévő helyeket ellenőrzik, a jelzett dicsőséget fogják megkapni.

POLITIKAI MEGÁLLAPODÁS

Használhatsz egy **gyarmatosítás** akciót arra, hogy egy korongot a kikötődből lehelyezz a lapka bármelyik üres körébe.

Mindegyik hely a négy tulajdonság egyikéhez van társítva. A végső pontozás során, ha te ellenőrzöl a lapkán egy helyet, annál a tulajdonságnál nem kell a tulajdonságjelződet lecsúsztatnod; annyi pontot fogsz kapni ennél a tulajdonságnál, mint a jelző helyén lévő érték. Azok a játékosok, akik a lapkán lévő helyeket ellenőrzik, a jelzés szerint meg fogják kapni a dicsőséget is.

VÁLTOZÓ SZÖVETSÉGEK

Használhatsz egy **gyarmatosítás** akciót arra, hogy egy korongot a kikötődből lehelyezz a lapka valamelyik szövetség-dobozára (*narancsba vagy zöldbe*). **Lehet** több korongod egy szövetségben. **Nem lehet** egyszerre mindkét szövetségben korongod; el kell dobnod az összes korongodat az egyik szövetségből a készletedbe, ha a másikba szeretnél lerakni egyet. Egy szövetségből más módon nem lehet korongokat eltávolítani.

Nem támadhatod meg semelyik játékos **európai városát** (*de az Európában lévő **flottákat** és a **máshol lévő városokat** igen*), ha a játékosnak van akár egy korongja is ugyanabban a szövetségben, amiben te is vagy.

A végső pontozás során, vizsgáljátok meg, melyik *szövetség győzött*. Az, amelyiknek összesített jelenléte magasabb Európában (*beleértve a flottákat, városokat és a szövetség-dobozokat*). A győztes szövetség minden tagja kap 4-4 dicsőséget a szövetség-dobozban lévő saját korongjai után.

RENDKÍVÜLI ÉPÜLETEK

Az alapjáték és a kiegészítő legtöbb épülete az ismerős tulajdonságok és akciók kombinációjával rendelkezik.
Azonban van két speciális épület, amelyek további tisztázást igényelnek.

VÁSÁRTÉR (FAIRGROUND)

Amikor kártyahúzásra használod a vásárteret, tekintsd úgy a felhúzott kártyát, mintha a felhúzott kártyán lévő gyarmatosításérték 1-el alacsonyabb lenne, mint valójában.

FELLEGVÁR (CITADEL)

A játék végén, kapsz 1-1 dicsőséget az épületeiden lévő összes erődítmény-szimbólum után, beleértve azt a kettőt is, amik magán a fellegváron vannak

TANÁCSOK ÉS STRATÉGIA

A terjeszkedés kora nem csupán egy okos szójáték; azt is leírja, hogy az új elemek milyen hatással vannak a játékra. Míg az eredeti *A vitorlázás kora* gyakran egy küszködés volt a siker megtalálása érdekében, *A terjeszkedés korá*nak majdnem minden új funkciója segíti a játékosok gyorsabb terjeszkedését és sikerét. Előfordulhat, hogy úgy találjátok, az igazi kihívást a gyorsuló sikeretek legjobb kezelése jelenti majd.
A régiópaklikban lévő kereskedőflották azt jelentik, hogy több kártyátok lehet, mint ezelőtt; próbáljatok meg értékesebb kártyát hozzájuk csatolni, egy olyan gyengébb helyett, amitől később inkább már szabadulnál. A támogatáskártyák talán némileg gyengének tűnnek, de segítségükkel jó kombókat tudsz összehozni, amikkel tovább bővítheted a fordulódat.
Figyeljetek nagyon a hangsúlylapkákra, amikor kidolgozzátok stratégiátokat, hiszen különféle előnyöket és pontozási lehetőségeket kínálnak.
Az épületekkel a lehetőségek teljesen új világa nyílik meg. Fedezzetek fel különféle épület-kombinációkat, hogy lássátok, melyek a legjobbak számotokra. Ezzel az új készlettel rengeteg kártya húzható, és a besorozás és mozgósítás miatt több dolgot tudsz megtenni, rövidebb idő alatt. Építsetek egy hidat (*bridge*)... szeretni fogjátok a kereskedelem hatalmát, miután belekóstoltatok! A gyár (*factory*) segítségével gyorsan az iparsáv végén találhatjátok magatokat, ha a magas szintű épületek elérése a célotok. Ne feledjétek, hogy az erődítmények nagyon hatásosan fogják visszaszorítani az ellenséges támadásokat, és meg fogják védeni értékes városaidat és kereskedelmi útvonalaidat!

KÉSZÍTŐK

Kiegészítő tervezés és fejlesztés: Jarratt Gray

Eredeti Endeavor tervezés: Carl de Visser és Jarratt Gray

Fejlesztés: Burnt Island Games és Grand Gamers Guild

Grafikai tervezés és szabálykönyv-fejlesztés: Josh Cappel

Illusztráció: Oliver Borges és Vicinius Townsend

Dobozbelső tervezés: Noah Adelman, Game Trayz

Jarratt szeretne köszönetet mondani mindenkinek a szerdai és pénteki játékcsoportjaiban, ahogy a Games Artisans of New Zealand-nek is folyamatos támogatásukért, tanácsaikért és a tesztelésért.

A Burnt Island Games és Grand Gamers Guild szeretne köszönetet mondani a következő játékos-csoportoknak és személyeknek az értékes játéktesztelő visszajelzéseikért: The Brunch Club, Ypsilanti Ale House Gamers, Two B's in a Hive, Hervormde Gemeente Sliedrecht, Tuesday Night Game Group, Nollan, MadKenzie, Agile Gamers, Sun Young és Gun Young, No "U" Required, Steve és Carolyn, Pacific Privateers, JogaIME, Rich's Bitches, NST, Hat on a Hat, Nova Suecia, Barberton Boardgamers, Zodball, Whue Whuo Whue Whuo, L6's, League of Extraordinary Gentlemen, QLUHS, a Dunn-család, Jessica Rose, Callum Dowie, Jared Pinfold, Andrew Long, Andrew McCartney, Josh LeMon, Sean Jacquemain-nek minden írásáért és történelmi kutatásaiért, és természetesen az összes Kickstarter támogatónak, akik hatalmas lelkesedéssel bontottak vitorlát!

A Burnt Island Games és a Grand Gamers Guild közös kiadása

burntislandgames.com

grandgamersguild.com

©2020 minden jog fenntartva