



Colonial

Europe's Empires Overseas

2nd EDITION RULES

Szerző:

Christophe Pont

Illusztráció:

Maxime Estoppey

*'Lásd azokat a nagy, égő ültetvényeket
Halld a korbácsok csattanását
Szagold az édes magnóliavirágzást
Lásd a rabszolgahajók szellemeit*

*Igen, Isten a mennyországában van
És mi mind azt akarjuk, ami az övé
De a hatalom és kapzsiság és a korrupció csirája
Úgy tűnik mindenben ott van'*

– Bob Dylan, 'Blind Willie McTell'

TARTALOMJEGYZÉK

1. Játékelemek	3-6	14. Hódító (Conqueror)	20-21
2. Terminológia	7-8	15. Felfedező (Explorer)	22
3. Előkészületek	9	16. Bankár (Financier)	23
4. Forduló sorrend	10-11	17. Kormányzó (Governor)	24
5. Erőforrások ellenőrzése	12-13	18. Kalmár (Merchant)	25
6. Haladássáv	14-15	19. Hittérítő (Missionary)	26
7. Presztízis	16	20. Felkelő (Rebel)	26
8. Gyamatok	16	21. Tudós (Scientist)	27
9. Zavargás	17	22. Uralkodó (Sovereign)	28-29
10. Diplomácia	17	23. Kereskedő (Trader)	30
11. Speciális felfedezés szabályok	18	24. Alkirály (Viceroy)	31
12. Csere a játékosok közt	19	25. Játékvariációk	32-34
13. Nagykövet (Ambassador)	19	26. Stáblista	35



Bevezető

Minden játékos egy hatalmas európai nemzetet irányít, amelyik megpróbálja növelni a tengerentúli hódításait. A játék köreinek történelmi alapja megközelítőleg 30 évet ölel fel, a Colonial a reneszánsz és az ipari forradalom közti időszakot fedi le.

A játék célja

A játék célja olyan magas presztízsszint elérése, hogy a nemzeted stabil és meghatározó birodalom legyen.

Az első játékos, aki eléri a 10 presztízst (anélkül, hogy bármilyen adóssága lenne), az nyeri a játékot.

Átdolgozott szabályok

Az alap kiadástól eltérő szabályokat a következő szimbólummal jelöljük*: ✖

Megjegyezzük, hogy a következetesség miatt a szabály mindenütt hímnemű névmásokat használ.

* a fordító megjegyzése: én még külön sötétkéssel is megjelölöm az adott szakaszban a változásokat, ha csak a szakasz egyes részei változtak.

1 | Játékelemek

A játéktábla

A tábla egy térkép, ami területekre van osztva.


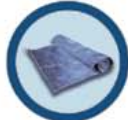

































A többségük jellemzője, hogy legalább egy erőforrás mutató jel (A) van rajta, néha több is.

- Egy 86 x 55 cm világtérkép
- 10 speciális hatoldalú kocka
- 6x 40 db 15 mm fajelző (mindnek 1 az értéke)
- 56 presztízsjelző
- 28 zavargásjelző/missziójelző
- 7 x 7 gyarmatjelző
- 24 x 5/10 értékű kartonjelző
- 5 virágzó város jelző
- 1 kezdőjátékos jelző
- 6 készlet 6 darabos karakterkártya pakli
- 5 nemzetkártya
- 6 játékos nemzetábra
- Egy szabályfüzet
- 200 matrica a nemzet variációhoz

Erőforrás mutatók

A

							
			Kína <i>Selyem</i>	India <i>Selyem</i>	Indokína <i>Selyem</i>		
							
			Kína <i>Ópium</i>	India <i>Ópium</i>			
							
			Kanada <i>Prém</i>	New England <i>Prém</i>	Vadnyugat <i>Prém</i>		
							
			Kelet-India <i>Fűszer</i>				
							
Barbary <i>só</i>	Egyiptom <i>Gyapot</i>	Levante <i>Finom szövet</i>	Arabia <i>Kávé</i>	Perzsia <i>Szőnyeg</i>	Kína <i>Porcelánedény</i>	Etiópia <i>Mezőgazdasági termék</i>	Dél-Afrika <i>Mezőgazdasági termék</i>
							
			New Spain <i>Arany</i>	Peru <i>Arany</i>	Nyugat-Afrika <i>Arany</i>		
							
			Nyugat-India <i>Dohány</i>	Brazília <i>Cukornád</i>	New France <i>Gyapot</i>		
							
			Kína <i>Tea</i>	India <i>Tea</i>			
							
			Ausztrália <i>Nemesfémek</i>	Kalifornia <i>Nemesfémek</i>	Guyana <i>Nemesfémek</i>	Japán <i>Nemesfémek</i>	La Plata <i>Nemesfémek</i>
							
			Angola <i>Rabszolgák</i>	Mozambik <i>Rabszolgák</i>	Nyugat-Afrika <i>Rabszolgák</i>		

10 féle erőforrás van a játékban. Csak az erőforrás külső szélé színének van jelentősége a játékban.

Szinte minden területen van egy vagy több Óslakos erő jel (B), ami megmutatja, hogy a helyi civilizációnak mekkora az ereje.

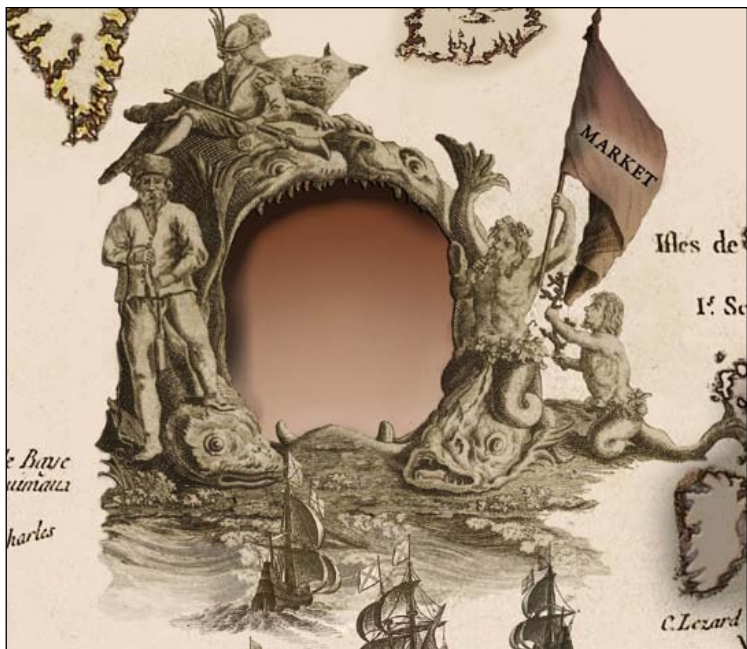


A területekhez egy 2 és 7 közti szám is tartozik, ami a felfedezés és feltárás nehézségi foka (C).

Levante, Barbary és Egyiptom nem rendelkezik nehézségi fokkal, mert ezek már a játék kezdetén fel vannak fedezve. A nehézség kapcsolódik a területek tényleges felfedezési dátumához.

A piacterület

A piac tárolja az árukat.



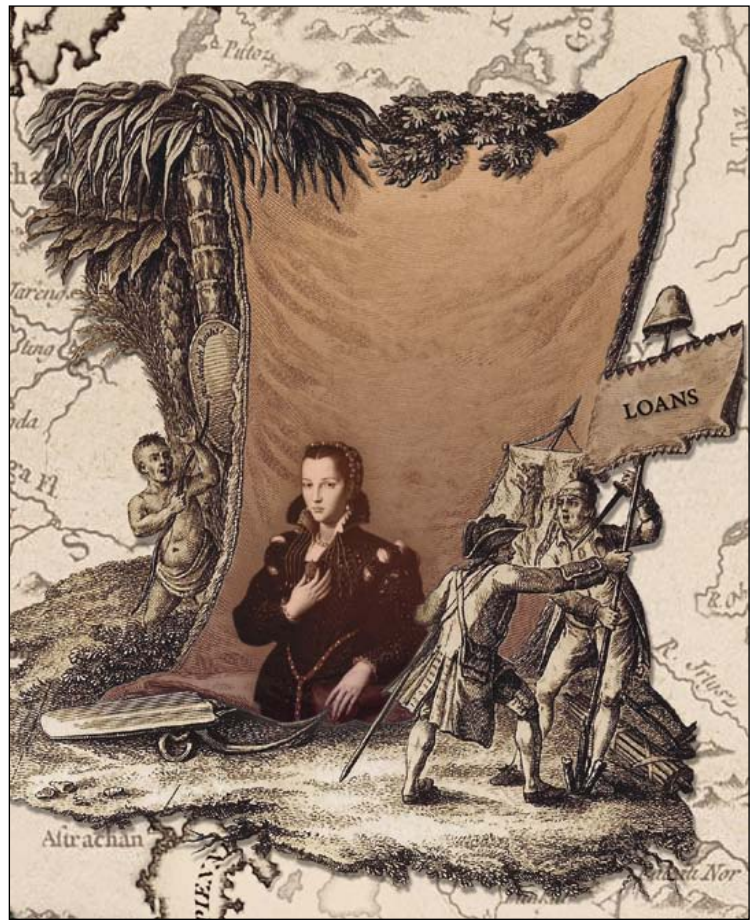
A Colonialban az árukat a kereskedelmi flották hozzák vissza az erőforrásoktól a piacra. Ott érhetőek el a gyártás és a kereskedelem számára.

B Óslakos erő

C Nehézség

A hitelkijelző

A hiteljelzőn korlátlan számú hitel fér el. Minden hitelt önálló és elkülönített kupacban kell tartani.



A játékos nemzettábla

Minden játékosnak van egy nemzettáblája. Középen a presztízssáv a presztízsek felhalmozására használandó. A kincstár sok akciónak a fókuszpontja. A kincstár feltöltését főként áruk eladásával vagy hitelfelvétellel teheted meg. A kincstár kiürítésének sok módja van. A tábla még egy kereskedelmi flotta és egy haditengerészet részt is tartalmaz.



2 | Terminológia

Szomszédos területek

Annak meghatározása, hogy két terület szomszédos-e vagy sem, legtöbbször nyilvánvaló. *Ahol nem, ott nyilakat tettünk a térképre.*



Jelzők

Jelző az általános neve a fa játékelemeknek. A nagyobb méretű kartonjelző értéke 5 az egyik oldalán, a másikon 10; a fajelzők értéke 1 minden játék helyzetben. A kincstárban a jelzők kincsnek számítanak. Árunak a piacon. Osztagnak számítanak a jelzők a haditengerészet területén, a kereskedelmi flotta területén, kereskedelmi flottának hívjuk.



Virágzó város jelzők



Kockák

A játék 10 különleges sikerkockát tartalmaz. A sikerkocka üres, leszámítva két oldalát, amin babér látható, ami a siker jele.



Felfedezett terület

A felfedezett terület olyan terület, amin már nincs presztízs (mert egy felfedező felvette vagy már a játék kezdetén sem volt rajta).

Felfedezettlen területek

A felfedezettlen terület olyan terület, ahol még van presztízsjelző.



Kezdőjátékos

Kezdőjátékos az, akinél a kezdőjátékos-jelző van.

Talon

A talon egy kényelmesen elérhető hely a játékban, ahol a játékos a fel nem használt, vagy elvesztett jelzőit tartja.

Presztízs

A presztízsjelző, röviden csak presztízs.



Zavargásjelző / missziójelző



3 | Játék előkészületek · ✘

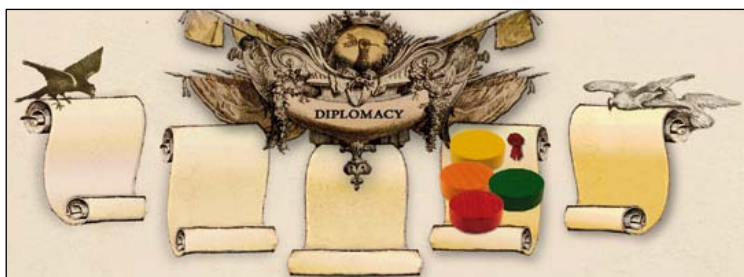
- Az előkészületek 2 és 3 játékos esetén mások. Ennek leírása ezen szabály végén található.
- Tegyetek 1 presztízst a térkép minden területére, Ausztráliára 2-t, Levantéra, Barbaryra, Egyiptomra pedig egyet sem!



- Tegyetek 2 presztízst az Amerika felfedezése helyre.
- Minden játékos hozza létre a talonját a saját színének jelzőiből, és vegye el a 6 karakterlapos pakliját.
- Mindenki vegyen el egy nemzettáblát, és tegyen 5 jelzőt a színéből a kincstárra, 2-t a kereskedelmi flottára, és 1-et a haditengerészetre!



- Minden játékos tegye 1-1 jelzőjét a 4 haladásváv első mezőjére, és a diplomáciasáv balról negyedik mezőjére!



- Válasszatok kezdőjátékost! Megkapja a kezdőjátékos-jelzőt, és 1 kincset el kell dobnia.

4 | Forduló sorrend ✖

Egy játékkördül 5 fázisra van osztva, ezekből az Endeavor fázis is 5 kört tartalmaz.

1. Endeavor
2. Kereskedelmi flották
3. Kezdőjátékos
4. Haditengerészet
5. Hitel kamat

Endeavor

Az Endeavour fázis a főfázis. A játékkártyák kerülnek végrehajtásra a karakterkártyák kijátszásával. 2 különböző karakter van egy kártyán, és 6 különböző kártya van.



Az Endeavour fázis során a játékosok egyszerre és titokban kiválasztanak 5 karakterkártyát, és maguk elé teszik egy vonalban, képpel lefelé, a sorozat balról jobbra tart (a sorrend számát). A ki nem választott kártyákat félre teszik.



Ha mindenki kiválasztotta a kártyáit, akkor egyszerre felfordítják az első kártyájuk, azaz a bal szélsőt. A kezdőjátékos a most már képpel felfelé fordított kártyája 2 karakterének egyikét használja. Ezután a tőle balra ülő játékos tesz így, majd sorban a többiek, amíg mindenki ki nem játssza egy lapját. Ezt a folyamatot hívjuk körnek. Ezekből a körökből ötöt játszanak ki.

Kereskedelmi flották

Ebben a fázisban a játékosok áttehetnek minden monopóliumuk után egy kincset a kereskedelmi flottájukra. A monopólium egy erőforrás típus kizárólagos ellenőrzését jelenti.

A ritka, magas-árú termékek ösztönzőleg hatnak a hajóépítőkre és a kapitányokra.

Kezdőjátékos

Az első fordulóban a kezdőjátékost véletlenszerűen választjátok. A kezdőjátékos fázisban a kezdőjátékos-jelzőt az aktuális kezdőjátékostól balra ülő játékos kapja. Ha egy játékosnak a többiekénél több monopóliuma van, akkor ő kapja meg a kezdőjátékos-jelzőt. A kezdőjátékos kezd minden fázist és kört, őt a többiek az óramutató járásának megfelelő sorrendben követik.

Haditengerészet

Minden fordulóban a játékos kincset tehet a haditengerészetére. A kincsek maximális száma fordulónként megegyezik a játékosnak a hadiflottásávon betöltött értékével.

Hitelkamat ✕

Minden játékos 1-1 jelzőt tesz a talonjából mindegyik hitel halmára. A hitel a bankár karakterrel lehet felvenni, hogy segítsen, amikor szükséged van rá. Nincs kamatfázisa a játékosnak, ha nincs hitele.



5 | Erőforrások ellenőrzése ✂



Példa: Kék ellenőrzi ezt az erőforrást.

Példa: Kék ellenőrzi a piros szélű erőforrásokat (fűszerek). Csak egy van ebből a típusból, így egyértelműen monopóliuma van. Van még egy jelzője India kék szélű erőforrásán (selyem) és egy másik Indokína selymén, és a harmadik ilyen típusú erőforráson; Kínában nincs senkinek jelzője, így már a két monopóliuma is van. Sőt mi több, neki van egyedül barna szélű erőforrás (prém) fölött ellenőrzése, ezért övé egy harmadik monopólium is, így 0, 1, 2 vagy 3 kereskedelmi flottát lesz lehetősége megvásárolni a kereskedelmi flotta fázisban.

Példa: Piros ellenőrzi Nyugat-India bézs szélű erőforrását. Brazília és New France még nincs felfedezve. Kék felfedezte New Francet, és átveszi az ellenőrzést annak bézs szélű erőforrása fölött. Kék ezután 1 mezőt visszalép a diplomáciasávon, mert megtörte piros monopóliumát..

Figyelmesen olvassátok el, ez a rész az alapja a játéknak.

A térképen magán a jelzőket mindig az erőforrásmezőkre kell tenni. Nincs korlátozva a jelzők száma (mindegy, hogy különböző játékoshoz tartoznak-e vagy sem) amit az egyes erőforrásmezőkön fel lehet halmozni. Csak egy jelző lehet közvetlenül az erőforráson, az tartja ellenőrzése alatt (ha egynél több van jelző van rajta, akkor a halom legalsó jelzője lesz ez). A később jövők érkezési sorrendben kerülnek ennek a tetejére.

Monopóliumok

A monopólium azt jelenti, hogy kizárólagos ellenőrzése van egy erőforrástípus felett. Akkor van monopóliuma a játékosnak, ha egy erőforrásszint csak ő ellenőrzi.

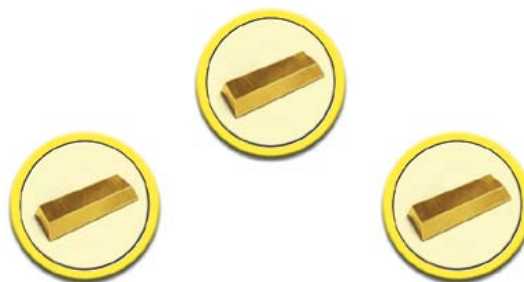
Nem szükséges az ellenőrzésed alatt tartanod egy erőforrás szín mindegyikét a monopóliumhoz; elég, ha te vagy az egyetlen játékos, aki ellenőrzi közülük egyet is! Ne felejtsetek csak az erőforrás szélének színe számít, nem az ábrája.

Ha egy játékos megtöri egy másik játékos monopóliumát azzal, hogy letesz egy olyan típusú szabad erőforrásmezőre, amiben a másinak monopóliuma van, akkor, ha tud, azonnal balra kell lépnie 1 mezőt a diplomáciasávon.

Csak akkor jár büntetés a monopólium megtöréséért, ha egy üres erőforrás helyet foglal el a játékos. Más erőforrásokkal kapcsolatos agresszív lépésekkel az 'Az ellenőrzés elvétele másik játékostól' alább található szabály foglalkozik.

Az arany kivétel

Minden arany erőforrást (sárga szélű) önmagában monopóliumnak tekintünk. Ha egy másik játékos átveszi az ellenőrzést egy arany erőforrás helyett, akkor is egyet balra kell lépni a diplomáciasávon.



Az ellenőrzés elvétele másik játékostól

A játék bármely pontján, ha egy játékos felfedezi, hogy több jelzője van, mint bármelyik másik játékosnak egy egyedi erőforrásmezőn, akkor azonnal átveszi az ellenőrzést a jelzőit a halom aljára téve. Ezután a diplomáciasávon lép egy mezőt balra, ha ez lehetséges (lásd a diplomáciasávnál).

A többi jelző változatlanul marad.

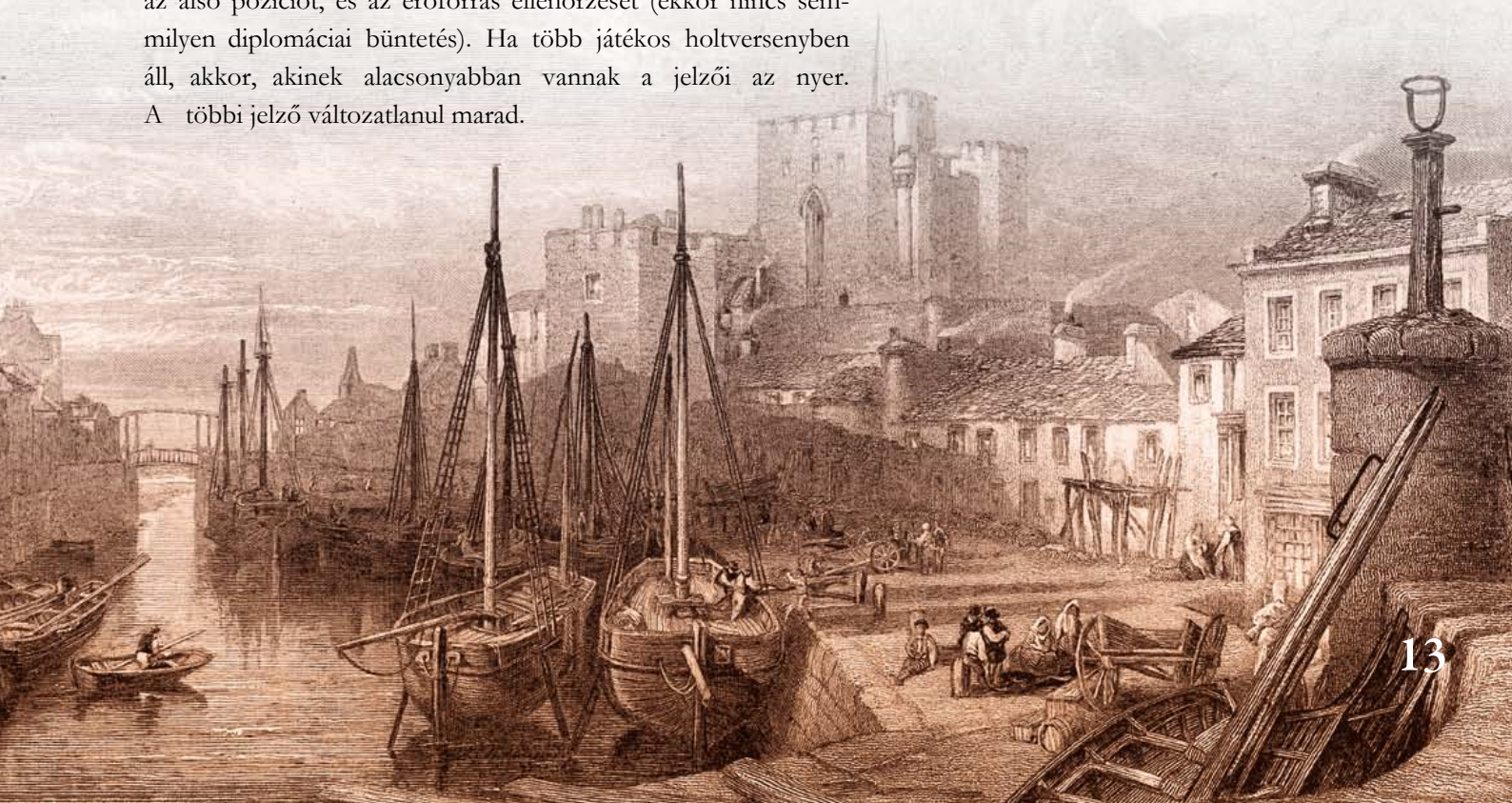


Példa: Pirosnak 1 jelzője van a brazil erőforrásbelyen. Kék az alkirályt (Viceroyt) használja, és 2 jelzőt tesz a piros jelzőjére. Mivel így már neki több van ott, kék veszi át az ellenőrzést az erőforrás felett: a jelzőit a pirosé alá teszi, de 1 mezőt visszalép a diplomáciasávon.

A játékos soha nem léptethető 2 mezőt vissza a diplomáciasávon, ha megszerez egy erőforrásmezőt, így ha megszerez egy erőforrást, amivel ugyanakkor megtör egy monopóliumot is, akkor is csak egy mezőt lép vissza a diplomáciasávon.

Változó helyzetek

Ha bármi okból a halom alján lévő jelző kiesik, akkor a következő jelző, ha van olyan, kapja meg a helyet, és ellenőrzi az erőforrást. Ha azonban több jelző tartozik egy másik játékoshoz abban a halomban, akkor a több jelzővel rendelkező játékos szerzi meg az alsó pozíciót, és az erőforrás ellenőrzését (ekkor nincs semmilyen diplomáciai büntetés). Ha több játékos holtversenyben áll, akkor, akinek alacsonyabban vannak a jelzői az nyer. A többi jelző változatlanul marad.



6 | A haladássáv

A haladássáv a nemzetek befektetéseit és fejlődését mutatja négy különleges helyen: gazdaság, tengerészet, hadiflotta és logisztika. A játékot a játékosok mindegyik sáv első mezőjén (azaz a bal felső szélén) kezdik egy jelzőjükkel. A játék során a tudós teszi lehetővé ezeken a sávokon az előre haladást, egyszerre egy mezőnyit. Az egyes sávmezőkre nyomtatott szám mind az eléréskor fizetendő összeget jelzi, mind a bónuszt, ami szerezhető vele.

Tengerészet (Felfedező)

A tengerészetsáv csökkenti a felfedezések nehézségét (0 -3-mal).



Hadiflotta (Haditengerészet fázis)

A hadiflottasáv meghatározza, hogy legfeljebb mennyi osztagot vásárolhat a játékos a haditengerészet fázisban (1, 2, 3, 4).



Logisztika (Alkirály)

A logisztikasáv megmutatja, hogy legfeljebb mennyi kincset tehet a játékos egy felfedezett területre, ha kijátssza az alkirályt (viceroyt) (1, 2, 3, 4).



Gazdaság (Kereskedő (Trader) és Kormányzó (Governor))

A gazdaságsávot (2, 4, 6, 10) használjátok, ha árut adtok el a kereskedővel, vagy ha a kormányzóval létrehoztok egy virágzó várost, és ha hitelt vesztek fel a bankárral. Gazdasági megszorítások:

- Teát és ópiumot (zöld és lila szélű erőforrások) nem vonhatjátok ellenőrzések alá a jelzőitekkal, (odaléphetek, csak nem tudjátok ellenőrzés alá venni), amíg el nem éritek a 6-os szintet a gazdaságon (azaz nem tudjátok gyarmatosítani Indiát vagy Kínát, míg a gazdaságotok nem 6-os vagy magasabb).
- Ha BÄRMELYIK játékos eléri a 10-es gazdasági szintet (rabszolgaság eltörlése), akkor, ha valaki rabszolgákat szállít, annak vissza kell lépnie a diplomáciasávon1 mezőt.



7 | Presztízsz

Amikor a játékos sikeresen felfedez egy területet a Felfedezővel, akkor elvesz 1 presztízst a területről és hozzáadja a presztízssávjához.

Presztízsz szerezhető még a Hódító (Conqueror), és a kormányzó (Governor) használatával is. Ezeket a presztízseket a talonból kell elvenni és hozzáadni a játékos presztízssávjához.



Ha a játékos az Uralkodó (Sovereign) használatakor megnyer egy háborút, akkor elvesz egy presztízst a legyőzött játékostól. Ha ilyen típusú presztízsszerzés történik, akkor az egy presztízst közvetlen a legyőzött játékos presztízssávjáról kell elvenni, amennyiben ez lehetséges, és hozzá kell adni a győztes játékoséhoz.

Ha a játékosnak több mint 10 presztízse lesz, de nem tudja megnyerni a játékot, mert még vannak fennálló hitelei, akkor csak tegye a felesleges presztízst a sávra.

8 | Gyarmatok

A Hódító (Conqueror) karakter alapíthat gyarmatokat. A gyarmatot egy színes zászlójelzővel kell megjelölni. Egy gyarmat az alábbi előnyöket nyújtja a tulajdonosának:

- Korlátozott hozzáférés: a tulajdonoson kívül más játékos nem tehet jelzőt egy gyarmatra, persze ha már volt ott más játékosnak jelzője a gyarmatalapítás előtt, az ott marad.
- Kereskedelmi egységek: ha a játékos a kereskedőt (Trader) használja, akkor a gazdasága értékét 1-gyel növeli minden őslakos erő jel, ami a gyarmatain van.



Gyarmat elvesztése

A gyarmatot azonnal elveszti a tulajdonosa, amint nem marad ott jelzője. El kell távolítani a gyarmatjelzőt és az összes zavargás-jelzőt, valamint az eddigi tulajdonosa veszít 1 presztízst. Ezután tegyetek egy Független állam jelzőt a területre.

Független államok (fehér zászló jelzők)

A Független államok megduplázzák az őslakos erejük mindenkor, és minden célra, mindaddig, míg Független államok. Csak ez az egy eredménye van a függetlenné válásnak. Ha egy új gyarmatot alapítanak egy Független államon, akkor lekerül róla a Független állam jelző (és megszűnik az őslakos-erő duplázás).



9 | Zavargásjelző ✘

Olyan területen, amin van legalább egy zavargásjelző, és nincs rajta misszió, azon felkelés jöhet létre a Felkelő karakter kijátszásának eredményeként.

Megjegyzés: két különböző illusztrációjú zavargásjelző van, de a játék szempontjából nincs közöttük különbség.

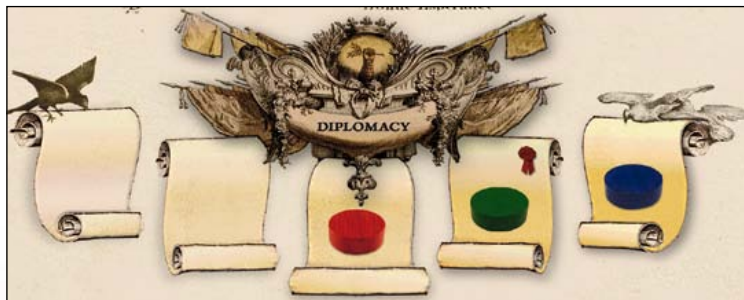


10 | A diplomáciasáv

A diplomáciasáv a haladássávtól eltérően működik. A mezőknek nincs semmilyen költsége, és a játékos csak jobbra haladhat a sávon a Nagykövet (Ambassador) karakter használatával.

A diplomáciasávon a kezdőhely a balról negyedik mező. Természetesen se balra, se jobbra nem lehet áthaladni a nyomtatott határon.

A diplomáciasáv megakadályozza, hogy egy, a másiknál kevésbé fejlett játékos hadat viseljen a fejlettebb ellen. Kevésbé fejlett az a játékos, aki a sávon “balrább” helyezkedik el.



Példa: Piros nem viselhet hadat a kék ellen, de a kék és a zöld hadba léphet a piros ellen.

Ha a játékos a diplomáciasáv bal szélső mezőjén áll, és egy akció miatt neki balra kellene lépnie, akkor az akciót mindenféle diplomáciai büntetés nélkül tudja végrehajtani.



11 | Speciális felfedezés szabályok

Nézd meg a felfedező karaktert (22. old) a standard felfedezési folyamatokért.

Amerika felfedezése



Példa: Még nincs amerikai terület felfedezve. Kék megpróbálja felfedezni Nyugat-Indiát. A tengerészet bónusza 1, így 4 vagy több sikert kell dobnia sikerhez (lásd a Felfedező karakter).

Amerika felfedezése előtt, azaz mielőtt egy amerikai területet sikeresen felfedeznének, minden amerikai területen az odanyomtatott nehézség 2-vel magasabb értékű lesz. Amint sikeresen felfedeznek egy amerikai területet, ez a büntetés megszűnik. Az első játékos, aki sikeresen felfedez egy amerikai területet (Észak, Közép, Dél vagy Karib) 1 bónusz presztízst szerez (azaz összesen 2-t kap, mert egyet magáért e területért), amit az Amerika felfedezése helyről vesz el. Az Amerika felfedezésén megmaradó presztízst átkerül a körbehajózás iránytűre.

Körülhajózás · ✘



Példa: Pirosnak sikerült felfedeznie Amerikát. A következő fordulóban Kék (sikeresen) kijátszik egy felfedezőt New Spainen. Bármilyen eredmény, ezt egy körülhajózási lehetőség követi. Kék eldob egy kincset, és megpróbálkozik a lehetőséggel: 2 tengerészete van, és van egy jelzője kelet-indiai fűszeren, ezért neki 3 sikerre van szüksége a körülhajózáshoz.

Ha a játékos a felfedezőjét használja egy fordulóban vagy körben Amerika felfedezése után, akkor választhatja azt is, hogy megkísérli körülhajózni a világot. Ez egy plusz akció, amihez meg kell semmisítenie egy kincset, és egy standard felfedezési kísérlet után hajtható végre. Az eljárás a következő: egy 6-os nehézségű felfedezésre kell dobni, csökkentve azt a játékos tengerészeti bónuszával, és minden olyan kontinens miatt, ahol van legalább jelzője, még 1-el. Négy kontinensre vonatkozik ez a szabály: Afrika; Amerika; Ázsia; és Óceánia (ez utóbbi tartalmazza Nyugat-Indiát és Ausztráliát). Levantera, Barbaryra és Egyiptomra nem tartoznak bele ebbe a szabályba. Ha sikeres, akkor elveszi a játékos a presztízst a Körülhajózásról. Az akciója véget ér, és a Körülhajózási szabályok többé nem érvényesek. Ha nem sikeres, akkor bármelyik másik játékos megkísérelheti a körülhajózást ugyanígy.

Ausztrália felfedezése ✘



Ausztrálián két presztízst van. A játékos a sikeres felfedezés után elvesz 1 presztízst, és még egy dobhat újra. Ha a második dobás sikertelen, akkor vége az akciójának, anélkül, hogy végrehajtana két felfedezés akció; a második presztízst marad a helyén, és a későbbiekben elérhető bármelyik játékos részére -akár az itt elsőként sikeresen felfedezőnek is-, ha a felfedező karakterével sikeres felfedezést hajt végre itt. Ha a presztízst a második dobás sikeres volt, akkor a játékos elveheti a második presztízst, és végrehajtja a második lépést.

12 | Csere a játékosok között

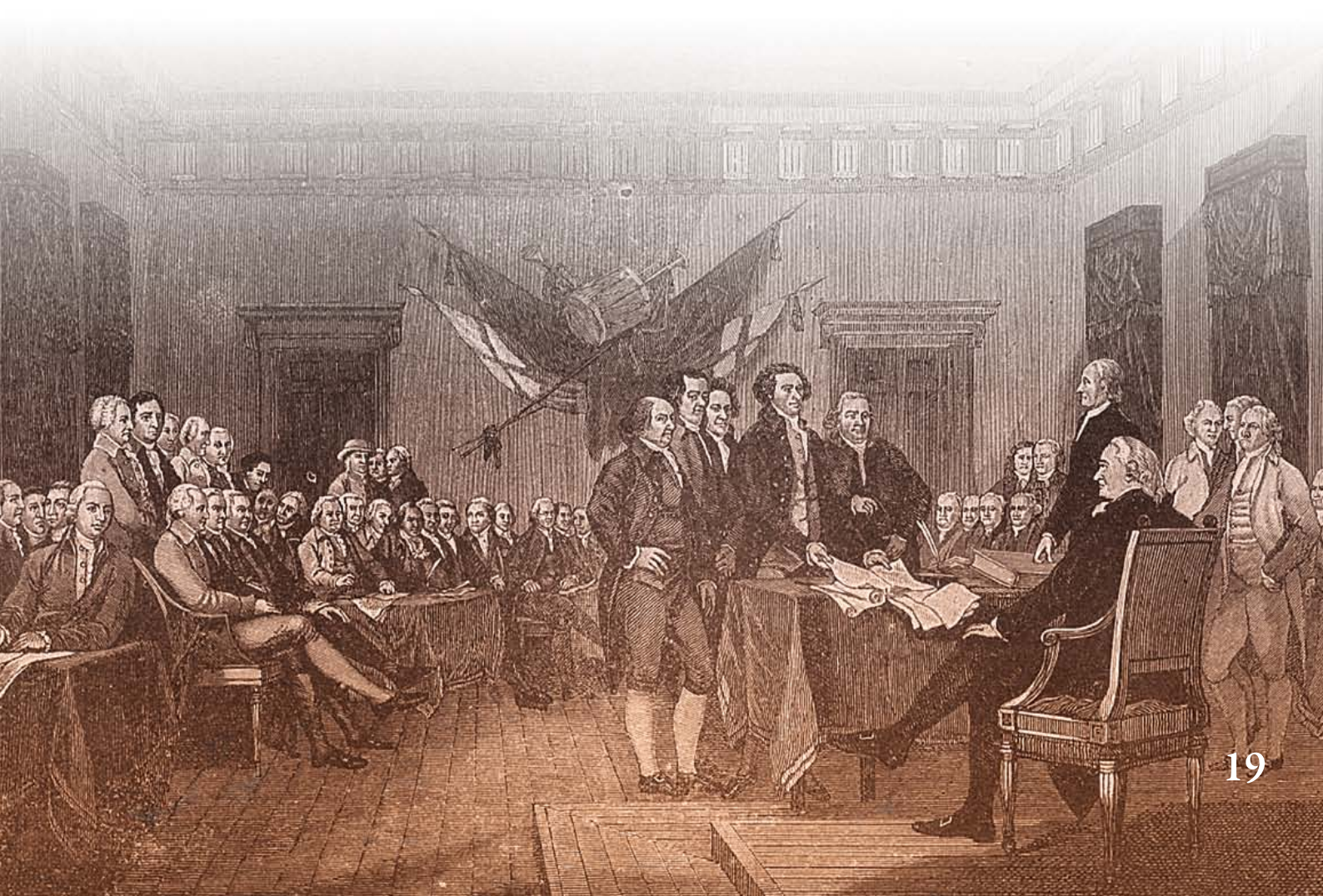
A játékosok szabadon cserélhetik a kincseiket (de csak a kincseket) a játék során.

Karakterkártyák / Akciók

Egy kártya kijátszásakor a játékos választhat, hogy a két karakter melyikét használja. Mindig ki kell választania az egyiket, nem használhatja mindkettőt. Ne feledjétek, hogy a karakter akció nem kötelező: mindig lehetőségek vannak passzolni anélkül, hogy használnátok őket.

13 | Nagykövet (Ambassador)

1. A nagykövet bármelyik, de csak egy játékos jelzőjével 1 mezőnyit jobbra léphet a diplomáciasávon.
2. Valamint a nagykövet eltávolíthat a térképről bárhonnán egy zavargásjelzőt (de a nemzettáblákról nem).





14 | Hódító (Conqueror) ·✘

A hódító egy gyarmatot alapíthat (kijátszásonként egyet). A játékos ezt olyan területen teheti meg, ahol legalább annyi jelzője van, mint az ottani őslakosérő, és ahol az összes erőforrást ellenőrzése alatt tartja. Ha ezek a feltételek teljesülnek, akkor letesz egy saját színű gyarmatjelzőt a területre, és szerez 1 presztízst.

A játékos jelzője fölötti más játékos jelzője, ha van, nincs befolyással. Területenként csak egy gyarmat alapítható. Nem lehet gyarmatot alapítani olyan területen, ahol nincs őslakosérő. Lásd 'Gyarmatok' (8) részt a játékra gyakorolt részletes hatásokért.

Példa: Pirosnak 4 jelzője van New Spain erőforrásain, (van ott még egy zavargásjelző is). Használja a Hódítóját, hogy gyarmatot alapítson (az őslakosérő 4, azaz megteheti). Piros letesz egy zászlójelzőjét a területre, és szerez 1 presztízst. A lehetőségek közül ezeket választja:

1. Társaság: a játékos elszállítja egy jelzőjét, és a kereskedelmi flotta területére teszi.
2. Fosztogatás: elvesz 8 jelzőt (arany...) a talonjából, és a kincstárába teszi azokat, és letesz egy második zavargásjelzőt New Spainre.
3. Elnyomás: levesz egy zavargásjelzőt, és egy mezőt balra lép a diplomáciásvon.



A gyarmat alapításakor a játékos választhat egy egyszerű gyarmat kizsákmányolást (nincs további lehetőség) vagy egyet, vagy többet a következő lehetőségek közül, és azonnal további előnyökhöz jut. Ha több lehetőséget választ a játékos, akkor azt a számok szerinti sorrendben kell végrehajtani.



1. Társaság:

Tedd át 1 jelződet a területről a kereskedelmi flottádra (ha ezzel nem hagyod a gyarmatodat saját jelződ nélkül).

2. Fosztogatás:

A terület őslakos erejének megfelelő számú kincset szerzel, és tegyél egy zavargásjelzőt a területre. Ha a területnek arany erőforrása van (sárga szélű), akkor kétszer annyi kincset szerzel, mint az adott őslakos erő (és teszel oda egy zavargásjelzőt).

3. Elnyomás:

Semmisíts meg egy **vagy két** zavargásjelzőt a területről, és lépi ugyanennyi mezőt vissza (balra) a diplomáciasávon, ha tudsz!

4. Ültetvény (és háromoldalú kereskedelem) :

Csak azokon a területeken használható, amin van bézs szélű erőforrás.

Elrabolsz 1 db másik játékoshoz tartozó kereskedelmi flottát minden olyan fekete szélű erőforrásért, amit te ellenőrzöl (vegyél le egy kereskedelmi flottát egy játékostól, és tedd a te kereskedelmi flotta területre).

Gyakran vegyesvállalatok, magán törekvések vagy erős kereskedelmi társaságok a gyarmatosító terjeszkedés első vonalában.

A háromoldalú kereskedelem magas nyeresége sok kereskedőt vonzott - a játékban ennek felel meg a másik játékos kereskedelmi flottájának elrablása.





15 | Felfedező (Explorer) ✂

1. A felfedezéshez a játékos választ egy Felfedezetlen területet, és dob a **tíz speciális kockával**. A siker eléréséhez a terület nehézségi fokával egyenlőt vagy nagyobbat kell dobnia. A nehézséget a tengerészeti bónuszával csökkentheti. Eggyel csökkentheti a játékos a nehézségi fokot, ha legalább 1 jelzője van egy szomszédos területen (maximum 1-gyel csökkentheti emiatt).

Ha sikeres volt, akkor elveszi a területről a presztízst, és a saját presztízssávjára teszi, majd folytatja a 2. fázissal.

Speciális felfedezési szabályok:

Ausztrália, Amerika és a körülhajózást lásd a 11. oldalon.

India és Kína diplomácia bónusza:

Ha a játékos sikeresen felfedezi Indiát vagy Kínát, akkor lépjen egy mezőt jobbra a diplomáciasávon, ha tud.

2. A játékos vagy befejezi az akcióját vagy választ egyet a következő lehetőségek közül :

- a) Az egyik kereskedelmi flottáját a terület egyik erőforrásmezőjére teszi (ezzel megalapítva egy kereskedelmi állomást, és átveszi az erőforrás ellenőrzését).
- b) Konkvisztádorok/kalandorok: 1 kincset a terület egyik erőforrásmezőjére tesz, és még egy zavargásjelzőt is tesz a területre.

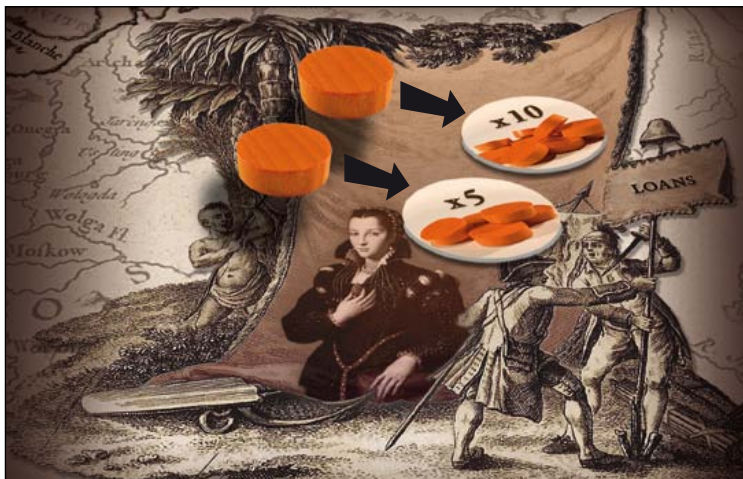
Példa: Piros 4 sikert dob, és sikeresen felfedezi Indiát. Megkapja India presztízst, és a presztízssávjához teszi. Plusz egy mezőt jobbra lép a diplomáciasávon (India és Kína speciális bónusz). Ezután úgy dönt, hogy egy kereskedelmi állomást alapít itt. A kalandorok küldését választja, így letesz 1 kincset India egyik erőforrás helyére, és letesz egy zavargásjelzőt is ide.



16 | Bankár (Financier) • ✂

A játékos legfeljebb kétszer annyi jelzőt vegyen el a talonjából, mint amennyi az értéke a gazdaságsávon, és ezt tegye egy halomba a játéktábla hitelterületén (minden hitelnek különálló halmot kell emelni). Ugyanennyi jelzőt tegyen a játékos a talonjából a kincstárába is. Nincs korlátozva a felvehető hitelek száma a játékban. A játékos a **saját Endeavor fázisa alatt bármikor** megszakíthatja a játékot, hogy akár részben, akár teljesen visszafizesse hitelét. Minden eldobott kincsért elvehet valamelyik hiteléből is egy jelzőt.

Fontos emlékeztető: mindaddig nem nyerheti meg a játékot a játékos, amíg legalább 1 jelzője van a hiteljelzőn.



Kamat példa: Két hitelszlopa van a játékosnak. A Kamat fázis során 1-1 jelzőt kell tennie a talonjából mindkét hitelpaklijára (azaz ebben a körben összesen 2-t).





17 | Kormányzó (Governor) • ✖

A Kormányzó lehet egy virágzó várost bármelyik felfedezett területre, ha azon a területen van legalább 1 jelzője, valamint a területen nem volt ilyen. Ahhoz hogy megtegye, több kincset kell megsemmisítenie, mint az épp a térképen lévő virágzó városnak az értéke. Ha még nincs virágzó város a térképen, akkor legalább 1-et kell fizetni. Mindamellet a játékos a gazdasága szintjénél többet nem tud fizetni, így ha a gazdasága nem ad rá lehetőséget, akkor nem tehet le virágzó várost. Ha a feltételek teljesülnek, akkor a játékos letesz egy a kifizetett értéknek megfelelő (1-10) virágzó várost a területre.

Ha az új virágzó várost sikerült megalapítani, akkor el kell távolítani az előző virágzó város jelzőt, mert csak egy virágzó város lehet a játékban egy időben.

Példa: Piros a Kormányzót használja, és le akar tenni egy virágzó várost. Van egy jelzője Nyugat-Indiában, és ide szeretné tenni. Nincs még virágzó város a táblán. Kifizet 1 kincset, és lerakja az 1-es értékű virágzó város jelzőt a területre, és szerez 1 presztízst, mivel van itt egy gyarmata. A gazdasága 2, így választhatott volna 2-es értékű is a várost is. A következő körben a kék használja a kormányzóját, hogy létrehozson egy virágzó várost a New Englandi gyarmatán. Kék gazdasága 4, ő így fizethet 2, 3 vagy 4 érmét, és leteheti az ezzel megegyező virágzóváros jelzőt New Englandra, szerez 1 presztízst, és dobja a piros korábbi virágzó városát. Később a piros tehet egy új virágzó várost Nyugat-Indiára, vagy egy másik területre, és eltávolítja a kék jelzőjét, de csak ha a gazdasága nagyobb értékű, mint a kék előzőleg letett virágzó városának értéke.



Ha ez a terület egy gyarmat, akkor a gyarmat tulajdonosa szerez 1 presztízst, ha a virágzó város megépül. Ha olyan területen alapítanak gyarmatot, ahol van virágzó város, akkor a gyarmat alapítója kap egy plusz presztízst.

A tulajdonos 2 presztízst veszít, ha olyan gyarmatát veszti el, ahol van virágzó város, 1-et a gyarmata elvesztéséért, és 1-et a Független virágzó város miatt.

A virágzó város játékra tett hatását lásd a kalmár karakternél.

18 | Kalmár (Merchant) · ✂

A kalmár annyi árut szállíthat, amennyi kereskedelmi flottája van a játékosnak a kereskedelmi flotta részen.

A térképen minden jelző, ami erőforrást tart ellenőrzés alatt, alapesetben 1 árut termel.

1. Minden áruért, amit elszállít a kalmár (akár a játékos által ellenőrzött erőforrástól, akár másik játékostól), tegyen a játékos egy jelzőt a talonból a piacra.
2. Minden áru után, amit a játékos más játékos által ellenőrzött erőforrásból hoz el, ez a másik játékos 1 jelzőt tesz a talonból a Kincstárába. Míg a Kalmárt kijátszó játékos egy jelzőt a talonból a piacra tesz. Mindkét játékos szerez valamit. Minden játékos megtagadhatja, hogy árut adjon el más Kalmárjának. (azaz nem engedi, hogy a Kalmár elszállítsa az áruját).

Kalmár és a virágzó város:

Ha van játékban virágzó város, akkor az összes Kalmárnak először a virágzó város területéről kell árut szállítania, függetlenül attól, hogy ki ellenőrzi ott az erőforrást. Ez kötelező. Ebben az esetben az itteni erőforrás(oka)t ellenőrző játékos(ok) nem tagadhatják meg a szállítást.

A Kalmár kijátszásának kezdetén van a virágzó városból szállítás folyamata.

1. Ha az árukat másoktól kell venni, akkor ezek a játékosok kincseket kapnak.
2. Ha a virágzó város területén van zavargásjelző, akkor egy kalóz látogatja meg azt a helyet. Zavargásjelzőnként egy kockával kell dobni.

Ha a dobás eredménye legalább egy siker, akkor a szállító elveszít 1 kereskedelmi flottát, és nem szállíthat arról a területről.

Ha 2 vagy több siker kapunk, akkor még a fentebbi virágzó várost ki is fosztják a Kalózok. Cseréljétek ki a virágzó város jelzőt eggyel kisebb értékűre (ha a város értéke 1, akkor ez nem történik meg).

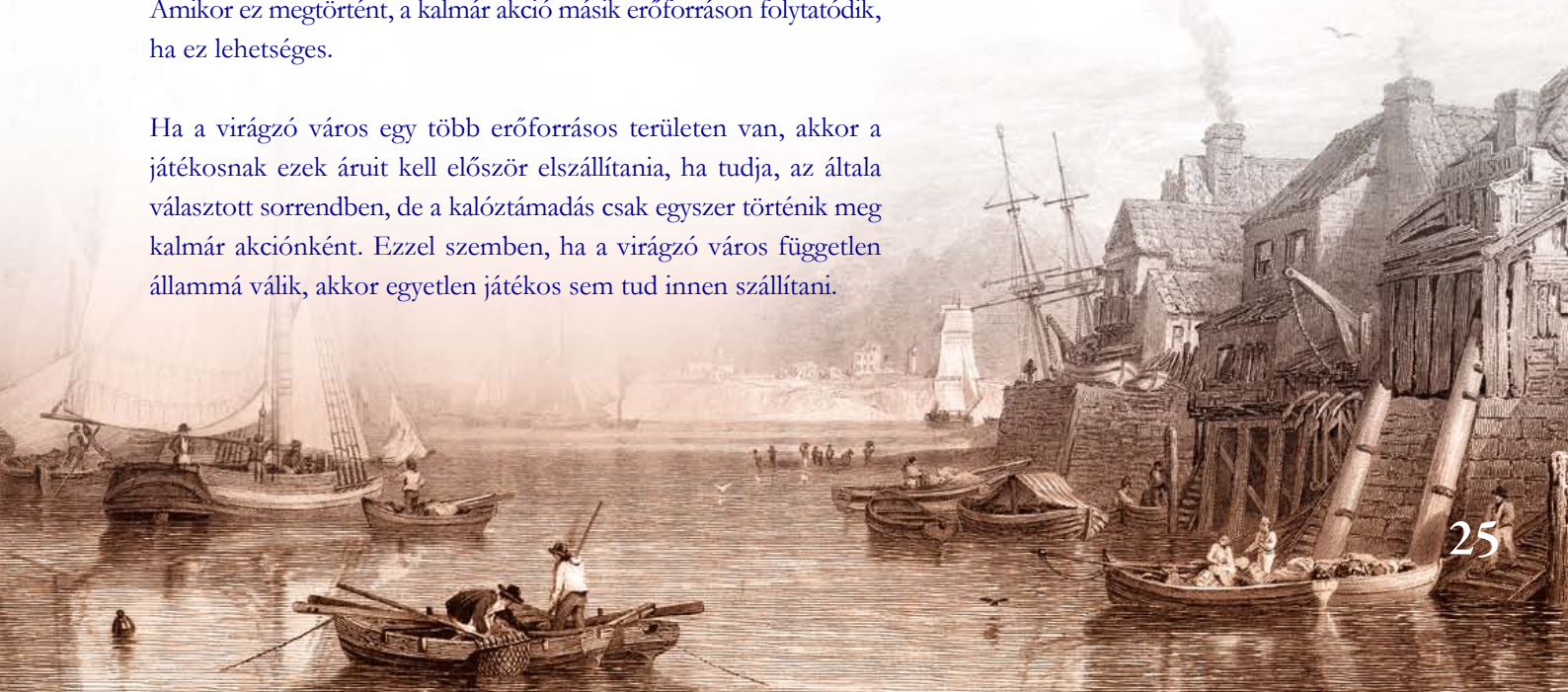
Amikor ez megtörtént, a kalmár akció másik erőforráson folytatódik, ha ez lehetséges.

Ha a virágzó város egy több erőforrásos területen van, akkor a játékosnak ezek áruit kell először elszállítania, ha tudja, az általa választott sorrendben, de a kalóztámadás csak egyszer történik meg kalmár akciónként. Ezzel szemben, ha a virágzó város független állammá válik, akkor egyetlen játékos sem tud innen szállítani.



Példa: Kéknek 6 jelzője van a kereskedelmi flotta területén. 6 árut hajózhat a piacra. Elviszi az összes sajtját, jelenleg 4 erőforrást tart ellenőrzése alatt, és megkérdezi pirosat, hogy megengedi-e, hogy 2-t az övéből szállítson el. Piros megengedi, így kék 6 jelzőt tesz a talonjából a piacra. Piros pedig 2 jelzőt tesz a kincstárába.

Példa: Piros a Kalmárt játssza ki, és 6 kereskedelmi flottája van. A virágzó város Nyugat-Afrikán van. Kék felügyeli a rabszolgákat, a zöld az aranyat. Pirosnak a szállítás Nyugat-Afrikából kell elkezdenie, a rabszolgákkal és az arannyal. Ő választhatja ki, hogy milyen sorrendben. Piros kéktől próbál rabszolgákat szállítani. Mivel van két zavargásjelző is a területen, piros két kockával dob. Egy sikert és egy üreset dobott, ezért elveszíti egy kereskedelmi flottáját a kalózok miatt, és sem rabszolgát, sem aranyat nem szállíthat. Ezután az 5 megmaradt kereskedelmi flottájával szabadon szállíthat árukat bárholonnan máshonnan.





19 | Hittérítő (Missionary)

A hittérítő átfordít egy zavargásjelzőt a térképen a misszió oldalára vagy kevésbé hatékonyan ugyan, de hasznos lépésként, letesz missziójelzőt egy már felfedezett területre, ha nincs még ott zavargásjelző.

A missziók megakadályozzák a felkeléseket.



20 | Felkelő (Rebel) • ✘

A felkelő használatakor a játékos a következők egyikét teheti:

1. Felkelést robbant ki egy olyan területen, ahol legalább 1 zavargásjelző van, és nincs rajta misszió;

Vagy

2. Letesz 1 zavargásjelzőt egy már felfedezett területre;

Vagy

3. Eltávolít egy missziójelzőt a térképről.

A felkelés lejátszása:

Annyi speciális kockával kell dobni, amennyi az eredménye a területen található zavargásjelzők és őslakos jelek szorzatának. Minden siker dobás után le kell venni egy jelzőt a területről. Az a játékos választja ki az áldozatokat, aki kijátszotta a felkelőt.

Példa: Nyugat-Afrikán van 2 zavargásjelző, 1 kék jelző, és 2 zöld jelző. Piros ide játszik ki egy felkelőt, így 6 speciális kockával kell dobnia, és minden siker dobása esetén le kell vennie vagy a zöld vagy a kék 1 jelzőjét.

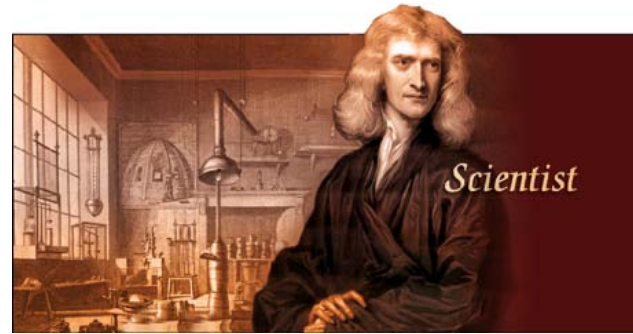
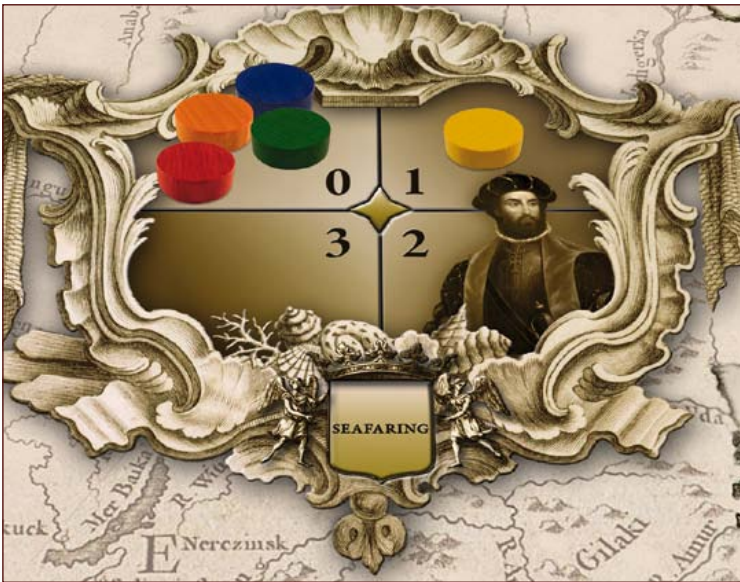


Megjegyzés: az nem számít, hogy van-e vagy sem gyarmat a területen.

A felkelés miatt bekövetkező veszteségeket mindig teljesíteni kell, ha lehetséges, beleértve azt a végső lehetőséget, hogy ha a felkelést kirobbantó játékosnak van ott jelzője, akkor ha nincs más, az is áldozatul esik.

21 | Tudós (Scientist)

A tudós 1 mezőt előre léphet az egyik haladássávon, ha fizet (eldob) annyi kincset, amennyit mutat azon a mezőn a szám, ahova lépne.



Példa: A játékos jelzője a tengerészeten a 0-n áll. A tudóst kell használnia, és 1-et kell fizetnie ahhoz, hogy a tengerészet 1-es mezőjére lépjen.



22 | Uralkodó (Sovereign) · ✘



Példa:

a) *Piros hadat üzen kéknek. Indián (3 piros 2 kék) és Nyugat-Afrikán (1/1) osztoznak. Piros Indiával kezd (miért ne.), és 3 speciális kockával dob, míg kék 2-vel. Piros egy sikert dob, kék egyet sem. Piros eltávolítja kék egyik jelzőjét Indiáról. Ezután Nyugat-Afrika következik: mindkettőn 1 kockával dobnak. Nincs siker. Ezután a tengeri háború következik.*

b) *Pirosnak 10 osztaga van, a kéknek 6. Piros 5 kockával dob (2 siker), és kék ugyanígy (2 siker neki is). Mindkettőn eltávolítanak 2 osztagot. Megadás fázis következik.*

c) *A védekezőnek, a kéknek, lehetősége van megadni magát. Megteszi. Átadja egy presztízsét (ha van neki) pirosnak, és a háború véget ér. Ha a kék nem adta volna meg magát, akkor a pirosnak lenne erre lehetősége. Piros valószínűleg nem tenné ezt meg, így a háború második éve következne újabb csatákkal Indiában, Nyugat-Afrikában és a tengeren.*

A játékos háborút indíthat egy másik játékos ellen, aki nincs előrébb nála (azaz ő van “jobbbráb”) a diplomaciasávon. A játékos visszalép a diplomaciasávon 1 mezőt (azaz balra), ha tud, a hadüzenet után.

A háború egy évének eldöntése:

A háború egy éve alatt 2 hadszíntéren kell dönteni, a tengeren és a szárazföldön.

Minden hadszíntéren ugyanaz a menete: minden hadviselő játékos egyszerre dob annyi speciális kockával, amennyi jelzője/osztagavan, de legfeljebb 5 kockával. Ezután az áldozatokat eltávolítják, és a háború következő lépése következik. Kövessétek ezt a sorrendet:

a) Háború a szárazföldön:

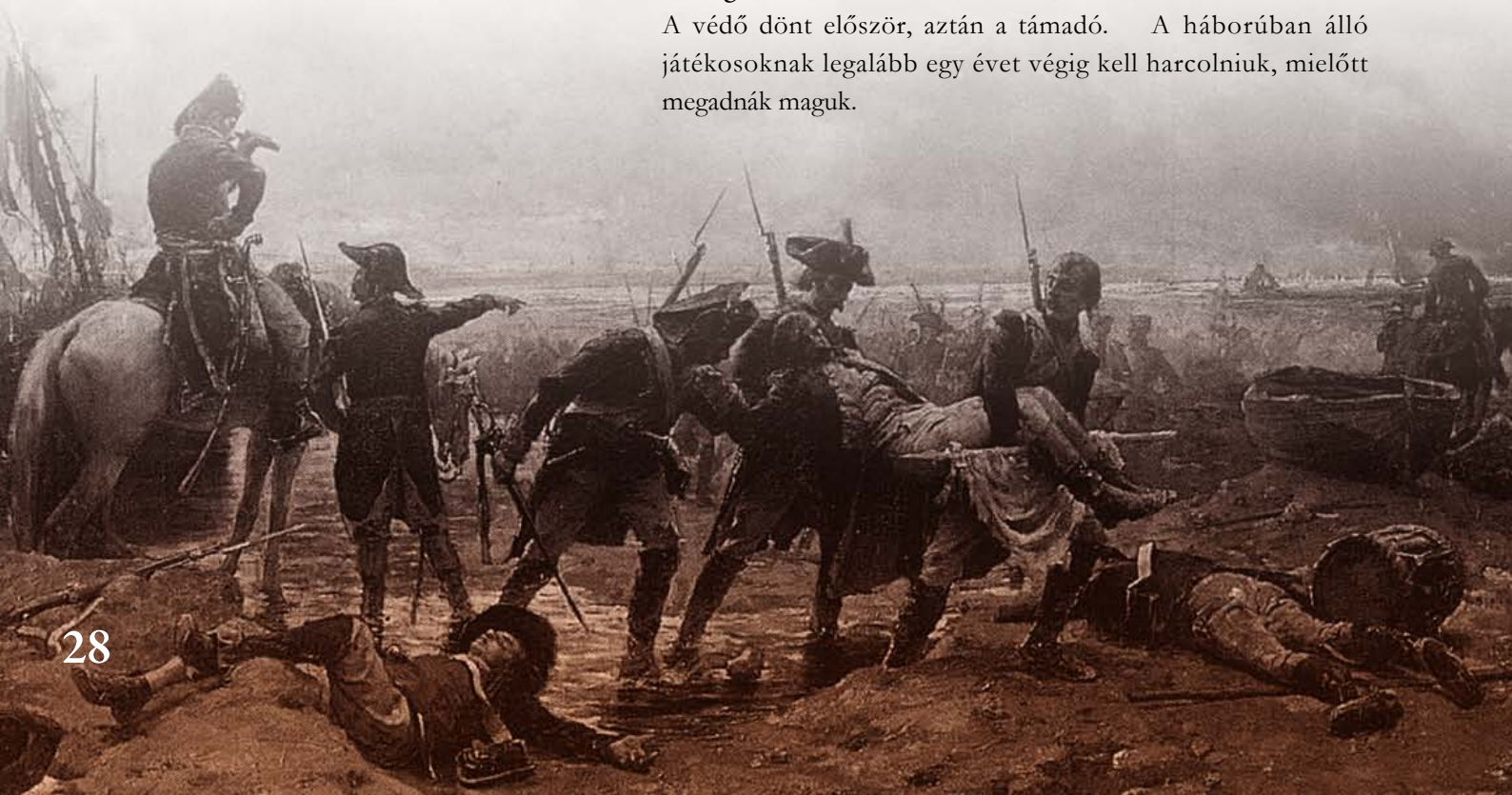
A fentebb leírt módon harcolnak minden olyan területen, ahol mindkettőjüknek van jelzője. Minden közös területet külön csatatérként kell kezelni. Az áldozatok az ellenséges jelzők az adott területen (max. 5 kocka területenként és játékosonként). Az áldozatokat az okozójuk eltávolítja. Miután az összes áldozat lekerült, ellenőrizzétek, mint rendszeren, az erőforrások irányítást, de nem jár érte diplomáciai büntetés, ha változás történik.

b) Háború a tengeren:

Haditengerészet (osztag) támad (max.5kocka).Először az ellenséges haditengerészet esik áldozatul, majd ha az ellenséges haditengerészet elvérzett, akkor az ellenséges kereskedelmi flotta, esik áldozatul.

c) Megadás:

A védő dönt először, aztán a támadó. A háborúban álló játékosoknak legalább egy évet végig kell harcolniuk, mielőtt megadnák maguk.



A háború vége:

A háború akkor ér véget, ha a következők egyike bekövetkezik:

1) MEGADÁS: ha egy játékos úgy dönt, hogy megadja magát, akkor a háború véget ér, és az a játékos, aki megadta magát, ad egy presztízst a győztesnek, ha tud (ha a játékosnak nincs presztízse, attól még megadhatja magát).

2) VERESÉG (kényszerített megadás): ha az egyik oldal nem tud harcolni (kockát dobni), vagy a szárazföldön, vagy a tengeren, ahol a másik még tud, akkor elveszti a háborút, és ad egy presztízst a győztesnek, ha tud.

Szárazföldön: ha a játékosok nem osztoznak jelzőikkel egy területen (még ha korábban ez is volt a helyzet), akkor egyikük sem tud harcolni a szárazföldön.

Tengeren: ha az egyik játékos még legalább egy osztagot irányít, a másik pedig nem, akkor az előbbi úgy tekintendő, mint aki még képes harcolni.

3) PATTHELYZET (döntetlen): ha egyik oldal sem tud harcolni, akkor a háború további akciók nélkül véget ér.

Következő év(ek):

Ha a háborúnak nincs vége, akkor a háború egy újabb évvel folytatódik, és addig folytatódik így, amíg az egyik fél megadja magát, vereséget szenved, vagy döntetlen lesz.

Másik példa háborúra,

kényszerített megadással:

Zöld hadat üzen a narancsnak:

a) Nyugat-Afrikán osztoznak (1 zöld és 2 narancs jelző): Zöld 1 kockával dob, nincs siker. Narancs 2 kockával dob, 1 siker. Zöldet eltávolították Nyugat-Afrikából. b) Zöld (8 osztag) és narancs (5 osztag) is 5 kockával dob. Zöldnek 2 siker, a narancsnak szintén 2. Mindketten 2 osztagot veszítenek. c) A narancs nem adja meg magát, és a zöld sem.

A háború második éve: a) nincs b) Zöld (6 osztag) 5 kockával dob: 1 siker. Narancs (3 osztag) 3-at dob: 1 siker. Mindketten 1 osztagot veszítenek. c) Egyik oldal sem adja meg magát.

A háború harmadik éve: a) nincs b) Zöld (5 osztag) 5 kockával dob: 1 siker. Narancs (2 osztag) 2-vel dob: 1 siker. Mindketten 1 osztagot veszítenek. c) Egyik oldal sem adja meg magát.

A háború negyedik éve a) nincs b) Zöld (4 osztag) 4 kockával dob: 2 siker. Narancs (1 osztag) 1 kockával dob: nincs siker. Narancs elveszti utolsó osztagát és 1 kereskedelmi flottáját. c) Narancs megadni kényszerül magát, mivel nem tud tovább harcolni, és átad 1 presztízst (ha van neki) a zöldnek. Ezzel a háború véget ér.

Újabb példa háborúra, patthelyzet:

Sárga hadba lép piros ellen. a) Nem osztoznak területeken, így csak tengeri háborút vívnak b) Mindkettőjüknek csak egy osztaga van. Mindketten így 1 kockával dobnak. Mindketten sikert érnek el, így mindketten elvesztik a teljes haditengerészetük. Ez döntetlen. A háború győztes nélkül ér véget.





23 | Kereskedő (Trader)

A kereskedő tudja a piacról a kincstárba vinni az árukat.

A játékos annyi árut vihet, amekkora gazdasági szintje, plusz az összes gyarmatának az összesített őslakos ereje.

1. Ha a saját színének megfelelő árut vesz, akkor egyszerűen a kincstárba teszi a játékos.

2. Ha olyan árut vesz, ami más játékoshoz tartozik, akkor az a játékos visszaveszi az áruját, és a kincstárba teszi, míg a kereskedő játékos a talonjából vesz el egy jelzőt, és a kincstárba teszi. Így mindkét játékos nyer valamit. Mindegyik játékosnak jogában áll megakadályozni az áruja mozgását.

Példa: Kék a kereskedőt használja. A gazdasága 4-es, és 2 gyarmata van, az egyik Nyugat-Afrikában, a másik New Spainben. A gyarmatok összesített őslakos ereje 7, így összesen 11 árut mozgathat. 7 kék áru van a piacon, és 3 piros. Kék elveszi a 7 kék árut, beteszi a kincstárba, és megkérdezi a pirosat, hogy az övét is viheti-e. Piros beleegyezik, így kék 3 jelzőt a talonjából a kincstárba tesz, míg a piros a 3 árut átteszi a piacról saját kincstárba.



24 | Alkirály (Viceroy)

Az alkirály tud a kincstárból jelzót tenni egy már felfedezett terület egyik erőforrására (kivéve másik játékos gyarmatára).

Maximum annyi kincstári jelzót tehet le, amennyi a játékos szintje a logisztikasávon.

Szabadon letehet jelzót a választott terület bármelyik erőforrására vagy akár mindegyikre.

Ne feledjétek az erőforrások ellenőrzése szabályait, ha kijátsszátok az alkirályt. Diplomáciai következmények léphetnek fel.



Példa: *Pirosnak van 1 jelzője Nyugat-Afrika arany erőforrásán, és meg szeretné erősíteni ezt. Az alkirályt használja. A logisztika szintje 2, így 2 jelzót tehet le (a kincstárból) az erőforrásra. Úgy dönt, hogy letesz 1-et az arany erőforrásra, és a másikat a Rabszolgák erőforrásra (ellenőriznie kell, hogy nem törte-e meg valaki monopóliumát).*



A nemzetek variáció

Néhány játék után kipróbálhatjátok ezt a variációt, ahol a játékosokra az igazi gyarmatosító nemzetek vannak bízva, nem pedig egy "szín". A nemzetek variációt maximum 5-en játszhatják.

Az első kör előtt, az utolsó játékos, azaz aki a kezdőjátékostól jobbra ül, választ egyet az öt nemzetkártyából. Majd az óramutató járásával ellentétes irányban haladva mindenki választ egyet a megmaradt lapokból. A kártyából adódó módosításokat a tulajdonos játékos alkalmazza.



- A játékos csak 1 presztízst szerez a Hódítóval (Conqueror), ha a történelmi célú területein alapít gyarmatot. A játékos máshol is alapíthat gyarmatot, de azért nem kap presztízst.

Példa: A Holland Köztársaságnak két Kalmár/Kormányzó kártyája van. Ezért az Endeavor fázisban kijátszhatja ezt, így Felfedezőt, Kalmárt, Kalmárt, Kereskedőt és Tudóst használ, de nem teheti meg, hogy Felfedezőt, Kormányzót, Kormányzót, Kereskedőt és Tudóst használ fel). Felfedező, Kalmár, Kormányzó, Kereskedő és Tudós kijátszása is egy lehetőség. Nagy-Britannia 2 kereskedőt és/vagy 2 bankárt játszhat ki.

Példa: Spanyolország megalapítja Santo Domingo-t Nyugat-Indiában 4-ért. A játékos letehet egy 5-ös értékű virágzó várost.

- Plusz karakter: minden játékos elveszi a nemzetkártyáján jelzett karakterkártyát a plusz kártyaszettből, és a kezébe veszi a többihez a teljes játék idejére (Portugália kivétel, lásd alább). Ezt a kártyát ugyanúgy lehet kijátszani, mint a többit, de csak a megnevezett karaktert lehet kétszer használni. A másik karaktert, ami ugyanezen a kártyán van, nem lehet kétszer használni ugyanebben a körben (Nagy-Britannia kivétel, ő a kereskedőt és a bankárt is kétszer használhatja).

- A történelmi cél területek után zárójelben feltüntetettük a történelmi virágzó városok nevét. A játékos, ha létrehoz egy történelmi virágzó várost az egyik cél területén, akkor 1 értékkel nagyobb virágzó város jelzőt tehet ide, mint amennyit fizetett, akkor is, ha ez a gazdaságánál nagyobb (de legfeljebb 10-est). Valamint a nemzetek variációban a virágzó város létrehozásáért, csak akkor jár a játékosnak 1 presztízst, ha az egy történelmi virágzó város.

- Tordesillasi szerződés: Spanyolország és Portugália nem tehet le jelzőket a cél területeiken kívül (ez a szabály addig él, amíg 6 presztízszük nem lesz) **.

- Amint Spanyolország és Portugália először eléri a 6 presztízst, a ** -gal jelölt külön szabály érvényét veszti.
- Extremadura, a konkvisztádorok bölcsője: a spanyol Hódító Amerikában gyarmatot a normál módon is alapíthat, vagy alternatív lehetőség az Extremadura szabály használata: ez utóbbi esetben egy misszióknak már lennie kell a területen, és az erőforrását Spanyolországnak kell ellenőrzése alatt tartania, de nincs minimum követelmény a jelzők szempontjából. Ha a gyarmatot az alternatív szabály használatával alapítják, akkor egy zavargásjelzőt is le kell tenni a gyarmat opció választása előtt.
- Túldíszítettség: Spanyolországnak választania kell, hogy minden kör végén vagy annyi kincset dob el, amennyi presztízse van, vagy egy presztízst.
- Logisztika maximum 1 azt jelenti, hogy az a nemzet nem mehet ezen érték fölé.
- +2 alap monopólium: Hollandia mindig kap 2 ingyenes bónusz monopóliumot.
- Nagy-Britannia újradobása: minden háborús évben, a tengeri háború fázisban, Nagy-Britannia dönthet úgy, hogy minden kockáját újradobja. A játékosnak az új eredményt el kell fogadnia.
- Franciaország kijátszhat 2 uralkodót ugyanabban a körben, hogy két különböző harcot vívjon meg. Franciaország az uralkodót arra is használhatja a háborúba lépés helyett, hogy a diplomáciaávon 1 mezőt jobbra lép.

Példa: *Spanyolország New Spainben csak egy jelzővel is gyarmatot alapíthat (ha már van ott egy misszió).*

Példa: *Spanyolországnak 4 presztízse és 3 kincse van. Nem tud eleget fizetni, így 1 presztízst elvesztésére kényszerül. Spanyolországnak 5 presztízse és 7 kincse van. Úgy dönt, hogy nem fizet, hanem inkább eldob egy presztízst.*

Hogy emlékezzetek erre, ezeknek a nemzeteknek a jelzőit ne tegyék a logisztikaszámba, az mindig 1 lesz.

Azaz ha 0 monopóliuma van a térképen, akkor az neki 2-nek számít. Ha 2 van neki, akkor az 4-nek számít.

Figyeljete arra, hogy ha a nemzeteket választjátok, akkor Portugália az egész játék képét megváltoztatja, mivel rákényszeríti a többi játékost a gyors reagálásra, mert ellenkező esetben gyorsan megnyeri a játékot.



A 2-3 játékos verzió

Példa: *A játékba Spanyolország, Franciaország és Nagy-Britannia kerül: Perzsia nem szerepel egyik nemzet történelmi céljai közt sem, így kikerül a játékból.*

Tegyetek fekete jelzőket a kihagyott területekre emlékeztetők.

A 2-3 játékos verziót a nemzetek variáció szabályait használva játsszátok (lásd fentebb).

Vegyétek ki a játékból az összes olyan területet, ami nincs valamelyik játékos nemzet kártyájának történelmi céljai közt felsorolva.

Ha sem Portugália, sem Spanyolország nem kerül játékba, akkor a körülhajózás és Amerika felfedezése nem játszik (Amerikát felfedezettnek tekintjük, a körülhajózásra pedig ne tegyetek presztízst).

Első forduló útmutató kezdőknek

Nehéz lehet megtanulni játszani a Coloniállal. Ez az útmutató segíthet az első játékodnál.

Egy tipikus első fordulás kezdés a Tudóssal fejleszteni a tengerészetet, ezt követi egy Felfedező, aki Nyugat-Afrikába vagy Kelet-Indiába megy. Szükséged van monopóliumokra, hogy növeld a kereskedelmi flottád. Arany és fűszer a nyilvánvaló erre. Ha ezeket már elvették, akkor keress más erőforrást, amit senki nem ellenőriz még.

Ezután az Alkirály ad lehetőséget neked egy kincset szerezni valamelyik felfedezett terület erőforrásáról, még ha azt másik játékos is fedezte fel; alternatív lehetőség: Levante, Egyiptom vagy Barbary.

A negyedik kártyád legyen a Bankár vagy a Kalmár. Vehetsz fel hitelt, vagy a két kereskedelmi flottád használod, hogy megpróbálsz két árut szállítani (hozzád vagy más játékoshoz tartozót) a piacra.

Az utolsó kártyád lehet vagy a Felkelő, vagy a Kereskedő. A Felkelő agresszív, szóval óvatosan; nem akarsz túl sok ellenséget ebben a diplomáciai játékban.

Ne siess túl nyilvánvalóan a játék kezdetétől felhalmozni annyi presztízst, amennyit csak lehet, mert te leszel a célpont. Ami még fontosabb, az a gazdaság felépítése, hogy nehogy a győzelem küszöbén sújtson porba ellenfeled haragja.

Mindig tartsd a szemed a haditengerészetten. Ezt NEM szabad elhanyagolni.

Fejlesztők:

Maxence Dumontet & Patrice Gasser.

Szabály szerkesztés és ‘Nemzetek variáció’ tanácsadó :

Mark A. Solomon

Fő játékesztelők:

Cedric Balmat, Antoine Didisheim, Louis Megroz, Luis Fernandez, Alexandre Groppi, Christian Jankiewitz, Richard Mumenthaler, Jean Necyb, Ismaël Van Trappen és Guillaume Zuber.

Köszönet: minden játékesztelőnek és Adrienne Dapplesnak, Guillaume Estoppeynak, Didier Oberlinek, Paul Listernek, Tim Seitznek és James D. Wellsnek.

Ezt a variációt ajánljuk: K.S. Ajikumarnak

A játékhoz támogatást a Boardgamegeek.com weboldalon, a Colonial bejegyzésnél találtok.

Képgyűjék

Doboz George Arnauld, *The Destruction of ‘L’Orient’ at the Battle of the Nile, 1 August 1798*, 1825, National Maritime Museum, Greenwich, London.

Kártyák: Explorer / **António Manuel da Fonseca**, *Vasco da Gama, circa 1460-1524*, 1838, National Maritime Museum, Greenwich, London. / Háttér / **Geoff Hunt**, *Nina and Pinta racing Home February 1493*. /

Ambassador / **Hans Holbein the Younger**, *The Ambassadors*, 1533, National Gallery, London. / Trader / **Rembrandt van Rijn**, *Portrait of Nicolaes Ruts*, 1631, The Frick Collection, New York. / Háttér / **William Miller**, *Ayr Market Cross engraving*, 1840.

Financier / **Angelo Bronzino**, *Portrait of Lucrezia de’ Medici*, ~1540. / Háttér / **F. Mackenzie**, *The Bank Parlor*. Scientist / **Thomas Oldham Barlow**, *Portrait of Sir Isaac Newton*, Institute of Astronomy, Cambridge. / Háttér / **William Lewis**, *Commercium Philosophico-Technicum*, 1763. /

Missionary / *Portrait of St-ignatius of Loyola*. / Háttér / **Caspar David Friedrich**, *The Cross Beside The Baltic*, 1815, Schloß Charlottenburg, Berlin. / Viceroy / *Portrait of Francisco Pizarro*. / Háttér / *Capture of the City of Mexico by Hernán Cortés*, Engraving. / Rebel / **Jesús Helguera**, *Portrait of Cuauhtémoc*. ~1950. / Háttér / *The sad night*, Jay I. Kislak Collection.

Merchant / **Anthony van Dyck**, *Portrait of Nicolaes van der Borgh*, *Merchant of Antwerp*, ~1630, Rijksmuseum, Amsterdam. Háttér / **H. T. Dawson**, *the Woolwoch Dockyard*, Engraving.

Governor / **J. Gambardella**, *Portrait of Edward Cornwallis*, National Archives of Canada. / Háttér / *Belgian colonial administrator Major Lothaire listened to a dispute in Congo*. / Sovereign / **Antoine-Jean Gros**, *Bonaparte at the Bridge of Arcole*, 1801, Hermitage Museum, St Petersburg. / Háttér / **Thomas Luny**, *The Battle of The Saints, 12 April 1782*, National Maritime Museum, Greenwich, London. /

Conqueror / **Richard Purcell aka Charles Corbutt**, *Portrait of William Howe*, 1777, Anne S. K. Brown, Military Collection. / Háttér / **E. Percy Moran**, *Battle of bunker hill*, Library of Congress Prints and Photographs Division Washington.

Nemzettábla : Treasury / **William Miller**, *Tower of London*, 1832, Engraving after W. Turner. / Naval Forces / **Jacob van Meurs**, *America*. / Merchant Fleets / **Milcent**, *Le Havre*, Collection Brindeau, Le Havre.



Térkép: Jacques-Nicolas Bellin, *Map*, 1755, BNF.

Logistics / **August Gottlieb Boehme**, *Americae mappa generalis*, 1746, BNF. /

Economy Jacques-Nicolas Bellin, *Map*, 1766, BNF. / Seafaring / Gilles Robert de Vaugondy, *Map*, 1756, BNF.

Navy / **Jean-Baptiste Bourguignon d’An-ville**, *Map*, 1700, BNF.

Loans / **Beurain fils**, *Map*, 1776, BNF.

Market / **Héritiers Homann**, *Insulae Corsicae*, 1732, BNF.

Europe / *Fontaine Des Innocents*, 1853, Engraving. /

Illustration into Territories / The World Digital Library.

Szabály: David Livingstone, *Explorations in Africa*, 1872, Ingersoll, Lurton Dunham, wdl : 2./8./ oldal **Irving, Washington; Robertson, W.**

M.; Davenport, Benjamin Rush, *The discovery and conquest of the new world : containing the life and voyages of Christopher Columbus*, 1892 : 5./11./14./15./17./19./20./35. oldal // **Royal Institution**, *Albemarle Street*, 1800 : 27. oldal // **William Miller**, *Castle Rushen*, 1845, W. L. Leitch

: 13. oldal / *Jerusalem*, 1836, 17. oldal, *The Battle of Trafalgar*, 1875, 29. és 33. oldal, *Durham Cathedral*, engraving after J M W Turner / *Shields Harbour*, engraving, 1827: 25. oldal / *Abbotsford from North-bank of Tweed*, engraving after E Terry,

1845: 23. oldal *Durham Cathedral*, engraving after J M W Turner, 1838: 36. oldal / *Ayr Market Cross engraving*, 1840: 30. oldal // *building the first fort at Jamestown*, May-June 1607, **Sidney King**:

21. oldal // *Battle of Quiberon Bay*, 1759, Paul-Emile Boutigny, 28. oldal // *Discovery of the Mississippi*, *Hernando De Soto, 1541*, William H. Powell, 31. oldal // *Pastoral landscape*, 1861, **Asher Brown Durand**, 34. oldal // *The ninth wave*, **Ivan Aivazovsky**, 36. oldal

FORDULÓ SORREND

1. Endeavour

2. Kereskedelmi flották: a játékosok áttehetnek minden monopóliumuk után egy kincset a kereskedelmi flottájukra.

3. Kezdőjátékos: A kezdőjátékos fázisban a kezdőjátékos-jelzőt az aktuális kezdőjátékostól balra ülő játékos kapja. Ha egy játékosnak a többiekénél több monopóliuma van, akkor ő kapja meg a kezdőjátékos-jelzőt.

4. Haditengerészet: A játékos kincset tehet a haditengerészetére. A kincsek maximális száma megegyezik a játékosnak a hadiflottasávon betöltött értékével.

5. Hitelkamat: Minden játékos 1-1 jelzőt tesz a talonjából mindegyik hitel halmára.

GYARMAT ALAPÍTÁSI LEHETŐSÉGEK

1. Társaság: Tedd át 1 jelződet a területről a kereskedelmi flottádra.

2. Fosztogatás: A terület őslakos erejének megfelelő számú kincset szerzel, és tegyél egy zavargásjelzőt a területre (duplázódik aranyál).

3. Elnyomás: Semmisíts meg egy vagy két zavargásjelzőt a területről, és lépj ugyanennyi mezőt vissza (balra) a diplomáciasávon, ha tudsz!

4. Csak azokon a területeken használható, amin van bézs szélű erőforrás.

Ültetvény: Elrabolsz 1 db másik játékoshoz tartozó kereskedelmi flottát minden olyan fekete szélű erőforrásért, amit te ellenőrzöl (vegyél le egy kereskedelmi flottát egy játékoktól, és tedd a te kereskedelmi flotta területre).

A HÁBORÚ EGY ÉVE

A. Szárazföldi háború: minden olyan területen, ahol mindkettőjüknek van jelzője. Minden közös területet külön csataterként kell kezelni. Az áldozatok az ellenséges jelzők az adott területen (max. 5 kocka területenként és játékosonként). Az áldozatokat az okozójuk eltávolítja. Miután az összes áldozat lekerült, ellenőrizzétek, mint rendszeren, az erőforrások irányítást, de nem jár érte diplomáciai büntetés, ha változás történik.

B. Tengeri háború: Haditengerészet (osztag) támad (max. 5 kocka). Először az ellenséges haditengerészet esik áldozatul, majd ha az ellenséges haditengerészet elvérzett, akkor az ellenséges kereskedelmi flotta, esik áldozatul.

C. Megadás: A védő dönt először, aztán a támadó. A háborúban álló játékosoknak legalább egy évet végig kell harcolniuk, mielőtt megadnák maguk.