

# MADDEIRA

Madeira szigetét hivatalosan portugál tengerészek fedeztek fel a 15. század elején. Madeira, a portugálok szava a fára, a vad, termékeny felszint borító sűrű erdőkre utal. Ez, valamint a távoli, Atlanti-óceánon lévő stratégiai fontos elhelyezkedése tette a szigetet az egyik legjelentősebb portugál felfedezésé. Madeira "laboratóriumként" szolgált ahhoz, amivé a Portugál Birodalom vált.

A szigeten a túlélés szempontjából a búzaföldek voltak az elsődlegesek. Ezután, amikor Tengerész Henrik úgy döntött, fejleszti a Birodalom gazdaságát, a cukor került Madeira kereskedelmének középpontjába. Amint a cukor a világ más területeiről, például Afrikából és Brazíliából is kezdett érkezni, a cukorból származó jövedelem már nem volt elegendő és a nagyon híres Madeira bor vált a sziget legfontosabb árucikkévé.

A játékosok megpróbálnak alkalmazkodni ezekhez a változásokhoz, azon dolgozva, hogy jobb területeket találjanak a megfelelő árak előállításához, értékes fát szerezzenek, ami elengedhetetlen a hajóépítéshez és a városok épületeihez. Továbbá a hajók döntöek a nemzetközi kereskedelem szempontjából, valamint a új országok felfedezésére induló expedíciókban.

Madeirát úgy alapították meg, ahogyan a sziget eredeti, 3 kapitányságra osztott közigazgatása működött (Funchal, Machico és Porto Santo), ahol az alapvető cél a sziget fejlesztése volt, a legnagyobb hírnevet szerezve a Portugál Koronának.

A Portugál Koronának egy sor elvárása volt az expedíciókat, a városiasodást, a kereskedelmi utakat, a vagyon növelését és a céhek igazgatását tekintve. A játék során a játékosok három alkalommal kapnak hírnévpontokat a Korona elvárásainak teljesítéséért.

A Korona két másik alkalommal elvárja, hogy a szigetek változtassák meg mezőgazdaságuk irányát, a világban bekövetkező változások miatt.

A játékosoknak körültekintően kell megválasztaniuk az időzítést, eredményeik felmutatásához. Ha túl korán teszed, nem kapsz annyi hírnevet, ha túl későn, kockáztatod, hogy valaki más megkaparintja a legjobb lehetőségeket. Képes vagy arra, hogy kitűnj ezekben a törekvésekben?

Légy óvatos, a búza lehet gyér, a pénz sohasem elég, a nép éhes és a kalózkodás árnya fenyeget...

## Tartozékok

Az első játék előtt a lapkákat nyomkodd ki a kartonból.

1) 1 játéktábla

2) 2 céhtábla (egy céhtábla a 4 fős játékhoz, a másik, két eltérő oldallal a 3 és 2 fős játékhoz. A játékosok számát a fejek száma jelöli.)

3) 12 céhkocka (türkiz)



4) 3 kalózkocka (fekete)



5) 3 semleges polgár (fehér)



6) 48 munkás (12 mind a 4 játékos színében)



7) 24 hajó (6 mind a 4 játékos színében)



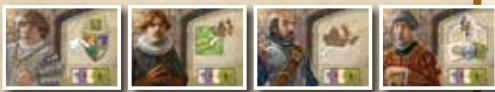
8) 12 jelzőkorong (3 mind a 4 játékos színében)



9) 12 négyzet alakú akciójelző (3 mind a 4 játékos színében)



10) 4 karakter



11) 2 köráttekintő lap

12) 20 koronaelváras (10 db 2 fejjel a hátlapján, 5 db 3 fejjel és 5 db 4 fejjel)



13) 4 kezdő koronaelváras (az előlap bal felső sarkában kis gyémánttal)



14) 72 áru

(20 db 1 értékű és 4 db 3 értékű búza, cukor és bor)



15) 40 fa (15 db 1 értékű)



16) 25 kenyér (20 db 1 értékű és 4 db 3 értékű)



17) 12 céhtámogatás a 4 céh szimbólumával



18) 8 királyi jutalom (4 A betűvel a hátlapján és 4 B betűvel a hátlapján)



19) 40 kalóz (1,3,6 és 12 értékű)



20) 40 reál érme (1,3 és 5 értékű)



21) 1 összefoglaló lap

# Előkészületek

Az összes szabály a 4 fős játékra vonatkozik. A 2 és 3 fős játékszabály változásai a 16. oldalon találhatóak. Ha 4-nél kevesebb játékos játszik, tedd vissza a nem használt tartozékokat a dobozba.

## 1. Táblák

**1.1** Tedd a játéktáblát az asztal közepére. A játéktábla 6 területre oszlik (l. az ábrát jobbra): városórség, szélmalom, gyarmatok, piacok, városok és szigetek.

**1.2** Tegyük a megfelelő céhtáblát a játéktábla mellé. A céhtáblának 2 része van: passzoszlop és kockaoszlop (l. a lenti ábrát).

Passz  
oszlop

3.

Kocka  
oszlop



## 2. A játékosok készlete

Minden játékos választ egy szintet (sárga, piros, lila vagy kék), és maga elé teszi a következő tartozékokat, kialakítva a saját készletét:

- 12 munkás a választott színben
- 6 hajó a választott színben **12x 6x 3x 3x**
- 3 négyzet alakú akciójelző a választott színben
- 3 jelzőkorong a választott színben
- 1 búza, 1 cukor, 1 bor és 1 fa
- 4 kenyér
- 5 reál **5x 4x 1x 1x 1x 1x**

## 3. Hírnévpontok (HP)

Minden játékos leteszi az egyik jelzőkorongját a hírnévpont-sáv (HP) „0” mezőjére.



## 4. Karakterek

Tedd a 4 karaktert a játéktábla mellé.



Céhmaster



Intéző



Parancsnok



Polgármester

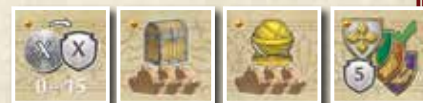
## 5. Kockák

Tedd a 3 kalózkockát és a 12 céhkockát a játéktábla mellé.



## 6. Kezdő koronaelvárások

**6.1** Keverd meg a 4 kezdő koronaelvárást (mindegyik előlapján a bal felső sarokban kis gyémánt van).



Minden játékos kap egyet találmásra, képpel felfelé.

**6.2.** Az lesz a kezdőjátékos, akinél az a kezdő koronaelvárás van, melynek hátlapján a legtöbb korona látható.



A kezdeti körsorrend a kezdőjátékostól kezdve az óramutató járásával megegyezően halad.

**6.3.** Minden játékos leteszi a körsorrendkorongját (az egyik jelzőkorongját) a céhtábla passzoszlopába a következők szerint: az 1. játékos korongja kerül a legfelső helyre, a 2. játékosé a II helyre, és így tovább.

**6.4.** Minden játékos kap további reálokat a kezdőhelyének megfelelően: 1. játékos még 2 reált, 2. játékos 3 reált, 3. játékos 4 reált és a 4. játékos 5 reált.



**Passz oszlop**

**Kocka oszlop**



## 7. Koronaelvárások

Keverd meg a koronaelvárásokat, és taláломra tedd le őket a Céhtábla Kockaoszlopára képpel felfelé, ötös sorokba.



## 8. Városok

3 város van, mindegyik 6 kerülettel. Minden kerület 2 városmezőből áll.



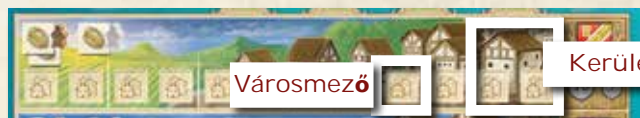
Porto Santo



Funchal



Machico



Városmező

Kerület

**8.1** Keverd meg a 12 céhtámogatást, és tedd le taláломra, képpel felfelé fordítva a kerületekre, minden város két bal szélső kerületét szabadon hagyva. Minden kerületre csak egy céhtámogatás tehető.



Előlap Hátlap

Amennyiben a kerületen még van céhtámogatás, akkor a kerület még nem épült fel. Munkások és polgárok csak a már felépült kerületekre tehető (vagyis olyanra, ahol nincs céhtámogatás. Lásd 10. oldal, Céhmaster). Mindegyik város 2 kerülete már felépült (a bal szélsők), így ezekre munkások és polgárok lerakhatók. A játék során a játékosok felépítik a többi kerületet is, céhtámogatásokat kapva jutalmul.

Minden felépült kerületben 2 mező van a munkások/ polgárok számára. Minden mezőt csak 1 munkás vagy 1 polgár foglalhat el.

**8.2** Tegyél 1 semleges polgárt minden városban a most jobb szélső üres mezőre.

**8.3.** Fordított kör sorrendben (vagyis azzal a játékosal kezdve, akinek korongja a Passzoszlop legalsó helyén van), minden játékos lerakja 1 munkását a készletéből egy üres városmezőre.



## 9. Városórség

Minden játékos lerakja 2 munkását a városórségre.



## 10. Szélmalom

Minden játékos leteszi az egyik jelzőkorongját a szélmalom „3”-as mezőjére.



## 11. Gyarmatok

3 gyarmat van (Azori-szigetek, Brazília, India), mindegyik tetején látható 1 gyarmattérkép, középen 5 gyarmatmező és az alján 2 királyi jutalommező.

Az elérhető gyarmatmezők a játékoszám függvényében változnak.

**A** Keverd meg mind a 4 A jelű királyi jutalomlapkát, és tegyél egyet képpel felfelé mind a 3 gyarmat megfelelő mezőjére. A megmaradt lapkára nincs szükség a játékban, visszateheted a dobozba.

**B** Ezt ismételd meg a B jelű királyi jutalomlapkával is.



Gyarmat-térkép

Gyarmat-mező

Királyi jutalommező

## 12. Általános készlet

Tedd az összes megmaradt búzát, cukrot, bort, fát, kenyeret, reált és kalózt a játéktábla mellé általános készletnek.

Az általános készlet nincs korlátozva. Abban az esetben, ha a készletből elfogy a lapka, egy darab papíron vezessétek a változásokat.

A fa értéke mindig 1. A búza, cukor, bor, kenyér, reál, és kalóz több különböző értékben van.

**PÉLDA:** Ez a lapka 3 búzát ér.

Amikor úgy fogalmazunk, hogy egy játékos birtokol, kap, elvesz, fizet vagy eldob bizonyos számú búzát, cukrot, bort, fát, kenyeret, reált vagy kalózt, akkor mindig az értékükre utalunk, és sohasem a lapkák számára.



**PÉLDA:** Ha egy játékosnak 4 kalózt kell kapnia, akkor elvehet 4 1-es értékűt, vagy 1 db 1-es értékűt és 1 db 3-as értékűt.

Amikor egy játékos 1 vagy több búzát, cukrot, bort kap vagy betakarít, kenyeret vagy reált szerez, vagy kalózt kap, akkor azt az általános készletből veszi el, és a saját készletébe rakja. A fa vásárlásának, beszerzésének vagy betakarításának részleteit lásd a 10-11. oldalon.

Amikor egy játékosnak el kell dobnia 1 vagy több búzát, cukrot, bort, kenyeret, kalózt vagy fát, vagy reált kell fizetnie, akkor azt a saját készletéből veszi el, és az általános készletbe rakja.

## PIACOK

3 piac van (búza, cukor és bor), mindegyik több kereskedelmi út mezővel.

Az elérhető kereskedelmi út mezők a játékoszám függvényében változnak.

Kereskedelmi út mezők



Búzapiac

Cukorpiac

Borpiac

## A SZIGETEK

### RÉGIÓK

**1 2 3** A szigetek a táblán nagy számokkal jelölt 3 régióra oszlanak.

Az 1. régió 4 ültetvényre, a 2. és a 3. régió 5 ültetvényre oszlik.

Minden ültetvényen látható az áru (búza, cukor, bor), melyet a játékos betakaríthat, ha egyik munkása az adott ültetvényen áll.



(l. 11. oldal, "Betakarítás").

Az ültetvényeken jelzett néhány áru sarkában egy másik áru kis ikonja látható. Ezek átalakuló ültetvények (l. 14. oldal, "Koronaelvadások").



Például: Később a játék során ez az ültetvény átalakul búza ültetvényből cukor ültetvénné.



### ÉPÜLETEK

A táblán 5 épület látható, mindegyikük egy régióhoz kapcsolódik.

- 1. Régió: Alfândega
- 2. Régió: Moinho és Capitania
- 3. Régió: Fortaleza és Casa da Coroa

### ERDŐ

Továbbá van egy erdő, mely a 3 régió egyikéhez sem tartozik, és nem lehet róla betakarítani, de a játékosok letehetik rá a munkásukat, hogy fához jussanak (l. 10. oldal, "Fa eldobása és vásárlása", és 11. oldal, "Fa beszerzése").

Amikor egy játékos munkást rak egy ültetvényre, akkor választhat egy ültetvényt a 3 régió valamelyikében vagy választhatja az erdőt.



### 13. Fa



Néhány ültetvényen az áru mellett 3 szám látható. Ez azt jelenti, hogy az adott ültetvényen van valamennyi fa.

A számok jelzik, hogy mennyi fát kell az ültetvényre tenni, (fentről lefelé: 4, 3 vagy 2 fős játékban). Fontos, hogy az ültetvényt minden fától meg kell tisztítani, mielőtt az adott ültetvényről bármilyen árut betakarítanál. Tégy minden ültetvényen a jelzett árura, a számnak megfelelő mennyiségű fát, ha van erre utaló szám. 4 fős játékban a felső szám szerinti mennyiséget tedd az ültetvényre.

PÉLDA: Az 1. Régióban van: 1 borültetvény, 1 búzaültetvény, 1 átalakuló búzaültetvény és 1 átalakuló cukorültetvény.

Tegyél: 3 fát az átalakuló cukorültetvényre és 3 fát az átalakuló búzaültetvényre.



### 14. Kezdeti játékos-előkészület

Fordított körsorrendben (vagyis attól a játékostól kezdve, akinek a korongja a passzoszlop alsó mezőjén van), minden játékos letesz 2 munkást a saját készletéből 2 ültetvényre (Régiók ültetvényeire és/vagy az erdőre).

A játékos csak olyan ültetvényre/erdőre teheti munkásait, ahol nincsenek más munkások.

A játékosnak nem lehet 2 munkása ugyanabban a régióban.

Ezek a korlátozások (csak olyan ültetvényre/erdőre tehető munkás, melyet más játékos még nem foglalt el; és egy játékosnak a munkásai nem lehetnek ugyanabban a régióban) csak a "Kezdeti játékos előkészület" során érvényesek.

A játék további részében, amikor egy játékos munkást tesz le egy ültetvényre/erdőre, bármelyik ültetvényre/erdőre teheti, amelyiket még nem foglalt el. (l. 10. oldal, "Céhmaster", és "Összefoglaló lap", "Királyi jutalom").

**GYAKORI KIFEJEZÉSEK:** Itt tekintjük át a legfontosabb gyakran használt kifejezéseket, ami hasznos lesz a játékmenet megértéséhez. Ezen kifejezések részletes leírása a szabálykönyv megfelelő fejezeteiben megtalálható.

## A CÉHTÁBLA

Minden kör elején a céhkockákkal hármas csoportokat kell dobni, majd a céhtáblára tenni őket.

Ezután körsorrendben minden játékos választ egy csoportot, melyek az aktuális körben a saját kockái lesznek.



*Példa a céhtábla 1. kör eleji elrendezésére.*

A kockacsoport kiválasztásánál a játékosnak több szempontot is mérlegelnie kell:



A kocka értéke. A játékosok akciók végrehajtására használják a kockáikat, a nagy értékű kocka mindig hasznos.



A cég. A céhtábla 4 sora a játékban lévő 4 cégnek felel meg. A játékosok céhtámogatásokhoz juthatnak a játék alatt, melyekkel előnyökre tehetnek szert. Minden céhtámogatás bal felső sarkában látható ikon jelzi, hogy melyik céghez tartozik. Minden céhtámogatás csak egyszer használható; azonban amikor a játékos kockát vesz el a cég sorából, akkor visszaállítja az adott cég minden céhtámogatását, így lehetővé téve, hogy újra használhassa azokat.



Koronaelvárások. Minden cég a portugál korona más-más elvárására tesz ajánlatot. A játékosnak a választott kockacsoport sorából kell egy elvárást választania. Ezen elvárások teljesítése a legfontosabb módja a hírnévpontok gyűjtésének.



A körsorrend. A kiválasztott kockacsoport a B fázis alatti körsorrendet is meghatározza, melyben a játékosok a kockáikat karakterakciók végrehajtására használják.

## KALÓZOK



A játék során a játékosok néha kalózat kaphatnak.

Ez jelképezi a bűnözést, melyet a játékosok idéznek elő, azáltal, hogy fizetés nélkül jutnak hozzá bizonyos dolgokhoz.

A játék során a játékosoknak lehetőségük lesz rá, hogy néhány kalózatot eldobják.

A játék végén a játékosok hírnévpontokat fognak veszíteni attól függően, hogy hány kalózat van a többi játékoshoz képest.

## CÉHKOCKA ÉS KALÓZKOCKA

Minden játékos választ a céhtábláról egy céhkocka csoportot, melyet maga elé tesz. Minden kocka egy akció végrehajtását teszi lehetővé a játékosnak.

Emellett a játékosok kalózkockákhoz is hozzáférhetnek. Egy kalózkocka használata egy további akció végrehajtását teszi lehetővé a játékosnak.

Minden játékos körsorrendben le fog tenni egy cég- vagy kalózkockát egy karakterre, végrehajtva az akcióját.



Egy céhkocka lerakása egy karakterre lehetővé teszi, hogy a játékos azonnal végrehajtsa a karakter akcióit, és megadja a lehetőséget a hozzá kapcsolódó épületakció végrehajtására a későbbiekben.



Ellenben a kalóz kocka lerakása csak az azonnali akció végrehajtását teszi lehetővé, a kapcsolódó épületakcióit nem.

## HÍRNÉVPONTOK

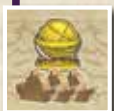
A játék végén a legtöbb hírnévponttal (HP) rendelkező játékos győz. A Koronaelvárások teljesítése a legfontosabb módja a hírnévpontok gyűjtésének. A Koronaelvárásoknak 5 különböző típusa van:



A "Kereskedelmi utak"-kal a játékos HP-t kap a kereskedelmi út mezőkön lévő hajóiért.



A "Urbanizáció"-val a játékos HP-t kap a városokban lévő munkásaiért.



A "Expedíciók"-kal a játékos HP-t kap a gyarmatmezőkön lévő hajóiért.



A "Nemzeti vagyon"-nal a játékos HP-t kap a Koronának adományozott reálok után.



A "Céhbefolyás"-sal a játékos HP-t kap a felfordított céhtámogatásai után.

## ÉPÜLETEK ÉS KARAKTEREK

A játéktáblán 5 épület látható, mindegyik egy régióhoz kapcsolódik.

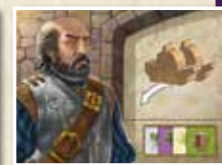


Alfândega az 1. Régióban.

Moinho és Capitania a 2. Régióban.

Casa da Coroa és Fortaleza a 3. Régióban.

Valamint van 4 karakterlap: intéző, céhmester, polgármester és parancsnok.



Minden kör elején a játékosok megkeverik a 4 karakterlapot, és találmra leteszik az épületekre. Így minden karakter egy bizonyos épülethez kapcsolódik az adott körben.

## A játék fordulói

A játék 5 fordulón át tart.

Az 5. forduló után a játék véget ér. A legtöbb hírnévpontot (HP) gyűjtő játékos győz.

Minden forduló 5 fázisból áll:

### A. A forduló előkészítése

### B. Karakterakciók

### C. Épületakciók

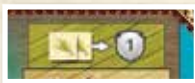
### D. Fenntartás

### E. Koronaelvárások

### A SZÉLMALOM HASZNÁLATA

**A B. - Karakterakciók, C. - Épületakciók és a D. - Fenntartás** fázisok alatt minden játékos végrehajthatja az alábbi akciók bármelyikét ahányszor csak szeretné, a körén felül vagy akkor is, ha épp nem az ő köre van:

- Eldob 2 árut (nem kell, hogy egyformák legyenek), hogy szerezzon 1 árut az általános készletből. Áru a búza, a cukor és a bor.
- Eldob 2 búzát, hogy korongjával feljebb lépjen egyet a szélmalmon.
- Ha a korong már a szélmalom legfelső mezőjén áll, akkor 2 búza eldobásáért 1 hírnévpontot kap.



**A B. fázis - Karakterakciók és a C. fázis - Épületakciók** alatt minden játékos végrehajthatja az alábbi akciók bármelyikét ahányszor csak szeretné, a körén felül vagy akkor is, ha épp nem az ő köre van:

- Egytel lejjebb lép korongja a szélmalmon, hogy kapjon 1 kenyeret VAGY 3 reált az általános készletből.
- Ha a korong már a szélmalom legalsó mezőjén áll, akkor helyette 1 hírnévpont elvesztésével kap 1 kenyeret VAGY 3 reált az általános készletből. Ez csak akkor választható, ha van hírnévpontja, melyet elveszthet.



**A játékosok nem használhatják a szélmalmot az A. fázis - A kör előkészítése és a E. fázis - Koronaelvárások alatt.**

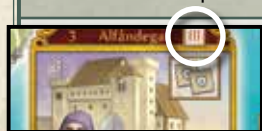
**Megjegyzés: A D. - Fenntartás fázis alatt** minden játékosnak meg kell etetnie a táblán lévő munkásait. A játékos munkásai közül automatikusan ellátásra kerül annyi, amilyen szinten áll a szélmalmon. Ezután a játékosnak minden további táblán lévő munkását meg kell etetnie 1 kenyér/munkás eldobásával. (lásd részletesen 14. oldal, "Fenntartás")

## A. fázis: A forduló előkészítése

### 1. Karakterek letétele

Keverd meg a 4 Karakterlapot és tedd le találmra képpel felfelé az Épületekre, üresen hagyva (értsd: Karakterlap nélkül) az aktuális fordulóhoz tartozó épületet.

**I** Minden épületen a jobb felső római szám jelzi, hogy melyik fordulóban lesz üres az épület (értsd: nem kap karakterlapot).



PÉLDA: A 3. fordulóban a vámház épületére nem kerül karakterlap.



### 2. Kalózkockák dobása

Dobj a 3 kalózkockával és tedd a **városőrségre**, vigyázva, hogy az értékük ne változzon meg.



### 2. Céhkockák dobása

Dobj a 3 céhkockával és tedd a céhtábla felső sorába, vigyázva, hogy az értékük ne változzon meg. Ismételd ezt meg még 3 céhkockával minden fennmaradó sornál.

### 4. Céh választása

A céhtábla körsorrendje szerint minden játékos választ egy sort a kockaoszlopból, majd:

a. odateszi a körsorrendkorongját.



A körsorrendkorong kockaoszlopon elfoglalt helye határozza meg a forduló sorrendjét a B. fázisban. Minden sorban csak 1 korong lehet.

b. elveszi az adott sorban lévő céhkocka csoportot, ami az övé lesz a fordulóban.



A kockákat egyesével az akciójelzőire teszi, vigyázva, hogy az értékük ne változzon meg.

c. elvesz egy Koronaelvárást ugyanebből a sorból.



Képpel felfelé fordítva maga elé teszi a Korona elvárást. Minden céh a portugál korona különböző kéréseit közvetíti. Ezen kérések teljesítése a hírnévpontok szerzésének elsődleges módja. Lásd a 14. oldalon A Koronaelvárások, és az „Összefoglaló lapot” a részletekért.

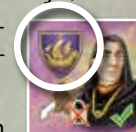
d. képpel felfelé fordítja az adott céh összes céhtámogatását (ha van).



4 céh van. A céhtábla minden sora egy céhnek felel meg. Minden céhtámogatás bal felső szimbóluma mutatja, hogy melyik céhhez tartozik. Ha a játékosnak nincs a jelzett céhtámogatásból, akkor ugorja át ezt a lépést.

Megjegyzés: A játékosoknak egyetlen céhtámogatásuk sincs a játék elején, így az első körben minden játékos átugorja ezt a lépést.

Lásd a 10. oldalon, a Céhmaster, és az „Összefoglaló lapot” a részletekért.



PÉLDA:

A 3. fordulóban **Kék** az alsó sor kockáit választja.

a. Korongját a IV. sorra teszi.

b. Elveszi a sorban lévő kockacsoportot.

c. A Kereskedelmi utak Koronaelvárását választja.

d. 4 képpel lefelé fordított céhtámogatás lapkája van (1 narancssárga, 1 zöld és 2 lila). Képpel felfelé fordítja a 2 lila céhtámogatását. A többi céhtámogatását nem fordítja fel.





## B. fázis: Karakterakciók

A Céhtábla kockaoszlopa szerinti körsorrendet követve, minden játékos vagy:

- ▶ **lerak egy kockát** (céhkockát a készletéből vagy kalózkockát a városőrségről) a játéktáblán lévő egyik karakterre VAGY
- ▶ **passzol.**

Ez addig folytatódik a körsorrend szerint, amíg minden játékos passzol. Azok a játékosok, akik már passzoltak, nem cselekedhetnek ebben a fázisban. Miután minden játékos passzolt, a B. fázis véget ér.

### KOCKA LERAKÁSA

A játékos lerak egy kockát (céh vagy kalózkockát) az 5 karakter egyikére (a 4 karakterlapra vagy az éppen üresen maradt épületre nyomtatott karakterre), és azonnal végrehajthatja a jelzett akciót vagy betakaríthat, ha tud és akar. A játékos akkor is letehet egy kockát egy karakterre, ha nem tudja vagy nem akarja végrehajtani az akciót vagy a betakarítást.

### CÉHKOCKA LERAKÁSA:



Ha a játékos úgy dönt, hogy egy **CÉH-KOCKÁT** tesz le, akkor elvesz maga elől egy kockát és egy akció jelzőt, a kockát lerakja a karakterre, az akciójelzőt pedig a hozzá tartozó épületmezőre teszi.



Egy céhkocka karakterre rakása teszi lehetővé a játékosnak a karakterakció azonnali végrehajtását, továbbá lehetőséget biztosít, hogy később a hozzá tartozó épületakciót is végrehajthassa. Az akciójelző jelzi, hogy a játékos végrehajthatja az épületakciót a C fázisban.

### KOCKA LIMIT:

Egy karakteren nem lehet egynél több kalózkocka. Egy karakteren legfeljebb a játékosok számával megegyező kocka lehet, beleszámítva a max. 1 kalózkockát. Tehát egy 4-fős játékban 4 céhkocka VAGY 3 céhkocka és 1 kalózkocka.

A játékos bármelyik karakterre rakhat kockát, ha a kockalimitet nem haladja meg, attól függetlenül, hogy ki rakott oda kockát az előző körökben.

Így egy játékosnak lehet több akciójelzője ugyanazon az épületen.

### KALÓZKOCKA LERAKÁSA:



Ha a játékos úgy dönt, hogy egy kalózkockát rak le, akkor elvesz egy kockát a városőrségről, és lerakja a karakterre. Ilyenkor vissza kell tennie 1 munkását a városőrségről a saját készletébe.



A játékos nem vehet el kalózkockát, ha nincs munkása a városőrségben, vagy ha elfogytak a kockák a városőrségben.

Egy kalózkocka lerakásával csak az azonnali karakterakció hajtható végre, a hozzá tartozó épületakció nem, tehát a játékos nem teszi le egy akciójelzőjét az épületre amikor kalózkockát rak le egy karakterre.

### KENYÉR ELDOBÁSA:

Az aktuális fordulóban az A. fázis – A forduló előkészítése során meghatározott helyeken minden karakter egy épülethez kapcsolódik, ami egy régióhoz kapcsolódik.

A játékos ingyen lerakhat céh vagy kalózkockát, melynek értéke nagyobb vagy egyenlő, mint a régió száma. A játékos lerakhat céh vagy kalózkockát, melynek értéke kisebb, mint a régió száma, ha eldob annyi kenyeret amennyi a különbség a kocka és a régió száma között.

PÉLDA: A játékosnak el kell dobnia 2 kenyeret, hogy lerakhasson egy 1-es kockát a 3. Régióban lévő karakterre.



**EMLÉKEZTETŐ:** A játékos használhatja a szélalmot (ha tudja és akarja), hogy kenyeret vegyen el az általános készletből. (l. 7. oldal)

### PASSZOLÁS

Ha a játékos a körében nem tud vagy nem akar kockát lerakni, akkor passzolnia kell.

A körsorrendkorongját a passzoszlop egyik üres mezőjére teszi.

Attól függően, hogy melyik mezőre tette, azonnal reálokat kap VAGY végrehajtja a passzakciót ha van (l. "Összefoglaló lap").

Minden mezőn csak egy korong lehet. A passzoszlopon lévő körsorrendkorong helye határozza meg a forduló sorrendjét az aktuális kör további részében és a következő forduló A. fázisában.

Amint egy játékos passzolt, már nem kapcsolódhat vissza a forduló ezen fázisába. Ha még van céhkockája, akkor azokat a játéktábla mellé rakja.

PÉLDA: **Piros** passzol, és a II. mezőre teszi a korongját. A 3 reált választja.

# Karakterakciók



## INTÉZŐ

A játékos mozgathatja legfeljebb 2 munkását, mindegyiket bármelyik olyan ültetvényre/erdőre, amin nincs munkása.

A munkásokat lehet ugyanabba vagy másik régióba is mozgatni (nem kell az intézővel egy régióban lenniük) vagy az erdőbe. A játékos nem mozgathatja több munkását ugyanabba a régióba, vagyis 4 fős játéknál maximum 4 munkás lehet minden ültetvényen: 1 játékosonként. A játékos mozgathatja a munkását a készletéből, bármelyik másik ültetvényről/erdőről, város- vagy gyarmatmezőről. Nem mozgathatja a munkásokat a városorségről.

**PÉLDA: Piros** leteszi 1 munkását a cukorültetvényre az 1. régióban és 1 munkását az erdőre.



## CÉHMESTER

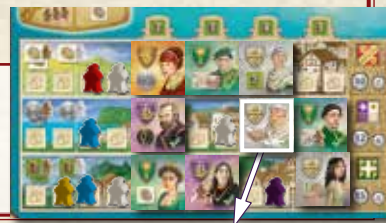
A játékos választ egy céttámogatás lapkát az egyik városkerületből, és eldobja az adott oszlop tetején

feltüntetett mennyiségű fát (2-5 db), hogy megépítse azt a kerületet. Ezután lerakja képpel felfelé a céttámogatás-lapkát (l. "Összefoglaló lap").

A játékos vehet fát, ha többre van szüksége, mint amennyi a készletében van, és ha hozzáfér (l. lent).

Az akció végrehajtásához nem kell, munkásodnak lennie a városban.

**PÉLDA: Piros** elveszi a Püspököt, eldob 4 fát és leteszi a lapkát maga elé képpel felfelé.



## PARANCSNOK

A játékos mozgathatja legfeljebb 2 hajóját, mindegyiket egy üres mezőre, ami lehet:

▶ gyarmatmező. Ezután el kell dobnia a feltüntetett mennyiségű bort.

### VAGY

▶ kereskedelmi útmező. Ezután el kell dobnia a feltüntetett mennyiségű és fajtájú árut.

Lásd a 4. oldalt, Gyarmatok és Piacok leírása

Mozgathatja a hajókat a készletéből, vagy bármelyik másik mezőről (akár gyarmatról, vagy piacról).

**Ha a hajót a készletéből mozgatja, azonnal el kell dobnia 1 fát.** A játékos vehet fát, ha többre van szüksége, mint amennyi van, és ha hozzáfér (l. lent).

Ha egy hajót letesz a táblára, soha nem kerülhet vissza a készletbe.

Csak 1 hajó lehet egy mezőn. Egyszerre csak egy hajó mozgatható, így a játékos nem cserélheti fel a helyüket.

Miután mozgatta a hajókat, végrehajthatja az alábbiakat, tetszőleges sorrendben:

- Minden hajóért, amit **most** mozgatott egy **piacmezőre**, megkapja a feltüntetett értékű **reált** a közös készletből
- Minden hajóért, amit **most** mozgatott egy **gyarmatmezőre**, azonnal **végrehajthatja** a gyarmaton lévő **két Királyi jutalom egyikének akcióját**. (l. "Összefoglaló lap")

**Megj.:** A játékosnak mozgatnia kell a hajót egy másik mezőre, hogy használhassa; nem maradhat és dobhatja csak el az árukat ismét.

**PÉLDA: Piros** mozgat:

- ▶ 1 hajót a készletéből a cukorpiacra eldobva 4 cukrot, és
  - ▶ 1 hajót a borpiacról Brazíliába eldobva 3 bort.
- Eldob 1 fát, kap 14 reált és 3 HP-t választ Királyi jutalomként



## FA ELDOBÁSA ÉS VÁSÁRLÁSA

**Amikor egy játékosnak fát kell eldobnia**, először a saját készletét kell használnia.

**Vehet további fát, de csak ha többet kell eldobnia, mint amennyi a készletében van, és csak ha hozzáfér, vagyis csak:**

- ▶ olyan ültetvényről, amin fa van, és egy munkása rajta áll és/vagy
- ▶ a közös készletből, ha van munkása az erdőn.

**Fizetnie kell az összes fáért, amit a teljes köre alatt megvett:**

1, 3, 6, 10, 15, 21 reált 1, 2, 3, 4, 5, 6 fáért.



A játékos nem kell fizetnie a készletéből felhasznált fáért, csak azért a fáért, amit megvett.

A játékos elveszi a megvett fát, és azonnal el is dobja a végrehajtott akciónak megfelelően. Csak akkor vehet fát, ha el is kell dobnia.

**PÉLDA: Piros** készletében van egy 1 fa, van 1 munkása egy ültetvényen, amin 3 fa van, és egy munkása az erdőn. El kell dobnia 5 fát. Eldobja a készletében lévő fát, majd vesz 2 fát a cukorültetvényről és 2 fát az erdőből - elvéve a közös készletből -, majd eldobja mindet. Fizet 10 reált.



**EMLÉKEZTETŐ:** A játékos használhatja a szélmalmot, hogy reált szerezzen a közös készletből, ha tud és akar (l. 7. oldal)



## POLGÁRMESTER

A játékos átrakhatja legfeljebb 2 saját munkását vagy semleges polgárt; mindegyiket egy városmezőről kell elvenni és bármelyik üres városmezőre lehet tenni. *l. 3. oldalon a városok leírásánál.*

**Ezután, függetlenül attól, hogy mozgatott-e munkást vagy polgárt, minden városból, ahol van legalább egy munkása, kap:**

2 kenyeret minden saját munkásáért **és** 1 kenyeret minden semleges polgárért, ami Porto Santoban van;



2 reált minden saját munkásáért **és** 1 reált minden semleges polgárért, ami Funchalban van;



2 fát minden saját munkásáért **és** 1 fát minden semleges polgárért, ami Machicoban van.



A fát csak akkor kapja meg, ha van hozzáférése (*l. lent*)

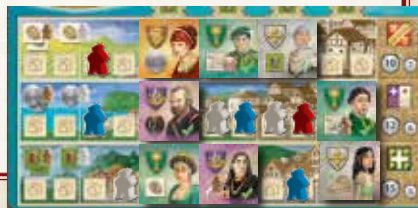
**A játékos nem kapja meg a nyersanyagokat egy városból, ha nincs benne munkása, hiába van benne semleges polgár.**

A polgármester akció végrehajtásakor a játékos csak a városokban lévő munkásokat mozgathatja, **új munkást nem tehet bele.** A játékos mozgathat egyik városból másikba, vagy városon belül.

A munkások és polgárok csak **már felépített területbe** rakhatók (amin nincs céttámogatás *l. 10. oldal Céhmester*). Minden mezőn csak 1 munkás vagy polgár lehet. Munkást és polgárt csak üres mezőre kell tenni, tehát **nem cserélhető fel** a helyük.

**PÉLDA: Piros** átmozgatja 1 munkását Machioból Funchalba és 1 semleges polgárt Porto Santoból Funchalba. Kap 2 kenyeret és 4 reált.

Nem kap fát, mivel Machioban nincs munkása.



## FA SZERZÉSE

**Amikor a játékos polgármester akció vagy szerzetes céttámogatás segítségével fát szerez** (*l. "Összefoglaló lap"*), **csak akkor kapja meg, ha van hozzáférése, vagyis csak:**

- ▶ olyan ültetvényről, amin fa van, és egy munkása rajta áll és/vagy
  - ▶ a közös készletből, ha van munkása az erdőn.
- Elveszi a fát és lerakja maga elé a saját készletébe.

Ha ilyen módon szerez fát, nem kell érte fizetnie. Ha nincs elég fa a ültetvényen, amin a munkásai vannak, csak annyit vesz el, amennyit tud.

**PÉLDA: Kék** végrehajtja a polgármester akciót. Van egy munkása egy ültetvényen, amin 1 fa van. 3 fát kéne kapnia, de csak egyet kap, mert nincs további hozzáférése fához.



## BETAKARÍTÁS

Ha egy játékos **lerak egy** céh vagy kalózkockát **egy karakterlapkára, betakaríthat az ültetvényein abban a régióban, a karakterakció végrehajtása helyett** (intéző, parancsnok, céhmester vagy polgármester) Minden munkásért a karakter régiójának ültetvényen:

- ▶ ha van fa az ültetvényen, a játékos elvehet 1 fát arról az ültetvényről;
- ▶ ha nincs fa az ültetvényen, a játékos elvehet 1 árut a közös készletből: búzát, cukrot vagy bort, attól függően, milyen áru van feltüntetve a ültetvényen (vagy az áru lapkán, ami a ültetvényen van, ha az ültetvény átalakított. *l. 15. oldal, Koronaelvárások*)

Az erdőn nem lehet aratni, mivel az nem része egyik régióknak sem.

Az aratás akció csak az adott karakter régiójában teszi lehetővé a betakarítást. Ha a játékosnak nincs legalább 1 munkása a karakter régiójának ültetvényein, nem kap se árut, se fát. A játékos nem kap se árut se fát a többi régióban lévő munkása után.

Ha még van fa az ültetvényen, a játékos nem kaphat árut - a fát teljesen be kell gyűjteni, mielőtt bármilyen árut lehetne betakarítani az adott ültetvényről.



**Ha a játékos a céh- vagy kalózkockát üres házon lévő karakterre teszi, csak betakarítást hajthat végre** (nem hajthatja végre egy másik karakter akcióját), **de egy ültetvényről kétszer takaríthat be.**

Végrehajtja az betakarítást a szokásos szabályok szerint, utána választ egy ültetvényt, ahol éppen betakarított, és újból betakarít rajta az adott helyzetnek megfelelően (vagyis annak megfelelően, hogy van rajta fa vagy nincs).

**PÉLDA:**

**Piros** lerak egy céhkockát az intézőre és úgy dönt, hogy aratni fog. Mivel az intéző az 1. régió épületén van, az 1. régióban lévő ültetvényein arat. Elvesz 1 fát az ültetvényről, és 1 búzát és 1 bort a közös készletből.

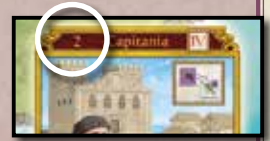


**PÉLDA: Kék** lerak egy kockát az üres épületen látható karakterre. Betakarítja az utolsó fát a cukorültetvényről. Úgy dönt, még egyszer arat erről az ültetvényről, így elvesz egy cukrot.

## C. fázis: Épületakciók

Minden épület bal felső sarkában látható egy szám. A számozást követve (1-5-ig), a játékosok minden épületet használnak egyszer.

Miután minden épületet használtak, a C fázis véget ér. A játékosok visszaveszik az akciójelzőjüket és a karakterlapkák a játéktábla mellé kerülnek.



### ÉPÜLET HASZNÁLATA

Ha egy épületen nincs akciójelző, egyszerűen hagyjátok ki.

**Ha az épületen van legalább 1 akciójelző, dobjatok a hozzátartozó karakterre tett összes céh- és kalózkockával.**

Ezután a céhtáblán lévő passzolóoszlopon látható lépéssorrendben **minden játékos, akinek legalább 1 akciójelzője van** az épületen

▶ **KIFIZETI AZ ÉPÜLET ÁRÁT**, és azonnal végrehajthatja az épületakciót, ha tudja és akarja (l. lent az "Ár kifizetése")

**VAGY**

▶ **KALÓZKAT SZEREZ.** Ebben az esetben nem hajthatja végre az épületakciót (l. lent "Kalózkodás").

A játékos az épületen lévő akciójelzői számától függetlenül csak **egyszer** fizeti ki az árat (és hajtja végre az akciót) vagy **szerez kalózkodat**. Ha a játékosnak nincs akciójelzője az épületen, egyszerűen hagyjátok ki!



### ÁR KIFIZETÉSE

**Az épület ára** az aktuális fordulóban **10 réal** mínusz az adott karakteren lévő **céhkockákkal éppen dobott összérték**.

Az ár nem lehet kevesebb, mint 0.

**Ha a játékos fizet, azonnal végrehajthatja az épületakciót**, ha tudja és akarja. Az épületen lévő akciójelzői számától függetlenül csak **egyszer** fizeti ki az árat, és hajtja végre az akciót.

A játékos akkor is kifizetheti az árat, ha nem akarja vagy nem tudja végrehajtani az akciót.

### AZ ÉPÜLETEK



Minden épületen látszik, hogy a játékos milyen akciót hajthat végre attól függően, hány munkása van az adott régióban (részletesen l. a 13. oldalon).

Ha a játékosnak nincs legalább 1 munkása az épület régiójának ültetvényein, nem hajthatja végre az épületakciót.

Az erdőn álló munkások nem számítanak, mert az erdő nem tartozik egyik régióhoz sem.

**EMLÉKEZTETŐ:** A játékos használhatja a szélalmot, hogy reált szerezzen a közös készletből, ha tud és akar (l. 7. oldal)



### KALÓZOK SZERZÉSE

**Ha a játékos nem tud vagy nem akar fizetni, nem hajthatja végre az épületakciót.** Annyi kalózt kap viszont, amennyi az adott karakteren lévő

**kalózkockával éppen dobott érték plusz 1.**

Ha nincs ott kalózkocka, a játékos 1 kalózt kap.

A játékos tartsa a kalózeit képpel lefelé, az értéküket elrejtve a többi játékos elől.

A játékos csak **egyszer** kap kalózt, függetlenül attól, hogy hány akciójelzője van az épületen.

Ha a játékos kifizeti az árat, nem kap kalózt, akkor sem, ha nem hajtja végre az akciót (akár azért, mert nem tudja, vagy azért mert nem akarja.)

### PÉLDA:

A céhkockákkal dobott érték 4, tehát az épület ára 6 réal.



**Sárga** fizet 6 reált és végrehajthatja a Capitania akciót,

**Kék** fizet 6 reált, de úgy dönt, nem hajtja végre az akciót.

**Piros** nem akar fizetni, úgyhogy nem hajtja végre az akciót.

A kalózkockával dobott érték 3, tehát kap 4 értékű kalózt.



### KALÓZOK

A játék végén (l. 15. oldal, "A játék vége"), a játékosok hírnévpontokat veszítenek attól függően, hogy mennyi kalózkodat van a többi játékoshoz viszonyítva. Ha egy játékosnak a játék végén nincs kalózkodat, nem veszít semennyi hírnévpontot.

**Megjegyzés:** Ha egy játékos eldob 1 vagy több kalózkodat, meg kell mutatnia a többi játékosnak, hogy milyen értékű kalózkodat dobott el.

**Emlékeztető:** Ha egy játékos utasítást kap, hogy vegyen el, vagy dobjon el adott számú kalózkodat, akkor az mindig az értékükre vonatkozik és nem a lapkák darabszámára.

## Lehetséges épületakciók

Minden épületen látszik, hogy a játékos milyen akciót hajthat végre attól függően, hány munkása van a régióban



**Ha 1 vagy 2 munkása** van az adott régióban, a felső részen látható akciót hajthatja végre.

**Ha 3 vagy több munkása** van az adott régióban, az alsó részen látható akciót hajthatja végre.

Az erdőn lévő munkások nem számítanak, mivel az erdő nem tartozik egyik régióhoz sem.

Ha a játékosnak nincs egy munkása sem az épület régiójának ültetvényein, nem hajthatja végre az épületakciót.



### 1. Moinho (Malom)

**Nincs karakterlapka az 5. fordulóban**

Ha a játékos kifizeti az árat **és** van:

- ▶ 1 vagy 2 munkása a 2. régióban, elvesz 2 kenyeret a közös készletből.
- ▶ 3 vagy több munkása a 2. régióban, elvesz 5 kenyeret a közös készletből.

#### PÉLDA:



**Pirosnak** 4 munkása van a 2. régióban.

Elvesz 5 kenyeret a közös készletből és a saját készletébe teszi.



### 2. Capitania (Parancsnokság)

**Nincs karakterlapka a 4. fordulóban**

Ha a játékos kifizeti az árat **és** van:

- ▶ 1 vagy 2 munkása a 2. régióban, kap 1 HP-t és mozgathatja 1 munkását egy üres városmezőre.
- ▶ 3 vagy több munkása a 2. régióban, kap 2 HP-t és mozgathatja legfeljebb 2 munkását üres városmezőkre (ugyanabba vagy különböző városba).

#### Mozgatási szabályok:

A játékos mozgathatja a munkását a készletéből, bármelyik ültetvényről/erdőről, másik városmezőről vagy gyarmatról. Nem mozgathat a városőrségről. Csak 1 figura lehet egy mezőn. A munkásokat csak már felépített kerületbe lehet mozgatni (amin nincs céhtámogatás).



### 3. Alfândega (Vám)

**Nincs karakterlapka a 3. fordulóban**

Ha a játékos kifizeti az árat **és** van:

- ▶ 1 vagy 2 munkása az 1. régióban, mozgathatja 1 munkását bármelyik gyarmatra (Açores, Brasil, India).
- ▶ 3 vagy több munkása az 1. régióban, mozgathatja legfeljebb 2 munkását bármelyik 1 vagy 2 gyarmatra (Açores, Brasil, India).

#### Mozgatási szabályok:

**Minden így mozgatott munkás 1 HP-t ér minden hajóért, ami ugyanazon a gyarmaton van, ha van ilyen.**

A játékos mozgathatja a munkásait a készletéből, bármelyik ültetvényről/erdőről, városmezőről vagy másik gyarmatról. Nem mozgathat a városőrségről.

Nincs korlátja, hány munkás lehet egy gyarmaton (egy vagy különböző játékosról).

Akkor is mozgathat munkást bármelyik gyarmatra, ha nincs hajó az adott gyarmat mezőin.

A játékosnak mozgatnia kell a munkásait, hogy pontot kapjon. Nem kap pontot azokért a munkásokért, amik már a gyarmaton voltak.

**PÉLDA: Pirosnak** van 3 munkása az 1. régióban.

Át-mozgat 1 munkást a készletéből Açoresbe és 1 munkást egy városmezőről

Brasilba. Kap 3 HP-t:

2 HP-t a Açores-ben lévő hajójáért + 1 HP-t az 1 Brasilban lévő hajójáért.



### 4. Casa da Coroa (Céhpalota)

**Nincs karakterlapka a 2. fordulóban**

Ha a játékos kifizeti az árat **és** van:

- ▶ 1 vagy 2 munkása a 3. régióban, visszafordíthatja 1 céhtámogatás lapkáját képpel felfelé.
- ▶ 3 vagy több munkása a 3. régióban, mozgathatja legfeljebb 2 céhtámogatás lapkáját képpel felfelé (ugyanolyan vagy különböző céhhez tartozót)

#### Példa:

**Sárgának** van 4 munkása a 3. régióban

3 lefordított céhtámogatás lapka van előtte. Visszafordíthat ezek közül kettőt.

Visszafordítja a pártfogót és a mérnököt.



### 5. Fortaleza (Örtorony)

**Nincs karakterlapka az 1. fordulóban**

Ha a játékos kifizeti az árat **és** van:

- ▶ 1 vagy 2 munkása a 3. régióban, mozgathatja 1 munkását a városőrségbe.
- ▶ 3 vagy több munkása a 3. régióban, mozgathatja legfeljebb 2 munkását a városőrségbe.

#### Mozgatási szabályok:

**Minden így mozgatott munkásért eldobhat legfeljebb 3 kalózt.**

A játékos mozgathatja a munkásait a készletéből, bármelyik ültetvényről/erdőről, városmezőről vagy gyarmatról. Nincs korlátja, hány munkás lehet a városőrségen (egy vagy különböző játékosról). A játékosnak mozgatnia kell a munkásait, hogy eldobjon kalózokat, vagyis nem dobhat el kalózokat azokért a munkásokért, amik már a városőrségen voltak.

## D. fázis: Fenntartás

Hajtsátok végre az alábbi 4 lépést egyszer a lenti sorrendben:

### 1. Jutalom - A leglojálisabb városőr jutalmazása.

Az a játékos, akinek a legtöbb munkása van a városőrségben, visszateheti 1 munkását a készletébe a városőrségről, hogy kapjon 4 HP-t. Ha nem akarja vagy egyenlőség van, senki nem kap HP-t.

#### PÉLDA:

**Kéknek** van többsége.

Visszateszi 1 munkását a készletébe és kap 4 HP-t.



### 2. Bevétel - Vidd haza a munkád gyümölcsét!

**A játékos minden, a gyarmatokon lévő munkásáért megkapja az ott feltüntetett árut a közös készletből.**



**PÉLDA: Piros** kap 2 búzát és 1 cukrot, **Sárga** kap 1 cukrot és **Kék** kap 1 bort.

### 3. Karbantartás - Karban kell tartanod a hajóidat. Minden játékos eldob 1 fát minden hajójáért, ami a táblán van.

A játékosok vehetnek fát, ha szükséges és van hozzáférésük (l. 10. oldal, "Fa eldobása és vásárlása")

Mivel szükséges lehet, hogy a játékosok fát vegyenek a ültetvényekről, fontos, hogy ezt a lépést a céhtáblán lévő passzoszlopon látható lépéssorrendben hajtsátok végre.

### Minden fáért, amit nem tud vagy nem akar eldobni, kap 1 kalózt.

A játékos tartsa a kalózeit képpel lefelé, az értéküket elrejtve a többi játékos elől. A játékosok nem mozgathatnak vissza hajót a készletükbe.

**PÉLDA: Pirosnak** van 2 hajója Brasilban és 1 hajója a búzapiacon. Eldob 2 fát és kap 1 kalózt.

### 4. Etetés - A munkásaidnak enniük kell.

Minden játékosnak meg kell etetnie a táblán lévő munkásait. **A játékos munkásai közül automatikusan ellátásra kerül** annyi, amilyen szinten áll a szélmalmon. Ezután a játékosnak minden további táblán lévő munkását meg kell etetnie 1 kenyér/munkás eldobásával. Minden kenyérért, amit nem tud vagy nem akar eldobni, kap 1 kalózt. A játékos tartsa a kalózeit képpel lefelé, az értéküket elrejtve a többi játékos elől. A játékosok nem mozgathat-

nak vissza munkást a készletükbe.

**Megjegyzés:** A játékosok nem kapnak kenyeret, ha többet tudnak táplálni a szélmalommal, mint amennyi munkásuk van a táblán.

**PÉLDA: Kéknek** 10 munkása van a táblán. A korongja a 4-es szinten van a szélmalmon, ezért 6 kenyeret kell eldobnia. 5 kenyér van előtte. Úgy dönt, hogy megtart 1 kenyeret, így eldob 4 kenyeret és kap 2 kalózt.



**EMLÉKEZTETŐ:** A játékosok használhatja a szélmalmot, hogy fellépjen 1 vagy több lépést, eldobva 2 búzát minden lépésért (lásd 7. oldal)

## E. fázis: Koronaelvárások

Minden fordulóban, az E fázis alatt a játékosok teljesítik a Koronaelvárásokat. Emlékeztetőül az üresen maradt épületen látszódik az adott körhöz tartozó elvárás.

**1., 3., és 5. forduló:** A játékosok hírnevet szereznek az általuk teljesített Koronaelvárásokért (l. az "Összefoglaló lap")

### Forduló Elvárás

I



**1. forduló:** Minden játékosnak ki kell választania **1-et** a **2** előtte lévő **Koronaelvárása** közül. **Megkapja érte a pontokat,** majd **eldobja.**

III



**3. forduló:** Minden játékosnak ki kell választania **2-t** a **3** előtte lévő **Koronaelvárása** közül. **Megkapja érték a pontokat,** majd **eldobja azokat.**

V



**5. forduló:** Minden játékos **megkapja a pontokat** mind a **3** előtte lévő **Koronaelvárásáért,** majd **eldobja azokat.**

**Megj.:** Ha a játékos több mint 1 egyforma fajtájú Koronaelvárását választ, külön kell elemeket rendelnie mindkettőhöz. (l. "Összefoglaló lap")

A játékosnak el kell dobnia az összes kiválasztott Koronaelvárását, akkor is ha 0 hírnévpontot kapott érték.

**2. és 4. forduló:** A korona elvárja, hogy a szigetek megváltoztassák a mezőgazdaságukat a világban lezajló változásoknak miatt.

## Forduló Elvárás

II



**2. forduló: Tegyetek egy 1 értékű cukorlapkát minden "átalakítható" búzaültetvényre, amin nincs fa.** Innentől erről az ültetvényről búza helyett cukrot takaríthatsz be. (l. 11. oldal, "Betakarítás"). A cukorlapka az ültetvényen marad a játék hátralévő részében. Ha ebben a pillanatban van fa az átalakítható búzaültetvényen, ebben a játékban már nem lehet átalakítani, akkor sem, ha később lekerül róla a fa.

IV



**4. forduló: Tegyetek egy 1 értékű borlapkát minden "átalakítható" cukorültetvényre, amin nincs fa.** Innentől erről az ültetvényről cukor helyett bort takaríthatsz be. (l. 11. oldal, "Betakarítás"). A borlapka az ültetvényen marad a játék hátralévő részében. Ha ebben a pillanatban van fa az átalakítható cukorültetvényen, ebben a játékban már nem lehet átalakítani, akkor sem, ha később lekerül róla a fa.

**EMLÉKEZTETŐ:** A játékosok a D és E fázisban nem használhatják a szélmalmost, hogy reált vagy kenyeret szerezzenek (l. 7. oldal).

# A játék vége

Az 5. forduló után a játék véget ér.

### Erőforrások:

A játékosok átváltják az összes árujukat, fájukat és kenyerüket 1 az 1-ben reálra. A játékosok minden 5 reál után kapnak 1 HP-t.

### Kalózkod:

Minden játékos felfedi és összeadja a kalózkodai értékét

- ▶ A legtöbb kalózkoddal rendelkező játékos veszít 16 HP-t,
- ▶ A 2. legtöbb kalózkoddal rendelkező játékos veszít 8 HP-t,
- ▶ A 3. legtöbb kalózkoddal rendelkező játékos veszít 4 HP-t,
- ▶ A 4. legtöbb kalózkoddal rendelkező játékos veszít 2 HP-t.

Egyenlőség esetén a lépéssorrend dönt: A korábban következő játékos veszít kevesebb pontot.

- ▶ Minden játékos ezen felül veszít 1 hírnévpontot minden 20 fölötti kalózkodáért.

Ha egy játékosnak nincs kalózkod, nem veszít semennyi hírnévpontot.

**A legtöbb hírnévponttal rendelkező játékos nyeri a játékot.** Egyenlőség esetén az aktuális lépéssorrend a döntő (az egyenlő játékosok közül a felül lévő korong tulajdonosa a nyertes).

### PÉLDA:

**Pirosnak** van 3 búzája, 2 fája és 6 reálja. Átalakítja a búzát és fát 5 reállá, így kap 2 HP-t.

### PÉLDA:

**Pirosnak** van 25 kalózkod, **Sárgának** 21, **Kéknek** 12 és **Lilának** 5.

**Piros** veszít 16 HP-t, **Sárga** 8 HP-t, **Kék** 4 HP-t és **Lila** 2 HP-t.

**Piros** veszít ezen felül 5 HP-t, **Sárga** pedig 1 HP-t.

### PÉLDA:

**Pirosnak** és **Kéknek** is 18 kalózkod van, **Sárgának** 7, **Lilának** 3 kalózkod van.

**Piros** korongja a III., **Kéké** a IV. mezőn áll, ezért **Kék** 16 HP-t veszít, **Piros** 8 HP-t, **Sárga** 4 HP-t **Lila** pedig 2 HP-t.

## ■ Ötletek az első játékhoz

- Az első forduló végén teljesítened kell 1 Korona elvárását. Összpontosíts erre az első fordulóban!
- Az 5 különböző Korona elvárása közül 2-höz hajóra van szükség a táblán, de csak 1 karakterakció és 1 passz akció segítségével tudsz mozgatni hajót a táblára. Ha HP-t akarsz szerezni hajóval, tervezz ennek megfelelően!
- Soha nem tehetsz vissza a készletedbe hajót. Ha nincs hajóközpontú stratégiád, ne rakd le őket túl korán, mivel minden fordulóban fával kell fizetned érte.
- Ne feledd, vehetsz fát bármikor, amikor szükséged van rá, amíg van elég reáloed, és hozzáférsz a fához az ültetvényeken vagy az erdőn. Tégy munkást időben az erdőre!
- Mivel kenyérre van szükséged, hogy módosíthasd a kockádat, ha szükséges, ezért dönthetsz úgy, hogy inkább kalózkod kapsz ahelyett, hogy az összes kenyeret a munkásaid etetésére fordítanád, csak tartsd nyitva ezt a lehetőséget.
- Kalózkodokat fogsz kapni a játék során. Ha mindenképpen el akarod kerülni ezt, túl sok akciót veszítesz, és nehéz lesz HP-t szerezned. Ehelyett fogadj el néhányat, és szabadulj meg tőlük később a "Fortaleza" épületakcióval, a "Constable" céhtámogatással, a "Városőrség" vagy "Királyi támogatás" királyi jutalommal.
- Használd a szélmalmost! Csak néhány reál hiányzik az épületakcióhoz vagy szükséged van még 1 kenyérre a kocka használatához a karakternél, amire szükséged van? A szélmalom segít Neked.
- Átrakhatod a munkásaidat a városban, hogy nyersanyagot szerezz, vagy a többséghez az "Urbanizáció" Korona elvárásához.
- A semleges polgár használható nyersanyag szerzéséhez, de segít a többi játékost megakadályozni a többség megszerzésében az "Urbanizáció" Korona elvárásához.
- Annak ellenére, hogy nem akarsz akciót végrehajtani vagy betakarítani, érdemes lerakni kockát egy adott karakterre, hogy végrehajthasd a hozzá tartozó épületakciót.

## ■ Összefoglaló a szabályeltérésekről a 2 és 3 fős játéknál

- **Előkészületek - 1. Táblák:** Használjátok a megfelelő céhtáblát: az egyik céhtábla 4 játékosnak, a másik céhtábla két eltérő oldallal a 3 és 2 fős játékhoz. A játékoszámot a feltüntetett fejek száma jelzi.
- **Előkészületek - 5. Kockák:** 3 fónél 9, 2 fónél 6 céhkockát használjatok
- **Előkészületek - 7. Koronaelvárások:** 3 fős játékban játsszatok azzal a 15 Koronaelvárással, aminek 2 vagy 3 fej van a hátoldalán, 2 fős játékban pedig csak azzal a 10 Koronaelvárással, aminek 2 fej van a hátoldalán.
- **Előkészületek - 13. Fa:** 3 fős játékban tegyék a közepén feltüntetett számú fát 2 fős játékban pedig az alul feltüntetett számú fát.
- **A fázis - 4. lépés d.:** A 2 és 3 fős játékban minden céhtáblasor 2 céhet képvisel. A játékos kiválsztja az adott sorban feltüntetett két céh egyikét, és megfordítja az összes adott céhhez tartozó céhtámogatás-lapkáját. *Példa: A 2 fős játékban, ha a játékos az alsó sort választja, megfordíthatja az összes narancs céhhez tartozó lapkáját, VAGY az összes lila céhhez tartozó lapkáját.*
- **B fázis - kockalimit:** Egy karakteren legfeljebb:
  - ▶ **3 CÉHKOCKA** vagy **1 KALÓZKOCKA** és **2 CÉHKOCKA** lehet 3 fős játékban;
  - ▶ **2 CÉHKOCKA** vagy **1 KALÓZKOCKA** és **1 CÉHKOCKA** lehet 2 fős játékban;

### • B fázis - Parancsnok akció

Használható mezők száma a piacokon:

- ▶ A 3 és 4 fős játékban a szimbólum nélküli, és az ezzel a szimbólummal megjelölt mezők is használhatók (vagyis 4 mező a búzapiacra, 5 a cukorpiacra és 4 a borpiacra).
- ▶ A 2 fős játékban a szimbólum nélküli, és az ezzel a szimbólummal megjelölt mezők használhatók (vagyis 3 mező a búzapiacra, 4 a cukorpiacra és 3 a borpiacra).



Megj.: a két fejjel megjelölt mezőre rakott hajó lehetővé teszi, hogy válassz, mennyit dobsz el a két feltüntetett mennyiség közül.

Használható mezők száma a gyarmatokon:

- ▶ 2 fős játékban csak a szimbólum nélküli mezők használhatók.
- ▶ 3 fős játékban az ezzel a szimbólummal megjelölt mezők is használhatók.
- ▶ 4 fős játékban az összes mező használható.



- **B fázis - Ár kifizetése:** Az éppen használt épület ára 3 fős játékban 9 reál mínusz a dobott **CÉHKOCKÁK** összege, 2 fős játékban pedig 8 reál mínusz a dobott **CÉHKOCKÁK** összege, ha van ilyen.

## ■ Könnyen elfelejthető szabályok

- B fázis alatt - *Karakterakciók:* Le kell raknod egy akciójelződet az épületmezőre, valahányszor leraksz egy céhkockát egy karakterre.
- Ha nem férsz hozzá fához (vagyis nincs munkásod sem ültetvényen, amin fa van, sem az erdőn), nem vehetsz és nem is szerezhetsz fát.
- Ha el kell dobnod fát, először a készletedben lévő fákat kell eldobnod.
- Ha fát veszel, el kell vened (az ültetvényről vagy a közös készletből), majd azonnal el is kell dobnod.
- Polgármester akció: Nem kapsz nyersanyagot abból a városból, ahol nincs munkásod, még akkor sem, ha semleges polgár van rajta.
- Épületakciók: Ha van legalább 1 akciójelző az épületen, választanod kell, hogy kifizeted az árat vagy kalózt kapsz, függetlenül attól, hogy van-e munkásod abban a régióban.
- Ha fizetsz, akkor hajthatod végre az épületakciót, ha van legalább 1 saját munkásod az épülethez tartozó régió ültetvényein.
- Az erdőn nem lehet betakarítani, mivel nem tartozik egyik régióhoz sem.
- A betakarításkor csak a karakter régiójából takaríthatatsz be. Nem kapsz árut vagy fát az olyan munkásaidért, amik másik régióban, vagy az erdőn vannak.
- Egy karakteren legfeljebb a játékosok számával megegyező kocka lehet, beleértve a legfeljebb 1 kalózkockát.
- Bármelyik céh- vagy kalózkockát leteheted külön költség nélkül, amin legalább akkora érték látható, mint a régió száma. Bármelyik kockát leteheted, amin kisebb érték látható, mint a régió száma, ha eldobsz annyi kenyeret, mint amennyivel nagyobb a régió száma a kocka értékénél.
- Nem használhatod a cégtámogatást a C fázis - *Épületakció* alatt, ha nincs legalább 1 akciójelző az adott épületen. (l. "Összefoglaló lap").

**Szerzők: Paulo Soledade és Nuno Bizarro Sentieiro Artwork: Mariano Iannelli Szabályfelülvizsgálat: Nathan Morse**

"I would like to thank my wife Ana for the unconditional support and love, my children, Maria and Miguel, for designing this game through me, my parents because they got me my first game, and my sister for playing it with me. All of them are in this game as much as I am. I love you all!" Paulo Soledade

"To Ana, Paulo, Maria, Miguel, São and José Sentieiro. My family."  
Nuno Bizarro Sentieiro

The authors would also like to thank: Pedro Correia, João Monteiro, Bruno Valério, Vital Lacerda, Pedro Silva, Mac Gerds, Peter Dorsam, Richard Sivèl, Martin Wallace, Firmino Martinez, José, Miguel, Ricardo Araújo, Nuno Santos, Vera Santos, Sara Santos, Rita Catarino, Ana Isabel Cunha, Sílvia Carvalho, Paulo Fernandes, Patrícia Cordeiro, Humberto Dias, Nelson Ribeiro, and all who played the game at LeiriaCon. A special thanks to the Spiel Portugal Team: José Rôla,

Carlos Ferreira, Luis Costa, Paulo Inácio, Pedro Andrade, Pedro Dominguez. And finally the other four hands that made this project possible: Mariano and Veronica. We were always a team and it was so fun!

**Our thanks also to:** Anton Katzer, Stephan Bittner, Matthias Nagy, Andrea Bree-Nagy, Rik Königsmann, Jörg Schöwing, Friedrich Jakobs, the Ali Baba Spieleclub-Berlin and all other playtesters for their great support and precious suggestions.

Questions, comments, suggestions can be addressed to: madeira@whatsyourgame.eu  
www.whatsyourgame.eu www.facebook.com/whatsyourgame.eu www.twitter.com/WhatsYourGameEu

© 2013 What's Your Game GmbH  
All rights reserved by What's Your Game GmbH

Magyar fordítás: Horváth Máté & Gusztly (rozvanyia@gmail.com)



v.1.1.4



# MADEIRA

## Összefoglaló lap

### Koronaelvárások



Az E fázisban minden játékosnak ki kell választania 1 Koronaelvárást az 1. fordulóban, 2-t a 3. fordulóban és 3-at az 5. fordulóban. HP-kat kap érte, majd eldobja azokat (l. 14. oldal, "Koronaelvárások").

**Megi.: Ha a játékos több mint 1 egyforma fajtájú Koronaelvárását választ, külön kell elemeket rendelnie mindkettőhöz.** (l. lent az "Urbanizáció" példát).

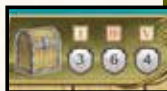
A játékosnak el kell dobnia az összes kiválasztott Koronaelvárását, akkor is, ha 0 hírnévpontot kapott értük.



#### Kereskedelmi utak

A játékos kiválasztja legfeljebb 3 hajóját a piacokon (egy vagy több piacon). Kap 3, 4 vagy 6 HP-t minden kiválasztott hajóért, ahogy a piacon látható, a fordulótól függően.

**PÉLDA:** Minden kiválasztott hajóért a búzapiacon kap 3 HP-t az 1. fordulóban, 6 HP-t a 3.-ban és 4 HP-t az 5.-ben.



#### Expedíciók

A játékos kiválasztja legfeljebb 3 hajóját a gyarmatokon (egy vagy több gyarmaton). Kap 3, 4 vagy 6 HP-t minden kiválasztott hajóért, ahogy az a gyarmaton látható, a fordulótól függően.

**PÉLDA:** Minden kiválasztott hajóért a búzapiacon kap 6 HP-t az 1. fordulóban, 4 HP-t a 3.-ban és 3 HP-t az 5.-ben.



#### Céhbefolyás

A játékos kiválasztja legfeljebb 4 képpel felfelé lévő különböző céhhez tartozó céhtámogatását (legfeljebb 1 céhtámogatás céhenként). Kap 5HP-t minden kiválasztott céhtámogatásért.



#### Nemzeti vagyon

A játékos fizet legfeljebb 15 reált és kap 1 HP-t minden kifizetett reálért. A kifizetett reálokat visszateszi a közös készletbe.

**PÉLDA:** A játékos előtt van 20 reál. Kifizet 15 reált és kap 15 hírnévpontot.



#### Urbanizáció

A játékos kiválaszt egy tetszőleges várost. Ha neki van a legtöbb munkása a városban, megkapja a város mellett feltüntetett magasabb hírnévpontot. A semleges polgárok egy további játékosnak számítanak a többség meghatározásakor. **Egyenlőség** esetén a legjobboldali munkás/polgár nyer. **Ha valakinek van legalább 1 munkása a városban, de nincs többségben, vagy veszít az egyenlőségnél,** megkapja a feltüntetett alacsonyabb hírnévpontot.

**PÉLDA:** Ha egy játékosnak van a legtöbb munkása, kap 12 HP-t, egyébként 6 HP-t.



**PÉLDA:** Ha a játékos 2 "Urbanizáció" koronaelvárását választ, ki kell jelölnie 1 várost (pl Funchalt) az egyik Urbanizációhoz, és egy másik várost (pl Machiot) a másikhoz.

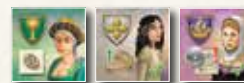
#### PÉLDA - 3. forduló

**Pirosnak** van 2 Kereskedelmi útja és 1 céhbefolyása. Kiválaszt 2 kereskedelmi utat (6 különböző hajót választhat). Kap összesen 17 pontot: 6 HP-t a hajóiért a búzapiacon + 8 HP-t a hajóiért a cukorpiacon + 3 HP-t a hajójáért a borpiacon.

**Kéknek** van 1 kereskedelmi útja, 1 urbanizációja és 1 expedíciója. 1 kereskedelmi utat és 1 urbanizációt választ. Kap összesen 24 HP-t: 18HP-t a hajóiért a búzapiacon, + 6 HP-t Funchalban (nincs többsége, mert veszít a semleges polgárokkal szemben).

**Lilának** van 2 expedíciója és 1 urbanizációja. Kiválaszt 1 expedíciót és 1 urbanizációt. Kap összesen 27 HP-t: 12 HP-t a hajóért Brasilban, + 15 HP-t Machicoért (többsége van ott).

**Sárgának** van 1 kereskedelmi útja, 1 nemzeti vagyona és 1 céhbefolyása. Kiválaszt 1 nemzeti vagyont és 1 céhbefolyást. Kap összesen 23 HP-t: 8 HP-t a kifizetett 8 reálért és 15 HP-t a 3 felfordított, különböző céhhez tartozó céhtámogatás-lapkáért.



# Céhtámogatások

A játékos használhatja egy **képpel felfelé lévő** céhtámogatását minden köre elején:

- a B fázisban - *Karakterakciók* (l. 9. oldal) (vagyis mielőtt leteszi a kockát vagy passzol) és
- a C fázisban - *Épületakciók* (l. 12. oldal) (vagyis mielőtt kifizeti az árat vagy kalózt kap).

Nem használhat céhtámogatást, ha nincs akciójelzője az éppen használt épületen, mivel akkor nincs köre.

A céhtámogatás használatához képpel lefelé fordítja a lapkát, és azonnal érvényesíti a hatását (l. lent).

**Nem használható céhtámogatás ezekben a fázisokban: A - A forduló előkészítése, D - Fenntartás, E - Koronaelvárások.**

**EMLÉKEZTETŐ: A játékos visszafordíthat céhtámogatás-lapkát:**

- ▶ Az A fázisban (A forduló előkészítése), a választása szerinti, egy céhhez tartozó összes lapkát (l. 8. oldal).
- ▶ A "Casa de Coroa" épületakció végrehajtásakor 1 vagy 2 (egy vagy különböző céhhez tartozó) lapkát (l. 13. oldal).
- ▶ 1 lapkáját a "Céh" királyi jutalom végrehajtásakor, ha játékban van (l. lent).



**Szerzetes** - A játékos kap 2 fát. Nem kell fizetnie érte. Csak akkor kapja meg a fát, ha van hozzáférése (l. 11. oldal. "Fa szerzése")



**Kincstárnok** - A játékos kap 5 reált a közös készletből.



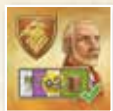
**Molnár** - A játékos eggyel feljebb mozgatja a korongját a szélmalmon. Nem dob el 2 búzát.



**Navigátor** - A játékos mozgatja egy hajóját egy üres gyarmat- vagy kereskedelmi út mezőre, a normál szabályok szerint (l. 10 oldal, "Parancsnok").



**Püspök** - A játékos mozgatja egy akciójelzőjét. Bármelyik épületről (használt, éppen használatban lévő, vagy még nem használt), bármelyik épületre (használt, éppen használatban lévő, vagy még nem használt).



**Mérnök** - A játékos ezt a támogatást csak azelőtt használhatja, mielőtt a B fázisban - *Karakterakció* letenné a kockát. Ha a betakarítás akciót hajtja végre, 2 további árut kap az ültetvényről. Betakaríthat 2 különböző ültetvényről újra, vagy 1 ültetvényről kétszer.

Emlékeztető: A játékos nem használhatja ezt a támogatást, hogy egy éppen használatban lévő épületre mozgassa egy akciójelzőjét, ha még nincs azon az épületen akciójelzője.

Ha a betakarítást az üres épület karakterével hajtja végre, összesen 3 extra árut takarít be.



**Pártfogó** - A játékos kap 3 kenyeret a közös készletből.



**Várkapitány** - A játékos eldobhatja a kalózái felét, lefelé kerekítve.



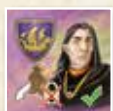
**Lord** - A játékos ezt a támogatást csak azelőtt használhatja, mielőtt a C fázisban - *Épületakció* kifizetné az árat. Az ár az aktuális épületakciónál 0 reál.



**Lady** - A játékos fizet 4 reált és azonnal végrehajt (akár a B fázisban) egy választása szerinti épületakciót a szokásos módon, a régióban lévő munkásai számának megfelelően.



**Diplomata** - A játékos ezt a támogatást csak azelőtt használhatja, mielőtt a C fázisban - *Épületakció* kifizetné az árat. Ha kifizeti az árat és végrehajtja az aktuális épületakciót, úgy hajtja végre, mintha kettővel több munkása lenne a megfelelő régióban.



**Felderítő** - A játékos mozgatja egy munkását bárhonnan (akár a városőrségből, vagy a készletéből) bárhova máshova (akár a készletébe). Ha a munkás a városőrségbe mozog, a játékos eldobhat 3 kalózt, ha egy városba, a játékos kap 3 HP-t, ha gyarmatra, a játékos kap 1 HP-t minden ott lévő hajója után.

## Passzoszlop



A játékos kap 2 reált.



A játékos kap 3 reált **VAGY** kap 1HP-t és mozgatja egy munkását egy üres városmezőre (l. 13. oldal *Capitania lépésszabályok*).



A játékos kap 4 reált **VAGY** mozgatja egy munkását a városőrségbe (l. 13. oldal *Fortaleza lépésszabályok*).



A játékos kap 5 reált **VAGY** mozgatja egy hajóját a normál szabályok szerint (l. 10. oldal "Parancsnok").

## Királyi jutalmak



A játékos mozgatja egy munkását bármelyik ültetvényre a normál szabályok szerint (l. 10. oldal "Intéző")



A játékos kap 3 HP-t.



A játékos visszafordítja képpel felfelé egy céhtámogatás lapkáját.



A játékos kap 5 reált.



A játékos eldobja 3 kalózt vagy kap 2 kenyeret a közös készletből.



A játékos kap 1HP-t és mozgatja egy munkását egy üres városmezőre (l. 13. oldal *Capitania lépésszabályok*).



A játékos eggyel feljebb mozgatja a korongját a szélmalmon. Nem dob el 2 búzát.



A játékos mozgatja egy munkását a városőrségbe (l. 13. oldal *Fortaleza lépésszabályok*).