

EGYJÁTÉKOS FORDULÓJÁNAK ÁTTEKINTÉSE

A játék fordulókából áll. Egy forduló 4 fázisból, amin egy játékosnak végig kell mennie, mielőtt egy következő játékos fordulója kezdődne. Az a játékos nyeri meg azonnal a játékot, aki elsőként hódít meg 5 planétát (4 planétát szabad játékmódban).

I. FELFEDEZÉS FÁZIS

Amíg van térképlapka a halomban, a játékosnak muszáj húznia kettőt és a térképhez adnia azokat.

II. BEGYŰJTÉS FÁZIS

Fűszerek

A játékos megkapja a planétái és hajói által begyűjtött fűszereket:

Minden meghódított planéta után begyűjthető 1 fűszerjelző. Begyűjthető 1 fűszerjelző minden hajó után, ami a forduló kezdetén egy gyármegőn tartózkodik.

Bónuszok

Húzhatsz 1 bónuszjelzőt a pamutzsákból minden hajó után, ami a forduló kezdetén egy révmegőn tartózkodik.

Egy játékos legfeljebb 3 bónuszjelzőt birtokolhat.

III. TAKTIKA FÁZIS

Egy játékos több akciót is végrehajthat ebben a fázisban, a neki tetsző sorrendben:

Hajók mozgatása

Gályák: legfeljebb 3 mezőt Fregattok: legfeljebb 4 mezőt

Matróz kijátszása

Játékosonként és fordulónként legfeljebb 3-at. A kijátszott kártya visszakerül a tartalékba.

Bónusz használata

Játékosonként és fordulónként legfeljebb 3-at. A kijátszott bónuszt el kell dobni.

IV. ÉPÍTÉS FÁZIS

Költség:

Fregatt építése



Matróz toborzása



Erőd építése



Kapitányi gálya építése (ha megsemmisült)



Planéta meghódítása

lásd a túloldalon

A MENNYEI ÉGBOLT ATLASZA

Planéták és termelés

Költség

	<i>Milétoszi Hekataiosz</i>  x1	   
	<i>Demodamasz</i>  x1	   
	<i>Patroklusz</i>  x1	    
	<i>Eratoszthenész</i>  x1	   
	<i>Poszeidóniosz</i>  x1	   
	<i>Pütheasz</i>  x1	  
	<i>Hipparkhosz</i>  x1	   
	<i>Apollasz</i>  x1	  

BÓNUSZOK



Csillagközi szél: *Mozgasd az armadád egy hajóját (a gályád vagy a fregattod) 1-3 mezővel. Ez az akció nem számít mozgásnak.*



Új rakomány: *Kapsz 1 általad választott fűszert ingyen.*



Figyelmeztető lövés: *Mozgasd az ellenfeled egy hajóját (a gályáját vagy egy fregattját) 1 mezővel, az ellenséges hajó távolsága nem számít.*

