

Az armadakártyák ismertetése

Kikötő (Dock), Rakpart (Quay), Móló (Jetty)



Ezek a kártyák 1, 2, illetve 3 szárazföldi pajzsot adnak neked, valamint létrehoznak egy extra szárazföldi konfliktust közötted, és a jelzett irányba ülő célpont játékos között.



Amikor felépítesz egy ilyen szimbólummal ellátott épületet a városodba, vedd el a közös készletből az egyik portyázásjelzőt, és add át a dupla nyílal jelölt irányban lévő szomszédod szomszédjának:



add a jobb oldali szomszédod jobb oldali szomszédjának,



add a bal oldali szomszédod bal oldali szomszédjának.

Az adott kör végén le kell játszani a megszokott szabályokat követve a két szomszédoddal a szárazföldi konfliktusokat, illetve még egy extra szárazföldi konfliktust is azzal a játékosal, akinek a portyázásjelzőt adtad.

A szárazföldi konfliktusok lejátszása után vissza kell tennie a portyázásjelzőt a közös készletbe.

Megjegyzés: okosan játszd ki ezeket a kártyákat, lehetőleg csak akkor, amikor biztos a győzelmed!

Partvédelem (Coastal Defense), Erődített kikötő (Fortified port), Tengerparti erődítmény (Coastal Fortifications)



Ezek a kártyák 1, 2, illetve 3 tengeri pajzsot adnak neked, ezzel növelve a tengeri haderőd értékét.

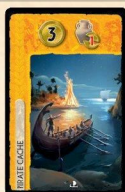
Hajógyár (Shipyard), Építőüzem (Constuction Yard), Szárazdokk (Dry Dock), Hangár (Hangar), Kapitányság (Captaincy), Tengerészeti Minisztérium (Naval Ministry)



Ezek a kártyák lehetővé teszik a számodra, hogy amint megépültek, egy **tetszőleges színű hajófigurádat ingyen** (anélkül, hogy a flottafejlesztési költséget érmében, vagy erőforrásokban megfizetnéd) **egy mezővel előre léptethesd**. Ezen kártyák némelyike **győzelmi pontot** is biztosít a számodra a játék végén (2, 3, 4, illetve 5 győzelmi pontot).

Pontosítás: amikor egy ilyen **kék** kártyát megépíthetsz, az ingyenes, tetszőleges színű flotta-fejlesztésen túl még megvásárolhatsz egy **kék** flottafejlesztést is ebben a körben. Lehetséges az is, hogy mindkét flottafejlesztésedet a **kék** flottáddal hajtod végre.

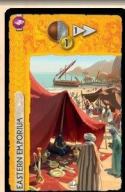
Kalózejtek (Pirate Cache), Kalózbarlang (Pirate Lair), Kalóztestvériség (Pirate Brotherhood)



Ezek a kártyák azonnal **érméket** adnak neked (3 és 6), vagy a játék végén győzelmi pontokat biztosítanak a számodra (4). Ráadásul minden más játékos elveszít annyiszor 1 érmét, amekora a **sárga** flottája által biztosított aktuális kereskedelmi szintje.

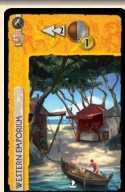
Például: Gabriella **sárga** flottája a 3. mezőn van éppen, így a kereskedelmi szintje 2-es. Miután Anna megépítette az egyik fenti kártyát, Gabriella 2 érmét veszít.

Keleti vásártér (Eastern Emporium)



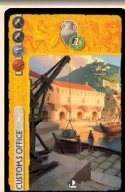
Körönként egyszer megveheted a **jobboldali szomszédod jobb oldalán** ülő játékos által előállított egyik tetszőleges erőforrását, mindössze 1 érméért cserébe.

Nyugati vásártér (Western Emporium)



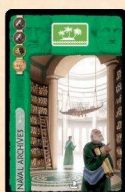
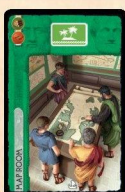
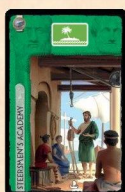
Körönként kétszer megveheted a **baloldali szomszédod bal oldalán** ülő játékos által előállított két tetszőleges erőforrását, mindössze 1-1 érméért cserébe.

Vámhivatal (Custom Office)



A játék végén a **sárga** flottád által biztosított minden **kereskedelmi szinted** után kapsz 2-2 győzelmi pontot.

Kormányos Akadémia (Steersmen's Academy), Térképszoba (Map Room), Tengerészeti Archivum (Naval Archives)



Ezek a kártyák lehetővé teszik számodra, hogy **felhúzd a megfelelő** (1-es, 2-es, illetve 3-as) **szintű legfelső szigetkártyát**, és kijátszhasd a hajógyártáblád mellé. Azonnal élvezheted a hatását.

Megjegyzés: vigyázz, ne keverd össze e kártyák hatását a zöld flottád fejlesztésével bekövetkező sziget felfedezésekkel, amikor több szigetkártya közül választhatsz egyet.

Felfedezési Hivatal (Explorer's Office), Navigátorok Társasága (Society of Navigator), Kapitányok Tanácsa (Captain's Circle)



Ezek a kártyák **egy olyan tudományos szimbólumot** adnak neked a játék végén, amilyen szimbólumból a **legtöbbel** rendelkezel. Ha **több** tudományos szimbólumból is **ugyanannyi** legtöbbel rendelkezel a játék végén, akkor tetszőlegesen **válassz egyet** közülük.

A szigetkártyák ismertetése

A szigetkártyáknak 3 szintje van:



A szigetkártyák szintje független a korkártyáktól: az I. korban felfedezhetsz akár egy 2. (3.) szintű szigetet is. Minden szigetkártya egyedi, és valamilyen speciális előnyt nyújt a számodra.

Vad-sziget (Wild Island), Szűz-sziget (Virgin Island), Elhagyott-sziget (Abandoned Island)



Ezek a szigetkártyák minden körben az egyik **feltüntetett erőforrást** biztosítják neked. Pontosítás: a szigetkártyák erőforrásait nem vásárolhatják meg tőled más játékosok.

**Bronz-sziget (Bronze Island), Vas-sziget (Iron Island),
Skarlát-szigetcsoport (Scarlet Archipelago)**



Ezek a szigetkártyák 1, 2, illetve 3 szárazföldi pajzsot adnak neked.

**Szélfúttá-sziget (Windblown Island), Szeles kikötő (Windy Harbor),
Passzátszél-szigetcsoport (Trade Wind Archipelago)**



Ezek a szigetkártyák 1, 2, illetve 3 tengeri pajzsot adnak neked.

**Lakott-sziget (Inhabited Island), Kikötői szobor (Statues Harbor),
Legfőbb-szigetcsoport (Sovereign Archipelago)**



Ezek a szigetkártyák 3, 5, illetve 7 győzelmi pontot adnak neked a játék végén.

Topáz-sziget (Topaz Island), Borostyán-sziget (Amber Island)



Ezek a szigetkártyák lehetővé teszik a számodra, hogy a megadott színű hajófigurádat ingyen egy mezővel előre léptethesd a hajógyártábládon.

Tajtékos kikötő (Frothy Harbor)



Ez a szigetkártya lehetővé teszi a számodra, hogy 2 tetszőleges, de különböző színű hajófigurádat ingyen egy mezővel előre léptethesd a hajógyártábládon.

Viharos-szigetcsoport (Stormy Archipelago)



Ez a szigetkártya lehetővé teszi a számodra, hogy 3 tetszőleges, de különböző színű hajófigurádat ingyen egy mezővel előre léptethesd a hajógyártábládon.

Ősi Kikötő (Ancient Harbor)



Ez a szigetkártya lehetővé teszi a számodra, hogy ettől kezdve **1 tetszőleges erőforrással kevesebbert építheted meg minden hajódat.**

Pontosítás: ez a kedvezmény nem csökkenti az esetleges érmeköltséget.

Csodálatos Kikötő (Wondrous Harbor)



Miután ez a szigetkártyád játékba jött, **1-1 érmét kapsz minden hajód építése után** (függetlenül attól, hogy az adott hajót ingyen építetted-e meg, vagy nem).

Elveszett-sziget (Lost Island)



Miután ez a szigetkártya játékba jött, a csodaszinted építése mellett épített hajód ingyenes lesz, **ÉS** minden alkalommal megválaszthatod, hogy épp melyik szín kapcsolódjon a csodádhoz.

Ködös-sziget (Foggy Island)



Miután ez a szigetkártya játékba jött, többé már **nem szenvedhetsz érmevesztéset** az adók és a kalózkártyák miatt.

Kalózkikötő (Pirate Harbor)



Minden más játékos elveszít annyiszor 1 aranyat, amekkorára a **sárga** flottája által biztosított aktuális kereskedelmi szintje. Ez a szigetkártya **7 győzelmi pontot** ad neked a játék végén.

Fényűző-szigetcsoport (Luxurious Archipelago)



A játék végén a **sárga** flottád által biztosított minden **kereskedelmi szinted** után kapsz **2-2 győzelmi pontot.**

Arany-szigetcsoport (Golden Archipelago)



A játék végén ez a szigetkártya egy választásod szerinti **extra tudományos szimbólumot** ad neked.

Smaragd-szigetcsoport (Emerald Archipelago)



A játék végén ez a szigetkártya **egy olyan tudományos szimbólumot** ad neked, amilyen szimbólumból a legtöbbel rendelkezel.

Menedék-szigetcsoport (Shelter Archipelago)



A játék végén **2-2 győzelmi pontot kapsz minden szigetkártyád után** (ezt is beleértve).

Elfelejtett kikötő (Forgotten Harbor)



Miután ez a szigetkártya játékba jött, minden kor végén dönthetsz úgy, hogy egyáltalán **nem kívánsz részt venni a tengeri konfliktusokban.** Ha úgy döntesz, hogy nem kívánsz részt venni, egyszerűen téged ki kell hagyni a tengeri konfliktus pontozásakor.

Szivárvány-szigetcsoport (Rainbow Archipelago)



A játék végén **válassz egy tetszőleges színű kártyát** a városodban. **1-1 győzelmi pontot kapsz minden ilyen színű kártya után,** ami megépült a városodban.

Szimbólumok ismertetése



A hajógyártábládon egy mezővel ingyen előre léptetheted a **kék** hajófigurádat.



A hajógyártábládon egy mezővel ingyen előre léptetheted a **sárga** hajófigurádat.



A hajógyártábládon egy mezővel ingyen előre léptetheted bármelyik hajófigurádat.



A hajógyártábládon ingyen előre léptetheted 2 vagy 3 tetszőleges, de különböző színű hajófigurádat.



A csodaszintet építése mellett épített hajód ingyenes lesz, ÉS minden alkalommal megválaszthatod, hogy épp melyik szín kapcsolódjon a csodához.



1 tetszőleges erőforrással kevesebbet építheted meg minden hajódat.



1-1 érmét kapsz minden hajód építése után (függetlenül attól, hogy az adott hajót ingyen építetted-e meg, vagy nem).



A megadott számmal megnöveli a tengeri haderőd értékét (a tengeri pajzsaid számát).



Minden kor végén dönthetsz úgy, hogy egyáltalán nem kívánsz részt venni a tengeri konfliktusokban. Ha úgy döntesz, hogy nem kívánsz részt venni, egyszerűen téged ki kell hagyni a tengeri konfliktus pontozásakor.



Felfedezhetsz egy megfelelő szintű szigetet, és élvezheted annak minden előnyét. A kártyák száma, amiből választhatsz attól függ, hogy hány játékos akar ebben a körben szigeteket felfedezni.



Húzd fel a jelzett szintű szigetpakli legfelső kártyáját, és élvezheted annak minden előnyét.



Kapsz egy olyan tudományos szimbólumot a játék végén, amilyen szimbólumból a legtöbbet rendelkezel.



Körönként egyszer megveheted a jobboldali szomszédod jobb oldalán ülő játékos által előállított egyik tetszőleges erőforrását, mindössze 1 érmeért cserébe.



Körönként kétszer megveheted a baloldali szomszédod bal oldalán ülő játékos által előállított két tetszőleges erőforrását, mindössze 1-1 érmeért cserébe.



Az amforába írt szám minden esetben az aktuális kereskedelmi szintre utal.



Minden MÁS játékosnak el kell dobnia a megjelölt értékű (X) **MÍNUSZ** a saját aktuális kereskedelmi szintje értmé a Bankba.



Minden más játékos elveszít annyszor 1 érmét, amekkora az aktuális kereskedelmi szintje.



Többé már nem szenvedhetsz érmevesztéseget az adók és a kalózkártyák miatt.



A játék végén minden kereskedelmi szinted után kapsz 2-2 győzelmi pontot.



A játék végén minden szigetkártyád után kapsz 2-2 győzelmi pontot.



A játék végén válassz egy tetszőleges színű kártyát a városodban. 1-1 győzelmi pontot kapsz minden ilyen színű kártya után, ami megépült a városodban.



Létrehozol egy extra szárazföldi konfliktust közötted, és a jelzett irányba ülő célpont játékos között.