



*Ode, stratégiai játék*

*2-4 játékos részére, 12 éves kortól*



Hajnalban ébredtem; Cooper már nem volt a kabinban. Ahogy kidugtam a fejem a fedélzetre, láttam, hogy a hátsó lábaira támaszkodva a korlát felett a messzeséget fürkészi. Körbenéztem, de a horizont üres volt. Megnyugtatóként megpaskoltam a fejét. - Nincs ott semmi, fiú - mondtam neki. Copper azonban egész nap alig-alig hagyta el helyét, és vad ugatásba kezdett, valahányszor a kormányos eltért volna útirányunktól, csak akkor hagyva abba, amint irányba álltunk megint. Már közeledett a napnyugta, amikor megláttam a szigetet - a valaha volt legszebb szigetet. Még patraszállás közben eldöntöttem, hogy egy nap visszatérünk majd ide, hogy itt éljük le az életünk. Úgyhogy mindent kétszer is kiszámoltam, és csak utána jegyeztem fel a navigációs adatokat, rajzoltam be a szigetet a térképünkre. A nevét arról kapta, aki rátalált: így lett Cooper-sziget.

## Tartozékok

1 központi sziget



5 tengerlapka : A B C D E



4 öböl-  
lapka



4 félsziget (minden játékosnak 1)



4 játékosábra (minden játékosnak 1)



4 munkásábra (minden játékosnak 1)



24 szigetcseke (minden játékosnak 6)



24 bevételcsónak (minden játékosnak 6)



20 rom/szoborlapka (minden játékosnak 5)



előlap: rom hátlap: szobor

16 céllapka (minden játékosnak 4)



előlapok

hátlap

20 ládafedél (minden játékosnak 5)



16 normál munkás (minden játékosnak 4)



8 speciális munkás (minden játékosnak 2)



8 kis épület (minden játékosnak 2)



8 nagy épület (minden játékosnak 2)



4 erőd (minden játékosnak 1)



4 egyárbócos hajó (minden játékosnak 1)



4 kétárbócos hajó (minden játékosnak 1)



4 térképjelző (minden játékosnak 1)





Végre! Én és Cooper, itt vagyunk megint a Cooper-szigeten! Két bárkányi kemény munkást hoztam magammal. De nem csak mi vagyunk itt: mások is csatlakoztak a maguk bárkáival és munkásaival, mások, akik szintúgy a földi Paradicsomban kívánnak élni. Szétváltunk, amikor megláttuk a partvonalat: én a munkásaimmal a déli félszigeten ütöttem tábort, a többiek meg Isten tudja, a sziget melyik másik részén. Mindegy. Ideje, hogy felfedezzük a sziget belsejét, ideje, hogy megteremtsük álmaink otthonát.

60 dupla területlapka  
(kétoldalasak)



56 normál területlapka  
(kétoldalasak)



30 naplójelző



előoldal



háttoldal

16 horgonyjelző



5 szállítóbárka-  
kártya



előoldal



háttoldal

8 rendelet-  
kártya



előoldal



háttoldal

15 kisépületkártya



előoldal



háttoldal

30 nagyépületkártya



előoldal



háttoldal

1 áttekintéskártya  
a végső pontozásról



1 kikötőmester



1 Cooperjelző



1 zsák



100 erőforráskocka



20-20 fa

kő

étel

arany

ruha

24 érme



1 pon-  
tozó-  
füzet





# Előkészületek

**1** Aszerint, hányan játszatok, állítsátok össze a játéktáblát:

## Négyszemélyes játék

Mi kell?

- a központi sziget



- az A és a B tengerlapka



- mind a 4 félsziget



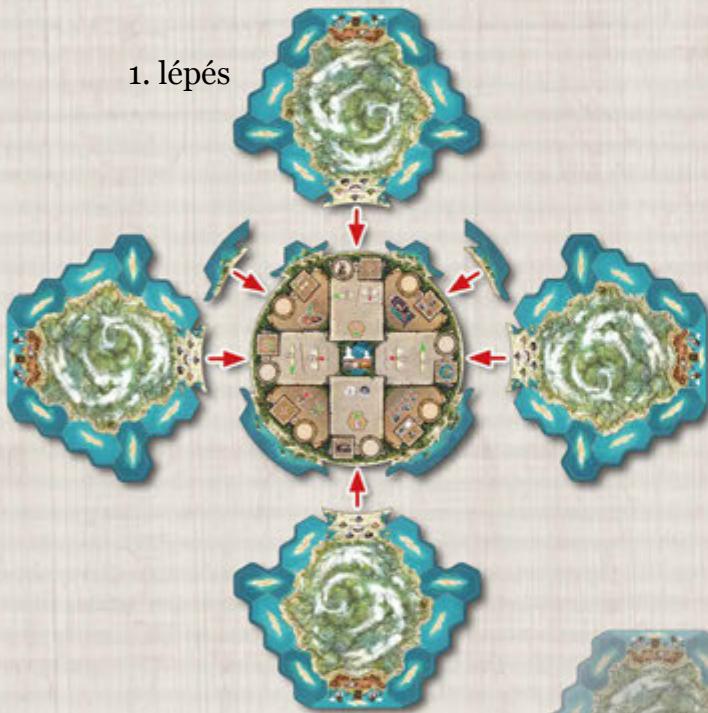
- mind a 4 öböllapka



A C, D és E tengerlapkákat rakjátok vissza a dobozba.

Ezekből az asztal közepén állítsátok össze a játéktáblát úgy, minden játékos felé egy-egy félsziget mutasson.

1. lépés



2. lépés



## Háromszemélyes játék:

Mi kell?

- a központi sziget



- az A, B és C tengerlapka



Ezekből az asztal közepén állítsátok össze a játéktáblát az A vagy B módon, ahogy ültök.

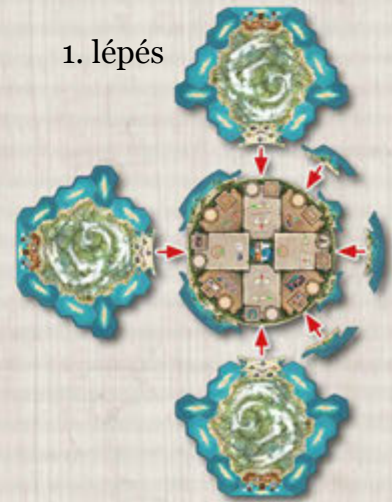
### az A lehetőség

1. lépés



### a B lehetőség

1. lépés





## Kétszemélyes játék:

- 3 félsziget



- 3 öböl-  
lapka



1-1 félszigetet és öböllapkát, valamint a D és E tengerlapkákat rakjátok vissza a dobozba.

Minden játékos felé egy-egy félsziget mutasson.

2. lépés



2. lépés



Mi  
kell?

- a központi sziget



- az A-D tengerlapkák



Ezekből az asztal közepén állít-  
sátok össze a játéktáblát az A  
B vagy C módon, ahogy ültök.

- 2 félsziget



- 2 öböl-  
lapka



2-2 félszigetet és öböllapkát, vala-  
mint az E tengerlapkát rakjátok  
vissza a dobozba.

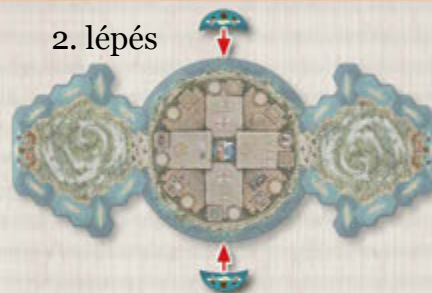
Mindkettőtök felé egy-egy  
félsziget mutasson.

### az A lehetőség

1. lépés



2. lépés



### a B lehetőség

1. lépés



2. lépés

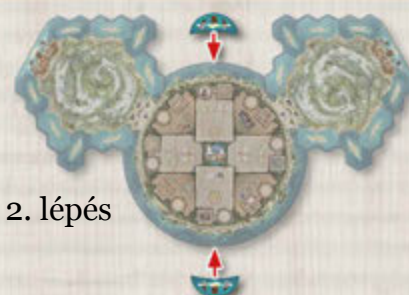


### a C lehetőség

1. lépés



2. lépés





**2** Az **5 szállítóbárka kártyáját** képpel felfelé rakjátok ki a játéktábla mellé a kártyák jobb alsó sarkában látható számok sorrendjében (balról jobbra I-től IIIII-ig).



Ezután a **kikötő mestert** állítsátok az első szállítóbárkára (az I-esre).

**3** Mind választatok magatoknak egy szint.

**a** Az **5 ládafedeletekből** rakjátok egyet-egyet az összes szállítóbárkára (a bal szélükre, a saját mezőjükre).



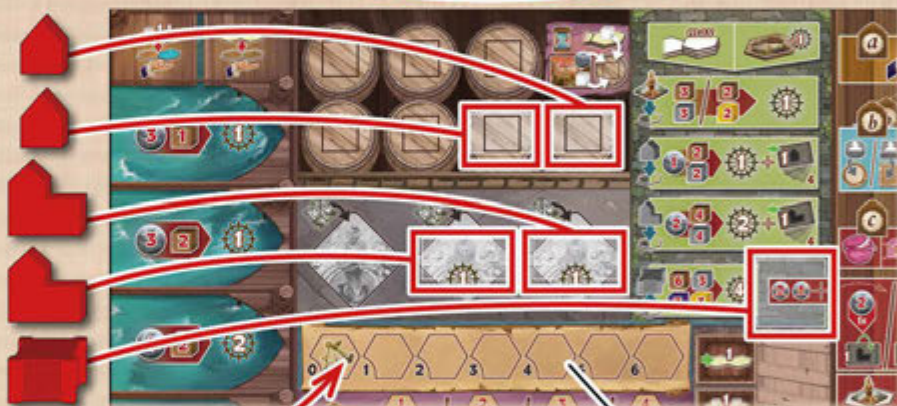
**b** **Játékos táblákat** rakjátok ki magatok elé (a játékos táblák teljesen megegyeznek).

**c** **Munkás táblákat** rakjátok le játékos táblátok mellé, attól jobbra.



**d** Az **5 épületeteket** (2-2 kis és nagy épület, 1 erőd) rakjátok le a játékos táblátok erre kijelölt mezőire.

**e** **Térképjelzőtöket** rakjátok le a játékos táblátok *térképsávjának* 0-s mezőjére.



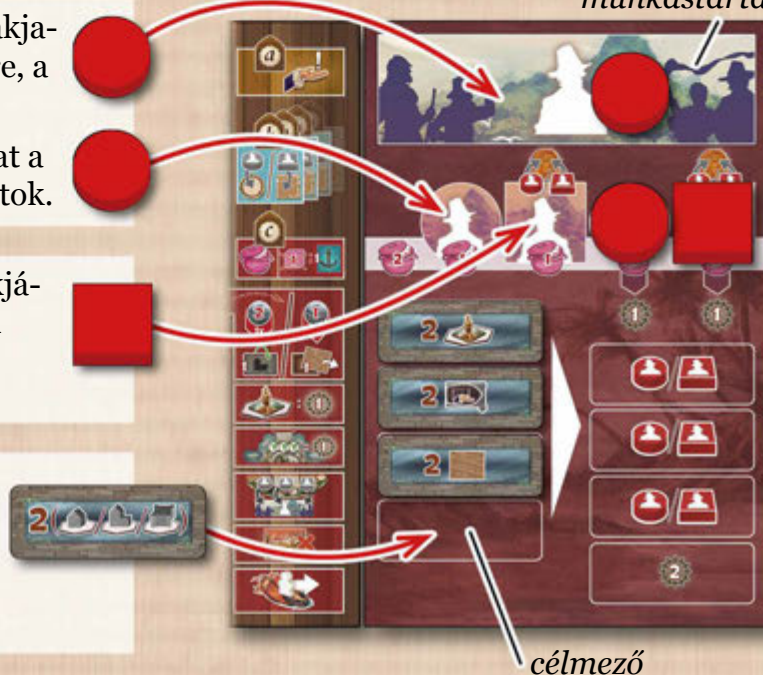
*térképsáv*  
*munkásstartalék*

**f** **4 normál munkásotokból** 2-t rakjátok le a munkás táblátok felső részére, a *munkásstartalék* otokba.

A maradék 2 normál munkásotokat a következő sor kerek mezőire rakjátok.

**g** A **2 speciális munkásotokat** rakjátok le a *munkásstartalék* otok alatti sor négyzet alakú mezőire.

**h** **Céllapkáitokat** (a hátoldaluk van a ti színetekben) rakjátok le a munkás táblátok alsó részén a 4 *célmezőre* (a céllapkák sorrendje lényegtelen).



*célmező*



**i** Az **5 rom/szoborlapkát**ot romdallal felfelé rakjátok a felétek néző félsziget - a továbbiakban saját félszigetek - **5 rommezőjére**.



**j** **Hajóitok**at rakjátok le saját félszigetek **kikötőjére**, méghozzá:

- a bal szélére rakjátok egyárbócos hajóitokat (abba az irányba indul majd),
- a jobb szélére rakjátok kétárbócos hajóitokat (abba az irányba indul majd).

**k** Játékostáblátok mellett alkossatok egy **saját tartalékot**, képpel felfelé lerakva ide:

- a ti **6 bevételcsónakot**ot (a játékoszíneteket a hátoldalukon találjátok),
- a ti **6 szigetcskéteket** (a játékoszíneteket itt is a hátoldalukon találjátok).



Ha négynél kevesebben vagytok, a felesleges tartozékokat rakjátok vissza a dobozba.

#### **4** Keverjétek meg a **8 rendeletkártyát**.

**Négyszemélyes játéknál** mind a 8 kártyát csapjátok fel a játéktábla mellé (a sorrendjük lényegtelen).



**Háromszemélyes játéknál** csapjatok fel 6 kártyát.



A maradék 2 kártyát rakjátok vissza a dobozba.

**Kétszemélyes játéknál** még a keverés előtt ezt a kártyát (8-as) rakjátok vissza a dobozba. Utána a maradék 7 kártyát keverjétek meg, majd csapjatok fel 4-et.



A maradék 3 kártyát is rakjátok vissza a dobozba.

**5** A **15 kis épület kártyáját** keverjétek meg, és a paklit képpel lefelé rakjátok le a játéktábla mellé. Ugyanígy járjatok el a **15 nagy épület kártyáival** is.



**6** A **végző pontozás áttekintőkártyáját** és a pontozófüzetet készítsétek elő, hogy játék közben tanulmányozhassátok ezeket.





- 7** A **60 dupla területlapkát** szórjátok be a zsákba és azt jól rázzátok össze.



- 8** Utána mind húzzatok magatoknak a zsákból **2 dupla területlapkát**, lerakva azokat saját tartalékoktokba. Utána a zsákot rakjátok le a kezetek ügyébe.



- 9** Az asztal közepén, a játéktábla mellett alakítsátok ki a *készletet* az alábbiakból:

- az **56 normál területlapkából** (mindegy, melyik oldalukkal felfelé);
- a **24 érméből**;
- az **ötféle erőforráskockából** (fa, kő, étel, arany, ruha);
- a **horgonyjelzőkből**;
- és a megkevert, naplóoldalukkal felfelé lerakott **naplójelzőkből**.



készlet

- 10** Mind vegyetek el a készletből magatoknak **1 rét** normál területlapkát, és így, rétdalával felfelé rakjátok le saját félszigetetek *kezdőmezőjére*. Ezután a készletből rakjatok rá erre a mezőre **1 ételkockát**.



kezdőmező

Ha már mind tapasztalt játékosok vagytok, dönthettek úgy, hogy véletlenszerűen húztok egy normál területlapkát, és amilyen - erdő, rét, hegy vagy település -, mind olyat raktok kezdőmezőtökre; utána mind a területlapkának megfelelő **1 erőforráskockát** (erdőnél fát, rétnél ételt, hegynél követ, településnél ruhát) raktok rá. De úgy is dönthettek, hogy mind szabadon és külön-külön választotok, milyen területlapkával és így milyen erőforrással kezdtek.

- 11** A készletből mind vegyetek el magatoknak **1 érmét**, lerakva azt játékosátblátok egyik *raktármezőjére*.



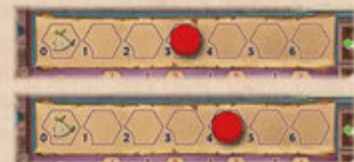
raktármezők

- 12** Válasszatok egy kezdőjátékost és adjátok neki **Cooper jelzőjét**. Utána aszerint, hányadikak vagytok, helyezétek át térképsávotokon térképjelzőtöket:



A kezdőjátékos és bal oldali szomszédja a **3-as mezőre** rakja térképjelzőjét.

A harmadik és a negyedik játékos (ha vannak ilyenek) a **4-es mezőre** rakja térképjelzőjét.





# Áttekintés

Üdvözlünk a Cooper-szigeten! Furcsa sziget ez, a közepből félszigetek nyúlnak ki minden irányba. Saját, két-hajós flottákkal mind partra szálltatok egy-egy félszigeten, hogy ott megtelepedjete.



A célotok a lehető legtöbb pont összegyűjtése. Ehhez fel kell fedeznetek és minél jobban ki kell használnotok saját félszigeteket. Négyfajta területre bukkanhattok:

**erdő**



itt fát vághattok

**rét**



itt legeltethettek, hogy legyen ételek

**hegy**



itt bányászhattok követ és aranyat

**település**



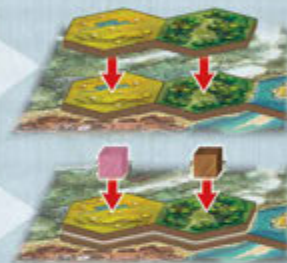
itt készíthettek ruhát

A feldedezés, kihasználás leginkább **területlapkák** lerakását jelenti saját félszigetetekre. Lerakhattok ilyeneket:

• még felfedezetlen részre, növelve a már felfedezett területet;



• vagy már lerakott és ugyanilyen területlapkákra, növelve a **hozamokat**.



Mindig, amikor leraktok egy területlapkát, a készletből kerül rá 1 neki megfelelő erőforráskocka - de e kocka értéke a hozamtól függ!

Itt például 1-es a hozam, ez itt csak 1 étel.



Itt viszont 3-as a hozam, ez itt 3 étel.



Mire jók az erőforrások - és az érmék?

- bevételcsónakra
- épületekre
- szobrokra
- szállítóbárkákra

Ezekből kormánypontokat kaptok, amelyeket a sziget körüli homokpadokon léptek le hajóitokkal. Egyik hajótok az óramutató járása szerint halad, a másik azzal szemben; előbb-utóbb hajóitok elérik más félszigetek vizeit és kikötőit.



## A játék menete

A játék 5 fordulóból áll, minden forduló pedig a 3 alábbi fázisból:

### a **Bevételfázis**

Mind leraktok 1-1 szigetcskét és dupla területlapkát félszigetekre; emellett, ha van ilyenetek, bevételcsónakjaitok akcióit is végrehajthatjátok.

### b **Munkásfázis**

Játéksorrendben munkástartalékokból leraktok 1 munkást a sziget közepén egy munkáshelyre, végrehajtva annak akcióját, akcióit. Ezt addig folytatjátok, amíg mind ki nem fogytok a munkásokból.

### c **Végfázis**

Ez 7 lépésből áll:

1. lépés: Vacsora
2. lépés: Reaktiválás
3. lépés: Szobrok jutalmai
4. lépés: Szorosok jutalmai
5. lépés: Hazatérés
6. lépés: Piactakarítás
7. lépés: Kikötőmester áthelyezése

Ezután új forduló kezdődik. Az 5. forduló végén kerül sor a végső pontozásra. Ekkor a játék során gyűjtött kormánypontjaitok mellé még egyes épületek, parancsok - meg a maradékok - miatt is kaphattok pontokat. Az győz, akinek a legtöbb pontja lesz.



## a Bevételfázis

A bevételfázisban mind **egyszerre** cselekedtek, nem kell egymásra várnotok.

E fázisban minden **bevételek** bevételekcióját végrehajthatjátok - de csak egyszer; a sorrendjük a ti döntésetek. Ha egy bevételekciót nem akartok vagy tudtok végrehajítani, azt kihagyjátok.

Az első fordulóban mindötöknek 2 akciókeze van, ezeket játékosablátok bal felső sarkában találjátok; utóbb bevételecsónakok révén további bevételekhez juthattok.



### Akció: 1 szigetcské lerakása ÉS e szigetcské akciójának végrehajtása

Saját tartalékokotokból válasszatok ki 1 **szigetcskét** és azt rakjátátok félszigetetekre.

Ezek két részből állnak: szigetcskemezőből és területmezőből.

Szigetcské lerakásánál több szabályt is be kell tartanotok.

A területmezőnek **felfedezetlen mezőre** kell kerülnie, méghozzá olyanra:

- ami szomszédos legalább 1 már lerakott területlapkával (típusa, hozama lényegtelen)

és

- nincs rajta romjelző.

A szigetcskemezőnek a tengerre kell kerülnie úgy, hogy eltakarja az ott lévő **homokpad** felét - a másik fél maradjon látható. Nem rakható le a szigetcské úgy, hogy egy homokpad teljesen eltűnjön (mert a másik fele már le volt takarva).

Ha ott, ahová a szigetcské kerül, volt hajó, az átkerül a homokpad másik felére.



**Figyelem:** Az első fordulóban a szigetcskét mindenképp a saját kikötőtől jobbra, az ottani homokpadra **kell** lerakni.

például így



vagy így



A későbbi fordulókban a szigetcské bárhová lerakható, ahol a fenti szabályok betarthatók. Ha viszont nem tudjátok szabályosan lerakni a szigetcskéteket, az akció elmarad.

### Szabályos és szabálytalan példák a szigetcské lerakására:

ez szabályos



nem szabályos



Mert nincs már lerakott szomszédos területmező.

ez szabályos



ez szabályos



nem szabályos



Mert a homokpad teljesen el lenne takarva.

Miután leraktátok szigetcskéteket:

a) A területmezőjére rá kell raknotok a készletből 1 megfelelő erőforráskockát (erdőnél fát, rétnél ételt, hegynél követ).

ÉS

b) Végrehajthatjátok e **szigetcskétekek akcióját** (ezeket l. a 25. oldalon). Ha nem tudjátok vagy nem akarjátok a szigetcskétekek akcióját végrehajítani, az elmarad.



**Megjegyzés:** Ha a játék során **kormánypontokat** kaptok (l. a 16. oldalon) és emiatt hajótok átugrik egy szigetcskét, annak akciója megint végrehajtható - ez az általatok lerakott szigetcskéknél éppúgy igaz, mint a többi játékos által lerakottaknál.







## Akció: 1 dupla területlapka lerakása

Saját tartalékokból válasszatok ki **1 dupla területlapkát** és azt rakjátátok le félszigetetekre. Ha nincs a tartalékokban ilyen, az akciótok elmarad. Ezen akcióval **nem** rakhattok le szigetcskéket!

Minden dupla területlapkán, változó elrendezésben, megtalálható mind a négyfajta területmező.



Miután eldöntöttétek, melyik oldala lesz felül, a dupla területlapkát háromféleképpen is lerakhatjátok.

- 1) Lerakható két még felfedezetlen mezőre, növelve a már felfedezett részt. Ekkor az alábbi szabályokat kell betartanotok:

• legalább az egyik felfedezetlen mezőnek szomszédosnak kell lennie legalább 1 már lerakott területlapkával

és

• egyik felfedezetlen mezőn sem lehet romjelző.



- 2) Lerakható két már lerakott területmezőre, növelve az ottani hozamokat. Ekkor az alábbi szabályokat kell betartanotok:

• a két már lerakott területmezőnek azonos hozamúnak (azaz magasságúnak) kell lennie

és

• a már lerakott területmezőknek ugyanolyan típusúaknak kell lenniük, mint amik most a tetejükre kerülnek

és

• egyik már lerakott területmezőn se lehet semmi (mint például erőforráskocka vagy épület).

1-es hozam

**Megjegyzés:** 1 szint különbség bármikor kiegyenlíthető a térképész speciális akciójával (l. a 21. oldalon), lehetővé téve a dupla területlapka lerakását.

2-es hozam

3-as hozam

4-es hozam



Erdő csak erdőre, rét csak rétre, hegy csak hegyre rakható rá.



A település **kivétel:** bármilyen területre rárakható!

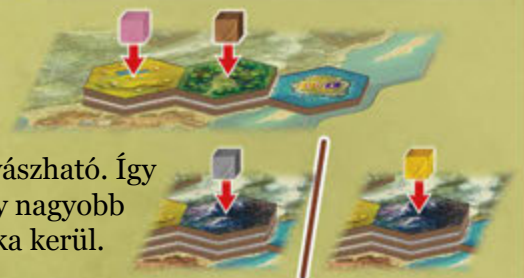


Ha van valahol erőforráskocka, azt nem lehet csak úgy levenni; azonban a raktározás speciális akciójával erőforráskocka bármikor áthelyezhető a játékos tábla egy raktármezőjére (l. a speciális akciókat a 20. oldalon).

- 3) Lerakható úgy, hogy az egyik fele felfedezetlen mezőre, a másik fele már lerakott, 1-es hozamú területmezőre kerül; ekkor a fentebbi szabályok mind érvényesek! Mivel szintkülönbség lenne, ez esetben használni **kell** a térképész speciális akcióját, a dupla területlapka alá csúsztatva egy, a készletből elvett normál területlapkát (a térképész speciális akcióját l. a 21. oldalon).



A lerakás után mindkét területmezőre rá kell raknotok a készletből 1 megfelelő erőforráskockát (erdőnél fát, rétnél ételt, hegynél követ, településnél ruhát).



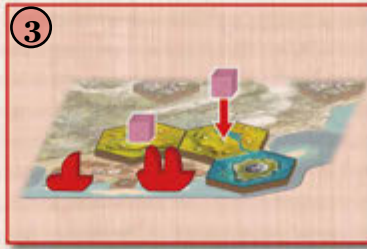
**Fontos:** 3-as vagy nagyobb hozamú hegyekben kő helyett **arany** is bányászható. Így ha a dupla területlapka lerakásával létrehoztok magatoknak egy 3-as vagy nagyobb hozamú hegyet, arra döntéseitek alapján vagy 1 kőkocka, vagy 1 aranykocka kerül.



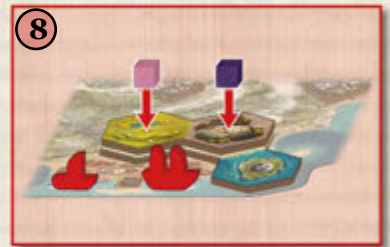
## Példa a bevételfázisra (első forduló)

Évi és Misi hajtják végre egyszerre a maguk bevételfázisát.

- 1) **Évi** kiválaszt saját tartalékából egy szigetekcskét...
- 2) ...és lerakja azt kikötőjétől jobbra, betartva a lerakási szabályokat.
- 3) Ezután a készletből elvesz és a szigetekcske rétmezőjére lerak 1 ételkockát...
- 4) ...majd végrehajtja a szigetekcske akcióját, elvéve a készletből 1 érmét és lerakva azt egy üres raktármezőjére.



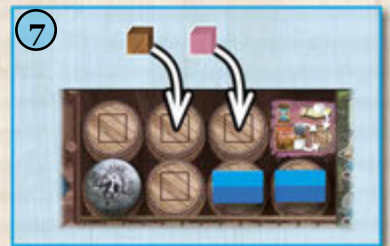
- 5) Utána kiválaszt saját tartalékából egy dupla területlapkát.
- 6) Mielőtt lerakná, végrehajt egy speciális akciót, a raktározást (l. a 20. oldalon), és a területmezőiről átrak 2 ételkockát játékos táblája üres raktármezőire.
- 7) Most, hogy a rétjei üresek, a dupla területlapkát rájukrakja...
- 8) ...végül e lapka mezőire rárak a készletből 1-1 megfelelő erőforráskockát (ételt a rétre, ruhát a településre).



- 1) **Misi** fordított sorrend mellett dönt. Kiválaszt saját tartalékából egy dupla területlapkát....
- 2) ...és lerakja azt félszigete két még felfedezetlen mezőjére.
- 3) Ezután a készletből rárakja a megfelelő erőforráskockákat.



- 4) Utána kiválaszt saját tartalékából egy szigetekcskét...
- 5) ...és lerakja azt kikötőjétől jobbra, betartva a lerakási szabályokat.
- 6) Ezután a készletből elvesz és a szigetekcske hegymezőjére lerak 1 kőkockát...
- 7) ...majd végrehajtja a szigetekcske akcióját, elvéve a készletből 1 fakockát és 1 ételkockát, lerakva azokat játékos táblája egy-egy üres raktármezőjére. (A szigetekcskeakciókat l. a 25. oldalon.)





## b Munkásfázis

Akinél a Cooperjelző van, ő cselekszik először a munkásfázisban, majd sorban, az óramutató járása szerint jöttek egymás után.

Ha épp rajtatok a sor, munkástartalékokból le kell raknotok 1 munkást egy *akciódoboz* valamelyik *munkásmezőjére*, végrehajtva az ottani akciót, akciókat. Ha már üres a munkástartalékokotok, passzoltok. Ha már mind passzoltatok, vége a fázisnak.

**Ha épp rajtatok a sor, az alábbiak történnek:**


Kiválasztjátok 1 munkásotokat munkástáblátok munkástartalékából.

A játék kezdetén 2 normál munkásotok van munkástartalékokban.

Idővel bizonyos célok elérésével (l. a 22. oldalon) további normál, illetve speciális munkásokhoz juthattok.

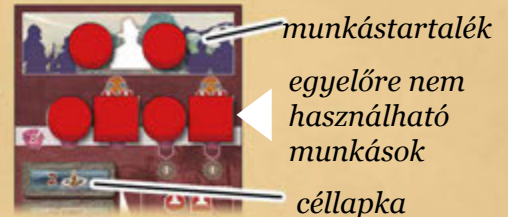
A kiválasztott munkást lerakjátok a sziget közepére, egy ottani *munkásmezőre*, az alábbi szabályok betartásával:

- Normál (kerek) munkás csak *kerek munkásmezőre* rakható le.
- Speciális (négyzetes) munkás csak *négyzetes munkásmezőre* rakható le.

- Munkás lerakható üres munkásmezőre éppúgy, mint olyan munkásmezőre, ahol már van **más** játékosnak, játékosoknak munkása - ahol már van saját munkás, oda viszont **nem!** Ha már van ott egy munkás, az új munkás a már ott lévők tetejére kerül, ráadásul az eddig legfelül lévő munkás tulajdonosa részére kompenzációt kell fizetnetek: vagy 1 érmét, vagy 1 tetszőleges erőforráskockát egy raktár- vagy területmezőtökről; a kompenzáció az adott játékos *piacterére* kerül. Ha nem tudtok vagy nem akartok kompenzációt fizetni, az 1 érmét/erőforráskockát a készletből rakja át e játékos a *piacterére*, de ekkor a készletből el kell venni 1 horgonyjelzőt , lerakva azt valamelyik hajótok alá. (Ha mindkét hajótok alatt ugyanannyi horgonyjelző van, ti döntitek el, melyik alá rakjátok; egyébként az alá, amelyik alatt kevesebb horgonyjelző van. A horgonyjelzők lényegében mínuszpontok. *Bővebben róluk, illetve az eltávolításukról a 16. oldalon olvashattok.*)

Üres munkásmezőre lerakásnál nem fizettek kompenzációt.

- Minden négyzetes munkásmezőben, valamint egyetlen kerek munkásmezőben szimbólumok láthatók. Ezek vagy akciómódosítók, vagy további akciók. Amikor munkásotokat egy **üres** munkásmezőre rakjátok le, letakarva azt, kihasználhatjátok akciótok során az ottani akciómódosítót /további akciót. Ha már foglalt a munkásmező, azaz nem látszik a szimbólum, az utóbb ide lerakott munkásoknál a szimbólum már nem számít. (A szimbólumokat l. a következő oldalakon.)



### Példa

*Évi* van épp soron, munkástartalékból választ 1 munkást.

- 1 Ha a normál munkását választja és lerakja azt a C akciódoboz kerek munkásmezőjére, kompenzációként 1 érmét vagy 1 erőforráskockát kell *Karcsi*nak fizetnie (hiszen munkását közvetlen egy sárga munkásra rakja).
- 2 Ha a speciális munkását választja és lerakja azt a C akciódoboz négyzetes munkásmezőjére, nem fizet kompenzációt, sőt használhatja az ottani további akciót.
- 3 Nem rakhatja le normál munkását a D akciódoboz kerek munkásmezőjére, mivel oda már korábban lerakta egy munkását.
- 4 Ha a speciális munkását választja és lerakja azt a D akciódoboz négyzetes munkásmezőjére, kompenzációként 1 érmét vagy 1 erőforráskockát kell *Misi*nek fizetnie. Mivel *Misi* munkása már eltakarta a szimbólumot, az *Évi*nek már nem számít.





Miután leraktatok munkásokat egy munkásmezőre, **azonnal** végre is hajtjátok az ottani akciót/akciókat.

Nyolc akciódoboz van:

Az A, C, E és G akciódobozokban területlapkákhoz juthattok és/vagy területlapkákat rakhattok le.

A B, D, F és H akciódobozokban erőforrásitok elköltésével kormánypontokhoz és más előnyökhöz juthattok.

**Fontos:** Ha egy akciódoboz több akciót is ad, ezeket **tetszőleges** sorrendben hajthatjátok végre. Ez azokra a további akciókra is igaz, amelyeket üres munkásmezőkre rakáskor, a szimbólumok letakarásakor kaptok.



### A akciódoboz

EGY akció ezek közül: 1 dupla területlapka húzása VAGY 1 dupla területlapka lerakása

VALAMINT

ez az akció: 1 lépés előre a térképsávon



#### AKCIÓ: 1 dupla területlapka húzása

Húzz a zsákból 1 dupla területlapkát, lerakva azt **saját tartalék**odba. (Nincs korlátozva, hány dupla területlapka lehet valakinek saját tartalékában.)



#### AKCIÓ: 1 dupla területlapka lerakása -> lásd a 11. oldalon



#### AKCIÓ: 1 lépés előre a térképsávon

Térképjelződdel lépj egyet előre (azaz jobbra) térképsávodon. A 6-os mezőről már nem lehet továbblépni.



**További akció:** Ha erre az üres munkásmezőre normál munkást raktál le, vedd magad elé a Cooperjelzőt - a következő fordulóban te leszel a kezdőjátékos. (Ha senki se rak ide munkást, a kezdőjátékos személye nem változik.)



**Akciómódosító:** Ha erre az üres munkásmezőre speciális munkást raktál le, a munkásdoboz mindhárom akcióját végrehajthatod (tetszőleges sorrendben).



### C akciódoboz

Ez az akció: 1 dupla területlapka húzása -> lásd fentebb

ÉS

ez az akció: 1 dupla területlapka lerakása -> lásd a 11. oldalon



**További akció:** Ha erre az üres munkásmezőre speciális munkást raktál le, hajtsd végre egy már lerakott szigetecske szigetecskeakcióját - az nem számít, ki rakta le a szigetecskét, te vagy másik játékos.



### E akciódoboz

Térképjelződdel lépj legfeljebb 3 mezőt előre térképsávodon. A 6-os mezőről már nem léphetsz tovább - a további lépések elvesznek.

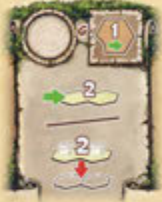
ÉS

A készletből vegyél el 1 érmét vagy 1 tetszőleges erőforráskockát, lerakva azt játékos táblád egy üres raktármezőjére. Ha nincs üres raktármeződ, nem kapsz semmit.



**További akció:** Ha erre az üres munkásmezőre speciális munkást raktál le, hajtsd végre egy már **megépített** bevételecsónak bevételekcióját - az nem számít, hogy e csónak kinek a játékos tábláján van, nálad vagy egy másik játékosnál.





## G akciódoboz

Hajtsd végre az EGYIK akciót **KÉTSZER**:

1 dupla területlapka húzása -> lásd a 14. oldalon  
VAGY

1 dupla területlapka lerakása -> lásd a 11. oldalon



◀ **További akció:** Ha erre az üres munkásmezőre speciális munkást raktál le, hajtsd végre ezt az akciót: 1 lépés előre a térképsávon -> lásd a 14. oldalon

A B, D, F és H akciódobozok alapvetően olyan akciókat tesznek lehetővé, amelyek révén **kormánypontokhoz** juttok. Ezért az egyes akciódobozok tárgyalása előtt meg kell ismerkednetek azzal, hogy hogyan fizethetitek meg a költségeket és hogy mit tehettek a kapott kormánypontokkal.

## Költségek megfizetése

**Fontos:** A költséget mindig **vörös számjegy** jelöli.

### Érmeköltség:

Érmeköltségnél rakj vissza raktármezőidről a készletbe legalább annyi érmét, amilyen szám látható az érme szimbólumán.



### Erőforrásköltség:

Itt mindig fel van tüntetve, hogy pontosan milyen típusú erőforrással kell fizetni és hogy abból milyen **értékben**: raktármezőidről és/vagy területmezőidről annyi ilyen erőforráskockát kell a készletbe raknod, amelyek **összértéke** eléri vagy meghaladja ez az értéket.

Raktármezőn lévő erőforráskocka értéke mindig **1**.

1-es értékű étel

Területmezőn lévő erőforráskocka értéke mindig annyi, amennyi az adott területmező **hozama**.

1-es értékű fa

2-es értékű ruha 3-as értékű arany

**Figyelem:** A területmezőről beadott erőforrással túl lehet valamit fizetni, de ilyenkor nincs visszajáró - a felesleg elveszik. Erőforráskocka nem osztható meg, nem váltható fel.

### Példa

**Évinek** ezt a költséget kell megfizetnie:



Az 5 arany megfizetéséhez ezeket az erőforráskockáit rakja vissza a készletbe:

① 1 aranykockát játékosáblája egyik raktármezőjéről -> 1-es érték

② 1 aranykockát egy 4-es hozamú hegymezőjéről -> 4-es érték.


A 2 ruha megfizetéséhez ezt az erőforráskockáját rakja vissza a készletbe:

③ 1 ruhakockát egy 4-es hozamú településmezőjéről -> 4-es érték. Jelentősen túlfizet így, de csak így tud fizetni, mert ezen kívül csak egy 1-es értékű ruhakockája van, a 4-es értékű kockát pedig nem lehet felváltani.





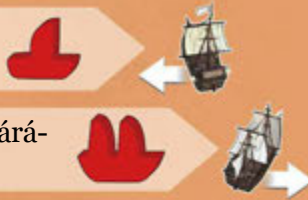
## Kormánypontok

Amikor kormánypontokat  kaptok, kiválasztjátok **egyik** hajótokat, és azzal ennyit léptek előrefelé.

**Fontos:** Az egy akció során kapott kormánypontokat nem oszthatjátok meg hajóitok között. Ha például egy akció miatt kaptok 2 kormánypontot, a két hajótok közül az egyikkel kell 2-t lépnetek.

Mi az, hogy **előrefelé?**

• Egyárbócos hajótok az óramutató járása szerint halad.



• Kétárbócos hajótok az óramutató járásával ellentétesen mozog.



Mit jelent **1 lépés?**

• Egyik **homokpadról** átmenni a következőre. (Az lényegtelen, hogy le van-e takarva a homokpad fele; ha igen, a hajót a homokpad látható felére rakjátok, a látható homokpadrészek közötti szigetekcskéket mozgás közben átugorjátok.)



Mindig, amikor átugrotok egy szigetekcskét - az lényegtelen, hogy ki rakta azt le -, azonnal végrehajjtátok e szigetekcske akcióját. Ha egy lépés során két szigetekcskét is átugrotok, mindkettő akcióját végrehajjtátok, tetszőleges sorrendben. Ha egy szigetekcske akcióját nem tudjátok vagy nem akarjátok végrehajtani, kihagyjátok azt.

Mindig, amikor egy **öbölre** léptek, azonnal kaptok **1 naplójelzőt** a készletből. A jelzőt forgassátok át és azonnal hajtsátok végre az akcióját (ha nem tudjátok vagy nem akarjátok végrehajtani, az akció elmarad); utána a jelzőt forgassátok vissza előoldalával felfelé - a játék végi pontozásnál még számítani fog.



Mindig, amikor egy **kikötőre** léptek, azonnal kaptok **1 naplójelzőt** a készletből (ugyanúgy járjatok el velük, mint az öblöknél kapottaknál); utána viszont ki kell fizetnetek a **kikötői díjat**, ami 1 érme vagy 1 tetszőleges erőforráskocka. A díjat terület- vagy raktármezőitekről veszitek el, és ha a kikötő másik játékosé, az ő **piacterére** rakjátok le; saját kikötőnél pedig a díjat visszarakjátok a készletbe.



Ha nem akarjátok vagy tudjátok a kikötői díjat megfizetni, helyette rakjátok e hajótok alá a készletből **1 horgonyjelzőt**. Ha a kikötő nem a tiétek, tulajdonosa ezután a készletből piacterére rak 1 érmét vagy 1 általa választott erőforráskockát.




### Horgonyjelzők



Nem mozoghat az a hajó, ami alatt egy-több horgonyjelző van. Ilyen hajónál először a horgony eltávolítására kell kormánypontokat költeni: minden elköltött 1 kormánypontért visszarakható a készletbe 1 horgonyjelző. (A játék végén minden hajótok alatti horgonyjelzőért veszítetek 1 pontot.)

### Példa

**Évi** egy akció következtében 3 kormánypontot  kap.

Ezt a 3 kormánypontot egy hajójával kell lelépnie. **Évi** a kétárbócos hajóját választja. Mivel e hajója alatt van egy horgonyjelző, először azt kell eldobnia, erre költ 1 kormánypontot a 3-ból. **1**

Eután kettőt lép hajójával az óramutató járásával ellentétes irányba. Első lépésével két szigetekcskét is átlép, azonnal végre is hajtva ezek akcióját. **2**

Második lépésével **3** pedig egy öbölre lép, ezért elvesz a készletből 1 naplójelzőt, végrehajjtja az annak hátoldalán található akciót, utána a naplójelzőt előoldalával felfelé lerakja maga elé.



A hajók nem blokkolják egymást - ugyanazon a homokpadon bárhány hajó tartózkodhat (egyazon vagy különböző játékosokhoz tartozók egyaránt).





## B akciódoboz

Ez az akció: 1 bevételcsónak építése



### AKCIÓ: 1 bevételcsónak építése

Ha bevételcsónakot építesz, a saját tartalékból válassz ki egy **bevételcsónakot**, és azt rakd le játékosábrád egy még üres *csónakmezőjére* - ehhez azonban annyi érmét és fát kell fizetned, amennyi az adott csónakmezőre van nyomtatva.

Miután ez megtörtént, megkapod a csónakmezőre nyomtatott kormánypontokat.

Ezután nyomban hajtsd végre egyszer e csónak **bevételakcióját**. Ha nem tudod vagy nem akarsz végrehajtani, az akció elmarad. *(A csónakok bevételakcióit l. a 25. oldalon.)*

Nem építhetsz bevételcsónakot, ha már nincs üres csónakmeződ.



**Akciómódosító:** Ha erre az üres munkáshelyre speciális munkást raktál le, számodra a bevételcsónak építése 2-vel olcsóbb (összesen 2 érmével és fával, tetszőleges kombinációban).



## D akciódoboz

Ez az akció: 1 épület felhúzása



### AKCIÓ: 1 épület felhúzása

Építkezésnél válassz 1-et a játékosábrádon lévő **épületek** közül és rakd azt le félszigetedre, kifizetve az építkezés költségét *(l. lentebb)*. Eközben azonban be kell tartanod az építkezés szabályait.

### Az építkezés szabályai



Az új épületet mindig félszigetet **legnagyobb hozamú, de üres** területmezőjére kell leraknod. Ha több ilyen területmeződ is van, te választasz közülük. Ha a legnagyobb hozamú területmezőid közül

egy se üres (mert épület, szobor, erőforráskocka van rajtuk), az 1-gyel kisebb hozamú területmezőid közül kell egy üreset választanod, és így tovább. (Persze építkezésnél használhatsz speciális akciókat arra, hogy üressé tegyél területmezőket, eltávolítva róluk az erőforráskockákat.)

Épület bármilyen területtípusra lerakható. Azonban az épületért járó kormánypontokon túl **még 1** kormánypontot kapsz akkor, ha az épületet **településre** rakod le (ugyanaz a hajód 1-gyel többet lép).

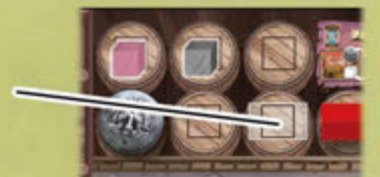


**Kis épület** felhúzásánál 1 érmét, 2 fát és 2 követ kell visszaraknod a készletbe. Ezután játékosábrádról egy kis épületet rakj le félszigetedre a fenti szabályok szerint. Ezért 1 kormánypontot kapsz, illetve még 1-et, ha településen építkeztél.

Végül húzd fel a kis épületkártyák paklijának legfelső 4 lapját, nézd meg őket és válassz ki közülük 1-et, kirakva azt **képpel felfelé** magad elé; a maradék 3-at tetszőleges sorrendben tedd vissza a pakli aljára. A kiválasztott kártya adja meg épületed állandó hatását. *(A kis épületek állandó hatásait l. a 26. oldalon.)*



Azzal, hogy megépítesz egy kis épületet, egyben kiürítesz játékosábrádon egy eddig kihasználhatatlan raktármezőt; mostantól ez a raktármező a játék végéig a rendelkezésedre áll.







**Nagy épület** felhúzásánál 2 érmét, 4 fát és 4 követ kell visszaraknod a készletbe. Ezután játékosabládról egy nagy épületet rakj le félszigetedre a fenti szabályok szerint. Ezért 2 kormánypontot kapsz, illetve még 1-et, ha településen építkeztél.

Végül húzd fel a nagy épületkártyák paklijának legfelső 4 lapját, nézd meg őket és válassz ki közülük 1-et, kirakva azt **képpel fel-felé** magad elé; a maradék 3-at tetszőleges sorrendben tedd vissza a pakli aljára. A kiválasztott kártya adja meg épületed **speciális akcióját**. (A speciális akciókat l. a 21. oldalon.) A speciális akciót a kártya átfogatásával tudod majd aktiválni, és az így is marad, kivéve, ha egy végfázisban vissza nem forgatod (l. a 23. oldalon). (A nagy épületek áttekintését l. a 26-27. oldalon.)



Azzal, hogy megépítesz egy nagy épületet, egyben kiürítesz játékosabládon egy **szobrászműhelyt** (l. lentebb), amely mostantól a játék végéig a rendelkezésedre áll.



**Erőd** felhúzásánál 6 fát, 3 követ, 3 ruhát és 3 aranyat kell visszaraknod a készletbe. Ezután játékosabládról az erődöt rakd le félszigetedre a fenti szabályok szerint. Ezért 4 kormánypontot kapsz, illetve még 1-et, ha településen építkeztél.

Azzal, hogy megépíted erődöt, mostantól olcsóbban tudsz majd reaktiválni (l. a 23. oldalon).



### Példa

*Évi* akciójával felhúz 1 épületet, méghozzá nagyot.

Először is kifizeti az épület költségét: • 2 érmét bead raktármezőiről,

- 1 fakockát bead 4-es hozamú erdőjéről ① és
- 1 kőckockát bead 4-es hozamú hegyéről. ②

Ezután elvesz játékosablájáról egy nagy épületet, és lerakja azt félszigete legnagyobb hozamú, de üres területére. Két ilyenje is van, a 4-es hozamú erdő és a 4-es hozamú hegyő, ezekből ő az utóbbira rakja le a nagy épületet. ③ (E két területmező pont azzal lett üres, hogy ezekről adta be az erőforráskockákat az építkezés költségének megfizetéséhez.) 2 kormánypontot kap - ha településen építkezett volna, 3-at kapott volna. Végül húz 4 lapot a nagy épületkártyák paklijából, kiválasztva közülük 1-et.



Nem tudsz építkezni, ha játékosabládon már nincs egy épület sem.



**Akciómódosító:** Ha erre az üres munkáshelyre speciális munkást raktál le, számodra az épület felhúása 2-vel olcsóbb (összesen 2 érmével és erőforrással, tetszőleges kombinációban).



### F akciódoboz

EGY akció ezek közül: 1 rom eltávolítása VAGY 1 szobor felállítása



#### AKCIÓ: 1 rom eltávolítása

Csak akkor hajthatod végre ezt az akciót, ha van legalább 1 **üres szobrászműhely** és hozzáférsz legalább 1 romjelzőhöz - egyébként **nem** választhatod ezt az akciót!

Először is félszigetedről vedd le 1 olyan romjelzőt, amihez **hozzáférsz**: azaz olyan még felfedezetlen mezőn van, amellyel legalább egy már lerakott területmező **szomszédos** (hozam, típus lényegtelen).

Eltávolítása után a romjelzőt nyomban **forgasd át szoboroldalával fel-felé** és így rakd azt le egy **üres szobrászműhely**re; ha e szobrászműhely alatt látható 1 kormánypont, azt most nyomban meg is kapsz.



szobrászműhelyek







### AKCIÓ: 1 szobor felállítása



Csak akkor hajthatod végre ezt az akciót, ha legalább egy szobrászműhelyeden van szoborjelző. Szobor felállításánál először is ki kell fizetned ennek költségét, ami vagy 3 fa és 3 kő, vagy pedig 2 fa és 2 arany, visszarakva a készletbe. Ezután vegyél le egy

szoborjelzőt valamelyik szobrászműhelyedről és rakd le azt félszigetedre, ugyanazon szabályok szerint, mintha épületet raknál le (l. a 17. oldalon a fehér szövegdobozban).

Végül a szobor felállításáért kapsz 1 kormánypontot, illetve még 1-et, ha a szobrot településen állítottad fel.



**Akciómódosító:** Ha erre az üres munkáshelyre speciális munkást raktál le, az akciódoboz MINDKÉT akcióját végrehajthatod (tetszőleges sorrendben).



### H akciódoboz

Ez az akció 1 szállítóbárka feltöltése



### AKCIÓ: 1 szállítóbárka feltöltése

Válassz ki egy olyan **szállítóbárkát**, amin még ott van a te **ládafedeled**. A **szállítmányt** fizesd ki, visszarakva a készletbe, cserébe megkapod a feltüntetett kormánypontokat. Végül vedd el ládafedeledet, lerakva azt játékosátlábd **felhasználatlan ládafedeleihez**. (Arról, hogy ezeket speciális akcióval hogyan tudod felhasználni, l. a 20. oldalon).

**Fontos:** Ha ott áll ezen a szállítóbárkán a **kikötőmester**, a beandó szállítmány 1-gyel lecsökken (1 arannyal vagy 1 ruhával, a te döntésed). Utána a kikötőmester lefekszik, annak jelölésére, hogy az engedmény elmúlt. (Fordulónként egyszer jár az engedmény, annak, aki először tölti fel a bárkát, amin a kikötőmester tartózkodik.)


Nem hajthatod végre ezt az akciót, ha már nincs olyan szállítóbárka, amin lenne ládafedeled.



**Akciómódosító:** Ha erre az üres munkáshelyre speciális munkást raktál le, hajts végre EGYET az alábbi akciók közül: 1 dupla területlapka húzása vagy 1 dupla területlapka lerakása.



## A speciális akciók

Játékosabláitokon többhelyütt is láttok speciális akciókat, ezeket mindig **homokóra**  jelöli.

Amikor **rajtatók van a sor, bármikor** végrehajthattok speciális akciókat (akkor is, amikor a többiekkel egyidejűleg cselekedtek), az A, B és C fázisban éppúgy, mint a játék végén. Normál akcióitok előtt, közben, után, sőt alatt, azokat megszakítva bárhány speciális akciót végrehajthattok. Egy kivétel van, ha valamiféle **költséget** fizettek éppen, azt egyben kell megtennetek, a költség megfizetését nem szakíthatjátok meg speciális akcióval.



### SPECIÁLIS AKCIÓ: Raktározás



Félszigeted egy területmezőjéről rakj át 1 erőforráskockát játékosablád 1 **üres** raktármezőjére. Ne feledd, raktármezőn lévő erőforráskocka értéke mindig 1, így ha 1-nél nagyobb hozamú területmezőről raksz át erőforráskockát raktármezőre, az átrakás közben az erőforráskocka értéke lecsökken 1-re.



Piacteredről rakj át 1 érmét vagy 1 erőforráskockát játékosablád 1 **üres** raktármezőjére. A piactéren lévő érmék, erőforráskockák "zároltak", semmi módon nem használhatók fel, felhasználásukhoz, elköltésükhöz előbb ezzel az akcióval át kell raknod azokat raktármezőidre.



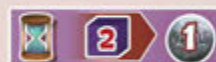
piactér

- Egy raktármezőn csak 1 érme vagy 1 erőforráskocka lehet.
- Raktármezőn lévő érmét, erőforráskockát nem lehet csak úgy eldobni, visszarakni a készletbe - eltávolításukhoz vagy fizetni kell velük, vagy a kereskedés speciális akciójával másra cserélni.



### SPECIÁLIS AKCIÓ: Kereskedés

Háromféle kereskedésakció lehetséges:



**Ruha eladása érméért 2 az 1-ben:** Rakj vissza raktármezőidről és/vagy félszigeted területmezőiről bárhány ruhakockát a készletbe. Számold ki ezek összértékét és azt oszd el 2-vel, lefelé kerekítve - ennyi érmét kapsz a készletből, lerakva ezeket **piacteredre**. (Így ha például 5 összértékű ruhát raksz vissza a készletbe, 2 érmét kapsz.)



**Arany eladása erőforráskockákért 2 az 1-ben:** Rakj vissza raktármezőidről és/vagy félszigeted területmezőiről bárhány aranykockát a készletbe. Számold ki ezek összértékét és azt oszd el 2-vel, lefelé kerekítve - ennyi tetszőleges erőforráskockát vegyél el a készletből, lerakva ezeket **piacteredre**.



**Érme/előforráskocka eladása bármiért 4 az 1-ben:** Rakj vissza raktármezőidről és/vagy félszigeted területmezőiről bárhány **érmét és/vagy erőforráskockát** a készletbe. Számold ki ezek összértékét és azt oszd el 4-gyel, lefelé kerekítve - ennyi tetszőleges erőforráskockát és/vagy érmét (bármilyen kombinációban) vegyél el a készletből, lerakva ezeket **piacteredre**.

- A piactérmezőkön lévő érmék, erőforráskockák "zároltak", azok semmi módon nem használhatók fel.
- Nincs korlátozva, hogy hány érme, illetve erőforráskocka lehet egy piactéren.



### SPECIÁLIS AKCIÓ: Ládafedél felhasználása

Felhasználatlan ládafedeleid közül rakd át 1 ládafedelet játékosablád egy üres **ládamezőjére**, nyomban végre is hajtva az ottani akciót:



Ez az akció: 1 dupla területlapka felhúzása -> l. a 14. oldalon

Ez az akció: 1 dupla területlapka lerakása -> l. a 11. oldalon

Térképjelződdel lépj előre legfeljebb 2-t térképsávodon.

A készletből vegyél el 2 érmét, lerakva azokat **piacteredre**.

A készletből vegyél el 2 tetszőleges erőforráskockát (lehetnek különbözők), lerakva azokat **piacteredre**.

A ládafedél az akció végrehajtása után a játék végéig ezen a **ládamezőn** marad, kivéve, ha valamelyik végfázisban reaktiválsz (l. a 23. oldalon).

ládamező



felhasználatlan ládafedelek helye



## SPECIÁLIS AKCIÓ: Térképész



**Fontos:** Korlátozott, hányszor használhatsz egy fordulóban térképészakciót.

• A bevételházisban csak **egyszer**.



• A munkásfázisban mindig, amikor **rajtad a sor, egy-szer**.



• A végfázisában is csak **egyszer**.



Térképészakciónál válassz ki egyet a négy opciója közül, majd léptesd térképjelződet **visszafelé** (balra) a megfelelő számú mezőt a térképsávodon. Nem hajthatsz végre ilyen akciót, ha nem tudsz eleget visszalepni térképjelződdel.



1. opció 2. opció 3. opció 4. opció



### 1. opció

Ezt ezen akció részeként hajtsd végre: 1 dupla területlapka lerakása - hogy kiegyenlítsd két terület kis (1-es) magasságbeli különbségét. Először is léptesd 1 mezővel vissza térképjelződet, majd vedd el a készletből egy normál területlapkát, becúsztatva a megemelni kívánt területlapka alá. Az utólagos félreértések elkerülése végett mindig olyan típusú területlapkát vedd el a készletből, amelyen területet meg akarsz emelni.



### 2. opció

Léptesd 2 mezővel vissza térképjelződet, majd vedd el a készletből egy normál területlapkát, lerakva félszigetted egy még felfedezetlen olyan mezőjére, amely:

- **szomszédos** legalább egy már felfedezett területtel (a hozam mindegy)
- **nincs** rajta romjelző.

Végül a készletből rakj egy megfelelő erőforráskockát erre a területmezőre.



### 3. opció

Léptesd 3 mezővel vissza térképjelződet, majd vedd el a készletből egy normál területlapkát, lerakva azt egy már felfedezett területmezőre, ahol:

- a hozam **3-as** és **legfeljebb 3-as**
- ugyanolyan típusú, mint a készletből elvett normál területlapka (kivéve, hogy ha települést vettél el, azt bármi másra is lerakhatod)
- **nincs** rajta semmi (például előforrásjelző vagy épület).

Végül a készletből rakj egy megfelelő erőforráskockát erre a területmezőre.



### 4. opció

Léptesd 4 mezővel vissza térképjelződet, majd vedd el a készletből egy normál területlapkát, lerakva azt egy már felfedezett területmezőre, ahol:

- a hozam **4-es** és **legfeljebb 4-es**
- ugyanolyan típusú, mint a készletből elvett normál területlapka (kivéve, hogy ha települést vettél el, azt bármi másra is lerakhatod)
- **nincs** rajta semmi (például előforrásjelző vagy épület).

Végül a készletből rakj egy megfelelő erőforráskockát erre a területmezőre.



## SPECIÁLIS AKCIÓ: Nagy épület aktiválása

Minden nagy épületnek saját speciális akciója van. Egy nagy épületet bármikor aktiválhatsz, amikor speciális akciót hajthatsz végre, amíg ez épület kártyája **képpel felfelé** van előtted - aktiváláskor ugyanis a kártyát át kell fordítanod. A leforgatott kártya a játék végéig így marad, hacsak egy végfázisban nem reaktiválsz (l. a 23. oldalon).

A nagy épületkártyák felsorolását l. a 26-27. oldalon.





## Új munkások szerzése célok teljesítésével

Munkástábláitok *célmezőit* a kezdéskor 4 *céllapka* fedi. Minden céllapkán egy adott cél látszik, amit a játék közben el kellene érnetek:



Legyen csónakmezőiden **2 bevételcsónak**.



Legyen félszigeteden **2 épület** (bármilyen épület lehet).

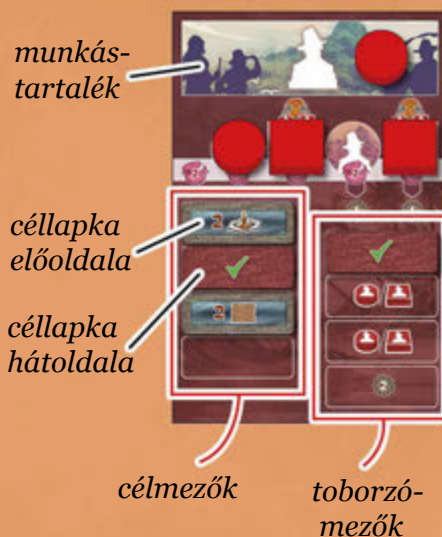


Legyen félszigeteden **2 szobor**.



Szerezzél a szállítóbárkákról **2 ládafedele**t (az lényegtelen, hogy felhasználtad-e azokat vagy sem).

Ha teljesül egy céllapkátok célja, azt forgassátok át képpel lefelé. Akár azonnal, akár később bármikor, amikor rajtatok van a sor, átrakhatjátok a **képpel lefelé** lévő céllapkát a célmezőről az egyik még **üres toborzómezőre**, nyomban megkapva annak jutalmát. A toborzómezőre áthelyezett céllapka a játék végéig ott is marad, többé nem mozdítható.



Azonnal kapsz 2 kormánypontot.



A munkástartalékokat **alatti** sorból válaszd ki egy munkásodat és rakd át azt munkástartalékodba:

Ha **normál munkást** választasz, mostantól a játék végéig eggyel több normál munkás áll a rendelkezésedre.

Ha **speciális munkást** választasz, egy rendelkezésedre álló munkást azonnal egy **rendeletkártyára** kell raknod.



Ez úgy történik, hogy munkástartalékból egy munkást ráraksz egy tetszőleges, még **üres** rendeletkártyára (egy rendeletkártyán csak egy munkás lehet). Ezt a munkásodat végleg elveszíted, de aszerint, hogyan teljesíted a rendelet előírásait, a játék végén pontokat fogsz kapni (l. a 24. oldalon a játék végén, illetve a 27. oldalon a rendeletkártyák áttekintését). Ha nincs más munkás munkástartalékodban, a most kapott speciális munkást rakd át a rendeletkártyára. A munkástartalék alatti soron lévő munkások, ahogy a munkáshelyekre kirakottak is, nem rakhatók át rendeletkártyára.



Minél több munkásotok van, annál többet kell majd **megvacsoráltatnotok** a végfázisokban:

A vacsora indulásnál 2 étel.



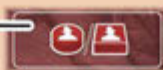
Ezen munkások bármelyikének megszerzésével 1-gyel több étel kell vacsoránként.



Ezen munkások bármelyikének megszerzésével 2-vel több étel kell vacsoránként, viszont, ha mindenkit sikerül megvacsoráltatnotok, kaptok 1 kormánypontot a vacsoráért.

A vacsorázás részletes szabályait a 23. oldalon találjátok.

**Megjegyzés:** Játékostáblátokon 3 ilyen célmező van, így a játék során legfeljebb 3 további munkáshoz juthattok.



Miután leraktátok munkásotokat és végrehajtottátok az érte kapott akciót, akciókat, meg speciális akcióitokat, és megtörtént minden, aminek meg kellett történnie, a tőletek balra ülő játékosra kerül a sor.

Ha úgy kerül rátok a sor, hogy üres a munkástartalékokotok, automatikusan passzoltok.

Ha már egyikőtöknek sincs munkás munkástartalékán, a munkásfázis befejeződik, és következik a végfázis.



## C Végfázis

A fázis hét lépésből áll, kötött sorrendben. Minden lépést egyszerre hajtotok végre, nem kell egymásra várnotok. Elvileg akár egymástól függetlenül a teljes végfázist végrehajthatnátok, de jobb, ha lépésenként haladtok, mindig bevárva egymást.



### 1. lépés: Vacsora

Vacsorátok **ételköltségét** fizessétek be a készletbe. A költség attól függ, hány munkásotok van és pontosan mely munkásaitokat toboroztátok már be. Munkástáblátok *vacsorasorán* találjátok az ételköltségek mezőit, itt a már felfedett mezők ételköltségeit kell összesítenetek, majd raktármezőitekről és/vagy területmezőitekről legalább ennyi értékben kell ételkockákat beadnotok a készletbe.



már felfedett ételköltségek



Ahány étellel kevesebbet adtok be, annyi **horgonyjelzőt** kell a készletből elvéve hajóitok alá raknotok. A kapott horgonyjelzőket amennyire lehet, mindig egyenlően kell két hajótok között elosztanotok, így ha egy hajótok alatt több horgonyjelző van, mint a másik alatt, elsőként az utóbbinak kell horgonyjelzőt kapnia.



**Fontos:** A két jobb szélső ételmező 1-1 kormánypontot is ad, ha fel vannak fedve és ha a vacsorátok teljes ételköltségét megfizetitek - ha csak 1 étel is hiányzik, nem kaptok kormánypontot.



### 2. lépés: Reaktiválás

Ha úgy döntötök, **egyvalamiteket** reaktiválhatjátok:

VAGY fizettek 2 érmét, hogy egy nagy épületet képpel lefelé lévő kártyáját képpel felfelé forgassátok,

VAGY fizettek 1 érmét, hogy egy ládamezőtökről egy már felhasznált ládafedeleteket visszarakjátok felhasználatlan ládafedeleitek közé.



Ha már megépítették az erődötöket, felfedve ezáltal ezt a mezőtöket, a reaktiválást egyrészt teljesen **ingyen** hajtjátok végre, másrészt akár egy-egy nagy épületeteket és ládafedeleteket **is** reaktiválhatjátok.



### 3. lépés: Szobrok jutalmai

A félszigeteken lévő minden szobrotok után kaptok 1-1 kormánypontot.



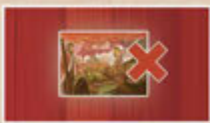
### 4. lépés: Szorosok jutalmai

Ha félszigetetek legfelső sorának mindhárom mezőjén van már területlapka (a hozam mindegy), kaptok 1 kormánypontot.



### 5. lépés: Hazatérés

A központi sziget akciódobozairól vegyétek vissza az összes munkásotokat, lerakva azokat munkástáblátok munkástartalékára.



### 6. lépés: Piactakarítás

Piacteretekről az összes még ott lévő érmét és erőforráskockát - amelyeket nem tudtok vagy nem akartok raktármezőitekre áthelyezni - rakjátok vissza a készletbe.



### 7. lépés: Kikötőmester áthelyezése

A kikötőmestert rakjátok át a következő szállítóbárhákára (balról jobbra halad a kikötőmester, az I-estől az VIII-ösig). Ha fekszik a kikötőmester, állítsátok fel.

Ha a kikötőmestert az VIII-ös bárkáról raknánk át, ez jelzi, hogy véget ért az 5. forduló - és így a játék maga is; egyébként új forduló kezdődik annak bevételfázisával.




# A játék vége

A játék az ötödik forduló végfázisa befejeztével ér véget.

Ekkor történik meg a végső pontozás, 5 lépésben (ebben az áttekintőkártya segít titeket).

A számolás megkönnyítésére használjátok a pontozófüzetet.

A hajónapló oldalai  a végső pontozásnál kapott pontokat jelölik.



## 1) Az eddig kapott kormánypontok összeszámolása

A) Minden **naplójelzőtök** 5 pontot ér.

(A naplójelzők egyfajta jelölései a játék közben kapott kormánypontoknak: minden 5 kapott kormánypontért kapnotok kellett 1 naplójelzőt. Ha bizonytalanok vagytok, számoljátok meg, pontosan mennyit léptek hajóitok.)



B) Számoljátok meg, hogy hajóitok mennyit léptek azután, hogy elhagyták az utolsó kikötőt vagy öblöt; minden megtett lépés **1 pontot** ér.



## Példa a végső pontozásra

Évinek 3 naplójelzője van.



Egyárbócos hajója 1-et lépett egy öböllapka óta.



Kétárbócos hajója 2-t lépett egy kikötő óta.

## 2) A rendeletkártyák pontjai



Nézzétek meg, mennyi pont jár nektek azok rendeletkártyáért, amiken van munkásotok.

Minden rendelet-

nek három szintje van. Az első szint teljesítése általában 3 pontot ér, a másodiké 5-öt, a harmadiké 8-at. E pontok nem adódnak össze, mindig az elért legmagasabb szint pontjait kapjátok meg. Ha még az első szintet sem teljesítettétek, nem kaptok pontokat.

A rendeletkártyák áttekintését l. a 27. oldalon.



Évinek csak ezen a rendeletkártyán van munkása. Mivel játékstáblája csónakmezőin 4 bevételcsónakja van, 5 pontot kap.

## 3) Az épületek pontjai



Egyes (kis vagy nap) épületkártyáknak van teljesíthető feladatuk.

Az ilyen kártyákat kis zászló jelöli.

A feladat teljesítéséért a kártyán feltüntetett pontok járnak.

Az épületkártyák áttekintését l. a 26-27. oldalon.



Évi előtt itt van ez a kis épület, ilyesformán.



## 4) A maradékokért kapott pontok

Minden **5 maradékotokért** (bármilyen kombinációban) 1 pont jár:

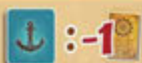


- a **raktármezőkön** tárolt érmék és erőforráskockák (a területmezőkön lévők nem számítanak; viszont speciális akciókkal még felhasználhatók, áthelyezhetők a számolás előtt)
- megmaradt megtett lépések a térképsávon
- saját tartalékban lévő dupla területlapkák



Évinek 1 érméje, 5 erőforráskockája van, valamint 3 lépést tett meg a térképsávon és van 2 dupla területlapkája, ez összesen 11.

## 5) A horgonyjelzők mínuszpontjai



A hajóitok alatt lévő minden horgonyjelző miatt elveszítetek 1 pontot.

Az győz, akinek a legtöbb pontja van. Egyenlőségénél az érintettek közül az a győztes, akinek félszigetén kevesebb felderítetlen mező van (rommal vagy anélkül). Ha ez is egyenlő, ők mind győztesek.

Évi hajói alatt nincs horgonyjelző.

Évi végső pontszáma tehát: **26**



## Megjegyzések, magyarázatok







- Az érmék, erőforráskockák és horgonyjelzők mennyisége elvben végtelen.
- Ha már nincs a zsákban dupla területlapka, a dupla területlapka húzása akciót többé nem hajthatjátok végre.
- Ha amúgy egyszerre cselekednétek, de bármelyikőtök úgy gondolja, a sorrend valamiért fontos, akkor játék-sorrendben cselekedjétek, kezdve azzal, akinél a Cooperjelző van, majd az ő bal oldali szomszédja jön, stb.

### Raktármezők és a kapott érmék, erőforrásjelzők

- Ha egy akció során egy-több érmét és/vagy erőforrásjelzőt **kaptok**, ezeket a készletből elvéve üres **raktármező**-itekre kell leraknotok. Amit nem tudtok üres raktármezőre lerakni, azt nem kapjátok meg.
- Egy raktármezőn csak 1 érme vagy 1 erőforráskocka lehet.
- Ha több érmét/erőforrásjelzőt kaptok, de nem tudjátok mind raktármezőitekre tenni, ti döntitek el, melyeket rakjátok raktármezőitekre és melyeket hagyjátok a készletben - ezek elvesznek számotokra.
- Raktármezőn (és piactéren) lévő érme vagy erőforráskocka értéke csak és kizárólag 1.
- Raktármezőitekről nem rakhattok vissza a készletbe "csak úgy" érméket, erőforráskockát, hogy így szabadítsátok fel raktármezőiteket. Csak kereskedés speciális akcióval vagy költség megfizetésével tehetitek ezt meg.

## Egyes tartozékok áttekintése

### A bevételcsónakok bevételakciói

					
--	---	---	---	--	---

### A szigetekcskék akciói

					
--	---	---	---	--	---

### A naplójelzők akciói



# Az épületkártyák

**kis épületek**

az épület neve

**nagy épületek**

az épület hivatkozási száma

ha van zászló, az játék végi feladatot jelöl

az épület hatása

kis épületnél **állandó hatás** nagy épületnél **speciális akció**



Emellett még a kikötőmester is csökkentheti a beadandó rakományt (l. a 19. oldalon).

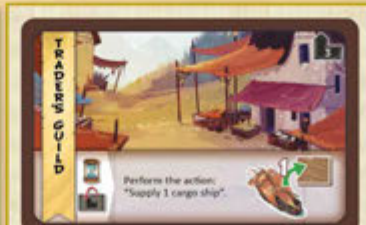


Amikor megépül, önmagára még nem hat.



E kártyák felhasználhatók a végfázis 1. lépésénél (vacsora), valamint a 10-es nagy épület speciális akciója során.

Az e kártyák raktármezőin lévő dolgok is maradékoknak számítanak a játék végén (4. lépés). Raktármezőitek között szabadon átpakolhatjátok az ott tárolható dolgokat.







E speciális akció végrehajtásakor fizess meg aktuális ételköltségedet (vacsorásorod felfedett mezőin látható számokat összesítve), pont úgy, mintha a végfázisban vacsoráztatnál - ideértve a hiányzó adagokért járó horgonyjelzőket és a szélső mezőkért járó kormánypontokat. Ha mindez megtörtént, még kapsz 1 kormánypontot. Ettől még e forduló végfázisában a szokott módon vacsoráztatnod kell.



Az mindegy, hová, mely félszigetekhez lett lerakva ez a két szigetcske - csak az a fontos, hogy ha 2 szigetcskét választasz, azok akciója nem lehet ugyanaz.



Az nem számít, kiknek a csónakmezőin vannak e bevételecsónakok (egy vagy két játékosnál), az a fontos, hogy a két csónak bevételekciója nem lehet ugyanaz. (Nem választhatod azt a csónakot, aminek az akciója másik akció lemásolása).



Csak 1 kormánypontot kapsz, bármilyen területre (akár településre) rakod a ládafaedet.



Átforgatott bevételecsónakok nem adnak bevételt a bevételfázisban.



E speciális akció végrehajtásakor egy már félszigeteden lévő épületet vagy szobrot rakj át félszigeted egy tetszőleges másik alkalmas, üres területmezőjére. Nem kapsz kormánypontot, akkorsem, ha településre rakod át az épületet vagy szobrot.

## A rendeletkártyák



A csónakmezőiden lévő összes bevételecsónak számít (a 14-es nagy épület miatt átforgatottak is).



Az nem számít, épp hol vannak ezek a ládafaedeleid, csak az, hogy már lekerültek-e a szállító bárkákról.



A szobrászműhelyeidben lévő szobrok nem számítanak.



Minden területlapka számít, ami alatt legalább 4 másik (dupla vagy normál) területlapka van, az mindegy, hogy üresek vagy van rajtuk valami.



Számold össze, félszigeteden hány olyan mező van, amin egyáltalán nincs területlapka. Az hogy van-e rajtuk rom vagy sem, lényegtelen.

Félszigeted homokpadjait ne keverd ide!



A legfelül lévő területlapkák számítanak, és az mindegy, hogy üresek vagy van rajtuk valami. A legnagyobb összefüggő rétedet, erdőt vagy hegyedet keresd (a települések nem számítanak).



Válassz egy olyan rendeletkártyát, amin másnak van munkása. Az illető megkapja a rendeletkártya alapján neki járó pontokat. Te úgy számolj, mintha a te munkásod lenne azon a kártyán, de 1 ponttal kevesebbet kapsz; ha 0 pont járna, 0 pontot kapsz.



# A játékosztábla és a munkástábla részei



A félszigetekre nyomtatott ikonok emlékeztetnek, hogy milyen területre milyen erőforráskockának kell kerülnie.



A középső ikon pedig arra emlékeztet, hogy a területmezőn lévő erőforráskocka értéke a hozam függvénye, azaz attól függ, hány területlapka van alatta.

## Közreműködők

**Tervező:** Andreas "ode." Odendahl

**Illusztrátor:** Javier "Inkgolem" Gonzáles Cava

**Fejlesztő, tördelő:** Viktor Kobilke

**Szerkesztő:** Neil Crowley

© 2019 Frosted Games, Matthias Nagy, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Germany.

© 2019 Capstone Games, 339 Smith Drive, Clayton, OH 45315.

Minden jog fenntartva.

További információk a honlapon: [www.capstone-games.com](http://www.capstone-games.com)



[www.FROSTEDGAMES.de](http://www.FROSTEDGAMES.de)



Capstone Games

[f /CapstoneGames](https://www.facebook.com/CapstoneGames)

[@Capstone\\_Games](https://twitter.com/Capstone_Games)

[@Capstone\\_Games](https://www.instagram.com/Capstone_Games)

## A tervező megjegyzései

A játék alapötlete egy játékülés során született meg, amikor is a Frazer testvérek játékát, az Anticset élveztük épp, annak hangyadomb-mechanizmusa ragadta meg a fantáziámat. Utána évek teltek el, míg egy barátom, Julian Steindorfer fel nem vetette a munkáslehelyezés ötletét - a vele folytatott tartalmas beszélgetések lendítették tovább az ügyet. A végső lökést Alexandre Garcia adta meg, az ő csodás Dilluva Projectjéből jöttek a speciális munkások a maguk akcióképességével.

Köszönöm feleségemnek, Claudiának a feltétlen támogatást, nemkülönben a részvételt a töménytelen tesztjátékban és az ötletrohamokban.

Köszönöm barátaimnak és játéktesztelőimnek, hogy javaslataikkal lehetővé tették a játék megszületését. Dirk Schröder, Thorsten Hanson, Peter Raschdorf, Dirk és Dagmar Bock, Michael Keller, Sascha Klein, Rebecca és Julius Kündiger - köszönöm!

És köszönöm mindenkinek, aki részt vett a tesztelésben. Ők kronologikus sorrendben: Christian Wunsch, Martina Weidner, Elmar Grubert, Tobias Rieger, Steffen Rieger, Katharina Schulze, Ronald Mayer-Opificius, Frank Tietmeyer, Mario Prochnow, Christian Töörner, Volker Nattermann, Martina Lassmann, Andreas Peter, Burkhard Zimmermann, Götz Teich, Thyra Puls, Carsten Jonas, Inge Fromm, Rainer Stephan, Anett Schwarz, Wilko Hartz, Marcel Olkner, Carsten Lassmann, Anna Lassmann, Marcel Plum, Bernhard Büttgenbach, Joachim Zajusch, Marcus Krug, Nao Nakashima, Nico Berger, Immo Ingenpaß, Daniel Böhnk, Christian Zanders, Karina Weening, Vanessa és Christopher Cohrs, Thomas Berg, Stefan Trümpler, Katrin Daubitz, Guido Lauscher, Claudia Görltd, Patrick Enger, Markus Angenendt, Hamlet Abedian, Casten Burak, Florian Schumacher, Daniel Müller, Franziska Metke, Mark Lambrecht, Manuela Abedian, Johanna és Henning Moratz, Thorsten Nordenbrock, Sophia Dinklage, Gerrit Prost, Alexander Drewitz és Eva Hein.



## Cooper

Cooperre 18 naponan találtak rá Segovia egyik parkjában, 2013. szeptember 18-án. A helyi állatmenhelyre került, ahol a Tenor nevet kapta. A rákövetkező nap ugyanott megtalálták az egyik testvérét, Tirolint is; a két Galgo-Malamut hibrid a menhelyen nevelkedett több, mint 15 hónapon át. Ekkor azonban útjaik elváltak: Tenor Németországba költözött, ahol a Cooper nevet kapva lett a mi nagy falkánk tagja.

Nem sokkal később Tirolin is megtalálta a maga szerető családját. Időről időre a segoviai menhely önkéntesei végigutazzák Európát, hogy kiadják ifjú neveltjeiket új családjaiknak és hogy meglátogassák a korábban örökbé adtakat. Egy ilyen alkalommal Ana és Arsenio felkereste Tirolin otthonát Hollandiában, ahová mi is elutaztunk Cooperrel, hogy a testvérek találkozassanak. 2018-ban pedig Eva és Miguel Németországban vakációztak, és ha már itt voltak, Cooperhez is beugrottak. Cooper története a számunkra ugyan különleges, de rengeteg menhelyi kutya él hasonló történetekkel. Teljes szívünkkel szeretnénk köszönetet mondani a menhelyek önkénteseinek - és különösen a segoviai menhely önkénteseinek - a kóbor, gazdátlan kutyák megmentésére tett erőfeszítéseikért. A [www.perritosdesegovia.com](http://www.perritosdesegovia.com) oldalán olvashattok a segoviai menhelyről, az önkéntesekről, a munkájukról és legfőképpen a megmentett és gazdára váró kutyákról.

Köszönöm a Frosted Gamesnek, hogy ebben a formában megszülethetett a *Cooper Island*.  
2019. október  
ode.



Az egyszemélyes játék variánsáról itt olvashattok: [www.capstone-games.com](http://www.capstone-games.com)



# Kártyalisták

## Kis épületkártyák

- 1. A hajóács műhelye:** Mindig, amikor megépítesz egy bevételcsónakot, 1-et előrelépsz térképsávodon.
- 2. Ácsműhely:** Mindig, amikor épületet húzol fel, bevételcsónakot építesz vagy szobrot emelsz, annak faköltése 1-gyel lecsökken.
- 3. Vámhivatal:** Mindig, amikor kapsz egy naplójelzőt kapsz, a készletből kapsz 1 érmét is (ha el tudod raktározni).
- 4. Raktárépület:** A raktárépület ad egy plusz ládamezőt. Hogy ide lerakd egy ládafedeled, 1 érmét vagy 1 tetszőleges erőforráskockát be kell fizetned a készletbe. A ládafedél ide lerakásáért kapsz 1 kormánypontot.
- 5. A szobrász háza:** A szobrász háza ad egy plusz szobrászműhelyt. Mindig, amikor félszigetedről egy romjelzőt leveszel és szoboroldalával felfelé lerakod erre a szobrászműhelyre, kapsz a készletből 1 aranyat (ha el tudod raktározni), valamint 1 kormánypontot.
- 6. A térképész háza:** Mindig, amikor félszigetedről leveszel egy romjelzőt, 1-et előrelépsz térképsávodon.
- 7. Rombolóbrigád:** Mindig, amikor félszigetedről leveszel egy romjelzőt, kapsz a készletből 1 érmét (ha el tudod raktározni).
- 8. Kikötői hatóság:** Mindig, amikor feltöltesz egy szállítóbarkát, húzol 1 dupla területlapkát a zsákból.
- 9. A kikötőmester háza:** Szállítóbárka feltöltésénél a költség 1 arannyal vagy 1 ruhával (te választasz) csökken.
- 10. Zálogház:** Mindig, amikor feltöltesz egy szállítóbarkát, kapsz a készletből 1 érmét (ha el tudod raktározni).
- 11. Földhivatal:** Mindig, amikor felhúzol egy épületet, húzol 1 dupla területlapkát a zsákból.
- 12. Tanya:** Mindig, amikor megvacsoráztatod munkásaidat, **befizethetsz** még 2 ételt, hogy kapj még 1 kormánypontot.
- 13. Hombár:** Munkásaid **összesített** ételköltsége 1-gyel lecsökken.
- 14. Csűr:** A csűr ad két plusz raktármezőt, de ezekre csak **ruhát** vagy **aranyat** rakhatsz. A játék végén, ha a csűröd mindkét raktármezőjén van ruha/arany, kapsz 1 kormánypontot.
- 15. A könyvelő háza:** A könyvelő háza ad két plusz raktármezőt, de ezekre csak **érmét** rakhatsz. A játék végén, ha könyvelőd házában mindkét raktármezőjén van érme, kapsz 1 kormánypontot.

## Nagy épületkártyák

- 1. Vegyesbolt:** Húzz 1 dupla területlapkát a zsákból, valamint vegyél el a készletből 2 tetszőleges erőforráskockát, lerakva azokat piacteredre.
- 2. Obszervatórium:** Saját tartalékból rakj le legfeljebb 2 dupla területlapkát félszigetedre.
- 3. Kereskedőcéh:** Hajtsd végre ezt az akciót: 1 szállítóbárka feltöltése.
- 4. Építészcéh:** Ahány épület van félszigeteden, vegyél el a készletből annyi érmét, lerakva azokat piacteredre.
- 5. Múzeum:** Hajts végre egy akciót ezek közül: 1 rom elvátolítása VAGY 1 szobor felállítása.
- 6. Őrtorony:** Húzz 2 dupla területlapkát a zsákból.
- 7. Bank:** Vegyél el a készletből 3 érmét, lerakva azokat piacteredre.
- 8. Hajóácscéh:** Hajtsd végre ezt az akciót: 1 bevételcsónak építése.
- 9. Könyvtár:** Lépj előre legfeljebb 3-at térképsávodon.
- 10. Fogadó:** Azonnal vacsoráztasd meg munkásaidat (pont úgy, mintha a végfázisban tennéd), és ezért kapsz 1 kormánypontot (a vacsoráztatásért alkalmasint járó kormánypontokon felül).
- 11. Világítótorony:** Hajtsd végre legfeljebb 2 már lerakott, nem ugyanolyan szigetecske akcióját. (Játékosársaid szigetecskéit is választhatod.)
- 12. Adóhivatal:** Hajtsd végre legfeljebb 2 már megépített, nem ugyanolyan bevételcsónak akcióját. (Játékosársaid bevételcsónakjait is választhatod.)
- 13. Temetkezési vállalkozó:** Egy még felhasználatlan ládafedeledet rakd le félszigeted legnagyobb hozamú üres területmezőjére, és ezért kapsz 1 kormánypontot. A játék végén, ha ez a kártya képpel felfelé van, a félszigeteden lévő minden ládafedeledért kapsz 1 pontot.
- 14. Hajóbot:** Csónakmezőiden lévő bevételcsónakjaid közül egynek hajtsd végre az akcióját és utána forgasd képpel lefelé. A játék végén, ha ez a kártya képpel felfelé van, a csónakmezőiden lévő összes képpel lefelé lévő bevételcsónakért kapsz 1 pontot.
- 15. Szekerescéh:** 1 már félszigetedre lerakott épületet vagy szobrot rakj át félszigeted egy tetszőleges alkalmas, üres területmezőjére. A játék végén, ha ez a kártya képpel felfelé van, 3 pontot kapsz, ha felhúztál legalább 3 épületet ÉS emeltél legalább 3 szobrot.



## Kártyalisták (folytatás)

### Rendeletkártyák

1. Hány bevételecsónakodat építetted meg?
2. Hány épületet húztad fel félszigeteden?
3. Hány szobrot emelték félszigeteden?
4. Hány ládafedeledet szereztél meg a szállítóbárkákról?
5. Hány legalább 5-ös hozamú területmező van félszigeteden?
6. Hány még felfedezetlen területmező van félszigeteden (rommal vagy anélkül)?
7. Hány (tetszőleges hozamú) területmezőből áll félszigeteden az a mezőcsoport, amit csak azonos típusú, összefüggő területmezők alkotnak? (Rét, erdő vagy hegy - a település csoportot nem számít.)
8. Másolj le egy olyan rendeletkártyát, amin egy játékos társadnak van munkása.



# Egyszemélyes játék

1/24

## Játék Cooperrel

Ode. egyszemélyes játékvariánsa.

*Helló! Cooper vagyok. Ezzel a 24 kártyával játszhatunk, te és én. Ki fog több pontot gyűjteni?*

A normál szabályok szerint készítsd elő a játékot, de csak 1 játékosra. Magad előtt bőven hagyd helyet Cooper játékterületének is.

Változások:

- 1) A játéktáblát 5 tengerlapka, 1 öböllapka és 1 félsziget felhasználásával állítsd össze.
- 4) Az első 7 rendeletkártyát számsorrendben rakd félre egyelőre, a 8-as kártyát rakd vissza a dobozba.
- 12) Cooper jelzőjét rakd vissza a dobozba. Térképjelződet térképsávod 3-as mezőjére rakd le.

2/24

Utána még hajtsd végre ezeket a plusz lépéseket:

13) E pakli lapjait 5-től 10-ig rakd ki magad elé balról jobbra növekvő számsorrendben: ezek alkotják **Cooper játékterét**.

- 14)
- Válassz egy szint Coopernek.
  - A 4 normál és a 2 speciális munkását rakd le Cooper 10-es kártyájára.
  - Cooper egyárbócos hajóját rakd le kikötődre (Coopernek csak egy hajója lesz).
  - A 4 céllapkáját **képpel lefelé** rakd le a készletbe.
  - Rakd a készletbe egy **harmadik játékoszín** 4 munkását és 2 speciális munkását.

15) A négy **stratégia**kártya (11-14 kártyák) közül válassz ki egyet, a másik hármat rakd vissza a dobozba. Hajtsd végre a kiválasztott stratégia kártya utasításait, majd csúsztasd be az 5-ös kártya alá félig úgy, hogy az alsó fele továbbra is látszódjon (a felső, előkészületi része legyen eltakarva).

3/24

16) Válassz egy **nehézségi szintet** (23-24 kártyák). A felesleges kártyát rakd vissza a dobozba, majd hajtsd végre a kiválasztott kártyafél utasításait. Ezután a kártyát csúsztasd be a 10-es kártya alá félig úgy, hogy csak a kiválasztott kártyafél legyen látható.

Most már elkezdődhet a játék! A fordulók fázisait a Cooper játékterét alkotó 5-10-es kártyák szerint hajtsd végre.

**A játék vége, végső pontozás:** Az ötödik forduló után a normál szabályok szerint számold ki a **te** pontjaidat.

Coopernek viszont csak a végső pontozás 1A (naplójelzők) és 1B (a hajó) lépéseivel számolj, majd ehhez **add hozzá** a nehézségi szint alapján járó pontokat.

Ki gyűjtött több pontot, te vagy Cooper?

**További szabályok:**

- Amikor Cooper kormánypon(ka)t kap, hajója az óramutató járása szerint lép. Nem hajtja végre a hajója által átugrott szigetecskék akcióit.
- Ha Cooper hajója az öbölre lép, vagy visszaér kikötőbe, a készletből rakj játékterére egy naplójelzőt (de nem hajtsd végre annak akcióját). Cooper nem fizet kikötői díjat.

4/24

- Amikor Cooper horgonyjelzőt kap, az a szokott módon a hajója alá kerül; ugyanígy a szokott módon távolíthatók el Cooper hajója alól a horgonyjelzőket, amikor kormánypontokat kap.
- A Cooper játékterén lévő rendeletkártyákra sosem kerülnek munkások.
- Az előtted lévő rendeletkártyákra valamelyikére a szokott módon rárakhatod munkásodat, miután teljesítetted egy céljelződet és emiatt megszerezted egy speciális munkásodat.

**Véletlenszerű szigetecskék variáns (magnövelt nehézség):** Az előkészületek során képpel lefelé keverd meg szigetecskéidet és így rakd le a kupacukat saját tartálékodba. Minden bevétel fázisban húzz 1 szigetecskét ebből a kupacból, hogy a szabályok szerint azt rakd le félszigetedre. A játék során egyetlen egyszer a húzott szigetecskét visszarakhatod a dobozba, hogy helyette egy újat húzz; ezt az újat már mindenképp le kell raknod (ha tudod).

**Tervező:** Andreas "ode." Odendahl  
Matthias Nagy ötlete alapján

**Tördelő, szerkesztő:** Viktor Kobilke

**Illusztrátor:** Javier "Inkgolem" Gonzáles Cava

© 2019 Frosted Games, Matthias Nagy, Sieglindestr. 7,  
12159 Berlin, Germany. Minden jog fenntartva.

www.frostedgames.com

Hálás köszönet Carsten Buraknak és Tobies Riegernek a rengeteg játéktesztelésért.



## Egyszemélyes játék (folytatás)

5/24

### Cooper rendeletkártyáinak helye

a) A szabályok szerint hajtsd végig a bevételfázisodat.

Coopernek nincs bevételfázisa.

### A stratégiakártyád helye

(Bizonyos akcióidhoz bónuszt ad.)

6/24

b) Felváltva kerültek sorra, Cooper és te. Mindig Cooper kezd, és minden munkásfázisban **1-gyel többször** kerül sorra, mint te.

Amikor Cooper van soron, húzd fel akciopaklija legfelső lapját, hajts végre sorban, fentről lefelé az azon olvasható utasításokat, végül a kártyát képpel felfelé rakd Cooper dobott lapjaihoz.

### További szabályok:

Amikor ráraksz egy munkást akár Cooper munkására, akár egy, a harmadik játékszínhez tartozó munkásra, Cooper kap 1 kormánypontot.

Emellett a normál költséget (1 érme vagy 1 erőforráskocka) is be kell fizetned a készletbe. Ha a költséget nem tudod vagy nem akarod megfizetni, kapsz 1 horgonyjelzőt.

### Cooper akciopaklijának helye (képpel lefelé)

7/24

Ha lerakod egy normál munkásodat az A akciódoboz üres kerek munkásmezőjére, **nem** kapod meg a Cooperjelzőt; helyette Cooper kap 1 horgonyjelzőt.

Amikor **új munkást** kapsz (átrakva egy teljesített céljelződet egy toborzásmezőre), vedd el a készletből Cooper bármelyik céljelzőjét és képpel lefelé rakd azt le ide (1. még a 2. lépést a 8-as kártyán).

### Cooper dobott lapjainak helye (képpel felfelé)

8/24

c) Először Cooper kerül sorra a végfázisban. Sorban hajtsd végre ezeket:

1) A központi szigetről rakd vissza Cooper összes munkását a 10-es kártyára, a harmadik játékoszín munkásait pedig a készletbe. (Saját munkásaidat egyelőre még ne vedd vissza.)

2) Ha a 7-es kártyán van egy-több céljelő, rakd át azokat e kártyára, az alanti mezőkre. A még üres mezők közül te választasz, és amit letakarsz, azt előtte hajtsd végre.

Válassz a **dobott lapok** közül 1 akciókártyát és azt képpel lefelé csúsztasd Cooper akciopaklija **alá**.

Válassz a **dobott lapok** közül 1 akciókártyát, és azt a most következő 3. lépés során hagyd a dobott pakliban, ne keverd vissza a többi dobott lappal Cooper akciopaklijába. (Így a következő fordulóban azt nem lehet majd felhúzni.)

Válassz a **dobott lapok** közül 1 akciókártyát és azt képpel lefelé rakd Cooper akciopaklijának **tetejére**.

9/24

3) Végül Cooper összes dobott lapját keverd meg, utána pedig rakd le ezeket a kártyákat képpel lefelé Cooper akciopaklijának **tetejére**.

Csak most hajtsd végre **saját** végfázisodat a normál szabályok szerint. Az 5. lépés, a hazatérés azonban kissé megváltozik:

Az **A, C, E és G akciódobozokban** az összes olyan munkásmezőre, **ahol van munkásod**, előbb rakj a készletből egy **harmadik játékoszínhez** tartozó munkást, és csak utána vedd vissza e munkásodat munkástábládra.

### Cooper raktára

10/24

### Cooper munkástartaléka

### A te rendeletkártyáid helye

### Nehézségi szint



## Egyszemélyes játék (folytatás)

11/24

### 1-es stratégia kártya

#### Előkészületek:

Cooper akciókártyái (15-22) közül sorsold ki a 2 kezdőkártyát:

- Húzz 1-et a **B1** és a **B2** kártyák közül, és
- húzz 1-et a **D1** és a **D2** kártyák közül.

A maradék 6 akciókártyát keverd meg, majd a paklit képpel lefelé rakd le Cooper 6-os kártyája alá: ez Cooper akciópaklijja. Ezután a 2 kezdőkártyát keverd meg, majd képpel lefelé rakd le azokat Cooper akciópaklijának **tetejére**.

Cooper 5-ös kártyájától balra, a rendeletkártyáinak a helyére rakd ki ezt a két rendeletkártyát: 1-es és 2-es.

Cooper 10-es kártyájától jobbra, a **te** rendeletkártyáidnak a helyére rakd ki ezt a két rendeletkártyát: 3-as és 4-es.

Mindig, amikor végrehajtod az “1 bevételcsónak építése” akciót, kapsz 1 kormánypontot.

Mindig, amikor végrehajtod az “1 épület felhúzása” akciót, Cooper kap 1 horgonyjelzőt.

12/24

### 2-es stratégia kártya

#### Előkészületek:

Cooper akciókártyái (15-22) közül sorsold ki a 2 kezdőkártyát:

- Húzz 1-et a **B1** és a **B2** kártyák közül, és
- húzz 1-et a **F1** és a **F2** kártyák közül.

A maradék 6 akciókártyát keverd meg, majd a paklit képpel lefelé rakd le Cooper 6-os kártyája alá: ez Cooper akciópaklijja. Ezután a 2 kezdőkártyát keverd meg, majd képpel lefelé rakd le azokat Cooper akciópaklijának **tetejére**.

Cooper 5-ös kártyájától balra, a rendeletkártyáinak a helyére rakd ki ezt a két rendeletkártyát: 1-es és 3-as.

Cooper 10-es kártyájától jobbra, a **te** rendeletkártyáidnak a helyére rakd ki ezt a két rendeletkártyát: 2-es és 4-es.

Mindig, amikor végrehajtod az “1 szobor felállítása” akciót, kapsz 1 kormánypontot.

Mindig, amikor végrehajtod az “1 bevételcsónak építése” akciót, Cooper kap 1 horgonyjelzőt.

13/24

### 3-as stratégia kártya

#### Előkészületek:

Cooper akciókártyái (15-22) közül sorsold ki a 2 kezdőkártyát:

- Húzz 1-et a **D1** és a **D2** kártyák közül, és
- húzz 1-et a **H1** és a **H2** kártyák közül.

A maradék 6 akciókártyát keverd meg, majd a paklit képpel lefelé rakd le Cooper 6-os kártyája alá: ez Cooper akciópaklijja. Ezután a 2 kezdőkártyát keverd meg, majd képpel lefelé rakd le azokat Cooper akciópaklijának **tetejére**.

Cooper 5-ös kártyájától balra, a rendeletkártyáinak a helyére rakd ki ezt a két rendeletkártyát: 2-es és 4-es.

Cooper 10-es kártyájától jobbra, a **te** rendeletkártyáidnak a helyére rakd ki ezt a két rendeletkártyát: 1-es és 3-as.

Mindig, amikor végrehajtod az “1 épület felhúzása” akciót, kapsz 1 kormánypontot.

Mindig, amikor végrehajtod az “1 szállítóbárka feltöltése” akciót, Cooper kap 1 horgonyjelzőt.

14/24

### 4-es stratégia kártya

#### Előkészületek:

Cooper akciókártyái (15-22) közül sorsold ki a 2 kezdőkártyát:

- Húzz 1-et a **F1** és a **F2** kártyák közül, és
- húzz 1-et a **H1** és a **H2** kártyák közül.

A maradék 6 akciókártyát keverd meg, majd a paklit képpel lefelé rakd le Cooper 6-os kártyája alá: ez Cooper akciópaklijja. Ezután a 2 kezdőkártyát keverd meg, majd képpel lefelé rakd le azokat Cooper akciópaklijának **tetejére**.

Cooper 5-ös kártyájától balra, a rendeletkártyáinak a helyére rakd ki ezt a két rendeletkártyát: 3-as és 4-es.

Cooper 10-es kártyájától jobbra, a **te** rendeletkártyáidnak a helyére rakd ki ezt a két rendeletkártyát: 1-es és 2-es.

Mindig, amikor végrehajtod az “11 szállítóbárka feltöltése” akciót, kapsz 1 kormánypontot.

Mindig, amikor végrehajtod az “1 szobor emelése” akciót, Cooper kap 1 horgonyjelzőt.



## Egyszemélyes játék (folytatás)

15/24

### Cooper akciókártyája

**B1**

Cooper lerakja **1 normál munkását** a B akciódoboz kerek munkásmezőjére. (Ha ezen a mezőn már van munkása vagy már nincs lerakható normál munkása, helyette 1 speciális munkását rakja le az itteni négyszögletes munkásmezőre.)

Ha Cooper munkását a tiédre rakja, választhatsz 1 erőforráskockát Cooper raktárából (a 9-es kártyáról), lerakva azt piacteredre; ha üres Cooper raktára, nem kapsz semmit.

Távolítsd el az összes horgonyjelzőt Cooper hajója alól.

Ha Cooper rendeletkártyái között ott van az 1-es kártya, kap 1 kormánypontot.

16/24

### Cooper akciókártyája

**B2**

Ha már megszerezted legalább az egyik speciális munkásodat, Cooper lerakja **1 speciális munkását** a B akciódoboz négyszögletes munkásmezőjére. (Ha még nem szereztél meg egyik speciális munkásodat sem, vagy ha ezen a négyszögletes munkásmezőn már ott van Cooper egy speciális munkása, helyette 1 normál munkását rakja le az itteni kerek munkásmezőre.)

Ha Cooper munkását a tiédre rakja, választhatsz 1 erőforráskockát Cooper raktárából (a 9-es kártyáról), lerakva azt piacteredre; ha üres Cooper raktára, nem kapsz semmit. **Emellett** Cooper kap 1 horgonyjelzőt.

Ha Cooper rendeletkártyái között ott van az 1-es kártya, kap 1 kormánypontot.

17/24

### Cooper akciókártyája

**D1**

Cooper lerakja **1 normál munkását** a D akciódoboz kerek munkásmezőjére. (Ha ezen a mezőn már van munkása vagy már nincs lerakható normál munkása, helyette 1 speciális munkását rakja le az itteni négyszögletes munkásmezőre.)

Ha Cooper munkását a tiédre rakja, választhatsz 1 erőforráskockát Cooper raktárából (a 9-es kártyáról), lerakva azt piacteredre; ha üres Cooper raktára, nem kapsz semmit. **Emellett** Cooper kap 1 horgonyjelzőt.

Cooper mindenképp kap 1 kormánypontot.

Továbbá, ha Cooper rendeletkártyái között ott van a 2-es kártya, kap 1 kormánypontot.

18/24

### Cooper akciókártyája

**D2**

Ha már megszerezted legalább az egyik speciális munkásodat, Cooper lerakja **1 speciális munkását** a D akciódoboz négyszögletes munkásmezőjére. (Ha még nem szereztél meg egyik speciális munkásodat sem, vagy ha ezen a négyszögletes munkásmezőn már ott van Cooper egy speciális munkása, helyette 1 normál munkását rakja le az itteni kerek munkásmezőre.)

Ha Cooper munkását a tiédre rakja, választhatsz 1 erőforráskockát Cooper raktárából (a 9-es kártyáról), lerakva azt piacteredre; ha üres Cooper raktára, nem kapsz semmit. **Emellett** Cooper kap 1 horgonyjelzőt.

Ha Cooper rendeletkártyái között ott van a 2-es kártya, kap 1 kormánypontot.

19/24

### Cooper akciókártyája

**F1**

Cooper lerakja **1 normál munkását** az F akciódoboz kerek munkásmezőjére. (Ha ezen a mezőn már van munkása vagy már nincs lerakható normál munkása, helyette 1 speciális munkását rakja le az itteni négyszögletes munkásmezőre.)

Ha Cooper munkását a tiédre rakja, választhatsz 1 erőforráskockát Cooper raktárából (a 9-es kártyáról), lerakva azt piacteredre; ha üres Cooper raktára, nem kapsz semmit. **Emellett** Cooper kap 1 horgonyjelzőt.

Cooper mindenképp kap 1 kormánypontot.

Továbbá, ha Cooper rendeletkártyái között ott van a 3-as kártya, kap 1 kormánypontot.



## Egyszemélyes játék (folytatás)

**20/24**

### Cooper akciókártyája

**F2**

Ha már megszerezted legalább az egyik speciális munkásodat, Cooper lerakja **1 speciális munkás**át az F akciódoboz négyszögletes munkásmezőjére. (Ha még nem szerezted meg egyik speciális munkásodat sem, vagy ha ezen a négyszögletes munkásmezőn már ott van Cooper egy speciális munkása, helyette 1 normál munkását rakja le az itteni kerek munkásmezőre.)

Ha Cooper munkását a tiédre rakja, választhatsz 1 erőforráskockát Cooper raktárából (a 9-es kártyáról), lerakva azt piacteredre; ha üres Cooper raktára, nem kapsz semmit. **Emellett** Cooper kap 1 horgonyjelzőt.

Ha Cooper rendeletkártyái között ott van a 3-as kártya, kap 1 kormánypontot.

**21/24**

### Cooper akciókártyája

**H1**

Cooper lerakja **1 normál munkás**át a H akciódoboz kerek munkásmezőjére. (Ha ezen a mezőn már van munkása vagy már nincs lerakható normál munkása, helyette 1 speciális munkását rakja le az itteni négyszögletes munkásmezőre.)

Ha Cooper munkását a tiédre rakja, választhatsz 1 erőforráskockát Cooper raktárából (a 9-es kártyáról), lerakva azt piacteredre; ha üres Cooper raktára, nem kapsz semmit. **Emellett** Cooper kap 1 horgonyjelzőt.

Ha a kikötőmester áll, fektesd le.

Továbbá, ha Cooper rendeletkártyái között ott van a 4-es kártya, kap 1 kormánypontot.

**22/24**

### Cooper akciókártyája

**H2**

Ha már megszerezted legalább az egyik speciális munkásodat, Cooper lerakja **1 speciális munkás**át a H akciódoboz négyszögletes munkásmezőjére. (Ha még nem szerezted meg egyik speciális munkásodat sem, vagy ha ezen a négyszögletes munkásmezőn már ott van Cooper egy speciális munkása, helyette 1 normál munkását rakja le az itteni kerek munkásmezőre.)

Ha Cooper munkását a tiédre rakja, választhatsz 1 erőforráskockát Cooper raktárából (a 9-es kártyáról), lerakva azt piacteredre; ha üres Cooper raktára, nem kapsz semmit. **Emellett** Cooper kap 1 horgonyjelzőt.

Ha Cooper rendeletkártyái között ott van a 4-es kártya, kap 1 kormánypontot.

**23/24**

### 1-es nehézségi szint

#### Előkészületek:

- 1) Rakd le ezeket az erőforráskockákat a 9-es kártyára, Cooper raktárára.
- 2) Rakd le ezeket a rendeletkártyákat a **te** rendeletkártyáidhoz.

### 2-es nehézségi szint

#### Előkészületek:

- 1) Rakd le ezeket az erőforráskockákat a 9-es kártyára, Cooper raktárára.
- 2) Keverd meg ezeket a rendeletkártyákat majd **húzz** közülük 2-t, lerakva azokat a **te** rendeletkártyáidhoz.

**24/24**

### 3-as nehézségi szint

#### Előkészületek:

- 1) Rakd le ezeket az erőforráskockákat a 9-es kártyára, Cooper raktárára.
- 2) Keverd meg ezeket a rendeletkártyákat majd **húzz** közülük 1-et, lerakva azt a **te** rendeletkártyáidhoz.

### 4-es nehézségi szint

#### Előkészületek:

- 1) Rakd le ezeket az erőforráskockákat a 9-es kártyára, Cooper raktárára.
- 2) **Saját** rendeletkártyáidhoz **ne** rakj további rendeletkártyákat.