

100
PERC

1-4

14+

BRAZIL

BIRODALOM

Ze Mendes

meeplebr
MUNDUS

GEMKUB

Szabálykönyv

Brazil Birodalom

Brazíliát sokféleképp nevezték a múltban: Pindorama, Az Igaz Kereszt Szigete (Ilha de vera cruz), Terra Nova és a Szent Kereszt Földje, csak néhány az ország nevei közül. A napjainkban beszélt portugál szerint „Brasil” hivatalosan S-sel írandó az 1931-es helyesírási egyezmény óta; a társasjátékban megjelenő időszakban viszont még Z-vel írták. Ami azonban azóta sem változott, az a rengeteg kihívás, amit ez a gazdag terület nyújt, és amin csak a legnagyobb szerűbb vezetők képesek létrehozni egy virágzó birodalmat.

Történelmi vonatkozások

A játékban megjelenő illusztrációk egy részét az alább olvasható művészek munkái inspirálták:

Oscar Pereira da Silva: Desembarque de Pedro Álvares Cabral em Porto Seguro em 1500, 1900 and Retrato de José Bonifácio de Andrada and Silva, 1922. **Delfim da Câmara:** Retrato de Dom Pedro II, 1875. **Victor Meirelles:** Batalha dos Guararapes, 1879, A Primeira Missa no Brasil, 1861 and Combate Naval do Riachuelo, 1865. **Joaquim da Rocha Frago:** Retrato do Duque de Caxias, 1875. **Jean-Baptiste Debret:** Carga de Cavalaria Guaicuru, 1822, O Vendedor de Arruda and O Sinal de Combate – Coroados (Bororo), 1839. **Albert Eckhout:** Índia Tupi, 1641. **Joseph Kreutzinger:** Retrato da Arquiduquesa Maria Leopoldina, 1815. **Benedito Calixto:** Retrato do Padre José de Anchieta, 1902, Pátio do Colégio, 1902, and Fundação de São Vicente, 1900. **Édouard Viénot:** Retrato da Princesa Isabel, 1868, Retrato de Gastão de Orleans O Conde D’Eu, 1870 and Retrato do Visconde de Mauá, 1868. **Chaves Pinheiro:** Figura Alegórica do Império Brasileiro, 1872. **Simplicio Rodrigues de Sá:** Retrato de Dom Pedro I, 1830. **Luis de Madrazo y Kuntz:** Rainha Isabel I de Castilha, 1848. **Franz Xaver Winterhalter:** Rainha Victoria, 1843. **Ernest Crofts:** La Belle Alliance, 1815. **Michiel Jansz van Mierevelt:** Retrato de Jean-Maurice of Nassau-Siegen, 1637. **François-René Moreaux:** A Proclamação da Independência, 1844. **Václav Brožík:** Jitro (1851-1901) **Georgina de Albuquerque:** Sessão do Conselho de Estado que decidiu a Independência, 1922. **Pedro Américo:** Dom Pedro II na abertura da Assembléia Geral, 1872. **Aurélí de Figueiredo:** A Redenção dos Amazonas, 1888. **Gabriel Duperré:** Arredores da fazenda mandioca, 1838. **Félix-Émile Taunay:** La Barre – Rio de Janeiro, 1840.

Készítők:

Játéktervező és művészeti vezető: Zé Mendes

Fejlesztők: Michael Alves és Diego Bianchini

Kiadó: MEEPLE BR

Grafikai tervezés: MUNDUS Jogos

Korrektúra: Ron Halliday

Illusztráció: Carlos E. Justino, Vinícius Menezes, Victor Sales, Isaias Junior, Ryan Teo, Arthur Parisi, Tom Ventre, Adalberto Junio and Girleyne Costa

Játéktesztelők: Isabela Ferreira, Antonio da Videira, Ricardo Magana, Clóvis Corrêa, Roberto Ritter, Eduardo Felipe Tavares, Francys Johns and Weverson „Nego” Ferreira, Marina Mendes, Túlio Barros, Fred Andrade, Johannes Natterer, Orgutal Jogos: Luiz Cláudio, Márcio Botelho, Iaggo Piffero, Jorge Nascimento, Maiko Carvalho, Tarik Khalil, Icaro Souza, Marcelo Shaid, Silas Tinoco, Liliane Nunes and Giulliano Penatti, Andy Strauss, Marcius Fabiani, Pedro, João and Tiago Miranda, Luciano Toledo, Ney Alencar, Vanessa Piasa, Wagner Almeida, BGGII: Paladino Monge, Edson Antunes, Daniel Vasconcelos, Jogada Histórica, Covil dos Jogos: Paulo, Jean e Pikachu, Igor Knop, Meeple Maniacs: Jack e Zombie, E aí Tem Jogo?: Carlos Couto, Duque BG, After Match: Fabricio Ferreira, Bota na Mesa: Paulo Rezende, Thiago Boaventura, Romir Play House, Rafael Pinheiral, Emivaldo “Zinho”, Tábula Quadrada: Renato Lopes, Canal Gong: Marcus Martins, Igor Campos, Maurílio Salgado, Thiago Vieira, Engrenagem Lúdica: Giovani L’Ook, Empreende Nerd Mesa Secreta, Ludoteca: Charlon Portugal, RED Jogos, Além do Muro and Game of Boards.

Levél a játékosoknak

Üdvözetem, nemes játékosok! Bízom benne, hogy e levél jó testi és lelki egészségben találja mindannyiójukat. Nyilvánvalóan önök is hallottak az Újvilág váratlan felfedezéséről. Amikor tudomásomra jutottak a történetek, úgy éreztem, írnom kell önöknek, hogy részesei lehessenek eme történelmi pillanatnak. Tudomásom szerint ebben a stratégiát igénylő küzdelemben akár négy játékos is megmérkőzhet egymással, ahol a legtöbb győzelmi pontot gyűjtő résztvevő megkapja eme ismeretlen föld – *terra incognita* – császári címét.

Az Újvilágba érkezéskor elengedhetetlen, hogy azonnali terjeszkedésbe kezdjenek a térképekre felhelyezett építményekkel – a leg-részletesebb tartozékokkal láttuk el mindannyiukat –, miközben a jövőendőbeli akcióikat fejlesztik új áruk előállításával. Ne feledjék, nemes játékosok, hogy a számtalan felfedezetlen terület a térképen rengeteg kincset rejt a bátor kalandoroknak, akik hajlandók – és képesek – felfedni őket! Az ily' bátorságot követelő tettekhez azonban katonákra lesz szükség, hogy biztosítsák a folyamatos előrenyomulást az ismeretlenbe.

Az új területek meghódításához elsősorban új városokat kell alapítaniuk és számtalan épületet létrehozniuk. Utóbbiak fogják majd ellátni a településeket különböző nyersanyagokkal és arannyal – némelyek pedig az egyik leghasznosabb eszközünket, a tudomány fejlődését is elősegíthetik. És mint mindig, legyenek körültekintők: az ellenséges hatalmak szinte bizonyosan megpróbálják majd elorozni mindazt, amiért oly keményen megdolgoztak – így letörölve önöket nemcsak a térképről, de nevüket a történelemlapokról is!

A játékosok küzdelmei három történelmi korban keresztül folynak, és ahogy az idő telik, mindhárom korban megjelennek a legújabb technológiai vívmányok. Mindenkor egyre nehezebben elérhető célokat támaszt majd a felek elé, hogy legalább egyikük teljesítse azokat; egy ilyen cél teljesítésével léphetnek majd át a következő korba.

Nem hiszem, hogy emlékeztetnem kellene önöket arra, hogy a nagyszerű civilizációkat nagyszerű elméknek köszönhetjük: az arany önmagában nem lesz elég! Éppen ezért jó, ha meghallják a tanácsokat, melyeket *Terra de Santa Cruz* legnagyobb hősei adnak majd önöknek. És kedves játékosok, ha jómagam is adhatok egy tanácsot: ha kétségek közt vívódnak, sose feledjék, hogy a győzelemhez csakis a győzelmi pontokra lesz szükség!

Döntsenek bölcsen, és építsék fel a saját birodalmukat!

„Kérem az Urat, hogy hallja meg utolsó kívánságaimat – békét és jólétet Brazíliának!”

II. Péter



Tartozékok



4 nagy földlapka
8 kicsi földlapka

A térképeket föld- és vízlappák kombinációi alkotják.



2 nagy vízlappka
9 kicsi vízlappka



1 közös tábla

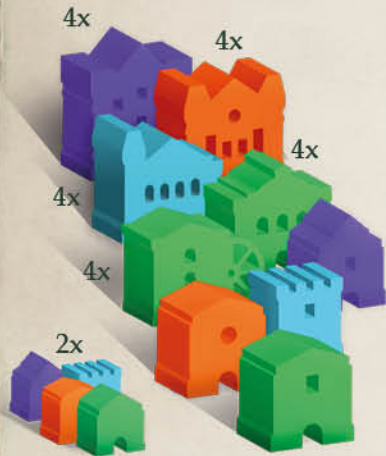
A csatakétyákat,
az aranykétyákat és a
városkétyákat tegyék ide.



32 nyersanyag
26 eszköz



1 pontozótömb
4 (+1) jelölő



24 palota
8 villa

6 palota és 2 villa
minden színben



20 katonai egység

Minden játékoszínben
mások az egységek formái,
nevei és a mennyiségük.



4 játékos tábla
5 uralkodótábla

A zöld játékos (Brazília)
két uralkodótábla
közül választhat.



12 akciójelölő

A korok akciójelölőinek
hátlapja.



24 festménykétya

A keretük alapján
háromféle színben:
vörös, rózsaszín és kék.



24 küldeteskártya

A 3 kor szerint külön-
válogatva: I., II. és III.



20 aranykétya
24 csatakétya

Az arany- és csatakétyákat
tegyék a közös táblára.



24 áru

Az alapjuk alapján
háromféle formában:
négyzet, ötszög és nyolcszög.



50 épületlapka
8 városlapka

Az épületek korok szerint:
I. kor - barna épületlapkák
II. kor - sárga épület/város lapkák
III. kor - szürke épületlapkák



18 felfedezéslapka
4 fővároslapka

A kezdőjátékos-ikkal
ellátott fővároslapka
dönti el, ki kezdi a játékot.

A játék célja

Miközben birodalmaikat fejlesztik, a játékosok **győzelmi pontokat (GYP)** fognak gyűjteni. A játék végén ezeket a pontokat – amelyek 1–5-ig terjednek, és babérkoszorú veszi őket körbe – adják majd össze a pontozótömb segítségével.

A játék három **koron** keresztül zajlik, kezdve az I. korról. Ahhoz, hogy a játék átlépjen a következő korbá, az egyik játékosnak be kell jelentenie, hogy teljesítette az aktuális **küldeteskártyáját**. Amikor egy játékos a III. korbán bejelenti, hogy teljesítette a küldetését, a játékosok lejátsszák az aktuális fordulót, majd a játék véget ér. A III. kor küldeteskártyáin látható **aranycsillagikon** egy emlékeztető, hogy a küldetés teljesítésével a játék véget ér.

A III. kor végével a játékosok összeadják a pontjaikat, és aki a legtöbbet szerezte, az lesz a győztes.



Szabályösszegző

Egy játékos köre két fázisból áll: akciófázisból és mozgásfázisból.

A Akciófázis: A játékos végrehajthat egy akciót. Ilyenkor az **akciójelölőjét** egy, a játékosabláján elérhető **akcióhelyre** teszi. Ha az akcióhoz költség is tartozik, a játékos fizethet tudománnyal arany és bármely nyersanyag helyett, illetve fizethet arannyal bármely nyersanyag helyett.

B Mozgásfázis: A játékos végrehajthat **1 ingyenes mozgást**. Ilyenkor az egyik térképen lévő **katonai egységét** egy szomszédos mezőre mozgathatja. Amennyiben a kiválasztott akcióhely engedi, végrehajthat **1 további mozgást** is. Amikor a játékos a katonai egységét olyan mezőre mozgatja, amin egy ellenfél városa, épülete vagy katonai egysége található, csatázni fognak.

A mozgásfázis befejeztével az aktuális játékos köre véget ér, és a következő játékos köre kezdődik. A játékosok az óramutató járása szerint hajtják végre egymás után a köreiket.

Amint egy játékos bejelenti (és megmutatja), hogy teljesítette az aktuális korhoz tartozó küldetését, a játék – és az összes játékos – átlép a következő korbá. Minden játékos megfordítja az akciójelölőjét, és az egyik – általa választott – akcióhelye alá teszi. Így az adott akcióhely egy további előnyt biztosít a játék hátralévő részében. Ezután minden játékos megkapja a következő korhoz tartozó akciójelölőjét.

Megjegyzés: Bár a kör menete egyszerűnek tűnhet, sok mindent figyelembe kell venniük a játékosoknak. Ne aggódjatok, ha nem értetek mindent a bevezető elolvasása után: a következő oldalakon minden szabályt részletesen elmagyarázunk!



I. > II.



Előkészületek

1. Válasszatok egy **térképváltozatot** **A** a 22–24. oldalakon találhatóak közül a játékoszámnak megfelelően, és állítsátok össze az asztal közepén. Véletlenszerűen helyezétek képpel lefelé a **fővároslapkákat** **B** a megjelölt mezőkre – a **kezdőjátékos-lapka** **O** mindenképp legyen közöttük. Véletlenszerűen helyezétek **felfedezéslapkákat** **C** képpel lefelé minden „?”-l ellátott, felhős mezőre. A maradékot tegyétek vissza a dobozba.

2. Tegyétek a **közös táblát** **D** a térkép közelébe. Keverjétek meg, és tegyétek a **csatakárttyákat** **E** és az **aranykárttyákat** **F** a helyükre. Keverjétek meg az összes **városlapkát** **G**, és tegyétek őket képpel felfelé két egyenlő halomba.

3. A **festménykárttyákat** **H** keretük színe szerint válogassátok szét három pakliba, és külön-külön keverjétek meg őket. Alkossatok egy galériát hat festményből: ehhez mindegyik pakliból húzzátok fel a két legfelső lapot, és tegyétek őket képpel felfelé egymás mellé.

4. Minden játékos vegye el a színéhez tartozó **játékos táblát** **I**, **uralkodótáblá(ka)t**, **5 katonai egységet** **J**, **5 palotát** **L** és **2 villát**, valamint **6 árut** **K** (mindegyik típusból egyet). Tegyétek az árukat, a katonai egységeket és a palotákat a megjelölt helyekre a játékos táblákon.

5. Minden játékos vegyen el egy **akciójelölőt** és **2 véletlenszerű küldeteskárttyát** **M** minden korból (I, II. és III). A játékosok megtartanak mindegyik korból egy kárttyát, a másikat pedig visszateszik a paklija aljára. Ezután mindenki kiválasztja az **uralkodóját** **I**, és az uralkodótábláját ezzel az oldalával felfelé a játékos táblája bal oldalára teszi.

6. Fordítsátok meg a **fővároslapkákat** **B**, és döntsétek el, hogy ki választ először. A játékos választ egy fővárost, és hozzáadja a feltüntetett nyersanyagot a **saját készletéhez**. Ezután leveszi a lapkát a térképről, és a megüresedett mezőre helyezi az **I. palotáját** **N**. Ezt folytassátok az óramutató járása szerint, hogy minden játékos kiválaszthassa a fővárosa helyét.

7. Az a játékos kezd, aki a **kezdőjátékos-ikkonnal** **O** ellátott fővároslapkát választotta. Ő tartsa meg a lapkát, hogy ne felejtse el, ki kezdte a játékot; a többi fővároslapkát visszatehetitek a dobozba. A játékosok az óramutató járása szerint hajtsák végre a köreiket (a következő játékos az aktuális játékos balján ülő lesz).





- A Térképváltozatok 22. oldal
- B Fővároslapkák 20. oldal
- C Felfedezéslapkák 17. oldal
- D Közös tábla 6. oldal
- E Csatakártyák 19. oldal
- F Aranykártyák 16. oldal
- G Városok 10 és 13. oldal
- H Festménykártyák 14. oldal
- I Játékostábla 8. oldal
- J Katonai egységek 18. oldal
- K Áruk 12. oldal
- L Paloták 20. oldal
- M Küldeteskártyák 21. oldal
- N Egy játékos I. palotája (a játékos fővárosa) 20. oldal
- O Kezdőjátékos-ikon 20. oldal
- P Épületek, nyersanyagok és eszközök 12 és 13. oldal



Játékos tábla

A játékos tábla segítségével tudják a játékosok kiválasztani az akcióikat, illetve azon tárolják a nyersanyagokat és az eszközöket. Az előkészületek során mindenki válasszon egy játékos táblát vagy osszátok ki ezeket véletlenszerűen. Minden táblához legalább két ugyanolyan színű uralkodó tartozik; a játékosok ezek közül választanak egyet, akit használni fognak az adott játék során. Minden játékos a játékos táblán megjelölt helyekre tesz 6 árut, 5 katonai egységet és 5 palotát. A festménykártyákat a játékos tábla mellett tartásuk képpel felfelé, a küldetés-, csata- és aranykártyákat pedig tartásuk a kezetekben.



Uralkodók
Minden uralkodótáblához két uralkodó – mindkét oldalán egy – tartozik egyedi személyiségjegyekkel, amelyek képességeket vagy bónuszokat biztosítanak a játékosnak (lásd 17. oldal). Minden játékos helyezze a játékos táblája bal oldalára a kiválasztott uralkodóját.



Villák
Minden játékosnak két villája van a saját színében, ezekkel lehet majd beazonosítani a városait a térképen.

1 Katonai egységek
Tegyék az öt katonai egységet a megjelölt helyekre, így eltakarják az egyedi képességeiket és az érték járó győzelmi pontokat. Az első Bevetés költsége a helyük alatt látható.

2 Épületek
A három korban elérhető épületekről itt láthatók fontos információk.
- Megszerzett GYP
- Megszerzett termelés
- Építés költsége
- Területkövetelmény

4 Áruk
Tegyék a hat árut a formájuk és színük szerinti helyekre, így eltakarva az érték járó győzelmi pontokat. Az előállításuk költsége a helyük alattuk látható.



5 Saját készlet
A játékos tábla középső része raktárként használható, és legfeljebb 5 nyersanyag és/vagy eszköz tárolható rajta. A legyőzött katonai egységeket is itt tárolják, de ezek nem foglalnak helyet.

6 Akcióhelyek
A játékosnak a feltüntetett akció végrehajtásához a megfelelő akcióhelyre kell tennie az akciójelölőjét.

7 Akcióhely fejlesztése
A játékos feltehet egy előállított árut ezekre a helyekre, hogy fejlessze a hozzá tartozó akciót (lásd 12. oldal).

8 A gazdasági korszakok palotái
Tegyék az öt palotát (II.–VI.) a formájuk szerinti helyekre. Amikor a játékos teljesít egy küldetést, feltehet egy palotát az egyik épületlapjára, hogy feloldja az általa biztosított bónuszt (lásd 20. oldal).



Akciójelölők
Minden játékosnak három akciójelölője van, mindegyik korhoz egy. Azokat az akciójelölőket, amiket még nem használtak, tegyék a játékos tábla mellé.

Akciójelölők

Az akciójelölők a játék fontos elemei: amikor a játékosok kiválasztanak egy akciót, a jelölőjüket egy üres akcióhelyre teszik (lásd 10. oldal). Minden játékosnak három akciójelölője van, mindegyik korhoz egy (I., II. és III.).

Egy játékos nem hajthatja végre ugyanazt az akciót két egymás utáni körben ugyanazzal az akciójelölővel (lásd alább).

Amikor egy új kor kezdődik, a játékosok tegyék az előző korban használt akciójelölőjüket képpel lefelé az egyik elérhető akcióhelyük alá. Ezentúl az adott akcióhely akcióját választva, a játékosok további bónuszt kapnak a mozgásfázisban.

Ne feledjétek, hogy minden játékos egyszerre lép át a következő korba, így mindenki ugyanolyan akciójelölőt fog használni. Az első akció bármilyen akció lehet minden korban, mivel az előző kor akciójelölője nem takar le egy akcióhelyet sem.



I. kor akciójelölője

A játékos megnézhet egy felfedezéslapkát anélkül, hogy felfedné a többieknek. Ahhoz, hogy megkapja a lapka bónuszát, ugyanúgy fel kell fedeznie egy katonai egységgel (lásd 17. oldal).



II. kor akciójelölője

A játékos húzhat egy csatakartát.

Példa:
A Az aktuális játékos végrehajtott egy akciót, amelynek eredményeképp ő volt az első, aki bejelentette, hogy teljesített egy küldetésekkartát az aktuális korból (II.).

B Minden játékos a II. korhoz tartozó akciójelölőjét képpel lefelé az egyik általa választott akcióhely alá teszi, és mostantól megkapja az azon feltüntetett bónuszt a mozgásfázisban, amikor végrehajtja az adott akciót

C A játék azonnal átlép a III. korbba, és mindenki magához veszi a III. korhoz tartozó akciójelölőjét.

A játékos köre

Egy játékosnak be kell fejeznie az akciófázisát, mielőtt mozgást hajtana végre a térképen. A játékos körének két fázisát a következők szerint kell lejátszani:

A) Akciófázis Tedd az aktuális akciójelölődet egy üres akcióhelyre, és hajtsd végre az akciót. Muszáj mozgatnod az akciójelölődet, így nem hajthatod végre ugyanazt az akciót két egymást követő körben.

Példa: Ha egy festményt szeretnél elvenni, tedd az akciójelölődet a *Festmény* akcióhelyre.



B) Mozgásfázis Miután befejeztél az akciót, végrehajthatsz – ha szeretnél – egy **ingyenes mozgást** egy, a térképen tartózkodó katonai egységeddel egy szomszédos mezőre. Ha a választott akcióhelyed **egy további mozgást** is ad, mozgathatod ugyanazt az egységet még egyszer vagy mozgathatsz egy másik egységet. Fontos megjegyezni, hogy többféle további mozgás is létezik, és mindegyik az ingyenes mozgás előtt vagy után hajtható végre (lásd 11. oldal).

Példa: A *Festmény* akcióhely választásával kapsz egy ingyenes mozgást és egy további mozgást (egy mozgás egy szomszédos erdőre).



Akcióhelyek

Az akcióhelyek azok a helyek a játékosablán, ahová a játékosok az akciójelölőket teszik, hogy kiválasszanak és végrehajtsanak egy akciót. Az első öt hely különböző erőforrásokat és győzelmi pontokat ad; az utolsó kettő, a *Kikötő* és a *Kereskedelem* pedig nyersanyagokat, eszközöket és aranykártyákat biztosít. Ne feledjétek, hogy nem hajthatjátok végre ugyanazt az akciót két egymást követő körben ugyanazzal az akciójelölővel!



Bevetés: Fizesd ki a katonai egység alatt feltüntetett költséget, hogy bevesd azt a térképen, majd húzz egy csatakártyát. *Ha akarsz, húzhatsz ingyen egy csatakártyát, anélkül, hogy egy egységet bevetnél.* Egy katonai egység Bevetéséhez mozgasd azt a játékosabladról a térképen található egyik városodra vagy a fővárosodra. Amikor első alkalommal bevesz egy katonai egységet, felfedez az alatta látható győzelmi pontot, amit megkapsz a játék végén.

Ha már bevetettél egy katonai egységet, az sosem kerül vissza az eredeti helyére a játékosablán. A legyőzött katonai egységeket (amik a saját készletedbe kerültek) újra bevetheted a *Bevetés* akcióhely használatával további költségek kifizetése nélkül.



Festmény: Vedd el az egyik elérhető festménykártyát, és fizess ki a költségét, ha van. Tedd a kártyát képpel felfelé a játékosablád mellé. Ezentúl a festmény képességeit is használhatod a játék végéig.

További részletekért a festmények képességeivel és költségeivel lásd a 14. oldalt.



Építés: Bővítsd a birodalmaid egy elérhető épülettel vagy várossal a költsége kifizetésével. Győződj meg róla, hogy eleget teszel a területkövetelményeinek.

Válassz ki egy épületlapkát az asztalról. Tedd az általad választott oldalával felfelé egy városoddal, egy épületteddel vagy a fővárosoddal szomszédos mezőre, ami **nem szomszédos ellenséges lapkával**. Azonnal tedd rá a termelését, amit a fehér fogaskerék jelöl.

Egy város építéséhez válassz egyet a két elérhető városlapka közül a közös tábláról. Tedd képpel felfelé arra a mezőre, ahol az Uralkodó egységed áll. Nem kell, hogy bármelyik lapkáddal szomszédos legyen, de nem lehet szomszédos ellenséges lapkával.

Nem tehetsz lapkát olyan helyre, ahol ellenséges katonai egység tartózkodik!

A termelés a játék legfontosabb alapfogalmainak egyike. A játékosok az építményeik által termelt nyersanyagokkal és eszközökkel fizethetnek és kereskedhetnek, de ezek az építmények addig nem fognak újra termelni, amíg a játékos nem hajt végre egy *Renoválás* akciót – vagy nem talál valami más módot (lásd 12. oldal).

Az építmények korok szerint vannak csoportosítva. Például amikor a játék a II. korban van, a játékosok csak városokat, és az I. vagy a II. kor épületeit építhetik meg. A III. kor épületeit csak akkor lehet megépíteni, ha a játék a III. korba lép. Az egyéb részletek, mint például, hogy milyen terület szükséges egy adott épülethez, a játékosablá felső részén láthatók.



Építési összefoglaló

1. Válassz ki egy épületet vagy várost, ami a jelenlegi vagy egy korábbi korhoz tartozik, válaszd ki a megépítendő oldalát, és fizess ki a költségét.
2. Tedd a lapkát egy olyan mezőre, amin a területkövetelménynek megfelelő terület látszik (ahogy a játékosablán látható) és szomszédos az egyik épületteddel, városoddal vagy a fővárosoddal. Nem teheted ellenséges épülettel, várossal vagy fővárossal szomszédos mezőre.
3. A városokat csak arra a mezőre teheted, ahol az Uralkodó egységed éppen tartózkodik. Nem teheted azokat ellenséges épülettel, várossal vagy fővárossal szomszédos mezőre.
4. Tedd a fehér fogaskerék által jelölt nyersanyagokat és/vagy eszközöket a lapkára.



Az épület azonnal termelni kezd:



Vedd figyelembe a területkövetelményt.

Amikor ez a farm megépül, 2 kávébabot termel. Tedd ezeket a nyersanyagokat a lapkára. A játékos mostantól felhasználhatja ezeket a nyersanyagokat is.





Renoválás: Renoválj egy épületet, amin nincs nyersanyag vagy eszköz. Fizess be egy bármilyen nyersanyagot, és válassz egyet az alábbi lehetőségek közül:

A) Töltsd fel a jelzett nyersanyagokkal vagy eszközökkel, amiket a 0 jelöl VAGY

B) Fordítsd meg a lapkát, és töltsd fel az új nyersanyagokkal vagy eszközökkel, amiket a 0 jelöl. A Renoválás akciókor a területtípust hagyd figyelmen kívül

Nem használhatod az épületen található nyersanyagot, hogy renováld azt.



Előállítás: Válassz ki a játékosabládon elérhető egyik árut, és fizess ki az alatta feltüntetett költséget. Tedd a kiválasztott árut egy vele megegyező formájú fejlesztéshelyre az egyik akcióhelyen. Mostantól, amikor az akciójelölődet erre az akcióhelyre teszed, megkapod a fejlesztéssel járó bónuszt is (lásd 12. oldal).

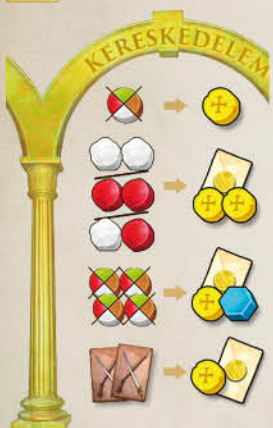


Kikötő: Vegyél el egy nyersanyagot a közös készletből, és tedd a saját készletedbe. Ne feledd, hogy a saját készletedben csak öt erőforrásnak (nyersanyagok és/ vagy eszközök) van hely.

Kereskedelem: Ezzel az akcióval a játékos nyersanyagokat és csatakartákat válthat be eszközökre és aranykartákra. Bármennyit kiválaszthatsz az alábbi lehetőségek közül és meg is ismételheted őket, de mindig tartsd észben, hogy miből mennyi lehet nálad!

- Váltás be 1 bármilyen nyersanyagot 1 aranyra;
- Váltás be 2 gyapotot, 2 kávébabot vagy mindkettőből egyet-egyet 2 aranyra és 1 aranykartára;
- Váltás be 4 bármilyen nyersanyagot 1 tudományra, 1 aranyra és 1 aranykartára;
- Váltás be 2 csatakartát 1 aranyra és 1 aranykartára.

Amikor nyersanyagokat váltasz be, ezeket elveheted a saját készletedből vagy bármelyik épületről a térképen, ami a te irányításod alatt áll; a kapott eszközöket a saját készletedbe tedd. A készletedben legfeljebb öt nyersanyagot és/ vagy eszközt lehet tartani és legfeljebb három aranykártya lehet a kezében. Ha bármelyik tranzakció után túl sok lenne nálad valamiből, tedd vissza a többletet a közös készletbe, mielőtt további tranzakciókat bonyolítanál le vagy továbblépnél a mozgásfázisra.



További mozgások

Az akciófázisban választott akcióhely további mozgást biztosíthat a mozgásfázisban. Ezt a mozgást bármelyik katonai egységeddel (beleértve azokat is, amik éppen részt vettek egy csatában) végrehajthatod az ingyenes mozgásod előtt vagy után.

Bevetés:



Az egyik katonai egységedet a fővárosodra vagy egy általad épített és irányított városra mozgathatod (távolságtól függetlenül).

Festmény:



Egy egységedet egy szomszédos erdőre mozgathatod.

Építés:



Egy egységedet egy szomszédos épület- vagy városlapkára mozgathatod.

Renoválás:



Egy egységedet egy olyan szomszédos mezőre mozgathatod, ami a térkép határán van VAGY rámozgathatod egy vízlapkára (vagy lemozgathatod egy vízlapkáról).

Előállítás:



Egy egységedet egy szomszédos aranybányára mozgathatod.

Kikötő és Kereskedelem:



Taktikai előnyt kapsz, amíg az akciójelölő a fenti akcióhelyek egyikén van: +2 HE védekezéskor és +1 HE támadáskor (lásd 18. oldal).



Áruk és az akcióhelyek fejlesztései



Minden játékosnak van 6 áruja, amelyeket különböző alapú hasábok jelölnek. Az alapok: négyzet, ötszög és nyolcszög. Az árukat az Előállítás akcióhellyel és a játékostáblán látható költség kifizetésével lehet megszerezni.



Amikor előállítotok egy árut, felfeditek az alatta látható győzelmi pontot, amit megkaptok a játék végén. Miután előállítottatok egy árut, azonnal tegyétek egy ugyanolyan formájú, elérhető akcióhelyre, hogy fejlesszétek az adott akcióhelyet. Az akcióhelyek fejlesztései a következők:



BEVETÉS

Vess be egy további katonai egységet és húzz egy további csatakartát. (Ha ezt az egységet most veted be először, fizess ki a hozzá tartozó költséget.)



FESTMÉNY

Az 1 arany költségű festményeket 1 nyersanyagért tudod elvenni; az 1 nyersanyag költségű festményeket ingyen elveheted.



ÉPÍTÉS

Bármilyen nyersanyagot felhasználhatsz az építési költségek kifizetéséhez, amikhez normál esetben meghatározott nyersanyagok kellenének.



RENOVÁLÁS

Ingyen renoválsz épületeket.



ELŐÁLLÍTÁS

Az áruk előállítása eggyel kevesebb nyersanyagba kerül.



KIKÖTŐ

Húzz egy kártyát az aranykártyák paklijából (a nyersanyag mellett, amit egyébként ez az akcióhely ad).

Eszközök és nyersanyagok

A játékban 2 eszköz és 4 nyersanyag van. A legértékesebb közülük a tudomány, amivel bármelyik nyersanyagot és aranyat is helyettesíthetsz. Arannyal pedig bármelyik nyersanyagot helyettesítheted.

ESZKÖZÖK:



TUDOMÁNY

Akadémiák és templomok termelik. (Használható arany vagy bármely nyersanyag helyett.)



ARANY

Kereskedők, aranyöntödék és templomok termelik. (Használható arany vagy bármely nyersanyag helyett.)

NYERSANYAGOK:



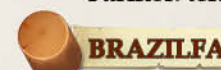
CUKORNÁD

Cukornádültetvények termelik.



KÁVÉBAB

Farmok termelik



BRAZILFA

Kereskedők és fűrésztelepek termelik



GYAPOT

Gyapotültetvények termelik

Ez az ikon azt mutatja, hogy bármilyen nyersanyag használható.

Ez egy +1 jelző; tegyétek egy nyersanyag vagy eszköz alá, ha már nincs belőlük több a közös készletben.



Ez az ikon azt mutatja, hogy cukornád vagy kávébab használható.

Termelés

Növekvő birodalmad fenntartásához erős gazdaságra lesz szükséged. Az épületek termelnek, amikor megépíted vagy renoválsz őket és amikor elveszel bizonyos festményeket vagy felfedsz bizonyos felfedezéslapkákat. Az épületek a fehér fogaskerék ikon mellett látható eszközöket és/vagy nyersanyagokat termelik; ezekkel fogsz tudni fizetni különböző akciókért a játék alatt.

Az épületlapkákon található eszközöket és nyersanyagokat nem teheted a saját készletedbe és onnan sem mozgathatod át őket épületlapkákra.

Egyes bónuszok azonnal megnövelik bizonyos épületek termelését. Ez a növelés a már térképen lévő épületeidre és a későbbiekben épített vagy renovált épületeidre is érvényes.



Példa: Véglegesen megnőtt az összes aranyöntödék termelése.



Épületek és városok

A játékosok 8 különféle épületet és 8 különböző várost építhetnek meg a hozzájuk tartozó költségek kifizetésével. A játék adott szakaszában mindig csak a jelenlegi és a korábbi korhoz tartozó épületek és városok építhetők meg. A játék elején például csak az I. kor épületei elérhetők.

Míg a városoknak egy oldaluk van, az épületek kétoldalasak. Az oldalaknak eltérő lehet a termelésük, költségük és a területkövetelményük. A Renoválás akcióval megfordítható egy már a térképen lévő épületlapkát, hogy megkapd a másik oldal termelését. A városokat nem lehet renoválni; nincs termelésük és csak egy oldaluk van.

Az épületlapkáknak öt fontos jellemzőjük van:

Kor: A legkorábbi kor, amikor meg lehet építeni.

Terület: Az(ok) a területtípus(ok), ami(k)re rá lehet tenni a lapkát. Miután megépült, a mező típusa épületté változik.

Költség: Az Építés akcióhoz szükséges eszközök/nyersanyagok.

Termelés: Azok az eszközök/nyersanyagok, amiket az épület termel.

Győzelmi pont: A játék végén az épületért járó GYP. Ez az érték egyben harci erőként (HE) is funkcionál.

Az épület- és városlapkák a játékos tábla felső részén láthatók korok szerint csoportosítva. Ugyanitt látható információ a lapkák mindkét oldaláról.

Terület:

Fűrésztelep

Költség: 1 fa, 1 fűrész

Termelés: 2 fa, 1 fűrész

Győzelmi pont: 1

Kereskedő

Költség: 1 fa, 1 fűrész

Termelés: 2 fa, 1 fűrész

Győzelmi pont: 2

I. KOR

Terület:

Cukornádültetvény

Költség: 1 fa, 1 fűrész

Termelés: 2 fa, 1 fűrész

Győzelmi pont: 1

Farm

Költség: 1 fa, 1 fűrész

Termelés: 2 fa, 1 fűrész

Győzelmi pont: 2

I. KOR

Terület:

Aranyöntőde

Költség: 1 fa, 1 fűrész

Termelés: 2 fa, 1 fűrész

Győzelmi pont: 2

II. KOR

Gyapotültetvény

Költség: 1 fa, 1 fűrész

Termelés: 2 fa, 1 fűrész

Győzelmi pont: 2

Költség:

VILA RICA

Költség: 1 fa, 1 fűrész

Termelés: 2 fa, 1 fűrész

Győzelmi pont: 5

Bármilyen terület

VÁROSOK (8)

Minden városnak saját költsége van. A közös táblán látható két város bármelyikét megépítheted.

Győzelmi pont: 5

Bármilyen terület

Templom

Költség: 1 fa, 1 fűrész

Termelés: 2 fa, 1 fűrész

Győzelmi pont: 2

III. KOR

Akadémia

Költség: 1 fa, 1 fűrész

Termelés: 2 fa, 1 fűrész

Győzelmi pont: 3

Területek

A térképen látható mezőknek három típusuk van, ami meghatározza, hogy mi építhető rájuk. Amikor egy játékos az Építés akcióval egy épületet vagy egy várost hoz létre a birodalmában, az adott mező típusa épületté változik. Városokat és a III. korhoz tartozó épületeket az I. és a II. korhoz tartozó épületlapkára is lehet építeni. Minden területtípust más szimbólum és háttér jelöl:

Tisztás

Erdő

Aranybánya

I./II. kor épületei

Festmények

A játékban 24 festménykártya található. Egy részükön történelmi alakok láthatók, akik egyedi képességeket és győzelmi pontokat adnak a játékosnak. A játékosok a *Festmény* akcióhelyet választva és az esetleges költségeket kifizetve vehetnek el festményeket. Miután elvettél egy festményt, a játék hátralévő részében nálad marad, tedd képpel felfelé a játékosábrád mellé. Míg egyes festményeknek egyszeri képességük van, másokat többször is lehet aktiválni a játék folyamán. A játékosok bármennyi festményt megszerezhetnek.

A játék alatt mindig hat elérhető festménykártya lesz az asztalon. Színük szerint három csoportba tartoznak: vörös, rózsaszín és kék. Amikor valaki megvesz egy festményt, fedjete fel ugyanabból a színből egy másikat. Ha nincs több kártya az adott színből, fedjete fel egy kártyát egy másik színből.



Így rendezzék el a hat felfedett festménykártyát az asztalon.



Egyes festmények növelik bizonyos épületek termelését. Ez a növelés a már térképen lévő épületeidre és a későbbiekben Épített vagy Renovált épületeidre is érvényes. Amikor ilyen festményt szerzel, minden fejlesztett épületed azonnal termeli az extra eszközt vagy nyersanyagot.

Például, ha megszerzed a Guarani festményt, minden fűrészteleped azonnal termel egy brazilfát, és mostantól minden fűrészteleped további egy brazilfát fog termelni, amikor megépíted vagy renoválsz őket.



A Camarao festmény az erdővel szomszédos épületeid harci erejét növeli 1-gyel. Ezen felül, a játék végén 1 győzelmi pontot kapsz minden erdő után, ami szomszédos a birodalmaddal.



A Bevándorlók festmény birtokában egy előállított áruval bármelyik akcióhelyet fejlesztheted, függetlenül a formájától.





Az Araribóia festmény birtokában bármelyik katonai egység mezőjén építhetsz várost, nem csak az Uralkodó egységén.

A Maria Quitéria festmény megnöveli a harci erődöt (HE): +2 HE védekezéskor és +1 HE támadáskor.



A Lepoldina császárné festménnyel a birtokodban figyelmen kívül hagyhatod az épületek területkövetelményeit. Továbbá az új épületeket bármely korhoz tartozó épületre megépítheted; az alsó épület kikerül a játékból.



A Coroados festménnyel megteheted, hogy bármikor a körödben egy korábbi korhoz tartozó akciójelölőd erre a festményre helyezd, és így bónuszt kapsz. I. kor akciójelölője: +2 GYP a játék végén. II. kor akciójelölője: Húzz 2 aranykártyát. A kártyára tett akciójelölő a játék végéig ott marad.

Brazília hercegnője, Izabella segítségével a játék alatt bármikor rátehetsz egy palotát a játékosabládról egy megfelelő épületlapkára. Kövesd a 20. oldalon látható szabályokat. Ezt a bónuszt csak egyszer lehet aktiválni.



Körönként egyszer, amikor építkezel, Rebouças miatt eggyel kevesebb nyersanyagot vagy aranyat kell fizetned az Építés akcióért.

A Maua festménnyel kétszer is építhetsz, amikor az Építés akcióhelyet választod. Ha így döntesz, az épületek összköltségén felül fizess ki további egy nyersanyagot.



A Gyár festményre előállított árukat tehetesz a játék végén (az utolsó köröd után), hogy győzelmi pontokat kapsz.



Aranykártyák

A játékban 20 aranykártya van. Háromféleképp lehet megszerezni őket: *Kereskedelem* akciókkal, fejlesztett *Kikötő* akciókkal és amikor a játékos a III. palotáját a térképre helyezi. Sok aranykártya extra akciót biztosít a játékosnak, amit végrehajthat a köre során.

Minden aranykártya 1 aranyat ér, és bármikor használható, ha valamiért arannyal vagy nyersanyagokkal kell fizetni.

Az aranykártyákat el kell dobni, miután felhasználták az általuk biztosított akciót vagy arany helyett fizettek velük. Alkossatok egy dobópaklit a közös tábla mellett: ha elfogy az aranykártyák paklija, keverjétek meg az eldobott kártyákat, és alkossatok belőlük új húzópaklit.

A játékosok sok különféle aranykártyát szerezhetnek a játék során, de legfeljebb 3 lehet a kezükben. Ha egy játékosnak bármikor 3-nál több aranykártya lenne a kezében, el kell dobnia annyit, hogy 3 maradjon, anélkül, hogy megkapná az eldobott kártyákért járó előnyöket.



Földművelés
Az ehhez hasonló aranykártyák akkor fejtik ki hatásukat, ha nálad vannak a játék végén, és teljesítetted a rajtuk látható követelményeket.



Jezsuiták
Bármelyik korban építhetsz templomot (de csak a III. korban tudod renoválni őket).



Háború
Fedd fel ezt a kártyát, miután megnyertél egy csatát, hogy megkapd a rajta látható jutalmat.



Felfedezéslapkák

Az előkészületek során keverjétek meg és véletlenszerűen helyezték képpel lefelé a felfedezéslapkákat a „?”-lel ellátott mezőkre. Amikor egy katonai egység először mozog a felfedezéslapkára, azt fel kell fedni (képpel felfelé fordítani).



Az I. kor akciójelölőjének bónuszával a játékosok megnézhetnek egy felfedezéslapkát anélkül, hogy felfednék azt. A lapka bónuszát azonban csak az kapja meg, aki felfedi azt. Építkezéskor a felfedezéslapkák és a felhős mezők tisztásnak számítanak. Ha valaki ilyen mezőre építkezik, a lapkát el kell dobni anélkül, hogy felfednék azt és bárki megkapná a bónuszát.

Egyes felfedezéslapkák azonnali bónuszt adnak a játékosnak, aki felfedte őket, másokhoz viszont egy adott követelményt kell teljesíteni, hogy megszerezzék a hozzá tartozó jutalmat. Mindkét esetben el kell távolítani a lapkát a térképről.



Ismertetlen fajok: A játékosok 1/3/5 GYP-t kapnak a játék végén, ha ezekből a lapkákból náluk van 1/2/3. Ezeket a lapkákat le kell venni a térképről, és ahhoz a játékoshoz kerülnek, aki felfedte őket.

Minas Gerais: Amikor felfedik, hagyjátok a mezőn. Az első játékos, aki ide épít valamit, kap 1 aranyat. Bármilyen területtípus megengedett.

Folyómeder: Amikor felfedik, hagyjátok a mezőn a játék végéig. Ez a lapka megnöveli minden szomszédos épület termelését 1 ugyanolyan nyersanyaggal (cukornád, gyapot, brazilfa vagy kávébab). Ez vonatkozik minden már a térképen lévő épületre és azokra is, amiket később a lapka szomszédságában megépítenek vagy renoválnak.

Quilombo: A játékos húzhat egy küldeteskártyát bármelyik korból, és a kezébe veheti azt. Ezután eldobja a lapkát.

Kultúra: Amikor felfedik, hagyjátok a mezőn. Az első játékos, aki ide épít valamit, kap 2 GYP-t a játék végén. Az a játékos, aki ide építkezik, elveszi és megtartja ezt a lapkát. Bármilyen területtípus megengedett.

Manióka: A játékos azonnal kap 1 nyersanyagot. Ezután eldobja a lapkát.

Expedíció: Amikor felfedik, hagyjátok a mezőn. Ezeken a lapkákon látható egy minimum harci erő, amit a játékosnak el kell érnie, hogy megkapja a bónuszát. Ahhoz, hogy csatát kezdeményezzen a lapkával, rá kell mozgatnia egy katonai egységet vagy el kell költenie egy már a lapkán tartózkodó egység ingyenes mozgását. Ahogy egy normális csatában, a játékos ilyenkor is használhat festményeket, akcióhely-bónuszokat és csatakártákat, hogy növelje a harci erejét. Az egyetlen különbség, hogy el kell érnie vagy felül kell múlnia a lapkán látható HE értéket. Ha a játékos győz, megkapja a feltüntetett bónuszt (ha ez GYP, megtartja a lapkát). Ha a játékos veszít, semmi nem történik. Akármilyen is a végkifejlet, a felhasznált csatakártákat el kell dobni.

Szükséges harci erő Győzelemért járó bónusz

Az uralkodók

Tíz történelmi uralkodó közül választhatnak a játékosok, és mindegyikük egyedi képességekkel rendelkezik, ami a játékosokat segíti a játék folyamán. A játékos által választott uralkodó színének meg kell egyeznie a játékos tábla színével. A zöld játékos (Brazília) négy uralkodó közül választhat; a többi színhez két uralkodó tartozik.



Hódító Alfonz

Körönként egyszer fizethetsz 1 csatakártával 1 arany helyett vagy 2 csatakártával 2 nyersanyag helyett vagy 3 csatakártával 1 tudomány és 1 arany helyett.

I. Izabella kasztíliai királynő

Az első három kereskedő 3 győzelmi pontot ér, illetve 1 brazilfát és 2 aranyat termel.

I. Mánuel portugál király

Az első három fűrészteleped 2 győzelmi pontot ér, illetve 2 brazilfát és 1 aranyat termel.

Nassaui Móric

Az első három cukornádültetvényed 3 győzelmi pontot ér és 3 cukornádat termel.

Napóleon

Húzz egy további csatakártát az első Bevetés akció után. Amikor fizetsz, a csatakártákat használhatod nyersanyagok helyett és 2 csatakártát használhatsz 1 tudomány helyett.

Viktória brit királynő

Amikor előállítasz egy árut, az uralkodótábládra helyezheted, hogy kapj 1 tudományt. Ezt összesen háromszor teheted meg. A játék végén 1 GYP-t kapsz minden ide helyezett áruért.

Tibiriçá

Az első 3 épület vagy város, amit erdőre építesz bónuszt ad. 1.: 1 bármilyen nyersanyag; 2.: 1 arany; 3.: 1 tudomány.

I. Péter brazil császár

Az első Íjász vagy Ágyú egységed bevetése után 1-1 nyersanyagot kapsz. Az első Dragonyos és az Uralkodó egységed bevetése után 1-1 aranykártát kapsz.

II. Péter brazil császár

Minden színből az első elvett festmény után bónuszt kapsz. Vörös: 1 bármilyen nyersanyag; rózsaszín: 1 arany; kék: 1 tudomány.

Dom Obá II

Kapsz 1 tudományt az első és a második küldetésed teljesítése után. Mindkét kártya +1 győzelmi pontot ér a játék végén.

Katonai egységek

A katonai egységekkel fedezhetitek fel a térképet és kezdeményezhettek csatákat a mozgásfázisban. Minden játékos ötöt kap a színében, amiket a nekik megjelölt helyre tesz a játékosáblán (minden táblán különbözik az egységek formája, neve és mennyisége). A katonai egységek bevetéskor kifizetendő költsége szintén itt látható. Bevetéskor a katonai egységeket a játékos fővárosára vagy az egyik városára kell helyezni.

Minden katonai egységnek van **győzelmi pont (GYP)** értéke – ami egyben az egység **harci erejét (HE)** is jelöli – és némely esetben **egyedi képessége** is.

Az egyedi képességeket a következő szimbólumok jelölik:



Városok csak olyan mezőre építhetők, ahol az Uralkodó tartózkodik.



Ez az egység mozgáskor magával vihet más egységeket.



Ez az egység felhasználhat egy ingyenes mozgást, hogy megtámadjon egy vele szomszédos mezőt.

A játék végén minden bevetett katonai egység – a térképen és a játékos saját készletében lévők együtt – győzelmi pontot ér.

Az Ágyú és a Gránátos egységek kezdeményezhetnek csatát egy szomszédos mezővel egy **ingyenes mozgás** elköltésével. A csatában részt vesz minden katonai egység, ami a két mezőn található, valamint minden épület és város is, amit a csatában részt vevő két játékos épített.



Csata



Csak a mozgásfázisban kerülhet sor csatára.

Csatára akkor kerül sor, amikor egy vagy több katonai egység olyan mezőre lép, amin ellenséges katonai egység, épület vagy város található. Ilyenkor a támadók és a védekezők harci erejét (HE) mérjük össze a csatában részt vevő mező(kö)n.

Egy katonai egység, épület vagy város **harci ereje egyenlő a babérkoszorúján látható győzelmi ponttal**. A játékosok hozzáadhatnak módosítókat a harci erőhöz festményekkel, csatakarttyákkal és akcióhelyekkel. Az a játékos győz, akinek magasabb az összesített harci ereje.



A csata lépéseinek sorrendje a következő:

1. A támadó felhasznál annyit festménykarttyát, amennyit szeretne, és hozzáadja a Kikötő/Kereskedelem akcióhely bónuszát (ha van). Minden hatást azonnal végre kell hajtani.
2. A támadó kiválaszt legfeljebb 3 csatakarttyát a kezéből, és azokat képpel lefelé az asztalra teszi.
3. A védekező végrehajtja az előző két lépést.
4. Minden képpel lefelé letett csatakarttyát felfordítanak, és végrehajtják a hatásait – ha van, a festményeket is. *A támadó hajtja végre először a karttyái hatásait.* Akár győztek, akár veszítettek, mindkét játékos eldobja az összes felhasznált csatakarttyát.
5. Az a játékos győz, akinek **magasabb a harci ereje**. Döntetlen esetén a védekező győz.
6. A vesztes játékos az összes legyőzött egységét a saját készletébe teszi. A legyőzött egységek sosem kerülnek vissza az eredeti helyükre a játékosáblán. A győztes játékos is veszíthet katonai egységet a csata során, de legalább egy egysége mindig életben marad (lásd következő oldal).



Példa: A zöld katonai egység olyan mezőre mozog, ahol egy narancs katonai egység található, így csatára kerül sor a két játékos között. Mindkét játékos megnöveli a harci erejét festménykarttyákkal, csatakarttyákkal és akcióhelybónuszokkal. Amint mindkét játékos készen áll, a fent felsorolt lépéseket követve lejátszák a csatát.



A csata következménye és elfoglalt lapkák

Csata után a legyőzött egységeket a játékosok a saját készletükbe teszik és nem az eredeti helyükre a játékosablán. **A játékos készletében lévő katonai egységeket költség kifizetése nélkül lehet újra bevetni,** és az általuk biztosított győzelmi pontok sem vesznek el.

Ha a támadó játékos egy ellenfele épületén vagy városán győz egy csatában, átveszi fölötte az irányítást. Az elfoglalt lapka egészen addig az irányítása alatt marad, amíg legalább egy katonai egysége megtalálható rajta. Használhatja a lapka termelését költségek kifizetéséhez és küldetések teljesítéséhez. A játékos azonban nem építhet olyan lapka mellé, amit ily módon elfoglalt, mert a lapka ilyenkor is az ellenfél birodalmához tartozik. **Fővárost nem lehet megtámadni, sem elfoglalni.**

Ha az összes ellenséges katonai egységet eltávolítják egy elfoglalt épületről, az épület eredeti tulajdonosa (a játékos, aki építette) azonnal visszanyeri fölötte az irányítást. Ha az eredeti tulajdonosa (vagy egy másik játékos) csatát kezdeményez annak érdekében, hogy elfoglalja ezt a (már elfoglalt) lapkát, egyik játékos sem kapja meg a lapka harci erejét.

Az Ágyúk és a Gránátosok egyedi képessége megengedi, hogy a játékos egy ingyenes mozgással csatát kezdeményezzen egy szomszédos lapkával. Ha ezeket a katonai egységeket legyőzik, a megszokott szabályok szerint a játékos készletébe kerülnek. Győzelem esetén, ha van a megtámadott mezőn épület, nem tudják elfoglalni azt, mert nem azon a lapkán tartózkodnak.



A zöld játékos győzött a csatában, de továbbra is a narancs játékos irányítása alatt áll a fűrésztelep, mivel nincs rajta zöld katonai egység.



Elfoglalt épületek és városok

Amikor egy ellenfél csatát nyer egy épület- vagy városlapkán, elfoglalja azt. A lapka addig az irányítása alatt lesz, amíg legalább egy katonai egysége rajta van. Ha nincs rajta ellenséges katonai egység, a lapka fölötti irányítás azonnal visszakerül ahhoz a játékoshoz, aki megépítette az épületet vagy várost.

Használd a két villádat, hogy megjelöld a városlapkáidat. Ez segít eldönteni, hogy ki az eredeti tulajdonosuk.

Csatakártyák

A játékban 24 csatakártya található, és kétféleképp lehet megszerezni őket: a Bevetés akció alatt (akkor is, ha nem vetsz be katonai egységet) és a VI. palota térképre helyezésével.

A játék során a játékosok különböző csatakártyákat birto-
kolhatnak, de egyszerre legfeljebb három lehet a kezükben. Ha egy játékosnak bármikor 3-nál több csatakártya lenne a kezében, el kell dob-
nia annyit, hogy 3 maradjon, anélkül, hogy megkapná az eldobásukból származó előnyöket.

A csatakártyákat a csata során először a támadó, majd a védekező játssza ki képpel lefelé. Mindkét játékos legfeljebb három kártyát választhat ki, és a csata után mindet el kell dobni.



Paloták



Minden játékos az I. gazdasági korszakhoz tartozó palotával – röviden I. palota – kezdi a játékot, és minden játékosablán van további öt palota, amelyek különleges képességeket oldanak fel. Az I. palota a játékos fővárosát jelöli a térképen. Minden alkalommal, amikor valaki felfed egy teljesített küldetést, letehet egy új palotát egy épületre vagy városra a birodalmában.

Amikor teljesítesz egy küldetést, a kártyán látható palota szimbólum emlékeztet rá, hogy kövesd az alábbi lépéseket:

1. Válassz egy palotát a játékosabládon, aminek teljesítetted a követelményeit. Minden palotát egy adott épülettípusra kell helyezni és minden lapkán csak egy palota lehet. Például a II. palotát egy I. korba tartozó épületre kell tenni.
2. Amikor elveszel egy palotát a játékosabládról, felfedsz egy bónuszt. Vedd magadhoz a kapott erőforrásokat; a győzelmi pontokat a játék végén add hozzá a többihez.
3. Az olyan épületlapkákat, amiken palota van, nem lehet megfordítani a Renoválás akcióval. A termelésüket azonban ugyanúgy fel lehet tölteni renoválással.



I. korhoz tartozó épület szükséges



II. palota – Cukornád korszak:
Kapsz 1 cukornádat, illetve állíts elő, és helyezz le 1 kocka alakú árut (festék vagy cukor) ingyen.



I. vagy II. korhoz tartozó épület/város szükséges



III. palota – Arany korszak:
Kapsz 1 aranykártyát. A játék végén +1 győzelmi pontot kapsz minden aranyöntőde után, amit te építettél és az irányításod alatt áll.



Farm szükséges



V. palota – Kávé korszak
A játék végén +1 győzelmi pontot kapsz minden előállított áruért.



Gyapotültetvény szükséges



IV. palota – Gyapot korszak
Kapsz 1 gyapotot. A játék végén +2 győzelmi pontot kapsz minden gyapotültetvény után, amit te építettél és az irányításod alatt áll.



Város szükséges



VI. palota – Brazilfa korszak:
Kapsz 1 csatakátyát. A játék végén +1 győzelmi pontot kapsz minden bevetett katonai egység után.

Fővárosok



Az előkészületek során a fővároslapkákat – minden játékos után egyet – véletlenszerűen tegyék a megjelölt mezőkre a térképen. A kezdőjátékoslapka mindig legyen közöttük! Minden játékos válasszon egy-egy kezdőhelyet magának a lapkák felfedésével, és tegye rá az I. palotáját az adott mezőre, majd vegye magához a lapkán jelölt nyersanyagokat. A kiválasztott mező lesz a játékos fővárosa a játék során. A főváros városnak minősül, kivéve a csatákat: a fővárost nem lehet megtámadni.



Tegyék le, és fedjék fel a fővároslapkákat, majd mindenki válasszon ki egyet, ahová leteheti az I. palotáját. Tegyék a lapkán jelölt nyersanyagokat a saját készleteikbe. Az a játékos, aki a kezdőjátékoslapkát választotta, vegye magához azt; a többiek tegyék vissza a kiválasztott lapkákat a dobozba.

Példa:

A játékos teljesített egy küldeteskártyát, és a IV. palotával (Gyapot korszak) bővíti a birodalmát. A IV. palotát gyapotültetvényre kell tenni.

A játékos azonnal megkapja a nyersanyagot (1 gyapot) és több győzelmi pontot fog kapni a gyapotültetvényei (után).

Ezt a lapkát már nem lehet megfordítani, de továbbra is lehet renoválni, hogy további gyapotot termeljen.



Küldeteskártyák és korok

A játék három korra tagolódik. Mindegyik kor meghatározza, hogy milyen épületek építhetők és hogy melyik akciójelölőt kell használni.

A korok a következők:

I. A felfedezés kora

II. A hajózás kora

III. A vasút kora

Minden korhoz tartozik egy-egy pakli küldeteskártya.

A küldetések teljesítésével lép át a játék a következő korba.

Amikor egy játékos teljesítette az aktuális korhoz tartozó küldeteskártyája céljait, a körében bármikor felfedheti – nem kötelező – a kártyáját. A játék ezt követően a következő korba lép **minden** játékos számára.

Mi történik, amikor egy játékos elsőként teljesíti az aktuális küldetését?

- 1) A játékos felfedi a küldeteskártyáját, az asztalra teszi azt, és megkapja a feltüntetett győzelmi pontokat
- 2) A játékos a teljesített küldetés jutalmául felhelyez a térképre egy palotát a játékostáblájáról az öt gazdasági korszak közül (II.–VI.), és begyűjti az érte járó bónuszokat.
- 3) A játék átlép a következő korba. Az előző korban használt akciójelölőt a játékosok megfordítják, és egy általuk választott akcióhely alá teszik. Mostantól, amikor a játékosok az adott akciót választják, megkapják a jelölőn feltüntetett bónuszt (lásd 9. oldal).
- 4) Minden játékos megkapja az aktuális korhoz tartozó akciójelölőjét.

Egy kor kezdetekor minden akcióhely elérhető.

A korábbi korokhoz tartozó küldeteskártyákat is lehet teljesíteni.

Ilyenkor csak az 1. és 2. lépést hajtsátok végre. A játékosok bármennyi küldetést teljesíthetnek.

A III. kor küldeteskártyái máshogy érnek győzelmi pontot, mint a korábbi korokéi: a játékosok minden rajtuk látható cél teljesítése után megkapják a jelzett győzelmi pontot.



Játék vége és pontozás

A játékosok a játék során birodalmuk növelésével és fejlesztésével – babérkoszorúval jelzett – győzelmi pontokat szereznek.



A JÁTÉK VÉGE

A játék végét egy **aranycsillag** jelöli. Amikor valaki teljesít és felfed egy küldeteskártyát, ami a III. korhoz tartozik, a játék a végéhez közeledik. Amikor az aktuális forduló véget ér, vége a játéknak.



Minden játékos ugyanannyi kört fog játszani a játék során: az utolsó fordulónak akkor van vége, amikor a kezdőjátékos jobbján ülő játékos befejezi a mozgásfázisát.

PONTOZÁS

A játékosok összeadják a birodalmukért járó győzelmi pontokat. A számoláshoz használjátok a pontozótömböt.

A következőkért járnak győzelmi pontok:

Bevetett katonai egységek

Előállított áruk

Elvett festmények

Felfedett I. és II. korhoz tartozó küldetések + teljesített célok a III. korhoz tartozó küldetéseken

Aranykártyák

Elvett felfedezéslapkák

Térképre helyezett II.–VI. paloták

A tulajdonodban lévő épület- és városlapkák (beleértve az elfoglalt lapkákat is)

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos lesz Brazília császárnője vagy császára és a játék győztese. **Döntetlen esetén a térképen legtöbb tudománnyal rendelkező játékos lesz a győztes.**



Térképváltozatok összeállítása

Válasszatok ki egyet a következő, játékoszámnak megfelelő térképváltozatok közül, és állítsátok össze az ábra szerint. A szükséges nagy földlapkákat betűk jelölik: az egyik oldalon A-tól D-ig, a másikon W-től Z-ig.

Egyszemélyes változat

A GUARARAPESI CSATA



A hollandok a Cukor Királyai akarnak lenni, de a Birodalom már kész tervekkel várja a Pernambucóba érkező betolakodókat...

A győzelemhez teljesítened kell a következő célokat a 20. forduló vége előtt:

- > Teljesíts I. és II. korhoz tartozó küldetéseket, hogy a játék a III. korba lépjen.
- > Legyen mind az öt katonai egységed bevetve a térképen; és
- > Foglald el a holland fővárost (ebben a változatban megtámadhatod az ellenséges fővárost).

Használd a zöld játékosablát, a hozzá tartozó egységeket és egy hozzá tartozó uralkodót. A lenti ábra szerint állítsd össze a térképet. Tedd a zöld I. palotát, a narancs I. palotát és a narancs katonai egységeket a térképre a képen látható módon. Majd a megszokottak szerint folytasd az előkészületeket (lásd 6. oldal).



Az egyszemélyes változat a megszokott szabályokat használja, azzal a kivétellel, hogy az ellenséges egységek nem támadnak. Amikor megtámadod őket, megvédik magukat, az összeadott harci erejükkel és csatakártyákkal (1 kártya minden, az adott mezőn tartózkodó narancs katonai egység után). A csatakártyáikat a játékos ugyanúgy húzza, fedi fel és használja, ahogy az a 18. oldalon látható.

Tipp: jegyezd fel a lejátszott fordulókat egy darab papírra vagy használj egy 20 oldalú dobókockát.

RIO DE JANEIRO, 1567



Csata esélye: XXXX

A Guanabara öböl Rio de Janeiróban volt az egyik csata helyszíne, amit az Újvilág feletti irányításért vívtak. Ahhoz, hogy egy egységgel vízlapkára* lépjetek vagy lelépjetek arról, el kell költenetek egy szabad mozgást vagy a *Renoválás* akcióhely további mozgását kell használnotok.



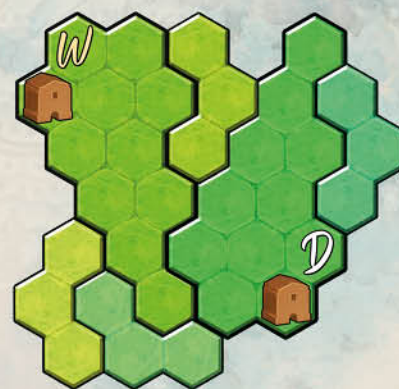
*Helyezzétek el a vízlapkákat az ábra kék mezői alapján.



CISPLATINE



Csata esélye: XXXX



AZ AMAZONAS



Csata esélye: ✂✂



Ezen a térképen a hatalmas Amazonas folyó választja el a birodalmakat. Ahhoz, hogy egy egységgel vízlapkára* lépjetez vagy lelépjetez arról, el kell költenetez egy szabad mozgástez vagy a *Renoválás* akcióhelytez további mozgástez kell használnotek.



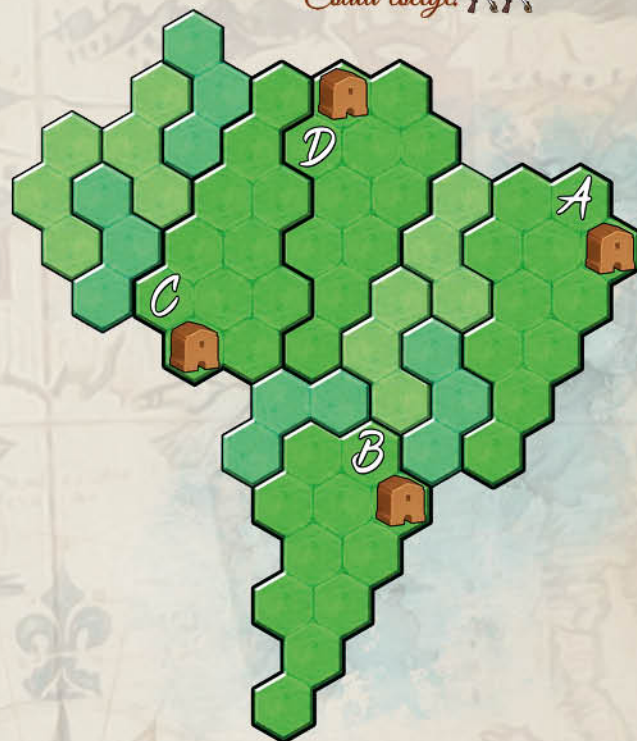
*Helyezzétez el a vízlapkátez az ábra kék mezőtez alapján.



PLATINE HÁBORÚ



Csata esélye: ✂✂



BRAZIL BIRODALOM, 1567



Csata esélye: ✂✂



Egy egész óceán áll a négy birodalom közé. Ahhoz, hogy egy egységgel vízlapkára* lépjetez vagy lelépjetez arról, el kell költenetez egy szabad mozgástez vagy a *Renoválás* akcióhelytez további mozgástez kell használnotek.



*Helyezzétez el a vízlapkátez az ábra kék mezőtez alapján.

ÁT AZ ATLANTI-ÓCEÁNON



Csata esélye: ✂✂



SAO FRANCISCO



Csata esélye: X



A nagy Sao Francisco folyó választja ketté a térképet, pont közepén. Ahhoz, hogy egy egységgel vízlapkára* lépjetelek vagy lelépjetelek arról, el kell költenetek egy szabad mozgást vagy a Renoválás akcióhely további mozgását kell használnotok.



*Helyezzétek el a vízlapkákat az ábra kék mezői alapján.

A TORDESILLASI BÉKE



Csata esélye: XX



Terra Brasilis nem elég nagy mindhármótoknak. Ahhoz, hogy egy egységgel vízlapkára* lépjetelek vagy lelépjetelek arról, el kell költenetek egy szabad mozgást vagy a Renoválás akcióhely további mozgását kell használnotok.



Nézz körüli közösségi oldalainkon további történelmi térképekért:
@meeplebr @brazilmundus



www.mundusjogos.com.br



Meeple Br – Rua Manoel Pires de Moraes
Pedroso, 18, Jardim Brasil, Embu Guaçu/SP
– CEP 06.900-000 – Brasil
www.meeplebr.com



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu
info@gemker.hu