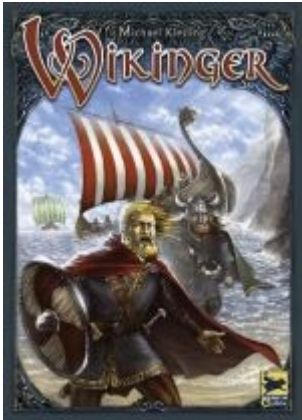


# Vikingek



Tervezte: Michael Kiesling

Kiadja: Hans im Glück Verlags-GmbH

Birnauer Str. 15, 80809 München

[info@hans-im-glueck.de](mailto:info@hans-im-glueck.de)

<http://www.hans-im-glueck.de/>

2-4 játékos részére,  
10 éves kortól,  
játékidő kb. 60 perc

*A játékosok egy-egy viking nemzetség vezetői, akik a szárazföldről a tengerre, egyik szigetről a másikra vezetik népüket, letelepítik a nemeseket és a kézműveseket, harcosaikkal visszaverik a fosztogató hajókat, dicsőséget és aranyat gyűjtenek. Hat forduló után derül ki, melyik nemzetség a legsikeresebb.*

## Tartalom



játéktábla, forgókerékkel



8 játékoskocka (2-2 fehér, narancsszín, világos- és sötétbarna)



4 szárazföld



45 arany (20 egyaranyas, 15 ötaranyas, 10 tízaranyas)



kezdőjátékos-jelző



zsák (a bábuhoz)



4 összefoglalólap



78 bábu (13 minden színben: halász, aranyműves, felderítő, nemes, harcos, csónakos)



76 lapka (62 szigetlapka és 14 hajólapka), ebből 4 eltérő hátoldalú kezdőlapka



kezdőlapka



25 különleges lapka a haladó játékhoz (eltérő hátoldalukról könnyen felismerhetők)

szabályfüzet

külön lapon a haladó szabályok

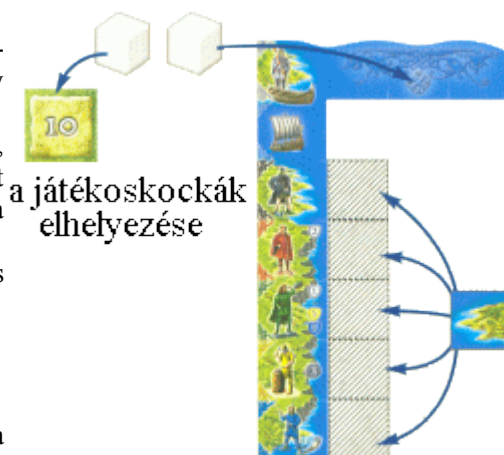
## Előkészületek

**Minden játékos kap:**

- **egy szárazföldet**
- **2 játékoskockát:** ezek egyike pontjelzőként a pontsáv 10-es mezőjére kerül, a másik a szárazföld felső részére, hogy lehessen tudni, ki melyik színnel van
- **1 kezdőlapkát:** amikor először szerez a játékos egy lapkát, és azt lerakja, azzal együtt ezt is lerakja, még hozzá az öt alsó sor valamelyikébe (négyenél kevesebb játékos esetén a felesleges kezdőlapkák visszakerülnek a dobozba)
- két játékos esetén **30**, három játékos esetén **25**, négy játékos esetén **20 aranyat**
- egy **összefoglalólapot**

**Ezután:**

- A **játéktáblát**, a hozzáerősített **forgókerékkel**, a játéktábla közepére kell tenni.
- A **72 lapkát** jól meg kell keverni, és **6 oszlopot** kell alkotni, mindben **12 képpel** lefelé lévő lapkával. Az oszlopokat a játéktábla felső részén látható hat mezőre kell tenni.



e helyek valamelyikére rakható majd a kezdőlapka



- A megmaradt aranyakat a játéktábla mellé kell tenni.
- Mind a **78 bábut** a zsákba kell tenni, majd a zsákot jól összerázni.
- A legfiatalabb játékos megkapja a kezdőjátékos jelzőjét.

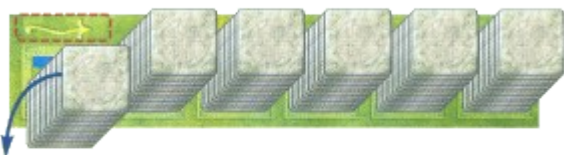
Az első játék előtt a forgókereket a kép szerint a játéktáblához kell erősíteni.



## A játék menete

A játék **6 fordulóból** áll, minden fordulóban egy oszlop lapkái kerülnek a játékba.

Az oszlopokat balról jobbra haladva kell elvenni.



Minden forduló elején létre kell hozni az **ajánlatot**. Az ajánlatot 12 lapka és 12 bábu alkotja. Az ajánlatot a kezdőjátékos hozza létre olyanformán, hogy elveszi a nyílhoz legközelebbi oszlopot, és a lapkákat képpel felfelé egyesével kirakja a forgókerek körütti mezőkre.

*A nyílhoz legközelebbi oszlop lapkái kerülnek a forgókerekhez.*

A lapkák kirakásánál az alábbiak szerint kell eljárnia:

- Az elsőként felfedett **szigetlapka** a 0-áshoz kerül, a továbbiak pedig mindig az óramutató járása szerint innét az első üres mezőre (az 1-eshez, a 2-eshez, a 3-ashoz, stb.).
- Az elsőként felfedett **hajólapka** a 11-eshez kerül, a továbbiak pedig mindig az óramutató járásával ellentétesen innét az első üres mezőre (a 10-eshez, a 9-eshez, a 8-ashoz, stb.).

Ezután a kezdőjátékos a zsákból kihúzza 12 bábut, és ezeket színük szerint csoportosítja. Minden számhoz (és ilyenformán lapkához) lerak egy bábut, még hozzá úgy, hogy először egy szín összes bábuját rakja le, majd a következő szín összes bábuját, és így tovább. A színsorrend: **kék (halász)**, **arany szín (aranyműves)**, **zöld (felderítő)**, **vörös (nemes)**, **fekete (harcos)**, **szürke (csónakos)**. Természetesen kihagyja azokat a színeket, amelyekből egy bábut sem húzott a zsákból.



*A bábuk lerakásának színsorrendje.*



*Példa az ajánlatra (felderítőt nem sikerült húzni).*

Ezután a játékosok sorban, az óramutató járása szerint elvesznek egy-egy **kombinációt** (egy lapkát és egy bábut), és azt lerakják magukhoz. Miután mind a 12 kombinációt elvették, a forduló véget is ér, és értékelésre kerül sor.

- Az 1., 3. és 5. forduló után kis értékelésre kerül sor.
- A 2., 4. és 6. forduló után nagy értékelésre kerül sor.
- A 6. forduló után még a végső értékelésre is sor kerül.



### Kombináció (lapka és bábu) elvétele

Először a kezdőjátékosnak, majd sorban a többieknek el **kell** venniük egy kombinációt. A soron lévő játékos választ egy kombinációt, megfizeti annak árát, ami a forgókeréken látható. Ezután elveszi a lapkát és a bábut, és ezeket lerakja magához. Utána bal oldali szomszédja következik, és tart ez mindaddig, amíg el nem veszik mind a 12 kombinációt (eszerint négy játékos esetén egy fordulóban mindenkire háromszor kerül sor, mindenkinek 3 kombinációt kell elvennie).

- A 0-s mellől csak akkor vehető el a kombináció, ha már nincs még egy ugyanilyen színű bábu a forgókeréknél.  
*A fenti példát alapul véve a kezdőjátékos elveheti az 1-esnél vagy a 2-esnél lévő halászt, de a 0-snál lévő nem.*
- Egyébként viszont bármelyik kombináció elvehető.  
*Például a kezdőjátékos elveheti a 8-asnál lévő harcost.*
- Ha valakinek nincs elég pénze a legolcsóbb kombináció megvásárlására, akkor a 0-snál lévő kombinációt kell elvennie; ez a szabály felülírja a fentebbi szabályt.
- A soron lévő játékos bármikor „becserélhet” pontot aranyra, 1 pontért 1 aranyat kapva. Ilyenkor visszafelé mozog a pontsávon játékoskövével. 0 alá azonban senkinek nem csökkenhetnek a pontjai. Nincs hitel, sem aranyra, sem pontra. Ugyanakkor nem kötelező pontokat aranyra cserélni, tehát ha valakinek nincs elég aranya, akkor vagy elveszi a 0-s kombinációt, vagy cserével szerez aranyat, de nincs rákényszerítve ez utóbbira.

Ha valaki elveszi a 0-s mellől a kombinációt, akkor a forgókereket addig kell forgatni az óramutató járása szerint, amíg a 0-s mezőnél nem lesz megint kombináció – ilyesformán a megmaradt kombinációk olcsóbbak lesznek.



*Példa a forgókerék forgatására: A soron lévő játékos elveszi az utolsó halászt, így a 0-s mellett már nincs kombináció. A forgókereket addig forgatják, hogy a 0-s mellett újra legyen kombináció.*

### Az elvett lapka és bábu lerakása

Mindenki saját szárazföldjére-szárazföldjéhez rak le. A szárazföld sorokból áll (hajók, **harcosok**, **nemesek**, **felderítők**, **aranyművesek**, **halászok**), és egy sornál sincs korlátozva, hány lapka lehet ott.

**A lapkák lerakása:** A soron lévő játékos mindig egy kombinációt vesz el, és a lapkát azonnal le kell raknia.



Ha az egy **hajólapka**, azt az **első** sorba kell leraknia, méghozzá úgy, hogy az első három hajót az első három oszlopba kell leraknia, tetszőleges sorrendben. A további hajókat úgy kell lerakni, hogy mindig érintkezzenek egy már lerakott hajóval.



Ha az egy **szigetlapka**, azt az alsó öt sor valamelyikébe kell lerakni

	a hajók sora				
	a harcosok sora				
	a nemesek sora				
	a felderítők sora				
	az aranyművesek sora				
	a halászok sora				

az alábbiak szerint:

- A szigetlapkát úgy kell lerakni, hogy **legalább egy oldalával** érintkezzen vagy a szárazfölddel, vagy egy már lerakott másik szigetlapkával.



*Jelen pillanatban hajólapka a pöttyözött, szigetlapka a harántsávozott helyekre rakható.*

- A szigetlapkák nem forgathatóak el (tehát például sziget bal széléből nem csinálható sziget jobb széle).



*A szigetlapka nem forgatható el.*

- Tengeroldal mellé csak tengeroldal, szigetoldal mellé csak szigetoldal rakható.



*A szigetoldal mellé nem rakható tengeroldal.*

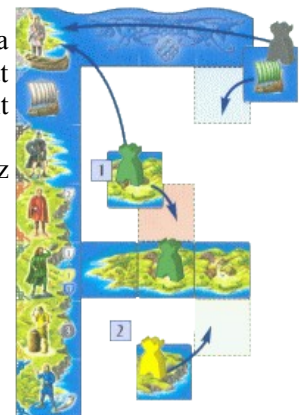
- Ha a szigetlapka nem rakható le sehová, akkor kikerül a játékból, és a bábu mindenképp a szárazföldre, a **csónakos**hoz kerül.



**Megjegyzés:** Első lapkájával (legyen az hajó- vagy szigetlapka) együtt a játékosnak le kell raknia kezdőlapkáját is.

### A bábu lerakása:

- Ha a szigetlapka a **bábu sorába** kerül, a bábút a szigetlapkára kell tenni. A szigetlapkára lerakott bábu a játék végéig ott is marad. Mindazonáltal ez nem kötelező, tehát a játékos dönthet úgy, hogy a bábút inkább a szárazföldre, a **csónakos**hoz rakja.
- Ha a szigetlapka **nem a bábu sorába** kerül, a bábút a szárazföldre, a **csónakos**hoz kell tenni. Nem kötelező a bábu sorába lerakni a szigetlapkát csak azért, hogy a szigetlapkára kerülhessen a bábu. A **csónakos**hoz került bábuk utóbb, nagy értékelésnél még szigetlapkákra kerülhetnek.
- Hajólapkával együtt elvett bábu mindenképp a szárazföldre, a **csónakos**hoz kerül.
- A lapkával elvett **csónakos** mindenképp a szárazföldre, a **csónakos**hoz kerül.
- Egy szigetlapkán legfeljebb egy bábu lehet.
- Bábu szigetlapkán csak a saját sorában lehet.
- Sem elvett lapka, sem bábu nem adható át másik játékosnak.
- A szárazföldön bármennyi bábu lehet.



*1. példa: A szigetlapka a **nemesek** sorába kerül, ezért a **felderítőt** a szárazföldre kell tenni.*

2. példa: A szigetlapka az **aranyművesek** sorába kerül, ez a bábu lerakható a szigetlapkára.

### Az értékelések

Miután a forgókeréktől elvették az utolsó kombinációt, értékelésre kerül sor - vagy kicsire, vagy nagyra. Értékelésnél a szigetlapkákon álló bábuk után pontokat és aranyakat lehet szerezni. Az nem számít, hogy elkészültek-e a szigetek.



Az utolsó látható szimbólum jelzi, hogy milyen értékelésre kerül sor a forduló végén.



#### Kis értékelés

Az 1., a 3. és az 5. forduló végén kis értékelésre kerül sor. Ekkor mindenki annyiszor **3 aranyat** kap, ahány **aranyművese** van szigetlapkán. Azonban (miként a nagy értékelésnél) nem jár arany azon **aranyműves** után, akit hajó fenyeget.



#### Nagy értékelés

A 2., a 4. és a 6. forduló végén nagy értékelésre kerül sor. Ekkor először a kezdőjátékos, majd sorra, az óramutató járása szerint a többiek végrehajtják a cselekedeteket és összeszámlálják pontjaikat. Mindenki annyi mezőt lép a pontsávon játékosjelzőjével, ahány pontot szerzett.

**1.) Csónakosok:** A nagy értékelés mindig úgy kezdődik, hogy a csónakosok a szárazföldről a szigetekre vihetnek bábukat. **1 csónakos** vagy **egy színből az összes bábut**, vagy **minden színből egy bábut** visz ki a szigetekre. A szabályok érvényben maradnak (egy szigetlapkán csak egy bábu lehet, bábu csak a saját sorában lehet, stb.). Egy nagy értékelés során bárhány csónakos elindulhat. Csak a szárazföldről vihetnek a szigetekre bábukat, a már szigetekken lévő bábuk nem mozoghatnak. Minden csónakos, aki legalább egy bábuval kivez a szigetekhez, kikerül a játékból.



A harmadik nagy értékelés során (a 6. forduló végén) a csónakosoknak ki **kell** evezniük a szigetekhez a bábukkal.



**Példa a csónakosra:** Ha ezek a bábuk vannak a szárazföldön, az egy csónakos az alábbi bábukombinációkkal evezhet ki a szigetekhez:

- 3 halász
- 1 aranyműves
- 2 felderítő
- 1-1 halász, aranyműves és felderítő

**2.) Hajók:** A hajó fenyegeti az alatta lévő bábukat. A hajó vitorlájának színe határozza meg, hogy mely sorokig lefelé fenyegeti a hajó az alatta lévő bábukat. Nem jár győzelmi pont vagy arany azért a bábuért, amelyet hajó fenyeget. Az elkülönítés okán célszerű a fenyegetett bábukat lefektetni.



A zöld vitorlás hajó egész a felderítők soráig fenyegeti az alatta lévő bábukat.

A **harcos** kifosztja a felette lévő

hajót.



**3.) Harcosok:** Ha egy szigeten lévő **harcos** egy hajó alatt van, akkor megvédi az alatta lévő bábukat, valamint ki is fosztja a hajót. A játékos annyi aranyat vagy győzelmi pontot kap, amennyi a hajólapkán látható.



**4.) Nemesek:** Minden szigeten lévő **nemes** után **2 győzelmi pont** jár, amennyiben a **nemest** nem fenyegeti hajó.



**5.) Felderítők:** Minden szigeten lévő **felderítő** után **1 győzelmi pont** jár. Ha van alatta **aranyműves**, még **1 győzelmi pont** jár érte, és szintúgy plusz **1 győzelmi pont** jár akkor, ha van alatta **halász**. Nem jár pont a **felderítőért**, ha hajó fenyegeti, és ilyenkor az alatta lévő **halászáért** és **aranyművesért** sem jár pont.



**6.) Aranyművesek:** Minden szigeten lévő **aranyműves** után **3 arany** jár, amennyiben az **aranyművest** nem fenyegeti hajó.



**7.) Halászok:** A **halászoknak** majd a **végző értékelésnél** lesz szerepük; a nagy értékelésnél csak a **felderítő**kkal összefüggésben jár értük pont.



**Példa a nagy értékelésre:**

3 győzelmi pont a kifosztott hajóért.  
3 arany a kifosztott hajóért.  
A nemest hajó fenyegeti, ezért nem jár érte győzelmi pont.  
2 győzelmi pont a nemesért.  
1 győzelmi pont a felderítőért.  
A felderítőért nem jár győzelmi pont, miként az alatta lévő aranyművesért és halászáért sem, a hajó fenyegetése miatt.  
1 győzelmi pont a felderítőért, és még egy az alatta lévő aranyművesért.  
3 arany az aranyművesért.  
3 arany az aranyművesért.  
A halászáért a nagy értékelésnél nem jár semmi.

A játékos összesen **8 győzelmi pontot** és **9 aranyat** kap. Ugyanezért kis értékelésnél **6 aranyat** kapna.

## A következő forduló

Az értékelés befejezése után a kezdőjátékos átadja jelzőjét bal oldali szomszédjának. Az új kezdőjátékos kirakja a forgókerékhez az új ajánlatot, majd elkezdí a fordulót.



## A játék vége

### Végső értékelés

A 6. ajánlat elvétele és az utolsó nagy értékelés után kerül sor a végső értékelésre, az alábbiak szerint:

- **Hajók:** Minden olyan hajó után, amely ellen **nem küzd harc**os, a játékos annyi aranyat vagy győzelmi pontot veszít, amennyi a hajó lapkáján látható. Akinek nincs elég pénze, annak a maradékot győzelmi pontok beváltásával kell megfizetnie.



*Példa: 5 aranyba kerül a végső értékelésnél az, ha nem verik vissza a zöld hajót, a kékénél ugyanez 3 győzelmi pontba.*

- **Arany:** Minden **5 aranyért 1 győzelmi pont** jár. A be nem váltható aranyakat a játékosok megtartják.
- **Csónakosok:** **10 győzelmi pontot** kap az a játékos, akinek a **legtöbb** munkátlan csónakos van. (Nem szabad elfeledni, hogy a 6. fordulót lezáró nagy értékelésnél minden kivihető bábut ki kell vinni a szigetekre.) Egyenlőségénél minden érintett megkapja a 10 pontot.
- **Befejezett szigetek:** A játékos, aki előtt a **legtöbb** befejezett sziget van, **7 győzelmi pontot** kap. Egy sziget akkor számít befejezettnek, ha jobb és bal széle is van. (A két szél között bárhány szigetlapka lehet, de természetesen nem lehet lyuk.) Egyenlőségénél minden érintett megkapja a 7 pontot.



*Példa: 3 befejezett sziget.*

- **Leghosszabb sziget:** A játékos, aki előtt a **leghosszabb** befejezett sziget van, **5 győzelmi pontot** kap. Itt számít, hogy hány szigetlapka van a sziget két széle között. Egyenlőségénél minden érintett megkapja az 5 pontot.



*Példa: 6 lapka alkotta sziget.*

- **Élelmezés:** Minden játékos összeszámolja, hogy összesen hány bábuja van (a szigetekre és a szárazföldön együtt - a csónakosok is számítanak). Minden szigeten lévő, hajótól nem fenyegetett **halász** 5 bábut tud élelmezni.

Ha valaki **több** bábut tudna ellátni, mint ahány bábuja van, minden "felesleges" adagért **2 győzelmi pontot** kap.

Ha valaki **kevesebb** bábut tud élelmezni, mint ahány bábuja van, minden ellátatlan bábujaért **veszít 1 győzelmi pontot**.

A szárazföldön lévő a hajótól fenyegetett **halász** nem tud senkit sem élelmezni, azonban számára is ellátást kell biztosítani.

*Példa: Egy játékosnak 23 bábuja van, és 5 halásza dolgozik kinn a szigetekre. A játékos 25 bábut tudna ellátni, ezért kap 4 győzelmi pontot.*

*Egy másik játékosnak szintúgy 23 bábuja van, azonban csak 3 halásza dolgozik. Minthogy 8 bábuját nem tudja élelmezni, veszít 8 győzelmi pontot.*

## A játék vége

A végső értékelést követően meg kell nézni, kinek van a legtöbb győzelmi pontja: ő győzött. Egyenlőség esetén az számít, hogy az érintettek közül kinek van több aranya. Ha ez is egyenlő, mind győztesek.

## Taktikai tanácsok

Az **arany** nagyon szűkös; mindig ügyelj rá, hogy legyen elegendő aranyad a következő fordulóra. Épp ezért nagyon fontosak az **aranyművesek**: a szigetekre kirakottak folyamatos bevételt jelentenek.



A **forgókerék** drága kombinációi gyorsan olcsóbbakká válnak, így gyakorta érdemes kivárnod a vásárlással.

Ugyanakkor a tökéletes kombinációkat azonnal el kell vened, mielőtt valaki más megvásárolná.

Csak akkor szabad **arany helyett győzelmi pontból** vásárolnod, ha az bizonyosan kifizetődik.

**Harcost** akkor is érdemes elvened és leraknod, ha még nincs hajód; könnyen lehet, hogy előbb-utóbb kénytelen leszel elvenni egy hajót.



Az első elvett **hajót** alkalmasint a harmadik oszlopba tegyed, míg az elvett szigetlapkákat igyekezz az első két oszlopba letenni, így kevesebb bábudat fogják fenyegetni.

Ne feledd, hogy csak minden második fordulóban (a nagy értékeléseknél) viheted ki a szárazföldön lévő bábuidat a **csónakosok** segítségével a szigetekre.

Igyekezz folyamatosan ügyelni arra, hogy élelmezni tudd vikingjeidet. Habár csak a végső értékelésnél kell számolnod a **halászokkal**, azonban könnyen elveszítheted miattuk a játékot.

Ne feledd, az utolsó nagy értékelés után még sor kerül a végső értékelésre, és készülj fel mindkettőre.



## Haladó szabályok

*Ha már megismerkedtetek a játékkal, akkor áttérhetek a haladó játéokra; itt jóval több taktikai lehetőségek lesz.*

A haladó játék szabályai egyrészt a **bábuknak a forgókerékhez rakásában**, másrészt a **csónakosokra** vonatkozó szabályokban különböznek. Végül ott vannak még a **különleges lapkák** is. Egyebekben a szabályok nem változnak.

### Az ajánlat és a licit

A kezdőjátékos a forduló legelején **13 báb**ut húz a zsákból, és ezeket szín szerint szétválogatja. Ezután licit kezdődik a kezdőjátékos szerepéért.

Csak arannyal lehet licitálni, de akinek nincs pénze, az győzelmi pontjait aranyakra válthatja, 1 pontért 1 aranyat kapva. Elsőként az eddigi kezdőjátékos licitál (akár 0 arannyal). Ezután sorban, az óramutató járása szerint következnek a többiek. Aki nem tudja vagy nem akarja felüllicitálni az előző licitet, az passzol, és így kiszáll az aukcióból. Csak az aukció győztesének kell licitjét befizetnie. Ha senki sem licitál, akkor az eddigi kezdőjátékos marad a kezdőjátékos.

Innentől a licit győztese a kezdőjátékos, meg is kapja a kezdőjátékos jelzőjét. Ezután kiválaszt **egy**et a 13 bábu közül, és azt visszarakja a dobozba – ez a bábu kikerül a játékból. A maradék 12 bábút fogja kirakni a forgókerékhez.

Először is a szabályok szerint kirakja a forgókerékhez a **12 lapkát**. Ezután választ egy **színt**, és e szín **összes** bábuját kirakja a forgókerékhez: az első bábu a 11-eshez kerül, a többi pedig az mellé, az óramutató járásával ellentétesen. Ezután bal oldali szomszédja választ egy színt, és annak összes bábuját kirakja a legmagasabb értékű, még szabad helyekre. Ezt addig folytatják, amíg az összes bábút el nem helyezik.

*A játékos egy **csónakos**-t visszarak a dobozba, majd kirakja a forgókerékhez a 12 lapkát. Ezután az **aranyműveseket** választja, kirakva azokat a 11-eshez és a 10-eshez. Utána a következő játékos a **halászok** mellett dönt, kirakva azokat a 9-estől a 6-osig. Ezt addig folytatják, amíg az összes bábút el nem helyezik.*

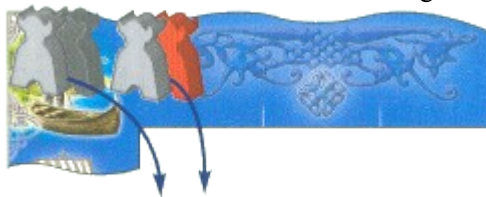
Ilyesformán létre is jött az ajánlat; a kombinációkat az alapjátéknál leírtak szerint veszik el a játékosok.

**Megjegyzés:** Úgy is lehet játszani, hogy a játékosok nem licitálnak, de a bábukat a fentebb leírtak szerint helyezik a forgókerékhez.



### A csónakosok

Nagy értékelésnél minden csónakos csak **1 bábut** tud a szárazföldről szigetre kivinni.



*A két csónakos két bábut tud kivinni.*

### A különleges lapkák

A 25 különleges lapkát jól meg kell keverni, és két oszlopot kell belőlük csinálni. A két oszlop a játéktábla közepére, a két erre szolgáló mezőre kerül, képpel lefelé. A kezdőjátékos az 1. forduló elején felcsap négy különleges lapkát, és ezeket kirakja az erre szolgáló négy mezőre.



A játékos, aki elveszi az éppen legdrágább kombinációt, még a felcsapott különleges lapkák közül is elvehet egyet. Az elvett különleges lapkát annak fajtája szerint vagy szárazföldje fölé vagy mellett kell elhelyezni. A 0 mellől elvett kombinációval sosem szerezhető különleges lapka.



*Ha a játékos ezt a hajót és **harcost** veszi el, elvehet egyet a különleges lapkák közül.*

Egy forduló során legfeljebb négy különleges lapka vehető el; az üressé vált mezőkre a következő forduló elején kell új lapkákat felcsapni. A különleges lapkákon látható embereket nem kell a végső értékelés során élelmezni.

darab	lapka	értékelés	képesség
1		azonnal	A játékos kap 5 aranyat; ezután a lapka kikerül a játékból.
2		kis és nagy értékelés	A lapkát a szárazföld bal oldalára, az <b>aranyművesek</b> sorához kell tenni. A játékos minden szigeten lévő, hajótól nem fenyegetett <b>aranyműves</b> éért <b>plusz 1 aranyat</b> kap.
1		kis és nagy értékelés	A lapkát a szárazföld bal oldalára, az <b>aranyművesek</b> sorához kell tenni. A játékos minden szigeten lévő, hajótól nem fenyegetett <b>aranyműves</b> éért <b>plusz 2 aranyat</b> kap.
6		nagy értékelés	Egy <b>csónakos egy színből az összes bábut</b> , vagy <b>minden színből egy bábut</b> visz ki szigetre (mint az alapjátékban). Használat után mind ez a <b>csónakos</b> , mind a lapka kikerül a játékból.
3		nagy értékelés	A lapkát a szárazföld bal oldalára, az <b>nemesek</b> sorához kell tenni. A játékos minden szigeten lévő, hajótól nem fenyegetett <b>nemes</b> éért <b>plusz 1 győzelmi pontot</b> kap.

1		nagy értékelés
1		nagy értékelés
4		végső értékelés
1		végső értékelés
1		végső értékelés
4	   	végső értékelés

A lapkát a szárazföld bal oldalára, az **felderítők** sorához kell tenni. A játékos minden szigeten lévő, hajótól nem fenyegetett **felderítő**jéért **plusz 1 győzelmi pontot** kap.

A lapkát a szárazföld bal oldalára, az **halászok** sorához kell tenni. A játékos minden szigeten lévő, hajótól nem fenyegetett **halász**áért **1 győzelmi pontot** kap.

A lapkát a szárazföld bal oldalára, a **csónakosok** sorához kell tenni. Nem használható bábuk szigetre kiszállítására. Amikor azt kell megállapítani, kinek van a legtöbb **csónakosa**, ez a lapka **1 csónakosnak** számít.

A lapkát a szárazföld bal oldalára, az **halászok** sorához kell tenni. A játékos a végső értékelésnél minden "felesleges" adagért **2** helyett **3 győzelmi pontot** kap. Minden ellátatlan bábuért továbbra is **1 győzelmi pontot** veszít.

A lapkát a szárazföld fölé kell letenni. A végső értékelésnél a játékos nem minden **5**, hanem **minden 3 aranyáért kap 1 győzelmi pontot**.

A játékos azonnal kicseréli egy ugyanilyen épületes szigetlapkáját az elvesztett különleges lapkára. Ha nincs ilyen, a különleges lapkát félreteszi; amint elvesz egy megfelelő lapkát a forgókeréktől, azt azonnal kicseréli a különleges lapkára.

A játékos a végső értékelésnél **annyi győzelmi pontot** kap, **ahány bábu** van a különleges **lapkán**, illetve annak **közvetlen szomszédságában**: alatta, fölötte, mellette, sréhen (tehát legfeljebb **9 győzelmi pont** szereshető a lapkával) – de csak akkor, ha a különleges lapkát nem fenyegeti hajó.

*Thaur*  
2007.04.09.

A fordítás során igyekeztem a lehető legnagyobb gondossággal eljárni, ám korántsem lehetetlen, hogy a fordítás hibát, hibákat tartalmaz. Ha ilyenekkel találkozol, kérek, írd meg nekem az alábbi címre: [thaur@freemail.hu](mailto:thaur@freemail.hu). Köszönöm!