

Főinkvizítor és kolóniák

Wolfgang Kramer és Richard Ulrich

2-5 játékos részére



A **Főinkvizítor és kolóniák** az **El Grande** kiegészítője, csak azzal együtt játszható.

Az alábbi kivételektől eltekintve az alapjáték szabályai mind érvényesek.

Ez a kiegészítő játszható a másik *El Grande*-kiegészítővel, a **Cselszövő és királlyal** együtt.

Tartozékok

4 régiólap:

- Amerika
- Mediterráneum
- Franciaország
- karavella

2 limitlap (egy 6- és egy 10-mezős)

1 fekete főinkvizítor-bábu, valamint 4 fekete fakocka (lovag)

30 fakocka (minden játékoszínben 5 lovag)

11 árulapka (4-es érték) és 5 aranylapka (6-os érték)

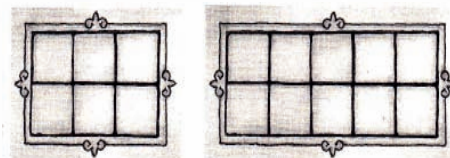
a főinkvizítor kártyája (ez alkotja majd a 6. akciopaklit)

11 új akciókártya (ezek alkotják majd a 7. akciopaklit)

Előkészületek

- A négy új régió lapját a játéktábla mellé rakjuk.
- A főinkvizítor lovagjai: Miután felcsaptuk a király régiójának kártyáját és kiosztottuk a játékosoknak a régióikat, csapjunk még fel 2 régiókártyát, és ezek régióira rakjuk le a főinkvizítor 2-2 lovagját.

- Csapjunk fel még egy régiókártyát, ez mutatja meg, melyik régióra kell leraknunk a limitlapot. 2-3 játékosnál a 6-mezős limitlapot használjuk, 4-5 játékosnál viszont a 10-mezős limitlapot. A limitlapot a játék során a 7. akciopakli kártyáival mozgathatjuk majd. A felesleges limitlapot rakjuk vissza a dobozba.



- A főinkvizítor kártyáját rakjuk le a többi akciopakli mellé 6. akciopakliként. Úgy kezeljük, mint a királykártyát, vagyis ezt minden fordulóban választhatjuk majd.



- A 11 új akciókártyát keverjük meg, és képpel lefelé rakjuk le őket 7. akciopakliként.
- Csapjunk fel mind a 7 akciopakli legfelső kártyáját.

- Minden játékos kap saját színében 12 lovat. Mint az alapjátékban, ezek közül 1 itt is a pontozósáv kezdőhelyére kerül, 2 másik pedig a játékos kezdőterületére, grandja mellé; azonban közülük még 2 felkerül a játéktáblára, méghozzá mindenki titkos korongja segítségével választja ki, melyik régióra (természetesen nem választhatjuk azt a régiót, ahol a király van).
- 1 aranylapkát Amerikára kell rakni, 2 árulapkát pedig a Mediterráneumra.
- A főinkvizítor bábuját, a megmaradt arany- és árulapkákat (valamint az alapjáték két pontozó-tábláját) készítsük a játéktábla mellé.

Az új régiók

A régiólapok új régiókat jelentenek; ezeket nagyjából úgy kezeljük, mint a többi régiót. Azonban nem teljesen:

- A kastélyból a lovak nem mehetnek az új régiókra.
- A király nem hagyhatja el a kontinenst, vagyis az új régiók közül csak Franciaországra rakhatjuk, máshová nem.

A régiók kiértékelési sorrendje (vétó miatt számíthat): régió régiók, Franciaország, karavella, Amerika, Mediterráneum. Az új régiók speciális pontjai (alkirály, kapitány) a régió normál értékelésével egyszerre történnek, a kettő közben nem, csak két régió között lehet vétózni.

Az új régiókra vonatkozó további szabályok:

Franciaország

Legfeljebb 3 lovak lehet Franciaországban, ők a kijelölt mezőkre kerülnek.



A nagykövetért 2 pont jár, a követért 1 pont.

Így az a játékos, akinek értékelésnél az első két mezőn lovagja van, 6 pontot kap: 3-at a többségért, 2-t a nagykövetért és 1-et a követért.

Lovagokat a következő esetekben rakhatunk Franciaországra:

- Ha a király Aragóniában vagy Katalóniában tartózkodik (normál felhelyezés).
- A karavelláról, *ha a király nincs éppen Franciaországban* (pluszakció).
- Átrendezéssel, *ha a király nincs éppen Franciaországban* (speciális akció).

Karavella

A hajó a spanyol expedíciós flottát jelképezi és külön régiónak számít.

Lovagok - speciális akciókat leszámítva - nem mehetnek közvetlenül Amerikába vagy a Mediterráneumba, hanem először a karavellára kell kerülniük.

Udvarból akkor rakhatunk lovagokat a karavellára, ha **a király épp egy tengerparti régióban** (Katalónia, Valencia, Granada, Sevilla, Galícia, Baszkföld, Franciaország) **tartózkodik**.

Miután a lovagok felkerültek a hajóra, a következő fordulóban egy plusz akcióként a lovagok a hajóról átrakhatók Amerikára és/vagy a Mediterráneumra és/vagy tetszőleges tengerparti régiókra. Vagyis az egyik fordulóban a lovagok felkerülnek a karavellára, a következőben pedig átke-
rülnek onnét egy vagy több másik régióra.



Amikor egy lovas felkerül a hajóra, és ott a kapitány mezője üres, rárakható a mezőre. A kapitány is (a fentebb leírt módon) bármikor elhagyhatja a karavellát. Nem szükséges, hogy a kapitánymezőn legyen lovas. Értékelésnél csak a **kapitányért** jár 3 pont. *Ha olyasvalakinek van a legtöbb lovagja a karavellán, akinek itt van a grandja is, megkapja a saját terület bónuszát (2 pont); pontozótábla is felrakható a karavellára, ilyenkor aszerint járnak a pontok - plusz a saját terület bónusza ilyenkor is számíthat. A kapitánnyal nem szabad számolni a lovagok számának összevetésénél, de a kapitányért járó 3 pont mindenképp jár.*

Amerika és a Mediterráneum



A király sosem tartózkodhat ezekben a régiókban.

Lovagok csak a karavella révén juthatnak ide, vagy speciális akciókkal.

A 7. pakli kártyin áru és/vagy arany látható. Minden ilyen szimbólumért rakjuk a megfelelő lapkát a régiókra. **Az arany mindig Amerikára kerül, az áru mindig a Mediterráneumra.** Hogy az arany és az áruk hogy jutnak el spanyol földre, arról a következő oldalon olvashatunk.

Egy lovas rárakható az amerikai alkirály mezőjére; az értékelésnél ez a játékos 5 pontot kap. Az alkirály csak speciális akcióval távolítható el posztjáról - akár másik régióra mozgatva, akár itt hagyva, de már csak "közönséges" lovaként. *Ha épp nincs alkirály, háromféleképpen kerülhet valaki a helyére: átrendezéssel (speciális akció), a karavelláról leszállva (pluszakció), speciális akcióval közvetlenül ide érkezve (l. például a Cselszövő és király kiegészítő 20-as kártyáját).*

Amerika kiértékelésénél (4/0/0) maga az alkirály nem számít, amikor a többséget kell megnézni; csak a "közönséges" lovagok számítanak (arannyal vagy anélkül).



Arany és áru

A 7. pakli kártyái szabják meg, hány arany és áru kerül a játékba.

7. paklis akciókártya választásakor a megfelelő lapkákat mindig fel kell rakni (ez nem számít akciónak, így nem is választás kérdése).



Még vétó esetén is fel kell rakni a lapkákat. Emlékeztetőül: az arany mind Amerikára kerül, az áru pedig mind a Mediterráneumra.

Egy arany, illetve áru lapkája azé a játékosé lesz, aki rárakja a lapkára egy lovagját. Innentől a lovag és a lapka együvé tartozik, ez a lapka már vehető el ettől a játékostól. A játékos csak akkor szabadulhat meg a lapkától, amikor lovagja visszakérül Spanyolországba. Ekkor a játékos **azonnal** annyit léphet a pontozósávon, amennyi a lapka értéke (minden arany 6, minden áru 4 pontot ér).

A játékos, aki a *kártya elvételével* lapkát játékba hoz, arra nyomban rá is rakhatja egy lovagját, ha Amerikában, illetve a Mediterráneumban van lovagja, vagy ha körében oda mozgat egyet (*átrendezéssel, a karavelláról leszállítva, megfelelő speciális akcióval*); egyébként a lapka "gazdátlanul" hever a régió. Utóbb, akin a sor van, és Amerikán, illetve a Mediterráneumon van egy vagy több lovagja, azokkal birtokba vehet egy-egy ottani "gazdátlan" lapkát; ha nincs ott lovagja, de oda mozgat, az is birtokba vehet lapkát. Lapka és lovag összepárosítása nem számít átrendezésnek.

Áru és arany spanyol földre hozása

Legalább négy fordulót igényel, hogy egy gazdátlan lapkát Amerikából vagy a Mediterráneumból Spanyolországba hozzunk:

- 1) Lovag kerül a karavellára (csak ha a király tengerparti régióban tartózkodik).
- 2) A lovag átkerül Amerikára/a Mediterráneumra, és ott rákerül a lapkára (ez pluszakció ahhoz képest, amit az elvett akciókártya lehetővé tesz, vagyis annak két tevékenységéhez - lovagok áthelyezése az udvarból a régiókba, speciális akció végrehajtása - még egy akció járul, a karavelláról levétel).
- 3) A lovag a lapkával együtt visszakérül a karavellára (ez ugyanolyan pluszakció, mint az előző pontnál).
- 4) A lovag a lapkával együtt egy tetszőleges tengerparti spanyol régióra kerül (ez ugyanolyan plus akció, mint az előző két pontnál). *Franciaországra is lerakható lovag, ha ott van hely (üres mező) a számára, azonban a lapka marad a lovagnál; a lapkéért csak akkor jár pont, ha a lovag visszavitte Spanyolországba.*

A lovag a tengerparti régió marad, a lapka visszakérül a készletbe. A játékos megkapja a lapkéért járó 6 (arany) vagy 4 (áru) pontot.

Átrendezéssel gyorsabban is spanyol földre juttatható lapka, mivel kihagyható a hajózás, lovag közvetlenül Amerikára/a Mediterráneumra kerülhet, vagy onnét vissza Spanyolországba. Az átrendezésről a 6. oldalon olvashatunk, *a pluszakciókról pedig a függelékben.*

Az arany- és árulapkákkal kapcsolatos további szabályok

- Az Amerikában és a Mediterráneumban lévő lapkás lovagok számítanak az értékelésnél.
- Lapkás lovag nem lehet kapitány.
- Lapkás lovag nem lehet Amerika alkirálya.
- Lapkás lovag átrendezés során bárhová átrakható, kivéve abba a régióba, ahol a király van, a kastélyba, valamint vissza a tartományba.

A főinkvizítor

Aki a főinkvizítor kártyáját választja, az alábbi akciókat hajthatja vére:

- A játékos saját udvarába rakja a főinkvizítor bábuját.
- Áttehet legfeljebb 3 lovagot *az udvarából a régiókra, a szokott szabályok szerint.*
- Mostantól a főinkvizítor lovagjai hozzá tartoznak, értékelésnél is.
- A főinkvizítor lovagjai közül 2-t szabadon áthelyezhet (persze oda nem, ahol a király van, *ahogy onnét sem*).
- A játékos minden fordulójában, ha a főinkvizítor bábuja az udvarában van, tartományából egy lovagot átrakhat udvarába, vagy az udvarából egy lovagot átrakhat egy régióra (*és nem kizárólag Spanyolországba, ahogy a kártyán olvasható*), a normál lerakási szabályokat betartva. *Ezt már abban a fordulójában is megteheti, amikor kiválasztotta magának a főinkvizítor kártyáját.*



1. példa: A játékos a főinkvizítor kártyáját választotta. Udvarából 3 lovagot átrak a régiókra, majd a főinkvizítor bábuját az udvarába rakja, és utána még 1 lovagot átrak egy régióra.

2. példa: Később ugyanez a játékos a király kártyáját választotta, de csak 4 lovag van az udvarában. Szerencsére a főinkvizítor bábuja még mindig ott van az udvarában. A játékos a főinkvizítor képességével tartományából 1 lovagot udvarába tesz, majd udvarából az 5 lovagot felrakja a régiókra.

A főinkvizítor addig marad egy játékos udvarában, amíg másvalaki nem választja a főinkvizítor kártyáját.

A főinkvizítornak van még egy, a limitlapokhoz kapcsolódó képessége (*l. lentebb*).

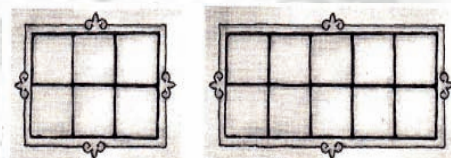
A főinkvizítor lovagjai

A főinkvizítor lovagjaira az alábbi szabályok vonatkoznak:

- Úgy kell kezelni őket, mint a többi lovagot, *de udvarba és tartományba nem rakhatók.*
- Átrendezhetőek, beszórhatóak a kastélyba, rárakhatóak arany- vagy árulapkára.
- Mindig ahhoz a játékoshoz tartoznak, akinek udvarában van éppen a főinkvizítor bábuja. Ha a bábu nincs egyik udvarban sem, a lovagjai egy játékoshoz sem tartoznak; *ilyenkor értékelésnél sem számítanak.*

A limitlapok

Ha egy régión van limitlap, korlátozza, hány lovag számít az ottani értékelésnél - csak azok a lovagok számítanak, akik a limitlapon vannak.



Ha egy régióba lovagok jönnek, és a limitlapon vannak üres mezők, a limitlapra kerülnek. Ha már megtelt a limitlap, a további lovagokat a limitlap **mellé** kell raknunk.

A 7. pakliban van olyan akciókártya, amellyel a limitlapot átrakhatjuk egy tetszőleges (új vagy régi) régióra - kivéve Franciaországra, illetve a király régiójára. A király régiójáról el sem vehető a limitlap. *A lovagok nem mozognak a limitlappal.*

Fontos: Lerakható a limitlap olyan régióra is, ahol **több** lovag van, mint ahány a limitlapra fér. Ilyenkor a limitlapot átrakó játékos dönti el, mely lovagok kerülnek a limitlapra; azonban a limitlapot teljesen fel kell töltenie.

Átrendezés: Átrendezésnél a limitlapról levezethetők a lovagok, hogy más lovagok kerüljenek fel a helyükre. Akár olyankor is megtehető ez, ha csak a limitlapos régiót érinti az átrendezés.

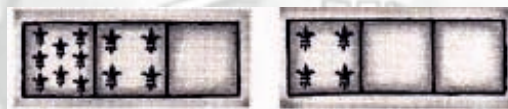
Üres mezők: Ha a játék közben a limitlapon (átrendezés, távozás miatt) üres mezők lesznek, miközben a limitlap mellett vannak lovagok, a limitlapot fel kell tölteni. Hogy mely lovagok kerülnek fel a limitlapra, azt a játékos dönti el, akinél ott van a főinkvizítor bábuja.

Lovagok a kastélyból: Ha a kastélyból érkező lovagok mind nem férnek fel a limitlapra, mindet a limitlap mellé kell leraknunk. Utána az a játékos dönti el, hogy melyek kerülnek fel közülük a limitlapra, akinél ott van a főinkvizítor bábuja. *Ha nincs főinkvizítor, a kastélyból érkezett lovagok mind maradnak a limitlap mellett.*

Arany és árulapok: A limitlapon lévő lovagoknál is lehetnek arany- vagy árulapok, illetve megszereshetnek gazdátlan lapkákat. A limitlap semmiben nem korlátozza a lovagokat, csupán megjelöli azokat a "kiválasztottakat", akik az értékeléseknél számítanak.

Pontozótáblák

Az alapjáték mindkét pontozótáblája lerakható bármelyik új régióra (Franciaország, Amerika, Mediterráneum, karavella).



Átrendezés

Az átrendezés (az 1. és a 7. pakli cselszövőakciói) sokkal fontosabb e kiegészítő használatkor, mint az alapjátékban:

- Lovagokat közvetlen Amerikába vagy a Mediterráneumba juttathatunk, illetve onnét visszahozhatjuk őket anélkül, hogy behajóznánk őket.
- Levehetjük a lovagokat a limitlapról, más lovagokat rakhatunk a helyükre. Ezt akár úgy is megtehetjük, hogy egy régió belül rendezgetjük csak a lovagokat. (Ha levezünk a limitlapról egy lovagot és felrakunk oda egy másikat, az 2 mozgásnak számít.)
- Átrendezéssel leváltható az amerikai alkirály, a hajó kapitánya, a franciaországi követ és nagykövet. (Ugyanúgy működik, mint a limitlapnál.)
- Mozgathatjuk a főinkvizítor lovagjait. Ha ezek kikerülnének a játékból, a főinkvizítor kártyáját választva újra visszahozhatjuk őket.
- *Egy lovag egy forduló során csak egyszer "rendezhető át".*

Értékelés

A három általános értékelésnél az összes új régiót is ki kell értékelnünk. Az akciókártyák hatására történő egyéb értékelesknél is kiértékelhetünk egy vagy több új régiót. A karavella is régiónak számít.

Az "első helyezettes" akciókártya (3. pakli) értékelésénél se az alkirályal, se a kapitánnyal ne számoljunk, amikor azt nézzük meg, hogy az egyes régiókban kinek van a legtöbb lovagja; ellenben a Franciaországban lévő nagykövettel és követtel számolnunk kell.

Az alkirályért akkor járnak a pontok, amikor Amerika kiértékelésére kerül sor, azonban az alkirály maga nem számít a helyezések eldöntésénél.

Cselszövő és király

Ezt a kiegészítőt használhatjuk a **Cselszövő és királlyal** együtt. Az eddig leírt szabályok arra a kiegészítőre is érvényesek, az alábbi kiegészítésekkel:

- A főinkvizítor kártyáját ki tenni az asztalra, mellé fel kell csapni a 7. pakli egy lapját.
- A soron lévő játékos dönthet úgy, hogy a kezéből kijátszott akciókártyája akciója helyett (illetve adott esetben a király- vagy cselszövőkártya akciója helyett) a fenti két akciókártya akciójaj vonatkozik rá.
- Ilyenkor a játékos által kapott caballero-kártya nem számít, a választott akciókártya szabja meg, hogy a játékos hány lovagot rakhat fel udvarából a régiókra.
- Utána a már valaki által választott akciókártyát képpel lefelé kell forgatni - azt már nem választhatja senki ebben a fordulóban.
- Az *akciókártya átforgatása* akciókártya itt most vétókártyaként működik, azzal egy ellenfél speciális akciója akadályozható meg.
- A cselszövőkártyával az új régiókra is átrakhatók lovagok, így könnyen lehet lapkákhoz jutni.

Az új akciókártyák

Amint kiválaszt valaki egy 7. paklis akciókártyát, az azon látható számú arany- és/vagy árulapkákat fel kell raknunk Amerikára/a Mediterráneumra. *A felrakás kötelező, de a játékos körében bármikor végrehajthatja.*



A főinkvizítor kártyája: A főinkvizítor bábuja átkerül a játékos udvarába. A játékos átrakhatja a főinkvizítor 2 lovagját tetszőleges régiókra (*vagy akár a kastélyba*) - persze a királyhoz nem rakhat lovagot és onnét nem is vehet el. Értékelésnél a főinkvizítor lovagjait úgy kell kezelnünk, mintha a játékos saját lovagjai lennének. Amíg a főinkvizítor lovagja egy játékos udvarában van, ő minden fordulójában 1 lovagját a tartományból udvarába, vagy udvarából egy régióra rakhat, a normál felrakási szabályok betartásával.



Limitlap áthelyezése: A limitlapot a játékos átrakja egy másik régióra. Erről részletesebben a limitlapoknál olvashatunk.



Összeesküvés: A játékos a többiek grandjait beszorja a kastélyba. A kastély kiértékelésénél az a játékos, akinek ott a legtöbb lovagja van, megkapja a saját területért járó bónuszt (2 pont). Amikor lovagok a kastélyból a titkos korongok által kiválasztott régiókra kerülnek, a grandok is lovagjaikkal tartanak. *A grandok nem szabadíthatók ki speciális akciókkal (pl. a 4. pakli grandjával), csak általános értékeléssel szabadulnak ki.*



Transzport: A játékos 3 lovagját tetszőlegesen átrendezi. Mivel a kártya egyben 1 arany- és 2 árulapkát is játékba hoz, a játékos akár azonnal meg is szerezheti ezeket a 3 lovag megfelelő régiókra rakásával.



Duplázás: A játékosnak le kell raknia maga elé ezt a kártyát. A kártya lehetővé teszi, hogy lemásolja egy játékosára éppen végrehajtott speciális akcióját (miután az illető befejezte a körét) - az akció szövegét másolja le, így pl. lehet mássutt értékelni. Csak a speciális akció másolódik le, így pl. 7. paklis kártyánál nem kerülnek fel újabb arany- és/vagy árulapok a régiókra, ahogy a lemásolt lap fejecskéi (felrakható lovagok száma) se számít. A másolás után ezt a kártyát a játékosnak el kell dobnia.

A játékos abban a fordulóban, amikor aktiválja ezt kártyáját, két speciális akciót hajt végre: a fordulóban választott akciókártyája speciális akcióját, valamint a lemásolt speciális akciót.

Ez a képesség nagyon erős, gondoljunk csak arra, hogy a király, a főinkvizítor vagy egy cselszövő-kártya lemásolásával mennyire megerősíthetjük saját helyzetünket, illetve mennyire keresztülhúzhatjuk ellenfeleink számítását.

Saját speciális akció nem másolható le. Csak olyan speciális akció másolható le, amit egy ellenfél végre is hajtott. A duplázást elvevő játékos ebben a fordulóban nem hajt végre speciális akciót - illetve csak akkor, ha már abban a fordulóban le is másolja egy ellenfele speciális akcióját.



Akciókártya átforgatása: A játékos átforgat egy képpel felfelé kirakott akciókártyát - ezt a kártyát ebben a fordulóban már senki se választhatja. A játékos ezt a kártyát akár ebben, akár egy későbbi fordulóban felhasználhatja - *de csak a saját körében*. A felhasználásig a kártyát maga előtt tartja az asztalon. Ezáltal a játékos megakadályozhatja egy számára káros akció végrehajtást.



Különleges értékelés - főinkvizítor: A játékos az udvarába rakja a főinkvizítor bábuját; utána ki kell értékelni az összes olyan régiót, ahol van a főinkvizítornak lovagja. *Ha a kastélyban is van a főinkvizítornak lovagja, a kastélyt is ki kell értékelni. Ez úgy történik, ahogy a Különleges értékelés - értékeljük a kastélyt lapnál történik (torony felmelése -> lovagok összeszámlálása -> pontok kiosztása -> lovagok visszahelyezése a kastélyba).*



Különleges értékelés - új régiók: Ki kell értékelni az összes új régiót (azaz Franciaországot, a karavellát, Amerikát és a Mediterráneumot).



Különleges értékelés - tetszőleges régió: A kártyát egy tetszőleges régióhoz (*kivéve a kastély, illetve a király régiója*) kell rakni. Azt a régiót a következő forduló végén ki kell értékelni - illetve a játék végén, ha a játék előbb befejeződné. Ha a következő forduló után általános értékelésre kerül sor, előbb jön ez a különleges értékelés, csak utána az általános. Ha a kártya a 9. fordulóban lett választva, az értékelésre a játék végén, az utolsó általános értékelés után kerül sor.



Áthelyezés értékelés előtt: Általános értékelésnél a kastély kiürítése után, de Galícia kiértékelése előtt a játékos 2 lovagját átrakhatja bárhová (ezek akár lapkás lovagok is lehetnek). A játékos maga előtt tartja a kártyát, amíg fel nem használja.

Függelék

A játékos minden lovagja, aki a köre kezdetekor a karavellán, Amerikában vagy a Mediterráneumban van, **egy** pluszakcióra jogosult. Pluszakció végrehajtható a választott akciókártya speciális akciója előtt vagy után - közben azonban nem.

A lehetőségek:

- Karavellán lévő lovag, lapka nélkül, átmehet pluszakciójaként:
 - a karavella kapitánymezőjére, amennyiben az üres;
 - bármelyik tengerparti régióra (Franciaországot is beleértve), amennyiben nincs a király az adott régióban;
 - Amerikára az alkirály mezőjére, amennyiben az üres;
 - Amerikára, alkalmasint egy ottani gazdátlan aranylapkára;
 - a Mediterráneumra, alkalmasint egy ottani gazdátlan árulapkára.
- Karavellán lévő lovag, lapkával, átmehet pluszakciójaként:
 - bármelyik tengerparti régióra (Franciaországot is beleértve), amennyiben nincs a király az adott régióban.
- Amerikában lévő lovag, lapka nélkül, átmehet pluszakciójaként:
 - Amerikában maradva az alkirály mezőjére, amennyiben az üres;
 - Amerikában maradva egy gazdátlan aranylapkára;
 - a karavellára.
- Amerikában lévő lovag, lapkával, átmehet pluszakciójaként:
 - a karavellára.
- A Mediterráneumban lévő lovag, lapka nélkül, átmehet pluszakciójaként:
 - a Mediterráneumban maradva egy gazdátlan árulapkára;
 - a karavellára.
- A Mediterráneumban lévő lovag, lapkával, átmehet pluszakciójaként:
 - a karavellára.

Pluszakció sem nem "táblára helyezés", sem nem speciális akció, és vétózni sem lehet.

Ha egy grand speciális akció révén átkerült a karavellára, Amerikára vagy a Mediterráneumra, "megkapja" az ottani lovagok mozgási lehetőségeit, azaz a pluszakció ugyanúgy jár neki, mintha kutya közönséges lovag lenne: a karavelláról átrakható Amerikára vagy a Mediterráneumra, illetve ezen régiókról átrakható a karavellára. A grand nem lehet sem alkirály, sem kapitány, és nem vehet fel arany- vagy árulapkát sem.

Néha nehéz számon tartani, melyik lovagunknak éltünk már a pluszakciójával, melyiknek van még, melyiknek nem is volt. Ezt elkerülhetjük, ha körünk elején a pluszakciókkal rendelkező lovagjainkat elkülönítjük - a karavella vitorláira, Észak-Amerikára, Itáliára/Görögországra rakva őket. Ugyanakkor a pluszakcióval nem rendelkező, illetve azt már felhasznált lovagjainkat a karavella tatjára, Dél-Amerikára, Afrikára rakjuk. Körünk végén a csoportokat (ha még léteznek) vonjuk össze.

© 1997 Hans im Glück Verlags-GmbH

Hans im Glück Verlags, Birnauerstr. 15, 80809 München

Fax: 089/302336 · glueck@cubenet.de · www.toynet.de/hans-im-glueck

