

# 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)**

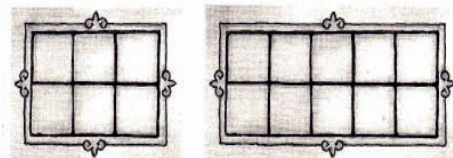
**a főinkvizítor kártyája (ez alkotja majd a 6. akciopaklit)**

**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): régi 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 lovak 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 lovak. 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 lovak 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" lovak 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*).

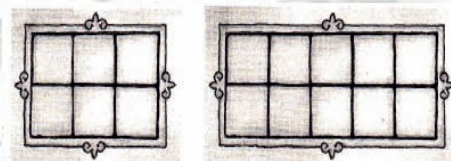
## A főinkvizítor lovagjai

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 régió 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 levezethető a lovagok, hogy más lovagok kerüljenek fel a helyükre. Akár olyankor is megtehető ez, ha csak a limitlapos régiót érinti az átrendezés.

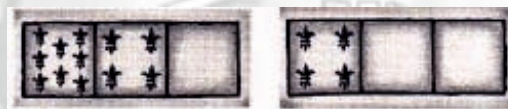
**Üres mezők:** Ha a játék közben a limitlapon (átrendezés, távozás miatt) üres mezők lesznek, miközben a limitlap mellett vannak lovagok, a limitlapot fel kell tölteni. Hogy mely lovagok kerülnek fel a limitlapra, azt a játékos dönti el, akinél ott van a főinkvizítor bábuja.

**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 király**al 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 árulapkákat is játékba hoz, a játékos akár azonnali módon 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 főinkvizítor 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

