

Épületek - Várostartábla, hajózástartábla, győzelmi épületek

Angol név	Magyar név	Típus	Költség	Akcio
General Store	kereskedőház	várostartábla	-	Eladhatsz bármennyi fát (1\$), ételt (1\$) és téglát (2\$). <i>1. munkás:</i> A teljes neked járó összegnél 1\$-ral többet kapsz.
Farm	tanya	várostartábla	-	Kapsz 2 ételt. <i>1. munkás:</i> 2 helyett 3 ételt kapsz.
Town Hall	városháza	várostartábla	-	Megépítesz egy épületet. <i>1. munkás:</i> Az épület költsége 1 fával/étellel/téglával csökken - te döntesz, melyikkel. A költség \$-része nem csökkenhet. 0 alá nem csökkenhet egy áruafajta költsége.
Forest	erdő	várostartábla	-	Kapsz 2 fát. <i>1. munkás:</i> 2 helyett 3 fát kapsz.
Warehouse	lerakat	várostartábla	-	Kapsz 1 téglát. <i>1. munkás:</i> Kapsz még 1 fát/ételt/téglát.
Wheelhouse	a kormánykerék-készítő műhelye	várostartábla, 5 fő	-	Te leszel a következő fordulóban a kezdőjátékos. <i>1. munkás:</i> Kapsz 3\$-t.
Dockyard	hajógyár	hajózástartábla	-	2 fát fizetve készítds fel egy hajódat. <i>1. munkás:</i> 2 helyett csak 1 fát fizess.
City Pier	kikötő	hajózástartábla	-	Indítsd útnak egy felkészített hajódat, megfizetve a kiválasztott mező ételköltségét. <i>1. munkás:</i> 1-gyel kevesebb ételt fizetsz.

Angol név	Magyar név	Típus	Költség	A játék végén
Candleworks	gyertyaöntő	Vkieg, győzelmi	3 fa, 3 téгла	Kapsz 1 győzelmi pontot minden ábráscetlapkád után.
Counting House	irodaépület	alap, győzelmi	3 fa, 2 étel	Kapsz 1 győzelmi pontot minden 2 simabálnalapkád után.
Dressmaker	szabóműhely	Vkieg, győzelmi	7 fa	Kapsz 1 győzelmi pontot minden 2 grönlandibálna-lapkád után.
Mansion	udvarház	alap, győzelmi	4 fa, 10\$	Kapsz 4 győzelmi pontot.
Municipial Office	telekhivatal	alap, győzelmi	4 fa, 4 téгла	Kapsz 1 győzelmi pontot minden 2 épületed után.
Newspaper	szerkesztőség	Hkieg, győzelmi	2 fa, 2 étel	Kapsz 1 győzelmi pontot minden 2 eseménykártyád után.
Publishing House	kiadóvállalat	Vkieg, győzelmi	1 téгла, 6\$	<i>(dobókockák)</i> Kapsz 1 győzelmi pontot minden dobókockás épületed után.
Rectory	lelkészlak	5kieg, győzelmi	3 fa, 3 téгла	Kapsz 3 győzelmi pontot.
Salvage Yard	hajóbontó	Vkieg, győzelmi	1 étel, 4\$	Kapsz 1 győzelmi pontot minden 4 megmaradt árud után.
Seamen's Bethel Shanty	matrózok imaháza	alap, győzelmi	5 fa, 5 téгла	Kapsz 5 győzelmi pontot.
	rozoga lakóház	Vkieg, győzelmi	1 fa*	Kapsz 1 győzelmi pontot.

Épületek - Akcióépületek I.

Angol név	Magyar név	Típus	Költség	Akció
Almshouse	szegényház	5kieg, akció	1 fa, 2 téгла	Egy játékosársadtól, akinek legalább 4 \$-a van, vegyél el 3\$-t.
Bakery	pékiség	alap, akció, 3-4	2 étel, 1 téгла	Kapsz 4 ételt.
Bank	bank	alap, akció, 2+	4 téгла	Kapsz 5 \$-t.
Brewery	sörfözde	Vkieg, akció, 3-4	3 étel, 3\$	<i>(dobókockák)</i> Annyiszor 2\$-t és 1 ételt kapsz, ahányszor 2 forduló van még hátra.
Brickyard	téglaudvar	alap, akció, 3-4	4 téгла	Kapsz 3 téglát.
Captain's House	a kapitány háza	Vkieg, akció, 2+	3 fa, 1 étel	Megkapod egy hajód mezőjének ételköltségét és az a hajód hazatér, egyből a hajógyárra.
Chandlery	szatócsbolt	alap, akció, 3-4	2 fa, 2 étel, 2 téгла	Kapsz 1 fát, 1 ételt és 1 téglát.
Chemist shop	vegyészbolt	Vkieg, akció, 3-4	1 fa, 1 étel, 1 téгла	<i>(dobókockák)</i> Egy játékosársadtól vedd el 2 bármilyen áruját, adva neki 1 másmilyen árudat.
Coffeehouse	kávéház	Vkieg, akció, 2+	3 fa, 2 téгла	<i>(dobókockák)</i> Húzz 2 lapkát az óceánsákból. Az egyiket rárakhatod az egyik hajódra, a másikat rakd vissza az óceánsákba.
College	főiskola	5kieg, akció	2 étel, 1 téгла	Aktiválj egy olyan épületet, ahol egy játékosársadnak van munkása, fizetve neki 1 \$-t. (A bérleti költséget is meg kell fizetned.)
Cooperage	kádárműhely	alap, akció, 3-4	4 fa	Annyi \$-t kapsz, ahány bálnalapka van az egyik hajódon.
Courthouse	bíróság	alap, akció, 3-4	5 fa, 1 téгла	Megépítesz egy épületet a normál költségénél 2 áruval olcsóbban (lehtnek azonosak vagy különbözőek).
Customhouse	vámház	Vkieg, akció, 2+	3 fa, 3\$	Ha van rajta munkásod, a mozgásfázisban a hajók hazatértekor 1 hajóért 4\$-t kapsz, 2 hajónál 6\$-t, 3 hajónál 10\$-t.
Distillery	lepárló	Vkieg, akció, 3-4	3 étel, 1 téгла	Készítsd fel egy hajódat 2 fáért, majd kapsz 3 ételt.
Dry Dock	szárazdokk	alap, akció, 2+	2 fa, 2 téгла	2 fáért készítsd fel és a normál ételköltségért küldj ki az óceánra egy hajót. A hajógyár és a kikötő bónuszai nem számítanak.
Empty Lot	építési telek	5kieg, akció	1 fa, 2 étel, 1 téгла	Rakd az építési telek lapkáját egy akcióépület lapkájára - az nem aktiválható.
Fairhaven Bridge	Fairhaven-híd	Vkieg, akció, 3-4	5 téгла	A híd lapkáját rakd egy még fel nem húzott épületre, aktiválva azt.
Fire House	tűzoltóság	5kieg, akció	1 étel, 3 téгла	2, illetve 3\$-t kapsz milyen olyan játékos után, akinek legalább 3, illetve 4 épülete van.
Harbor Office	kikötőkapitányság	Vkieg, akció, 2+	2 fa, 4 étel	Indítsd útnak egy hajódat, és utána fel kell húznod egy épületet vagy el kell adnod legalább 1 árudat.

Épületek - Akcióépületek II.

Angol név Inn	Magyar név fogadó	Típus alap, akció, 3-4	Költség 2 étel, 2 téglá	Akció
Insurance	biztosítótársaság	Hkieg, akció	1 fa, 1 téglá 2\$	Kapsz 3\$-t. Dönthetsz úgy, hogy rád ne hassanak a rossz események.
Library	könyvtár	Hkieg, akció	1 fa, 1 téglá	Vegyél el egyet a felcsapott eseménykártyák közül.
Lighthouse	világítótorony	alap, akció, 2+	2 fa, 2 téglá	Egy hajódat mozgasd egy mezővel kijebbe a vadászatsávon, az ottani első pozícióba. A többi ottani hajó megőrzi relatív sorrendjét.
Loading Dock	rakodóudvar	Vkieg, akció, 2+	3 fa, 1 téglá	Mozgass át hajóid között legfeljebb 3 bálnalapkát; minden mozdításért kapsz 1\$-t.
Lumber Mill Market	fűrészmalom vásárcsarnok	alap, akció, 2+ alap, akció, 3-4	3 fa, 1 téglá 1 fa, 1 étel, 1 téglá	Eladhatsz bármennyi fát (2\$/darab). Árukat adsz el. Minden árufajtánál az első eladott darabért dupla árat kapsz.
Mayors's House	polgármester háza	Vkieg, akció, 2+	3 fa, 3 étel, 1 téglá	Építs meg egy épületet, majd aktiváld, lerakva rá a polgármester lapkáját.
Perfumery	illatszerész	Vkieg, akció, 2+	2 étel, 2 téglá	5\$-t kapsz, ha még legalább 2 ábrárcsetlapka van az óceánzsákban; 3\$-t kapsz, ha már csak 1 ilyen lapka van.
Post Office	postahivatal	alap, akció, 3-4	2 fa, 1 téglá	Ha te vagy a tulajdonosa, minden végfázisban kapsz 2\$-t. Ha lerakod rá a munkásodat, a te tulajdonodba megy át az épület.
Refinery	finomító	Vkieg, akció, 2+	3 téglá	Egy már birtokolt bálnalapkádat eladhatod dupla áron, vagy a hazahozatalakor adhasz el egyet a hajódról. Egy fordulóban csak egy lapkát adhatsz el a finomítóval.
Saltery	sóraktár	Vkieg, akció, 2+	4 fa	Mozgasd a vadászatsávon egy hajódat legfeljebb 3 mezőnyit. 1 mezőnyit ingyen, 2 mezőnyit 2 ételért, 3 mezőnyit 4 ételért.
Schoolhouse Shipwright	iskola a hajóács műhelye	alap, akció, 2+ Vkieg, akció, 3-4	2 fa, 2 étel, 1 téglá 2 fa	Kapsz 2 fát és 2 ételt. Készítsd elő egy hajódat ingyen vagy két hajódat 1 fáért.
Storehouse Tavern	raktárépület kocsma	Vkieg, akció, 3-4 alap, akció, 2+	2 fa, 2 étel, 1 téglá 3 étel, 2 téglá	Kapsz 3 ételt vagy 3 fát vagy 2 téglát . Távolíts el 1 vagy 2 üres tengeres lapkát a felcsapottak közül - 1 lapkáért 4\$-t kapsz, 2 lapkáért 6\$-t.
Tryworks	zsírolvasztó	alap, akció, 2+	3 téglá	Egy hajód által hazahozott legfeljebb 3 simabálna után nem kell részesedést fizetned.
Turner's Mill	Turner malma	szóló , akció	1 fa, 4 étel	Ismételd meg a kapitány utoljára lerakott munkásának akcióját, megfizetve annak teljes költségét plusz 1\$-t.
Wharf	rakpart	alap, akció, 2+	3 fa, 1 téglá	Indítsd útnak egy hajódat a normál ételköltség feléért.

Eseménykártyák - Gondviselőkártyák

Beached Whale - Partra vetett cet: *Amikor elveszed*, keress ki 1 vagy 2 simabálnát az óceánsákból. Fizesd ki a részesedésüket és rakd ezeket a már hazahozott bálnáid közé. *Gyakran sodor ki a tenger óriási, halott bálnákat.*

Calm Seas - Nyugodt tenger: *Egyszer, bármikor*, hagyd figyelmen kívül 1 olyan eseménykártya hatását, ami közvetlenül hat rád. *Ma nem történt semmi feljegyzésre méltó.*

The Coffin - Koporsó: *A játék végén*, a 12. forduló vadászfázisa után, de még mielőtt a hajóitok mind visszatérnének, hajts végre 1 akciót. *A koporsó, mint mentőbója... vajon meddig marad fent?*

Corpusants - Szent Elmo tüze: *A játék végén* minden hazahozott ábráscetért kapsz 1 győzelmi pontot. *Tompa tűz izzott a szárnyitorlarudak végén.*

Gam - Találkozás a tengeren: *Amikor elveszed*, az egyik hajódat mozgasd át a másik hajódhoz. *Hajók találkozása.*

Gulf Stream - A Golf-áramlat: *Amikor elveszed*, mozgasd kifelé mindkét hajódat 2 mezőnyit, az ottani első helyre. *Az áramlat olyan, mint egy folyó a tenger közepén.*

Message a Bottle - Palackposta: *A játék végén* minden 2 eseménykártyáért kapsz 1 győzelmi pontot. *Egy magányos szigeten élő hajótörött kétségbesett segélykiáltása.*

Nantucket Sleigh Ride - Nantucketi szánút: *Amikor elveszed*, ezt a hajódat rakd át a 6-os mezőre, annak jobb szélére, majd rakj rá egy grönlandi bálnát. Amíg e hajót haza nem tér, addig mindig legutolsónak fog bálnalapkát választani. *A cet maga után vonszolt minket.*

News from Town - Hírek a városból: *Amikor elveszed*, felhúzhatsz egy akcióépületet, megfizetve annak normál költségét. *Egy arra háró hajó leveleket hozott és újságokat.*

Scrimshaw - Csontfaragvány: *Amikor elveszed*, a felcsapott lapkák közötti minden üres tengeresért kapsz 3\$-t. *A faragás hasznos és unaloműző tevékenység a tengeren.*

Ship in a Bottle - Hajó az üvegben: *Amikor elveszed*, rakd 1 használaton kívüli hajódat erre a kártyára. Többé nem tudod használni, de a játék végén 2 győzelmi pontot kapsz érte. *Tökéletes másolat, a legkisebb részletében is.*

Trade Winds - Passzátszél: *Amikor elveszed*, mozgasd ezt a hajódat kifelé 3 mezőnyit. Eladhatsz bármennyi ételt és/vagy fát. *A renyhe passzátszelek lágyan ringatták a hajót.*

Uncharted Desert Isle - Feltérképezetlen sziget: *Amikor elveszed*, kapsz 3 fát és 3 ételt. *Horgonyt vetettünk a partjánál...*

Under Weight - Nyomás alatt: *Amikor elveszed*, készítsd elő egy hajódat 2 fáért és/vagy indítsd útnak egy hajódat a normál ételköltségért. *Három hurrát kiáltottunk, de nehéz szívvel, majd a vaksorsra bízva magunkat kihajóztunk a magányos óceánra.*

Whale Pod - Bálnacsorda: *Amikor elveszed*, addig húzz lapkákat, amíg egy bálnalapkát (simabálna, grönlandi bálna, ábráscet) nem húzol. Ezt tedd a hajódra, a többi kihúzott lapkát szórd vissza az óceánsákba. *Annyi bálna vett körül minket, hogy megszámolni se tudtuk őket.*

Windfall - Szerencsecsillag: *Amikor elveszed*, kapsz legalább 4, legfeljebb 8\$-t, de minden játékosársad kap 4\$-ral kevesebbet, mint te. *Talált kincs.*

Eseménykártyák - Ómenkártyák

Broken Mast - Eltört az árboc: *Amikor elveszed*, fizess 3 fát vagy egy hajóddal térj vissza a kikötőbe. **1 győzelmi pontot ér a hajónaplódban.** *A legközelebbi kikötő felé cammogtunk, nagyjavításra.*

Burned Oil - Kigyulladt a bálnaolaj: *Amikor elveszed*, mindenkinek el kell távolítania az egyik hajójáról egy grönlandibálna-vagy simabálnalapkát. *Fekete füst kezdett ömleni az üstökből.*

The Dice of Fate - Sorskockák: *Egyszer, egy forduló kezdetén*, hogy abban a fordulóban a városi akciókért ne járjon jutalom. Felhasználva **1 győzelmi pontot ér a hajónaplódban.** *Gonosz kockák ezek, gyűlölettel viseltetek irántam.*

Ice Sheet - Befagyott tenger: *Egyszer, a bálnalapkák felcsapása után*, a 4-es, 5-ös és 6-os mezőn lévő hajók nem választhatnak bálnákat, **hanem visszatérnek abba a pozícióba, ahol a mozgásfázis kezdetén voltak.** *Jégmező volt körülöttünk mindenütt, ameddig csak ellátott a szem.*

Man Overboard - Ember a tengerben: *Amikor elveszed*, rakd egy munkásodat a vadászsávra. Ezt a munkásodat nem használhatod a következő fordulóban. **1 győzelmi pontot ér a hajónaplódban.** *A matróz leesett a kötelekről és a legénység egy emberként sietett a segítségére.*

The Mast-Head - Árbocokosár: *Egyszer, a bálnalapkák felcsapása után*, rakd vissza az óceánzsákba az összes felcsapott simabálnalapkát. **1 győzelmi pontot ér a hajónaplódban.** *Amikor te vagy odafent, annyira ritkák a bálnák, mint fogak egy vén banya szájában.*

Rats - Patkányok: *Egyszer, a vadászfázisban* az összes játékosársadnak be kell fizetnie 1 ételt vagy vissza kell adnia egy hajójáról egy simabálnalapkát. *A tölgyfadeszkák között csak úgy nyüzsgöttek a patkányok.*

Reef - Zátony: *Egyszer, a mozgásfázisban* minden játékosnak be kell fizetnie 1 fát vagy egyik hajóját 1 mezővel a kikötő felé kell mozgatnia. *Zátonyra futottunk - nem vettük észre a tenger felszíne alatt.*

Refinery Fire - Tűz a finomítóban: *Egyszer, egy forduló kezdetén* jelöld ki mindenkinek egy saját akcióépületét és azt fergasd képpel lefelé erre a fordulóra. Amíg így van, addig nem aktiválható. *Tűzvész tört ki és a fél várost elemészttette, mielőtt sikerült megfékezni.*

Rotten Decking - Korhadó fedélzet: *Amikor elveszed*, minden játékosársad, aki képes rá, ad neked 2 fát. Keverd újra a gondviselés- és az ómenpaklikat. *Hívjátok a hajóácsot!*

Sea Ice - Sodródó jéghegy: *Egyszer, a bálnalapkák felcsapása után*, hogy senki se vehessen el grönlandibálna-lapkát e fordulóban. *Felhajóztunk északra, ahol mind gyakoribbakká váltak a lebegő jéghegyek.*

The Sermon - A szentbeszéd: *Amikor elveszed*, mindenkinek be kell fizetnie 1\$-t. Ha már megépült a matrózok imaháza, a tulajdonosa kap 5\$-t. Az óceánzsákból keress ki egy simabálnalapkát és rakd ingyen a már hazahozott bálnalapkáidhoz. *“Az Úr pedig egy nagy halat rendelt, hogy benyelje Jónást.”*

Sharks - Cápák: *Egyszer, a bálnalapkák felcsapása után* csapj fel még egy lapkát, majd távolítsd el a játékból a felcsapott bálnalapkák közül a legértékesebbet. *Vagy ezer cápa örvénylett a halott Leviathán körül.*

Stove Boat - Összetört csónak: *Egyszer, a vadászfázisban* minden játékosársadnak fizetnie kell neked 1 fát minden hajója után, amelyre rárok egy bálnalapkát. *“Halott bálna vagy széttört csónak!”*

Typhoon - Tájfun: *Amikor elveszed*, minden játékosársad 1 hajóját 1 mezővel a kikötő felé mozgatja. *Hadd daloljon a tájfun, hadd kísérje hárfaként kötélzetünkön!*

Wreck of the Essex - Az Essex roncsai: *Egyszer, a mozgásfázisban* az összes többi hajóért vagy be kell fizetni 1 ételt vagy 1 mezőnyit mozgatni kell a kikötő felé. *Tragédia az Óceán Szívében.*

Eseménykártyák - Normál táblák

Várostábla (alapjáték, 5 személyes kiegészítő) - 1. az épületeknél

Hajózástábla - a hozzáillesztendő épületeket (Dockyard, City Pier) 1. az épületeknél

bal oldalon

forduló

jobb oldalon

hazatérés

első

második

harmadik

első

második

harmadik

stb.

Játékos tábla (a rajtuk lévő szöveg mindegyiknél ugyanaz)

bal oldalon

tárolt áruk

fordulónként egyszer 3\$-ért vehetsz

2 ételt **vagy** 2 fát

jobb oldalon

1. hajó

simabálnák

grönlandi bálnák ábráscetek

hazahozott bálnák

simabálnák

grönlandi bálnák ábráscetek

simabálnák

2. hajó

grönlandi bálnák ábráscetek

Eseménykártyák - Kapitánytáblák

Flask kapitánytáblája

A kapitány parancsai: 1) Flask saját épületei -> városi épületek; 2) pénz -> fogadó -> világítótorony; 3) ellenfelek épületei -> (az 1-6. fordulóban) étel -> téglá

Útnak indítás: Amikor útnak indít egy hajót, dobj egy kockával és adj hozzá 3-at.

Építkezés: *Fehér*: zsírolvasztó, kádárműhely, iskola, világítótorony, fogadó; *Fekete*: szárazdokk, kocsmá, lepárló, sörfőzde, a kapitány háza; *Győzelmi*: szabóműhely, irodaépület, gyertyaöntő, **matrózok imaháza**.

Flask legfeljebb 14 bálnát vadászhat le és legfeljebb 4 épületet húzhat fel (de 1-gyel kevesebbet minden már elfogott ábráscetért.)

Haladó változat: Flask mindig, amikor útnak indít egy hajót, húz egy plusz bálnalapkát.

jobb alsó részen: 12. forduló: 1) győzelmi épület; 2) útnak indítás.

Starbuck kapitánytáblája

A kapitány parancsai: 1) Starbuck saját épületei -> városi épületek -> ellenfelek épületei; 2) fogadó -> világítótorony -> pénz; 3) fa

Felkészítés: Egyszerre csak 1 hajót készíthet fel.

Útnak indítás: Játékos hajója +1, vagy legalább 4.

Építkezés: *Fehér*: bank, fogadó, szatócsbolt, raktárépület, világítótorony; *Fekete*: iskola, rakpart, pékség, világítótorony, vásárcsarnok; *Győzelmi*: **matrózok imaháza**, irodaépület, telekhivatal, udvarház.

Starbuck legfeljebb 4 akcióépületet és 2 győzelmi épületet húzhat fel, valamint legfeljebb 10 bálnát vadászhat le.

Haladó változat: Starbuck mindig kap 1\$-t, amikor kormánykerekén pénzes vagy árus mezőt használ. A játék végén minden 5\$-jáért kap 1 győzelmi pontot.

jobb alsó részen: 12. forduló: 1) pénz; 2) győzelmi épület.

Stubb kapitánytáblája

A kapitány parancsai: 1) Stubb saját épületei -> ellenfelek épületei -> városi épületek; 2) iskola-> fogadó -> kávéház; 3) pénz -> fa -> étel -> téglá

Felkészítés: Egyszerre több hajót is felkészíthet.

Útnak indítás: Csak az 5. forduló után indít útnak hajót. Mindig a vadászatsáv 4-es mezőjére küldi ki hajóját.

Építkezés: *Fehér*: 1: bíróság, fogadó; 2: téglaudvar, pékség; 3: bank, postahivatal; *Fekete*: 1: raktárépület, kocsmá; 2: szatócsbolt, iskola; 3: postahivatal, bank. Ha a kidobott szekció mindkét épülete már fel van húzva, válassz véletlenszerűen egy akcióépületet. *Győzelmi*: 1. telekhivatal, 2. udvarház, 3. **matrózok imaháza**, 4. legkisebb költségű győzelmi épület.

Stubb legfeljebb 10 bálnáért kaphat győzelmi pontokat, de 1-gyel kevesebbet 2 épületenként. A felesleges bálnáit a játék végén el kell adnia.

Haladó változat: Stubb úgy kezd, hogy már az övé a fogadó.

jobb alsó részen: 12. forduló: 1) fehér épület felhúzása; 2) pénz.

Ahab kapitánytáblája

A kapitány parancsai: 1) legtöbb -> kombó; 2) fogadó -> pénz; 3) postahivatal -> épületek; 4) Először: dobj új mezőt, vissza az 1. parancsra. Másodszor: Húzz egy bálnalapkát és ha lehetséges, rakd egy hajóra.

Útnak indítás: 1-6: Amennyire lehet kifelé, de csak a 4-es mezőig; 7+: Amennyire lehet kifelé, az ottani 1. pozícióba.

Építkezés: *Fehér*: bank, iskola, rakpart, kocsmá, postahivatal, szárazdokk; *Fekete*: fogadó, szatócsbolt, bíróság, vásárcsarnok, a kapitány háza, kikötőkapitányság; *Győzelmi*: 1. **matrózok imaháza**, 2. irodaépület, 3. a legértékesebb.

Ahab bármennyi ábráscetet levedaszthat, de csak legfeljebb 6-6 grönlandi és simabálnát. Legfeljebb 6 épületet húzhat fel.

Haladó változat: Használja a hajónapló kiegészítőjét. Ha Ahab vadászik, de csak simabálna és/vagy üres tenger van, helyette egy ómenkártyát vesz el, amit amint lehet, azonnal ki is játszik.

jobb alsó részen: 12. forduló: 1) útnak indítás -> világítótorony; 2) útnak indítás.