

Kamień z Rosetty

AKCJE Z KART PRZYSTANI

Może je wybrać tylko Nowicjusz!



Małżeństwo półwyspiarzy (Akcja). Jeśli jesteś Nowicjuszem, porusz się na pole małżeństwa (jeśli jest puste) dowolnej Profesji.



Romans (Akcja). Jeśli jesteś Nowicjuszem, porusz się na dowolne inne puste pole Nowicjusza.



Walka na miecze (Akcja). Jeśli jesteś Nowicjuszem, zamień się miejscami z sąsiadującą (ale nie po skosie) Postacią.

SYMBOLE Z KART RYNKU

Popchnięcie
(Symbol).



Doświadczenie na morzu / Zezwolenie (symbol).



Zagranie Akcji z symbolem **kotwicy** umieszcza kartę na twojej Planszecie (o ile masz wolne pole).

AKCJE Z KART RYNKU



Apostazja (Akcja globalna). Przedstawia 2 Popchnięcia. Gracze posiadający na swojej Planszecie karty z Popchnięciami obu rodzajów muszą Odrzucić wszystkie karty z jednym rodzajem Popchnięcia (ty wybierasz).



Armada (Akcja Kotwicy). Jeśli masz mniej niż 3 Statki, weź wierzchni Statek z talii Statków i Zakotwicz go dla jego Akcji Statku.



Biblia (Akcja żetonu). Umieść swoją Biblię pod Tubylcem na Terenie Plemiennym, aby stworzyć Placówkę.



Casa de la Contratación (Akcja). Porusz dowolną flotę w EUROPIE na PIRACTWO i jej właściciel dobiera 1 kartę Przystani.



Czarny rynek (Akcja). Sprzedaj dowolną liczbę kart Rynku lub Przystani z twojej Ręki za 2\$ każda, nawet po Omenie Inflacja.



Ekskomunika (Akcja). Wybierz gracza posiadającego mniej Tytułów i Reliktów, aby rozpatrzył Kryzys wieku średniego.



Gołębnica (Akcja żetonu). Jeśli zaczęła się Wojna Trzydziestoletnia, porusz Gołębicę na najbliższy rok żeglugi. Gra kończy się, kiedy wszystkie Statki w danym roku pożeglowały.



Handel niewolnikami (Akcja). Dodaj Tubylca z Puli na wybraną przez siebie pustą Kolonię.



List kaperski (Akcja). Jeśli masz mniej niż 3 Statki, weź z Planszетки przeciwnika wybrany przez niego Statek z Zezwoleniem KAPER na swoją Planszettekę. Zapłać mu 1\$ i usuń 1 z jego Galeonów.



Piśmienność (Akcja). Wybierz dowolną Placówkę i zamień jej Tubylca w Obywatela w jej kolorze. Dodaj żeton Katedry / .



Podatek (Akcja). Ukradnij innemu graczowi 1\$ ub 1 Relikt (on wybiera). Może dodać 1 Powstanie Podatkowe w dowolnym miejscu.



Przystań (Akcja). Dobierz 1 kartę Przystani z talii Przystani lub (bez podglądania) z Ręki dowolnego gracza, jeśli talia jest wyczerpana.



Relikt (Akcja żetonu). Dodaj żeton Reliktu na dowolną Kolonię.



Rewolta Niewolników (Akcja). Odrzuć Tubylca z Kolonii, aby dodać Powstanie Niewolników na danym obszarze lądowym. Jeśli dany Teren Powstańczy jest zajęty, dodaj Powstanie na wybrany przez ciebie pusty Teren Powstańczy.



Rewolta Podatkowa (Akcja). Odrzuć twojego Obywatela z mapy, aby dodać Powstanie Podatkowe na danym obszarze lądowym. Jeśli dany Teren Powstańczy jest zajęty, dodaj Powstanie na wybrany przez ciebie pusty Teren Powstańczy.



Statek (Akcja Kotwicy). Jeśli masz mniej niż 3 Statki, umieść ten Statek na twoim polu Statków. Umieść Galeon na PIRACTWIE (lub w EUROPIE, jeśli masz już tam Galeony).



Tygiel (Akcja). Zamień Obywatela na twój kolor na obszarze lądowym, gdzie masz Kolonię lub Misję.



Tytuł Kontroli (Akcja Kotwicy). Przesuń górny Znacznik z twojej kolumny Kontroli tak, aby zasłonić ten symbol na karcie Arystokracji.



Tytuł Zasięgu (Akcja Kotwicy). Przesuń górną Biblię z twojej kolumny Zasięgu tak, aby zasłonić ten symbol na karcie Arystokracji.



Voodoo (Akcja). Dodaj Tubylca z Puli na wybrany przez ciebie pusty Teren Plemienny.



Znacznik (Akcja żetonu). Umieść swój znacznik Kolonii na dowolnym Terenie hiszpańskim na mapie (jeśli grasz Hiszpanią) lub na dowolnym Terenie dzikim (jeśli nie grasz Hiszpanią). Alternatywnie dodaj fort na dowolną nieufortyfikowaną Kolonię.

ROZWÓJ
MISJI:



→ PLACÓWKA



→ KATEDRA /

TABELA ZEZWOLEŃ

Zezwolenie	Przyjazny Port Kolonia w twoim kolorze, nie powstańcza	GRABIEŻCA	PRZEMYTNIK	KONKWISTADOR	KAPER
Inicjowanie bitwy lądowej	Nie możesz zaatakować Terenu z żetonami w twoim kolorze nawet na obszarze powstańczym.	Aby zniewolić lub zaatakować dowolny Teren.	Tylko aby zniewolić.	Aby zniewolić lub aby zaatakować Teren inny niż hiszpański.	Aby zniewolić w dowolnym momencie lub aby zaatakować dowolny Teren podczas Wojny.
Ładowanie Skarbu	Poprzez Legalny Eksport (wyjątek: fioletowy gracz nie może użyć GRABIEŻCY do Legalnego Eksportu).	Przez Splądrowanie. Przez Powstrzymanie.	Płacąc 1\$ właścicielowi Kolonii. Przez Powstrzymanie.	Teren inny niż hiszpański: Splądrowanie. Teren hiszpański: Legalny Eksport. Przez Powstrzymanie.	Podczas Wojny: Splądrowanie. Podczas Pokoju: Legalny Eksport. W dowolnym momencie przez Powstrzymanie.
Wyładowanie Skarbu	Wszystkie Skarby wyładowywane są w EUROPIE.	Zyskaj 4\$ za każdą Skrzynię, dodaj do twoich Kufrów.		Wyładuj wszystkie Skrzynie do kufrów wojennych. Zyskaj 2\$ za każdą i możesz zmienić Merkantylizm o 1.	
		Relikt nie może zostać załadowany przez Legalny Eksport z wyjątkiem załadunku w Przyjaznym Porcie.			
		Każdy Relikt może trafić albo do twoich Kufrów (jako 3\$ lub 1 Relikt), albo do Kufrów wojennych (jako 2 Skrzynie).			

PAX *Hispanica*

