

MAGEIRA

ARKUSZ POMOCY

■ ŻĄDANIA KORONY



SZLAKI HANDLOWE

Gracz wybiera do 3 swoich Okrętów na Targach (tych samych lub różnych). Dostaje 3, 4 lub 6 PP za każdy wybrany Okręt wg oznaczeń na odpowiednim Targu, odpowiednio do bieżącej rundy.

PRZYKŁAD: Za każdy wybrany Okręt na Targu Pszenicy gracz dostaje 3 PP w 1 rundzie, 6 PP w 3 rundzie i 4 PP w 5 rundzie.



EKSPEDYCJE

Gracz wybiera do 3 swoich Okrętów w Koloniach (tych samych lub różnych). Dostaje 3, 4 lub 6 PP za każdy wybrany Okręt wg oznaczeń na odpowiedniej Kolonii, odpowiednio do rundy.

PRZYKŁAD: Za każdy wybrany Okręt w Indiach gracz dostaje 6 PP w 1 rundzie, 4 PP w 3 rundzie i 3 PP w 5 rundzie.



WPLYW GILDII

Gracz wybiera do 4 swoich odsłoniętych Przysług Gildii, pochodzących z różnych Gildii (czyli nie więcej niż 1 Przysługa z każdej Gildii). Dostaje 5 PP za każdą wybraną Przysługę Gildii.



URBANIZACJA

Gracz wybiera 1 Miasto.

► Jeżeli w wybranym mieście gracz ma najwięcej Robotników zdobywa wyższą liczbę PP,

zaznaczoną obok tego miasta. Neutralni Mieszkańcy są liczeni jako pionki dodatkowego gracza, podczas ustalania kto ma najwięcej Robotników. Remisy wygrywa gracz, który ma Robotnika/Mieszkańca bliżej prawej strony Miasta.

► Jeżeli w wybranym mieście gracz nie ma najwięcej Robotników lub przegrał remis, zdobywa niższą liczbę PP, zaznaczoną obok tego miasta.

PRZYKŁAD: jeśli gracz ma najwięcej Robotników w Funchal dostaje 12 PP, w innym przypadku dostaje 6 PP.



BOGACTWO NARODU

Gracz płaci do 15 Reali i dostaje 1 Punkt Prestiżu za każdego zapłaconego Reala.

Jeśli gracz wybiera więcej niż 1 Żądanie Korony tego samego rodzaju w tej samej rundzie musi przypisać do niego różne elementy.

PRZYKŁAD:

Jest 3 Runda. **Żółty** wybiera 2 Żądania Korony "Urbanizacja". Musi przypisać 1 Miasto (np. Funchal) do jednej Urbanizacji i inne Miasto do drugiej (np. Machico).

Nawet jeśli gracz zdobywa 0 PP za wybrane Żądanie Korony, musi je odrzucić.

PRZYKŁAD - 3 Runda:

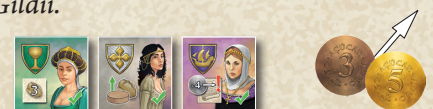
Czerwony ma 3 Żądania Korony: 2 Szlaki Handlowe i 1 Wpływ Gildii. Wybiera 2 Szlaki Handlowe (może teraz wskazać do 6 własnych, różnych Okrętów). Dostaje w sumie 17 PP: 6 PP za swój Okręt na Targu Pszenicy + 8 PP za swoje Okręty na Targu Cukru + 3 PP za swój Okręt na Targu Wina. **Niebieski** ma: 1 Szlak Handlowy,

1 Urbanizację i 1 Ekspedycję. Wybiera 1 Szlak handlowy i 1 Urbanizację. Dostaje w sumie 24 PP: 18 PP za swoje Okręty na Targu Pszenicy + 6 PP za Funchal (nie ma przewagi, ponieważ nie wygrał remisu z Neutralnymi Mieszkańcami).

Fioletowy ma: 2 Ekspedycje i 1 Urbanizację. Wybiera 1 Ekspedycję i 1 Urbanizację. Dostaje w sumie 27 PP: 12 PP za Okręty w Brazylii + 15 PP za Machico (ma tutaj przewagę).

Żółty ma 1 Szlak Handlowy, 1 Bogactwo Narodu i 1 Wpływ Gildii. Wybiera 1 Bogactwo Narodu i 1 Wpływ Gildii.

Dostaje w sumie 23 PP: 8 PP za zapłacenie 8 Reali i 15 PP za 3 odsłonięte Przysługi Gildii z różnych Gildii.



■ PRZYSŁUGI GILDII

Gracz może użyć 1 ze swoich **odsłoniętych** Przychodów Gildii na początku każdej swojej tury:

- w Fазie B - *Akcje Postaci* (zobacz str. 9) (np. zanim położy kość lub spasiuje) i

- w Fазie C - *Akcje Budynków* (zobacz str. 12) (np. zanim zapłaci koszt lub otrzyma Piratów).

Gracz nie może użyć Przychodu Gildii jeśli nie ma Znacznika Akcji na aktualnie rozpatrywanym Budynku, gdyż to nie jest jego tura.

Aby użyć Przychodu Gildii gracz odwraca ją i od razu rozpatruje jej efekt (zobacz niżej).

Przychody Gildii nie mogą być używane podczas Fazy A - Przygotowanie Rundy, D - Utrzymanie i E - Żądanie Korony.

UWAGA: Gracz może odsłonić:

► w Fазie A - *Przygotowanie Rundy*, wszystkie swoje Przychody Gildii z jednej Gildii zgodnie ze swoim wyborem (zobacz str. 8).

► 1 lub 2 własne Przychody Gildii (tej samej lub różnych Gildii) wykonując Akcję Budynku "Casa da Coroa" (zobacz str. 13).

► 1 ze swoich Przychodów Gildii rozpatrując Nagrodę Królewską "Gildia" jeśli jest w grze (zobacz niżej).



Mnich - Gracz otrzymuje 2 Drewna. Nie musi za nie płacić. Drewno otrzymuje tylko jeśli ma do niego dostęp (zobacz str. 11, *Otrzymywanie Drewna*).



Młynarka - Gracz przesuw swój dysk o jedno pole w górę we Młynie, bez odrzucania 2 żetonów Pszenicy.



Biskup - Gracz przesuw swój dowolny Znacznik Akcji. Może go wziąć z dowolnego Budynku (rozpatrzonego, aktualnie rozpatrywanego lub jeszcze nie rozpatrzonego) i umieszcza go na dowolnym innym Budynku (rozpatrzonym, aktualnie rozpatrywanym lub jeszcze nierozpatrzonym). Gracz nie może skorzystać z tej Przychodu, aby przesunąć Znacznik Akcji na aktualnie rozpatrywany Budynek, jeśli nie ma swojego Znacznika Akcji na tym Budynku.



Patron - Gracz otrzymuje 3 Chleby z ogólnych zasobów.



Lord - Gracz może użyć tej Przychodu tylko przed swoją turą "płacenia kosztów" w Fазie C - *Akcje Budynku*. Koszt aktualnej Akcji Budynku dla tego gracza wynosi 0.



Dyplomata - Gracz może użyć tej Przychodu tylko przed swoją turą "płacenia kosztów" w Fазie C - *Akcje Budynku*.

Jeśli płaci koszt i chce wykonać Akcję Budynku, wykonuje ją tak, jakby miał 2 dodatkowych Robotników w rozpatrywanym Regionie.



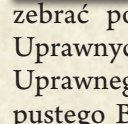
Skarbnik - Gracz otrzymuje 5 Reali z Zasobów Ogólnych.



Nawigator - Gracz przesuw 1 ze swoich Okrętów na puste pole Portu lub pole Szlaku Handlowego według standardowych zasad (zobacz str. 10, *Kapitan*).



Inżynier - Gracz może użyć tej Przychodu tylko przed swoją turą "położenia kości" w Fазie B - *Akcje Postaci*.



Jeśli wykonuje Akcję Zbiorów, może zebrać ponownie z 2 własnych Pól Uprawnych. Może zebrać po 1 Produkcie/Drewnie z dwóch różnych Pól Uprawnych lub 2 Produkty/Drewno z jednego Pola Uprawnego. Jeżeli dodatkowo używa zdolności Postaci z pustego Budynku, to łącznie zbierze +3 Produkty/Drewna z Pól Uprawnych.



Konstabl - Gracz odrzuca połowę swoich Piratów, zaokrąglając w dół.



Dama - Gracz płaci 4 Reale i **od razu** (nawet w Fазie B) wykonuje wybraną przez siebie Akcję Budynku. Wykonuje ją według standardowych zasad, odpowiednio do posiadanych w tym Regionie Robotników.



Zwiadowca - Gracz przesuw 1 ze swoich Robotników z dowolnego pola (nawet pola Straży Miejskiej lub Własnych Zasobów) na dowolne inne pole (łącznie z Własnymi Zasobami). Jeśli przesuw Robotnika do Straży Miejskiej może odrzucić do 3 Piratów; jeśli przesuw Robotnika na Miasto dostaje 1 PP; jeśli przesuw Robotnika na Obszar Kolonii dostaje 1 PP za każdy własny Okręt, znajdujący się na polach Portu danej Kolonii.

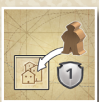
■ NAGRODY KRÓLEWSKIE



Wyspa - Gracz przesuw 1 ze swoich Robotników na dowolne Pole Uprawne/Lasu wg standardowych zasad (zobacz str. 10, *Zarządca*).



Gildia - Gracz odwraca 1 ze swoich Przychodów Gildii.



Miasto - Gracz dostaje 1 PP i może przesunąć 1 ze swoich robotników na puste pole Miasta wg standardowych reguł (zobacz str. 13, *Capitania*).



Straż Miejska - Gracz przesuw 1 ze swoich Robotników na pole Straży Miejskiej, wg standardowych reguł (zobacz str. 13, *Fortaleza*).



Medal - Gracz dostaje 3 PP.



Łup - Gracz dostaje 5 Reali z ogólnych zasobów.



Młyn - Gracz przesuw swój dysk o 1 pole w górę we Młynie, bez odrzucania 2 Pszenic.



Królewskie Wsparcie - Gracz odrzuca do 3 Piratów **LUB** dostaje 2 Chleby z Zasobów Ogólnych.