



PORT ROYAL

Doar încă un contract...

O extensie rafinată
pentru 1-5 jucători
de Alexander Pfister

INTRODUCERE

Vremea glorioasă a expedițiilor a trecut, acum va trebui să finalizezi și contracte, fie concurând împotriva celorlalți jucători, fie colaborând cu ei contra cronometru! Chiar dacă nu ai partener de joc, nu poți lăsa deoparte jocul Port Royal, căci această extensie îți oferă și variantă de joc solo!

COMPONENTE NOI



14 personaje



5 funcționari

4 artileriști

5 viceamirali

10 nave, 2 din fiecare culoare



15 cuburi de lemn,
3 din fiecare culoare

18 contracte
sub formă de cărți mari



FOLOSIREA NOILOR COMPONENTE

Poți folosi noile personaje și nave la jocul de bază, fără a folosi obligatoriu și contractele. Dacă totuși folosești contractele, trebuie să folosești obligatoriu și noile personaje și nave.

NOILE PERSONAJE ȘI NAVE

Amestecă noile personaje și nave în teancul de tragere. Nu trebuie efectuate alte modificări.

Asemeni jocului de bază, poți folosi abilitățile personajelor indiferent dacă ești jucătorul activ sau nu. Detalierea abilităților:

Funcționar
(1 din fiecare culoare a navei)



În faza 2: Negoțul și angajarea, dacă faci negoț cu o navă ce are culoarea funcționarului, poți lua încă o carte din zona portului, conform regulilor normale (dacă nu ești jucătorul activ, plătești încă 1 galben jucătorului activ).

Artilerist (4x)



Când este rândul tău în timpul fazei a doua: Negoțul și angajarea, primești pe loc un număr de galbeni egal cu numărul de nave din port, minus 1.

Vicemiral (5x)



Când este rândul tău în timpul fazei a doua: Negoțul și angajarea, dacă sunt 3 sau 4 cărți în port, primești pe loc 1 galben pentru fiecare viceamiral din zona ta de joc.

Această extensie introduce 2 noi nave din fiecare culoare. O navă din fiecare culoare are ceva nou:



Pe lângă cei 3 galbeni ce îi primești, un alt jucător pe care îl alegi va primi 1 galben. (Ca de obicei luați galbenii din teancul de tragere. Dacă nu ești jucătorul activ, trebuie de asemenea să-i plătești 1 galben jucătorului activ.)

CONTRACTELE



Cărțile contract introduc o nouă componentă în joc. Se pot folosi în 2 feluri diferite:

- ▶ în varianta **competitivă** a jocului de bază ca o sursă adițională de puncte de victorie
- ▶ în varianta **cooperativă** ca obiective ce trebuie finalizate

În ambele variante, fiecare jucător primește 3 cuburi de lemn din culoarea pe care și-o alege.

VARIANTA COMPETITIVĂ

Mai întâi elimină cele 2 contracte albe cu sigiliul albastru – se folosesc doar pentru varianta cooperativă. Amestecă cele 16 contracte rămase. **Trage 4 contracte** și așază-le pe masă cu fața în sus; pune deoparte contractele rămase cu fața în jos. În această variantă, ignoră sigiliile din colțul dreapta-sus. Parcursul jocului este același ca în jocul de bază – pe deasupra, acum poți finaliza contracte.

Pentru a **finaliza un contract**, trebuie să **îndeplinești cerințele** (vezi prezentarea contractelor pe pagina următoare). Poți face asta oricând în timpul turei tale, indiferent dacă ești sau nu **jucătorul activ**. Pentru început, așază-ți 1 din cele 3 cuburi de lemn pe spațiul liber cel mai din stânga al contractului din zona galbenilor. Cubul rămâne acolo pentru tot restul jocului. Fiecare jucător poate finaliza fiecare contract o singură dată.

Când finalizezi un contract, cel mai adesea primești galbeni din teancul de tragere – cu cât îl finalizezi mai repede, cu atât primești mai mult. Pentru al **doilea contract finalizat**, primești și **1 punct de victorie**. Dacă **finalizezi al treilea contract**, primești încă **2 puncte de victorie**. Nu poți finaliza mai mult de 3 contracte.

Pentru fiecare punct de victorie obținut din contracte, trage o carte contract din teancul cu fața în jos și așază-o în fața ta. (Pe spatele cărților contract este scris 1 punct de victorie. Dacă epuizezi teancul, folosește cărțile contract deja finalizate. Dacă acestea tot nu sunt de ajuns, folosește altceva ca substitut.) Jocul se termină în același mod.



Exemplu:

Călin (roșu) este al doilea care finalizează contractul, așa că primește 3 galbeni din teancul de tragere. Cum acesta este al doilea contract al său finalizat, el primește de asemenea 1 punct de victorie, trage o carte contract și o așază înaintea sa cu fața în jos.

În varianta cooperativă, trebuie să finalizați împreună un anumit număr de contracte într-un anumit interval de timp. Timpul este măsurat sub forma unui teanc separat de tragere compus din cărți normale – numit **teancul de timp**. La începutul turei fiecărui jucător, se trage câte o carte din teancul de timp. Această variantă poate fi jucată și de unul singur.

Mai întâi se amestecă cele 18 cărți contract și se întoarce un anumit număr de contracte cu fața în sus, conform tabelului din dreapta.

Jucători	1	2	3	4	5
Contracte	3	5	7	9	11

Pe urmă se amestecă cărțile normale și se așază într-un teanc cu fața în jos, ca de obicei. De aici se extrage un anumit număr de cărți pentru a forma teancul de timp, care se ține separat de teancul de tragere normal. Numărul de cărți din teancul de timp este determinat astfel:

- ▶ 13 cărți (indiferent de numărul de jucători)
- ▶ + suma totală a numerelor (-1, 1, 2) din sigiliul cărților contract așezate cu fața în sus
- ▶ + 1 carte pentru fiecare literă diferită din sigiliul cărților contract așezate cu fața în sus (fiecare literă se numără o singură dată; ex: 3x „A” rezultă o singură carte adițională)

Pentru a mări nivelul de dificultate, decideți împreună câte cărți vreți să eliminați din teancul de timp. Așezați cărțile eliminate într-un teanc separat – teancul de victorie.

Pe parcursul jocului, de fiecare dată când tragi majorare de taxe, ai posibilitatea de a elimina încă 1 carte din teancul de timp pe care o adaugi în teancul de victorie. Dacă reușiți să finalizați în timp util contractele așezate cu fața în sus, fiecare carte din teancul de victorie va valora 1 punct. Numărul de puncte din teancul vostru de victorie arată cât succes ați avut ca echipă:

0-1 puncte	Calic
2-3 puncte	Marinar
4-5 puncte	Pirat
6-7 puncte	Căpitan
8+ puncte	Stăpânul mărilor



Exemplu:

Acestea sunt contractele pe care Călin va trebui să le finalizeze în varianta solo. Teancul de timp conține $13 + (1 + 0 - 1) + 2 (G&H) = 15$ cărți. Cum el are deja multe jocuri la activ, este destul de încrezător încât să mute 5 cărți în teancul de victorie. În acest fel îi rămân 10 ture în care trebuie să finalizeze 3 contracte.

Parcursul jocului rămâne la fel ca în jocul de bază, cu excepția următoarei modificări: prima carte pe care jucătorul activ o va trage în tura sa va fi din teancul de timp iar cărțile următoare le va trage din teancul normal de tragere, ca de obicei.

Asemenea variantei competitive, poți finaliza un contract oricând vine rândul tău să tragi o carte / cărți în timpul fazei 2: *Negoțul și angajarea*, indiferent dacă ești sau nu jucătorul activ (vezi prezentarea generală pentru detalii).

Atunci când tragi o carte în timpul fazei 2: *Negoțul și angajarea* și nu ești jucătorul activ, trebuie să-i plătești jucătorului activ 1 galben, ca de obicei. În acest fel chiar și navele de 1 galben pot fi valoroase – tu nu câștigi nimic, dar echipa da.

Fiecare contract trebuie finalizat de câte cel puțin un jucător. (Chiar și în această variantă fiecare jucător poate completa maximum 3 contracte, fiecare contract putând fi completat o singură dată.) Când nu mai poți trage o carte din teancul de timp, atâta timp cât nu ai finalizat toate contractele, pierzi jocul. Dacă reușești să finalizezi toate contractele înainte ca teancul de timp să se epuizeze, câștigi. Teancul de victorie arată cât succes ai avut.

DEȚALII DESPRE CONTRACTE

Cerințele contractului îți spun ce trebuie să deții sau ce trebuie să faci pentru a finaliza contractul. Numerele ilustrate sunt considerate a fi cerințe minime, ex: poți deține mai multe săbii decât ți se cere. De obicei nu ți se cere să finalizezi contractul de îndată ce îndeplinești cerințele necesare finalizării acestuia – poți face asta mai târziu dacă dorești. Doar *Cartoforul*, *Fregata inamică*, *Galionul inamic*, *Micul Cartofor*, *Ofițerul de taxe* și *Piaza rea* îți cer să iei decizia pe loc. Doar jucătorul activ poate finaliza *Cartoforul*, *Gloata de pirați*, *Micul Cartofor* și *Piaza rea*.

<p>Avanpost comercial, Comediant, Idolul femeilor, Noua colonie, Prințul negustor, Supremație maritimă: Trebuie să ai ambele personaje ilustrate în spațiul tău de joc. (Odată ce ai finalizat contractul, poți folosi coloniști, preoți și căpitani pentru expediții.)</p>	<p>Ofițer de taxe: Dacă ești nevoit să plătești taxele, decide pe loc dacă dorești să așezi un cub de lemn pe contract sau nu.</p>
<p>Personal ieftin: Trebuie să ai 4 personaje în spațiul tău de joc și fiecare din acestea trebuie să coste câte 3 galbeni (sau mai puțin pe viitor...). (Reducerile oferite de către Dame nu contează aici.)</p>	<p>Piaza rea: Dacă ești jucătorul activ și ți-ai pierdut tura pentru că ai întors două nave de aceeași culoare, decide pe loc dacă dorești să așezi un cub pe contract sau nu.</p>
<p>Luptător: Trebuie să ai 3 săbii în spațiul tău de joc.</p>	<p>Micul cartofor: Dacă ești jucătorul activ, trebuie să ai 3 nave de culori diferite în port. Decide pe loc dacă dorești să așezi un cub de lemn pe spațiul „1” la dreapta, sau nu. Nu mai poți folosi acest cub pentru a finaliza un alt contract. Fiecare jucător poate avea un cub în acel spațiu. Data viitoare când ai 3 nave de culori diferite în port în tura ta, finalizezi contractul numaidecât.</p>
<p>Explorator: Trebuie să ai 1 expediție în spațiul tău de joc.</p>	<p>Cartofor: Dacă ești jucătorul activ, trebuie să ai 4 nave de culori diferite în port pentru a finaliza contractul pe loc.</p>
<p>Fregată inamică: Dacă faci negoț cu o fregată și refuzi galbenii (inclusiv cei de la negustorii corespondenți), pune de îndată un cub de lemn pe spațiul „1”. Data viitoare când vei refuza în aceeași manieră, vei muta cubul de lemn pe spațiul „2”. A treia oară când refuzi, finalizezi contractul numaidecât. Nu mai poți așeza cubul de lemn pe spațiul „1” și „2” în alt contract. Fiecare jucător poate avea un cub de lemn în acel spațiu.</p>	<p>Gloata de pirați: Dacă ești jucătorul activ, trebuie să alungi nave folosindu-ți marinarii și pirații. Așază prima navă alungată din fiecare culoare înaintea ta iar restul navelor în teancul de decartare. Adună toate cele 5 culori ale navelor. Odată ce le-ai adunat, așază un cub de lemn pe contract și pune cele 5 nave în teancul de decartare.</p>
<p>Galion inamic: Asemeni <i>Fregatei inamice</i>, cu deosebirea că trebuie de îndată să refuzi negoțul cu un galion de două ori.</p>	<p>Doar în varianta cooperativă: Mica reședință regală: trebuie să ai 12 puncte de victorie. Răscumpărare: trebuie să plătești 15 galbeni.</p>

AU CONTRIBUIT

Designer joc: Alexander Pfister

Illustration: Klemens Franz

Ilustrații: Andrea Kattning (atelier198),
Hans-Georg Schneider

Realizare: Klaus Ottmaier



© 2018 Pegasus Spiele GmbH, Germania,
www.pegasus.de. Toate drepturile rezervate.

Un mare „mulțumesc” lui Manuel Uzellaier.

Retipărirea și publicarea regulamentului, a componentelor jocului sau a ilustrațiilor fără acordul prealabil al proprietarului, este strict interzisă.

Distribuit în România de Lineart SRL, www.oxygame.ro

