



PORT ROYAL

un joc de cărți aprig
pentru 2 – 5 jucători
de Alexander Pfister

DESPRE JOC

În tumultul vieții din Port Royal speră să încheie afacerea vieții tale. Până acum ai luptat pentru niște transporturi mărunte, dar acum s-a ivit oportunitatea de a prelua controlul asupra întregului port. Dar nu risca prea mult căci altfel portul va rămâne fără nave. Nu uita să angajezi ajutoare și să reinvestești profitul obținut ca să intri în grațiile guvernatorilor. Încearcă să-ți extinzi influența și poate vei reuși chiar să pui mâna pe una din prețioasele expediții.

COMPONENTELE JOCULUI

120 cărți de joc, după cum urmează:

60 de personaje (unele au abilități identice, mai puțin costul de angajare și punctele de victorie pe care le aduc)



6 expediții



4 majorări de taxe



50 de nave, câte 10 din fiecare culoare



PREGĂTIREA JOCULUI

Dacă jucați în mai puțin de 5 jucători, scoateți din joc **expediția specială** (e singura carte care nu înfățișează un galben pe verso). Dacă însă jucați în 5 jucători, plasați expediția specială în centrul mesei. Acum amestecați toate cărțile rămase și așezați-le cu fața în jos pe masă. Acesta va fi **teancul de tragere**.

Lăsați spațiu lângă teancul de tragere pentru un **teanc de decartare** descoperit. Fiecare jucător începe jocul cu 3 galbeni, cărți pe care le veți trage cu fața în jos (acoperite). Plasați cărțile trase în fața voastră, alcătuind zona de joc personală, astfel încât să fie vizibili doar galbenii.

Informație importantă referitoare la cărți:

Pe fața lor cărțile înfățișează personaje, nave, majorări de taxe sau expediții. Pe verso însă, fiecare carte are un galben. De fiecare dată când câștigi aur trebuie să tragi din teancul de tragere numărul corespunzător de cărți și să le plasezi cu fața în jos în zona ta de joc, astfel încât să poți vedea fiecare galben, dar fără să privești fața cărților. Fiecare carte astfel trasă reprezintă un galben.



Personajele, la fel ca expedițiile, îți vor aduce puncte de victorie care vor atrage sortii de izbândă în favoarea ta. În fiecare tură vei încerca să câștigi cât mai mulți galbeni. Persoanele angajate cu ajutorul galbenilor îți furnizează abilități permanente, care îți vor fi de folos la atingerea scopurilor.

DESFĂȘURAREA JOCULUI

Jucătorul care a vizitat cel mai recent un port, va fi **jucătorul de start**. Apoi, în sensul acelor de ceasornic, fiecare va fi pe rând **jucătorul activ**. Atunci când ești jucătorul activ va trebui să joci succesiv **două faze** – e posibil ca uneori a doua fază să nu aibă loc. Dacă însă se joacă și a doua fază, atunci după ce ți-ai jucat tura, și adversarii tăi vor avea ocazia să joace această fază. După aceea, jucătorul din stânga ta devine jucătorul activ. Cele două faze sunt:

1. Descoperire:

Tragi cărți din teancul de tragere și le plasezi în port

2. Negoțul și angajarea:


lei cărți din port

1. DESCOPERIREA

Să presupunem că tu ești jucătorul activ. Pentru început, trebuie să tragi o carte și să o așezi în centrul mesei de joc – astfel formezi **portul**. Acum trebuie să decizi dacă vrei să mai tragi o carte sau dacă vrei să te oprești. Poți continua în acest fel până când decizi să te oprești din proprie inițiativă, sau până când ai plasat două nave de aceeași culoare în port – dacă ultimul eveniment are loc, va trebui să renunți la restul turei tale. Dacă ai decis să te oprești, atunci începe a doua fază.

Există 4 tipuri de cărți:

- ▶ **Personaje**
- ▶ **Nave**
- ▶ **Expediții**
- ▶ **Majorări de taxe**

Dacă ai tras un **personaj**, atunci acesta trebuie așezat în **port**. Fiecare personaj are o abilitate ilustrată în partea superioară a cărții de joc, precum și un scut  cu un număr de puncte de victorie. O explicație a tuturor abilităților se găsește la finalul regulamentului de joc.





Dacă ai tras o **navă**, ai posibilitatea de a o plasa în **port** deoarece reprezintă o posibilă sursă de venit.

Alternativ poți **alunga** nava, caz în care trebuie să o plasezi pe teancul de decartare. Ca să poți alunga o navă trebuie să ai cel puțin un **marinar** sau **pirat** în zona ta de joc. În plus, numărul total de **săbii** pe care ei îl oferă trebuie să fie egal sau mai mare decât numărul de săbii înfățișat pe navă. Doar dacă ambele condiții au fost îndeplinite, poți alunga nava și poți arunca deci cartea pe teancul de decartare, în loc să o plasezi în port – dacă nu poți alunga nava, ea intră în port.

Poți alunga doar nava care tocmai a fost trasă. Navele care au desenate pe ele simbolul unui craniu nu pot fi în niciun caz alungate.

Săbiile nu se consideră ca fiind cheltuite: ele pot fi folosite de mai multe ori pe parcursul turei tale.





Alex vrea să alunge bricul care are 2 . Deoarece marinarul său îi oferă 1  și piratul său 2  el însumează un total de 3  și reușește să alunge nava. Plasează deci bricul pe teancul de decartare.

Dacă ai tras o **expediție**, plaseaz-o în mijlocul mesei, dar **separat de port**. Expediția va rămâne acolo până când un jucător **activ** o revendică.

Pentru a revendica o expediție, trebuie **îndeplinite cerințele acesteia** (vizibile în partea de jos a cărții). Trebuie deci să ai **personaje cu abilitățile potrivite** în zona ta de joc. Vei **decarta** personajele cu abilitățile necesare și vei lua expediția, plasând-o în zona ta de joc împreună cu numărul de galbeni pe care ți-i aduce expediția (înfățișat în partea superioară a cărții). Jucătorul activ poate revendica oricâte expediții dorește în orice moment pe parcursul turei sale.



Mihai vrea să revendice expediția cu 2 . Din acest motiv, joacă preotul () și mercenarul, și primește atât cartea de expediție cât și 2 galbeni (din teancul de tragere).

Dacă ai tras o **majorare de taxe**, toți jucătorii care dețin 12 sau mai mulți galbeni pierd jumătate din ei (se rotunjește în jos, ex: indiferent dacă ai 12 sau 13 galbeni, vei pierde 6 din ei). Bani pierduți trebuie plasați pe teancul de decartare. Apoi – depinzând de majorarea de taxe trasă – fie jucătorul cu **cele mai multe săbii**, fie cel cu **cele mai puține puncte de victorie**, câștigă un galben. În caz de egalitate (de exemplu dacă niciun jucător nu are încă săbii sau puncte de victorie), toți jucătorii la egalitate primesc câte un galben.

După ce efectele majorării de taxe au fost rezolvate, cartea este decartată și jocul continuă în mod normal.



Aici jucătorul cu cele mai puține puncte de victorie câștigă un galben.



Aici jucătorul cu cele mai multe săbii câștigă un galben.

Poți decide oricând să te oprești și să treci la faza a doua, mai puțin în cazul în care tragi o **navă** care are **aceeași culoare** cu o altă navă din port **și pe care nu o poți alunga**. Dacă acest eveniment are loc, trebuie să **decar-tezi** toate cărțile din **port** și vei fi nevoit să renunți la restul turei tale (nu uita că expedițiile au fost plasate separat și nu se decartează!). În acest caz faza a doua: **Negoțul și angajarea** nu va avea loc.

Jocul continuă, iar jucătorul din stânga ta devine acum jucătorul activ. El începe faza 1: **Descoperirea**.

În cazul în care pe parcursul jocului teancul de tragere rămâne fără cărți, pur și simplu amestecați bine teancul de decartare și așezați-l cu fața în jos, formând astfel un nou teanc de tragere.

2. NEGOȚUL ȘI ANGAJAREA

În această fază, **jucătorul activ va putea lua 1-3 cărți** din port, apoi toți **ceilalți jucători** vor putea lua **1 carte fiecare**. Numărul exact de cărți pe care jucătorul activ îl poate lua depinde de numărul de nave de culori diferite din port:

- ▶ 0-3 nave de culori diferite; poți lua 1 carte din port
- ▶ 4 nave de culori diferite; poți lua 2 cărți din port
- ▶ 5 nave de culori diferite; poți lua 3 cărți din port

Presupunem din nou că tu ești jucătorul activ. Vei lua fiecare carte pe rând. În acest fel ai posibilitatea să folosești și abilitățile acestora la următoarele cărți pe care le vei lua.

Negoțul

Pentru fiecare **navă** luată din port primești pe loc numărul de **galbeni** indicat în partea superioară a cărții. După ce ai primit galbenii, decartezi nava pe teancul de decartare.



George ia bricul din port, îl decartează și câștigă 2 galbeni.

Angajarea

Pentru a **angaja o persoană** trebuie să **plătești** numărul de **galbeni** egal cu costul de angajare indicat în partea de jos a cărții de personaj pe care vrei să îl angajezi (decartându-i). Plasezi apoi personajul în **zona ta de joc** și din acest moment **poți folosi abilitatea** sa ori de câte ori dorești. Aceasta e descrisă în partea de sus a cărții. Toate abilitățile sunt explicate la finalul regulamentului de joc.



Andreea angajează un marinar. Plătește 3 galbeni (plasându-i pe teancul de decartare) și așază marinarul în zona sa de joc.

După ce ai luat 1 sau mai multe cărți (**nave sau personaje**), toți ceilalți jucători pot și ei lua câte o carte, în sensul acelor de ceasornic și urmând regulile jocului. Înainte de a lua o carte, însă, jucătorul care face această acțiune trebuie să îi **plătească jucătorului activ 1 galben** drept răsplată. În cazul în care ia o navă, acest galben poate fi oferit din câștigul adus de nava luată.

După ce toți jucătorii au avut posibilitatea de a lua o carte, toate cărțile rămase în port sunt decartate. Este foarte probabil să vă întâlniți cu situația în care nu toți jucătorii vor avea posibilitatea să ia o carte deoarece vor fi prea puține cărți în port.

În acest moment jucătorul din stânga ta devine jucătorul activ și va începe faza 1 din tura sa: **Descoperirea**.

Exemplu: Este rândul Andreei. În timpul fazei de Descoperire, ea a tras 5 cărți și le-a plasat în port. 4 dintre ele au fost nave de culori diferite, de aceea a putut lua 2 cărți. Prima dată a luat o navă care valorează 2 galbeni. Apoi a cheltuit banii pentru a angaja un personaj. Acum ceilalți jucători au posibilitatea de a lua și ei câte o carte. Alex dorește să ia una din navele rămase. El îi plătește Andreei 1 galben drept răsplată, alege 1 navă, o decartează și apoi primește numărul de galbeni indicat de aceasta. După ce și ceilalți jucători au luat câte o carte, cele rămase în port sunt decartate.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Runda în care un jucător reușește să acumuleze **12 puncte de victorie** în zona sa de joc, se consideră runda finală. Runda se joacă complet – adică până când și jucătorul din dreapta jucătorului de start devine activ și își joacă tura.

Câștigătorul jocului este jucătorul care a reușit să strângă **cele mai multe puncte de victorie** în zona sa de joc. În caz de egalitate, jucătorul care are cei mai mulți galbeni rămași, câștigă jocul. Dacă și acum este egalitate, victoria se împarte.

VARIANTĂ PENTRU SFÂRȘITUL JOCULUI

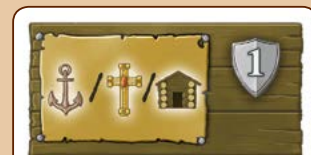
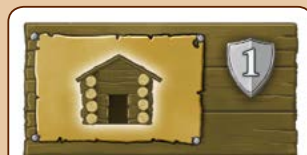
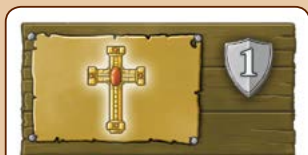
Ca alternativă, jocul poate lua sfârșit astfel:

Jocul se sfârșește în momentul în care un jucător a acumulat 12 puncte de victorie **precum și** cel puțin 1 expediție în zona sa de joc. Toate celelalte reguli rămân neschimbate. Va fi declarat câștigător jucătorul care a reușit să acumuleze cele mai multe puncte de victorie și cel puțin o expediție. Rezolvarea egalității rămâne aceeași.

ABILITĂȚILE PERSONAJELOR

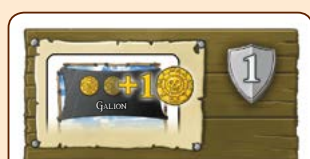
Abilitățile personajelor sunt descrise în partea de sus a fiecărei cărți de personaj. Numărul de puncte de victorie pe care le oferă sunt notate pe scutul desenat în partea dreaptă a abilității. Atunci când joci – fie că ești jucătorul activ, fie că iei o carte în faza 2 din timpul turei unui alt jucător – poți folosi toate abilitățile personajelor din zona ta de joc. Dacă ai mai multe cărți cu același personaj, abilitățile lor se cumulează. De exemplu, dacă ai 2 dame, vei putea angaja personaje cu o reducere de 2 galbeni.

Coloniști, căpitani, preoți (5 din fiecare), mercenari (3 cărți)



Pentru a putea revendica o expediție trebuie să poți decarta din zona de joc personală din aceste tipuri de cărți. Partea cărții în care sunt notate abilitățile are culoarea mai închisă, pentru a le evidenția. Mercenarul e o carte de tip Joker, și poate fi folosit în locul unei singure cărți de preot, colonist sau căpitan.

Negustor (10 cărți, 2 din fiecare culoare)



Atunci când iei o navă, primești 1 galben în plus dacă deții un negustor de culoarea corespunzătoare navei, în zona ta de joc.

Poți alunga nave cu ajutorul săbiilor desenate. (vezi faza 1: *Descoperirea*)

Amiral (6 cărți)



De fiecare dată când e rândul tău să iei o carte (sau mai multe) în timpul fazei 2: Negoțul și angajarea și în port se găsec 5 sau mai multe cărți, primești pe loc 2 galbeni.

Măscărici (5 cărți)



Dacă nu ești jucătorul activ și în timpul fazei 2: Negoțul și angajarea e rândul tău să iei o carte – dar nu mai este disponibilă niciuna în port, câștigi pe loc 1 galben. În cazul în care un jucător renunță la tura sa în faza 1: Descoperirea, iar faza a doua este omisă, toți jucătorii care dețin măscărici primesc pe loc câte 1 galben pentru fiecare măscărici pe care îl dețin.

Guvernator (4 cărți)



De câte ori e rândul tău să iei una/mai multe cărți în timpul fazei 2: Negoțul și angajarea, poți lua o carte adițională din port. Dacă nu ești jucătorul activ, trebuie să îl răsplătești pe acesta cu câte un galben pentru fiecare carte luată.

Damă (4 cărți)



Costul de angajare al personajelor este redus cu 1 galben. Costul nu poate fi mai mic de 0 galbeni.

AU CONTRIBUIT

Designer joc: Alexander Pfister

Ilustrații: Klemens Franz

Design grafică: Hans-Georg Schneider și Klemens Franz

Traducere în limba română: Ioana Pinte

Realizare: Klaus Ottmaier

Port Royal a fost desemnat câștigător al Game Designer Award 2013 de către Wiener Spiele Akademie (Academia Jocurilor din Viena) în cooperare cu Österreichische Spiele Museum (Muzeul Austriac al Jocurilor), unde a curcat sub numele de „Händler der Karibik”.



Pegasus Spiele



© 2015 Pegasus Spiele GmbH, Germania. www.pegasus.de.

Toate drepturile rezervate.

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

Importator și distribuitor exclusiv în România: Lineart SRL, Cluj-Napoca, str. Ion Meșter nr. 4, ap. 50, telefon: +4-0264-276282, www.lineart.ro