

ROTTERDAM

Európa kikötője

A játék célja

A legtöbb győzelmi pontot elérő játékos nyeri a játékot. Győzelmi pontok úgy szerezhetők, ha a játékosok nyersanyagokat rakodnak be hajóikra, átnavigálják őket a Maas folyó forgalmas csatornáin és végül a nyersanyagokat a megfelelő kikötőben kirakodják. Ezután jutalomképpen a játékosok termék kártyákat kapnak. Ezek a kártyák adják a győzelmi pontokat. A pontok száma úgy növelhető, ha a játékosok a feladat kártyáiknak megfelelő termék kombinációkat gyűjtenek.

A játék elemei

- 1 játéktábla
- 1 játékszabály
- 1 kikötőmester (kék figura)
- 1 fázisjelző (kék korong)
- 20 hajó 4 színben (piros, citromsárga, zöld, kék, fa hajó)
- 24 nyersanyag (citromsárga, piros, szürke, fekete, fa hasáb)
- 60 termék kártya
- 46 feladat kártya
- 20 hajózás kártya

Előkészületek

► A Hajók kiosztása

Minden játékos választ egy színt és megkapja a hozzá tartozó 4 hajót. 2 játékos esetén mindenki 5 hajót kap.

► B Nyersanyagok elhelyezése

Válogassátok szét színek szerint a nyersanyagokat. Helyezzétek rá őket a tábla bal szélén a megfelelő színű mezőkre. Ily módon a 7 búza a búzakaralással jelzett citromsárga mezőre, az 5 gyümölcs pedig a piros mezőre kerül stb.

► C Termék kártyák elhelyezése

A játékban 4 fajta termék kártya van, amiket a hátlapjukra írt kikötő neve, vagy a nyersanyag képe és színe alapján lehet egymástól megkülönböztetni. Például Vulcaanhaven kártyái citromsárgák és a hátlapjukon búzakaralász látható. Válogassátok szét 4 felé a kártyákat, keverjétek meg a 4 paklit és képpel lefelé tegyétek a táblára, a megfelelő kikötők mellé.

► D Feladat kártyák

A feladat kártyák felismerhetők a világoskék hátlapjukról, ahol a termékek képe látható körben elhelyezve. Keverjétek meg a kártyákat és osszatok mindenkinek 3-at. Ne mutassátok meg lapjaitokat a többi játékosnak! A ki nem osztott lapokat tegyétek képpel lefelé a World Port Center melletti világoskék mezőre.

► E Hajózás kártyák

Ezek a kártyák a hátlapjukon lévő hajóról és horgonyról ismerhetők fel. Keverjétek meg őket és tegyétek képpel lefelé a táblára a World Port Center melletti sötétkék mezőre.

► F A jelző elhelyezése

A fázisjelzőt (kék korong) tegyétek a tábla bal felső sarkában lévő játékmenetet mutató körábra (továbbiakban fázisjelző-ábra) 1. cikkébe. A későbbiekben a jelző mozgatásával lesz követhető, hogy melyik fázisban tart a játék.



Áttekintés

A játékosok a következő akciókat hajthatják végre saját körükben:

1. Egy hajó és rajta egy nyersanyag elhelyezése. (A hajó kiindulási pontját és a nyersanyag típusát a játékos határozza meg.)
2. Hajók mozgatása a Maas csatornáin. (Minden játékos választ egy színt, majd minden ilyen színű szakasz előtt álló hajó mozog.)
3. Hajózás kártya húzása, ha a hajó horgonnyal jelzett helyre érkezik.
4. Kirakodás, majd a nyersanyag feldolgozása a kikötőben: azok a játékosok, akik a megfelelő nyersanyagot szállították le, termelés kártyákat kapnak.
5. Termelés kártyák cseréje más játékosokkal.
6. Feladat kártyák teljesítése termelés kártya-kombinációk kijátszásával.

Játékmenet

A legfiatalabb játékos maga elé teszi a Kikötőmester figuráját, ő fogja kezdeni a játékot.

Minden egyes fázisban a Kikötőmester cselekszik elsőnek, utána a tőle balra ülő, azután a többiek az óra járásának megfelelő sorrendben.

A játékosok a következő 6 fázist hajtják végre:



1. fázis

Hajó elhelyezése és áru berakodása

A Kikötőmesterrel kezdve minden játékos elhelyezheti egyik hajóját az egyik, választása szerinti kezdő pozícióban, majd ráhelyezhet egy választása szerinti nyersanyagot.



A fázis végén a Kikötőmester áteszi a fázisjelző-korongot a fázisjelző-ábra 2. részébe (a játéktábla bal felső sarkában lévő körbe).

A következő speciális esetek fordulhatnak elő az 1. fázisban:

► Nincs üres kezdő pozíció

A játék második körétől kezdve előfordulhat, hogy nincs szabad kezdő pozíció, így valamelyik játékos nem tud új hajót indítani. Fontos: új hajó játékba hozása nem kötelező cselekedet.

► Elfogyott nyersanyag

A játék második körétől kezdve előfordulhat, hogy valamelyik nyersanyag (átmenetileg) nincs raktáron. Ilyenkor a játékosnak egy másik fajta nyersanyagot kell választania, de úgy is dönthet, hogy üresen hozza játékba hajóját, vagy egyáltalán nem indít hajót.

► Nincs több játékba hozható hajó

Néhány kör után előfordulhat, hogy egy játékosnak elfogynak a berakodásra váró hajói, nem tud újat játékba hozni. Mivel nagyon fontos, hogy a szükséges pillanatban mindig álljon rendelkezésre hajó, a játékosok bármikor dönthetnek úgy, hogy nem indítanak hajót megfelelő nyersanyag, vagy kezdő pozíció hiányában.

Taktikai tanácsok

Olyan nyersanyagot válassz, ami szükséges a feladat kártyáid teljesítéséhez. Például, ha Kenyér és Narancslé szállítása a feladatod, akkor érdemes búzát (sárga nyersanyag) Vulcaanhavenbe és gyümölcsöt (piros nyersanyag) Merwehavenbe hajóznod. Jól fontold meg, hogy melyik pozícióból indítod útnak hajóidat, mert ez nagyban befolyásolja azt, hogy megérkeznek-e a megfelelő kikötőbe!



2. fázis

Hajózás a Maas folyón

A Kikötőmesterrel kezdve minden játékos választ egyet a csatornák színeiből. Minden hajónak – függetlenül attól, hogy ki a tulajdonosa -, ami választott színű csatorna előtt áll, egyet előre kell lépnie, a kijelölt színnek megfelelő csatornán keresztül.

A hajók mozgatása a következő sorrendben történik: először az a játékos lép hajóival, aki a színt választotta, utána a tőle balra ülő, majd a többiek az óra járásának megfelelő sorrendben. Ha egy hajó két egyforma színű csatorna előtt áll, akkor a hajó tulajdonosa dönti el, hogy melyik utat választja.

Ezután a Kikötőmester bal oldali szomszédja választ egy színt, először ő lép hajóival, majd sorban a többi játékos, majd pedig az óra járásának megfelelő sorrendben a többi játékos is megkezd egy-egy újabb hajózási fázist.

A játékosok olyan szín mellett is dönthetnek, amit abban a körben korábban már valaki kiválasztott.

Miután minden játékos választott színt, a fázisjelző-korong átkerül a 3. fázisra.

Hajózás a Maas folyón



► Ha valaki a piros színt választja, akkor a Zöld játékos mindkét hajója előrehalad egy-egy mezőt, hiszen mindkét hajó előtt áll piros csatorna.



► Különböző játékosok hajói is mozoghatnak ugyanabban a körben, ha valaki a piros szín mellett dönt.

A következő speciális esetek fordulhatnak elő a 2. fázisban:



► **Blokád:** mivel két csatorna közötti részen csak egy hajó tartózkodhat, a Zöld hajó nem tud előrelépni, várakoznia kell.



► **Elkerülő manőver:** ha egy hajó előtt két egyforma színű csatorna áll és az egyik utat egy másik hajó elállja, akkor kötelezően a másik úton kell haladnia.

Taktikai tanácsok

Mielőtt színt választasz, próbáld meg kitalálni, hogy a többi játékos mit fog választani és próbáld előnyt szerezni az ő döntésükből. Ha jól okoskodsz, akkor egy körben többet is előreléphetsz hajóiddal. Próbáld meg rossz irányba terelni az ellenfelek hajóit, vagy használd ki az éppen adódó lehetőségeket (pl. blokád), hogy keresztülhúzd a többi játékos számítását.



3. fázis

Hajózás kártyák

Ebben a fázisban minden olyan hajó után, ami horgonnyal jelölt helyen áll, a hajó tulajdonosa kap egy hajózás kártyát. Ezeket a kártyákat a játékosok bármelyik fázisban felhasználhatják, de csak a saját körükben. Miután kiosztásra kerültek a hajózás kártyák, a Kikötőmester átteszi a fázisjelző-korongot a fázisjelző-ábra 4. részébe.



4. fázis

Kirakodás és nyersanyag-feldolgozás a kikötőkben

Ebben a fázisban minden kikötőben álló hajóról ki kell rakodni a rajta lévő nyersanyagot, amiért a hajók tulajdonosai termék kártyákat kapnak cserébe. Először a Kikötőmester kapja meg kártyáit, majd az óramutató járása szerinti sorrendben a többi játékos. A nyersanyagokat vissza kell tenni eredeti helyükre, a tábla bal szélére, a hajók pedig visszakerülnek tulajdonosaikhoz. Mind a hajókat, mind a nyersanyagokat újra fel lehet használni egy későbbi 1. fázisban (Hajó elhelyezése és áru berakodása). Abban az esetben, ha egy hajó áru nélkül, vagy nem a megfelelő nyersanyaggal érkezik a kikötőbe, a tulajdonosa visszakapja hajóját, viszont termék kártya nem jár ilyenkor. Például, ha egy hajó búzával (citromsárga nyersanyag) megrakva érkezik Botlek kikötőjébe, ahol csak nyersolajat tudnak feldolgozni, akkor a citromsárga nyersanyag visszakerül a tábla bal szélére a citromsárga színű mezőre, a hajót visszakapja gazdája, viszont termék kártya nem jár neki és így nem jut győzelmi ponthoz!

Miután minden hajón lévő nyersanyag feldolgozásra került, a fázisjelző-korong átkerül a fázisjelző-ábra 5. részre.

Taktikai tanácsok

Abban az esetben, ha nem sikerült megszerezned azt a termék kártyát, ami a feladat kártyád teljesítéséhez szükséges, két lehetőség van: vagy indítasz egy újabb hajót ugyanazzal a nyersanyaggal, reménykedve abban, hogy majd beérkezik a megfelelő kikötőbe, vagy pedig cserével próbálsz megszerezni a szükséges terméket.



5. fázis

Termékek cseréje

Ebben a fázisban a játékosok felfedhetik termék kártyáikat és felkínálhatják őket cserére, így megszerezve a feladat kártyáik teljesítéséhez hiányzó összetevőket. A játékosok sorrendjének itt nincs jelentősége. Ha már senki sem akar cserélni, akkor a Kikötőmester átteszi a fázisjelző-korongot a fázisjelző-ábra 6. részébe.



6. fázis

Feladatok teljesítése

Ha a fázisjelző a 6. fázison áll, akkor már nem lehet termékeket cserélni. Minden játékos teljesítheti 1 feladatkártyáját, ha fel tudja mutatni a hozzá szükséges termékek kombinációját.

A Kikötőmester kezdi a fázist, a többiek pedig az óramutató járásának megfelelő sorrendben következnek. A játékosok maximum 1 feladatot teljesíthetnek. A teljesített feladatkártyáját mindenkinek felfedve maga elé kell tennie, a termék kártyákat pedig ki kell venni a játékból. Így mindenki láthatja a többiek által megszerzett győzelmi pontok számát. Abban az esetben, ha sikerült feladatot teljesíteni, a játékos húzhat a pakli tetejéről egy új feladat kártyát.

Taktikai tanácsok

Lehetséges stratégia a termékek halmozása a kézben - még akkor is, ha már van teljesíthető feladat -, ezzel növelve a lehetséges kombinációk számát. Bár, mivel egy körben csak 1 feladatot teljesíthető, a játék végére kockázatosabbá válhat e taktika.

A Kör vége

Miután minden játékos végrehajtotta 6. fázisát, a Kikötőmester átadja a Kikötőmester figuráját és szerepét a tőle balra ülő játékosnak, aki átteszi a fázisjelző-korongot a fázisjelző-ábra 1. részébe és ezzel kezdetét veszi egy újabb kör.

A játék vége

Ha valamelyik játékos eléri a 12 győzelmi pontot, akkor az utána következő játékosok még végrehajtják 6. fázisukat, de ezután már nem indul újabb kör, vége a játéknak.

Győzelmi feltételek

Mindenki összeadja a teljesített feladat kártyákon, a hajózás kártyákon és a termék kártyákon szereplő pontokat. Az a győztes, aki ily módon a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte össze. Döntetlen esetén a több feladat teljesítésből gyűjtött pont dönt. Ha ez is egyenlő, akkor a több termék kártya birtokosa az első.

Fontos megjegyzés

Nem biztos, hogy az nyeri a játékot, aki elsőnek eléri a 12 győzelmi pontot.

Biztonságos Kikötő Variáns (Hivatalos)

Ez azt jelenti, hogy ha a hajód már beérkezett egy kikötőbe, akkor már nem lehet hajózás kártyákat kijátszani rá.

Ez a szabály nagyobb biztonságot és így nagyobb örömet biztosít a játékosoknak, ha egy hajójuk végre elért egy kikötőbe.

Az új szabály kétféleképpen játszható:

1.A kikötők védve vannak a többi játékos támadásától, viszont olyan lap játszható, ami a játékos saját hajójára, vagy annak rakományára van hatással.

2.A kikötőben álló hajókra, vagy rakományukra nem játszható ki semmiféle kártya - saját hajóra, vagy rakományra sem.

A két változat közül a játékosok azt választják, amelyiket akarják, de természetesen erről még a játék kezdetén meg kell állapodniuk.

Hajózás kártyák

Hajózás kártyákhoz a játék a 3. fázisában lehet hozzájutni. Ezeket a kártyákat a játékosok bármelyik fázisban kijátszhatják, ha rajtuk van a sor. 3 kártyánál többet nem lehet kézben tartani. A győzelmi pontot adó kártyákat a játékosok nyitva kitehetik maguk elé (bármikor, amikor rajtuk van a sor), így újabb hajózás kártyáknak szabadíthatnak fel helyet kezükben. Ha elfogynak a felhúzható kártyák, akkor az eldobottakat meg kell keverni és azokból kell új húzó paklit alkotni.



► Szerencsés fordulat

A kártya kijátszója kicserélhet egymással 2 hajó által szállított nyersanyagot. Ezek lehetnek a saját hajói, de az ellenfeleké is.



► Extra áru

A kártya kijátszója feltehet egy hajót egy nyersanyaggal valamelyik üres kiindulási pozícióba. Ha nincs üres pozíció, akkor a kártya nem játszható ki.



► Örvény

Léptesd vissza az egyik választásod szerinti hajót a választásod szerinti csatornán keresztül 1 mezővel. A csatorna színének nincs jelentősége.



► Vihar

Léptesd vissza az egyik választásod szerinti hajót a választásod szerinti csatornákon keresztül 2 mezővel. Olyan helyen nem haladhat át a hajó, amin egy másik hajó áll! A csatornák színének nincs jelentősége.



► Joker

Ez a kártya feladat teljesítésénél használható fel. Helyettesíthető vele egy, a feladat kártya teljesítéséhez szükséges áru.



► Előny

Ez a kártya 1 győzelmi pontot ér, ha a játékos felfedve kiteszi maga elé. Ha már 3 hajózás kártya van a kézben, akkor érdemes kijátszani, hiszen így később lehetőség lesz egy újabb kártya felhúzására (maximum 3 hajózás kártya tartható a kézben!).



► Extra előny

Ez a kártya 2 győzelmi pontot ér, ha a játékos felfedve kiteszi maga elé. Ha már 3 hajózás kártya van a kézben, akkor érdemes kijátszani, hiszen így később lehetőség lesz egy újabb kártya felhúzására (maximum 3 hajózás kártya tartható a kézben!).



► Rakomány elrablása

Vedd le az árut az egyik tetszésed szerinti hajóról és tedd át az egyik saját üres hajódra. Ha nincs játékban üres hajód, akkor feltehetsz az egyik szabad kiindulási pontra egy újat és ráteheted az elrabolt nyersanyagot. Az áru nélkül maradt hajó játékban marad, folytathatja útját.



► A Kikötőrendőrség vizsgálata

A Kikötőrendőrség értesítést kapott arról, hogy az egyik hajó gyanús árut szállít, ezért a hajó teljes rakományát lefoglalta. A kártyát kijátszó játékos leveszi a nyersanyagot az egyik, választása szerinti hajóról és visszateszi a tábla bal szélén lévő megfelelő színű nyersanyag raktárba. Az áru nélkül maradt hajó játékban marad, folytathatja útját.

Tervező: Hans van Tol

Grafikai tervezés: Yvon-Cheryl Scholten

Illusztráció: André Grekhov, Hans van Tol és Gerda van Gijzel

Magyar fordítás: Jusza

Szerkesztés: Artax

A Rotterdam játék kiadója a The Game Master BV.

Elérhetőségük: www.thegamester.nl

e-mail: info@thegamester.nl

© 2007

All rights reserved

The Game Master BV

Nieuwerkerk aan den IJssel

The Netherlands

