

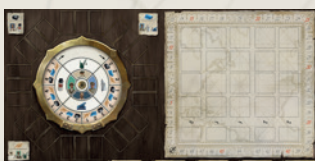
SHIPYARD

VLADIMÍR SUCHÝ

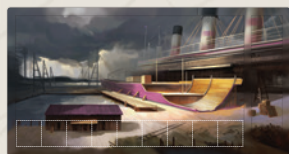
Píše se rok 1870. Mořím po staletí kralovaly plachetnice, ale nyní pomalu začíná nová éra. Éra parního stroje. Konstruktoři lodí experimentují s novými návrhy a snaží se dosáhnout na kýženou Modrou stuhu. Tu získá loď, která nejrychleji přepluje Atlantský oceán. Snahy konstruktérů bedlivě

sledují hlavy světových impérií, neboť síla impéria se odvíjí od velikosti jeho obchodních a vojenských flotil. Snad nikdy nebyla lepší doba stát se majitelem loděnice. Založte společnost, budujte flotilu a ukažte světu, že právě vaše lodě jsou ty nejrychlejší, nejbezpečnější a nejlepší.

2 HERNÍ DESKY



4 DESKY LODĚNIC



8 DESTIČEK AKCÍ



24 PLAVEBNÍCH KANÁLŮ



48 ZAMĚSTNANCŮ



26 STÁTNÍCH ZAKÁZEK



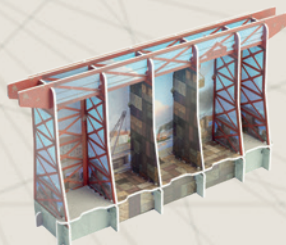
14 DESTIČEK SE ZBOŽÍM



46 GULDENŮ (MINCÍ)



1 KARTONOVÝ JEŘÁB



1 KARTONOVÝ POŘADAČ



8 SÓLOVÝCH DESTIČEK AKCÍ



12 KOSTEK



104 DÍLŮ LODÍ



Před



Střed



Zád

MATERIÁL HRÁČŮ



1 ukazatel VB



1 figurka lodi pro plavbu na plavebních kanálech



3 kostky pro výběr akcí

POSÁDKA



23x kapitán



21x byznysmen



21x voják



18x topič

VYBAVENÍ LODÍ



23x komín



23x plachta



23x dělo



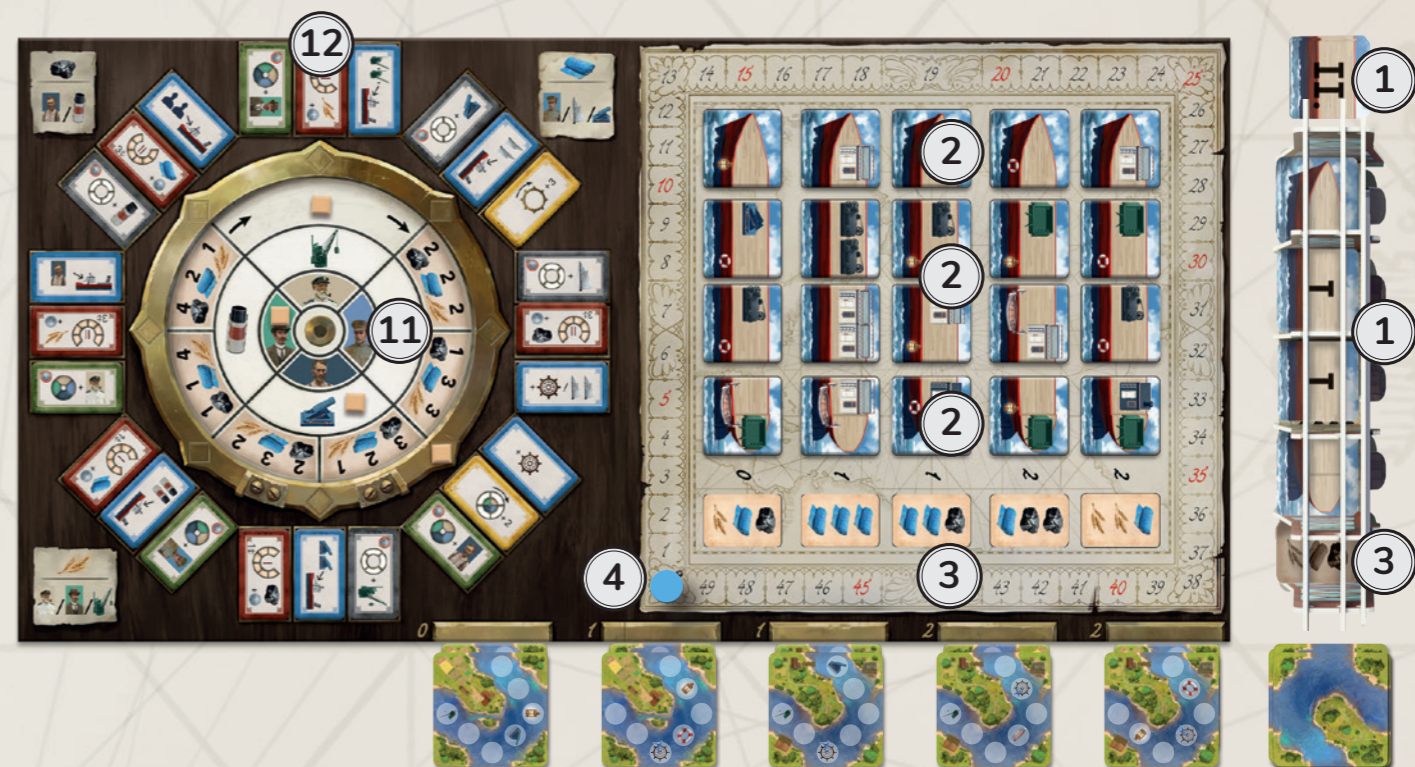
23x jeřáb

Příprava hry

Herní plán se skládá ze 3 částí na dvou různých deskách: 1 část je na samostatné desce, zatímco 2 části jsou spojeny na jedné desce. Herní desky libovolně umístíte doprostřed stolu. Veškerý potřebný herní materiál vyskládejte na herní desky podle nákresu vpravo a podle následujících pokynů:

1. Lodní díly rozdělíte do 4 sloupečků podle rubů. Vzniknou sloupečky příď, zádí a dva sloupečky středových dílů označené I a II. Sloupeček středových dílů č. II dejte prozatím vedle kartonového jeřábu. Zbylé sloupečky poté umístíte lícem dolů do kartonového jeřábu na příslušná místa (příď dopředu, zádě dozadu, sloupeček středových dílů č. I rozdělíte na dvě poloviny a umístíte je do prostředních částí jeřábu). Během hry používejte středové díly ze sloupečku č. I, dokud nedojdou. Poté do jeřábu vložte sloupeček středových dílů č. II a od té chvíle budete používat destičky ze sloupečku č. II.
2. Nyní jsou v jeřábu 4 sloupečky: příď, 2 sloupečky středových dílů a zádě. Z každého ze sloupečků středových dílů v jeřábu vezměte 5 vrchních dílů a vyskládejte je na 10 „středových“ polí pro díly na herním plánu. Ze sloupečku příď vezměte 5 vrchních dílů a vyskládejte je na 5 „příďových“ polí na herním plánu. Ze sloupečku zádí vezměte 5 vrchních dílů a vyskládejte je na 5 „záďových polí“.
3. Destičky se zbožím vyskládejte lícem dolů do sloupečku v jeřábu úplně napravo. Otočte 5 vrchních destiček zboží ze sloupečku a vyskládejte je na pole určená pro destičky zboží na herním plánu. Poté utvořte z plavebních kanálů sloupeček lícem dolů. Otočte 5 vrchních plavebních kanálů ze sloupečku a vyskládejte je lícem vzhůru pod vyznačená pole u herního plánu.
4. Každý hráč si vybere barvu. Ukazatel VB (vítězných bodů) v této barvě umístí na počítadlo VB, na pole označené „0“.
5. Destičky posádky a vybavení rozřídíte a vložte do kartonového pořadače, který je součástí balení. Pořadač poté umístíte poblíž herního plánu jako společnou zásobu.
6. Z guldenů (mincí) utvořte společnou zásobu poblíž herního plánu a na dosah všech hráčů.
7. Destičky akcí vyskládejte do nabídky akcí pod ozubené kolo počítající průběh hry. Destičky akcí, které jsou v nabídce akcí předem vyznačené, musíte vyskládat do nabídky na určená místa.
8. **Destičku akce „Dotace“ (se 2 guldeny) použijete pouze při hře 4 hráčů.** Pokud hrají 4 hráči, umístíte tuto desku na vyznačené místo v nabídce (se symbolem guldenů). Při ostatních počtech hráčů otočte tuto desku lícem dolů.

9. Umístíte 1 kostku do výřezu pro kostku na ozubeném kole průběhu hry. Červeně vyznačený zub kola musí mířit na červenou šipku označenou „Start“. Další kostky vyskládejte do řady na počítadle kol, nad nabídkou destiček akcí. **Při hře 4 hráčů použijte 7 kostek, při hře 3 hráčů (nebo sólové hře) 5 kostek a při hře 2 hráčů 3 kostky.** Kostky na počítadle posuňte co nejvíc vlevo.
10. Ostatní destičky akcí smíte vyskládat do nabídky v libovolném pořadí.
11. Velké kolo na větší herní desce je sestavené ze 4 kruhů. Uvnitř je kruh náboru posádky. Další v pořadí směrem ven je kruh výroby vybavení, dále burza a úplně na vnějším okraji je poslední „mosazný“ kruh najímání zaměstnanců. Vezměte 1 kostku a umístíte ji náhodně na jednu ze čtyř výšečí kruhu náboru posádky. Tato kostka bude ukazatel akce „Nábor posádky“. Vezměte 1 další kostku a umístíte ji, také náhodně, na některou výšečí kruhu výroby vybavení. Tato kostka bude ukazatel akce Výroba vybavení. Další kostku umístíte na burzu. Tuto kostku neumísťujete náhodně, ale na označené startovní pole s šipkami. Konečně umístíte kostku jako ukazatel akce „Najímání zaměstnanců“ na náhodně vybrané políčko na vnějším kruhu.
12. Destičky zaměstnanců rozřídíte podle symbolů na rubu (č. I a č. II). **Pokud hrajete hru poprvé, vytřídíte 8 destiček doporučených počátečních zaměstnanců (viz popis na str. 3, všechny tyto desky mají cenu 1 gulden).** Tyto počáteční zaměstnance poté vyskládejte na pole kolem velkého kola přesně podle nákresu v pravém spodním rohu následující strany. Zamíchejte zbylé zaměstnance s č. I a vyskládejte je náhodně lícem nahoru na zbylá pole kolem velkého kola. Jakmile odehrajete několik partií s touto doporučenou přípravou hry, můžete doporučené počáteční destičky zaměstnanců zamíchat mezi ostatní a rozdat destičky zaměstnanců zcela náhodně. **Při hře 2 hráčů a sólové hře použijete pouze destičky zaměstnanců s č. I (s hnědým rubem).** **Při hře 3 či 4 hráčů použijete navíc sloupeček II (se zlatým rubem).** Otočte destičky s č. II lícem vzhůru a tyto zaměstnance položte na stejné zaměstnance s č. I, kteří již jsou rozmístěni kolem velkého kola. Vzniknou tedy dvojice stejných zaměstnanců (vespod s č. I, nahoře s č. II).



Příprava hráče

Každý hráč si zvolí barvu a dostane:

1. Desku lodnice.
2. Figurku lodi ve své barvě.
3. Při hře 3 či 4 hráčů dostane 1 kostku ve své barvě, při hře 2 hráčů dostane 3 kostky ve své barvě.
4. 1 destičku zboží se všemi třemi druhy zboží.
5. 6 guldenů.
6. **Pokud hrajete poprvé, každý hráč dostane lícem dolů 2 červené a 2 modré státní zakázky z „doporučených počátečních zakázek“ (viz str. 14).** Jakmile odehrajete několik partií, můžete každému hráči náhodně rozdat lícem dolů 3 červené a 3 modré státní zakázky.



Zbylé zakázky, nepoužité lodnice a žetony, kostky či figurky hráčů vraťte zpět do krabice.

Veškerý materiál získaný hráčem během hry (guldeny, vybavení, posádka, zaměstnanci, lodní díly, kanály) je veřejný a měl by být umístěn viditelně pro ostatní hráče. Pouze státní zakázky získané na začátku hry máte vždy před sebou položeny skrytě. Na své státní zakázky se smíte kdykoli podívat.

Doporučené počáteční destičky zaměstnanců

Na začátku hry vytřídíte z ostatních destiček zaměstnanců 4 náboráře (zelené) a 4 inženýry (šedé). Tyto destičky zaměstnanců poté náhodně umístíte do jednotlivých skupin polí kolem kola. Poté zaplníte zbylá pole kolem velkého kola náhodnými zaměstnanci s č. I, pokud hrajete sólo nebo ve 2 hráčích. Při ostatních počtech hráčů použijte namísto toho destičky zaměstnanců s č. II (viz. bod 12 sekce Příprava hry).



Průběh hry

Náhodně určete začínajícího hráče. Tento hráč provede první tah. Poté hráči pokračují ve hře jeden po druhém, po směru hodinových ručiček. Když jste na tahu, vyberete jednu dostupnou destičku akce z nabídky a provedete danou akci. Každá akce vám poskytne nějaký herní materiál potřebný ke stavbě lodí. Ve svém dalším tahu přesunete tuto desku akce před všechny ostatní v nabídce a vyberete si jinou akci. Tento postup je podrobněji vysvětlen dále.

Pokud ve svém tahu dokončíte loď, odplujete s ní na pronajatý systém kanálů na zkušební plavbu. Během této plavby vám může loď přinést vítězné body za rychlost, posádku, vybavení nebo bezpečnost.

Během tahů hráčů se bude kostka na ozubeném kole postupně posouvat dokola. Jakmile dojde kostka na poslední pole a zapadne do otvoru,

aktivní hráč dokončí svůj právě probíhající tah. Poté vezmete 1 kostku nejvíce vpravo z počítadla kol (nalevo od ozubeného kola) a odstraníte ji ze hry. Pokud je na poslední pozici v nabídce prázdná destička akce (nejdále od ozubeného kola a bez kostky), **umístěte na ni v tuto chvíli 1 gulden. Tím pádem bude tato deska pro hráče zajímavější.** Jakmile je na tahu další hráč, na začátku svého tahu, během kroku 1, zvedne kostku z otvoru, posune kolo destičkou akce jako obvykle a pak vrátí kostku na její místo.

Hra končí ve chvíli, kdy kostka na ozubeném kole zapadne do otvoru, ale na počítadle kol nalevo od ozubeného kola již nejsou žádné kostky. Hra může také skončit, pokud vám dojdou lodní díly. Na konci hry získají hráči bonusové VB za státní zakázky a přičtou je k VB získaným během hry.

Tah hráče

Váš tah má 5 kroků:

- 1 **Vaši destičku akce z předchozího tahu přesuňte na první pozici v nabídce destiček akcí.** V prvním tahu partie tento krok přeskočte.
- 2 **Vyberte novou destičku akce a umístěte na ni svoji kostku.**
- 3 **Získejte příjem.**
- 4 **Proveďte vybranou akci (pokud zaplatíte 6 guldenů, máte možnost provést během tohoto kroku navíc 1 bonusovou akci).**
- 5 **Pokud dokončíte 1 nebo více lodí, odplují tyto lodě na zkušební plavbu (takto získáváte VB).**

Každý krok tahu je podrobněji vysvětlen dále. Ovšem pozor, první tahy hráčů v partii budou mírně odlišné:

PRVNÍ TAHY HRÁČŮ (PŘI HŘE 1, 3 NEBO 4 HRÁČŮ)

Ve svém prvním tahu hráči přeskočí krok 1 a přejdou rovnou ke kroku 2 „výběr akce“. Dostupné akce a příjem budou ve vašem tahu omezeny podle toho, jaké akce vybrali hráči před vámi.

POZNÁMKA: Ve hře používáte k označení vybrané akce své kostky. Ve hře jsou 3 takové kostky pro každého hráče, ale při hře 3 nebo 4 hráčů použijete pouze 1 z nich. Zbývající 2 vraťte do krabice.

Začínající hráč si vybere akci (krok 2) a umístí svou kostku na odpovídající destičku akce. Začínající hráč nedostává žádný příjem (krok 3). Hráč ihned provede vybranou akci (krok 4), případně také provede koupennou bonusovou akci, a to před nebo po hlavní akci. Tímto s velkou pravděpodobností tah začínajícího hráče skončí, ale pokud začínající hráč dokončil loď, vypluje s ní na zkušební plavbu (krok 5).

Druhý hráč může umístit svou kostku na jakoukoli destičku akce kromě té, kterou si vybral začínající hráč. Pořadí je důležité. Pokud druhý hráč umístit svou kostku na některou z destiček akcí nalevo od destičky s kostkou začínajícího hráče, dostane druhý hráč příjem 1 gulden. Ale pokud svou kostku umístit na některou z desek napravo od desky s kostkou začínajícího hráče, nedostane žádný příjem. Druhý hráč provede krok 4, tzn. vybranou akci (a případně i bonusovou akci). To může vést ke zkušební plavbě (krok 5).

Tahy třetího a čtvrtého hráče jsou podobné. Když je daný hráč na tahu, vybere si neobsazenou destičku akce. Umístí na ni svou kostku a dostane 1 gulden za každou destičku akce s cizí kostkou, která se nachází před jeho vybranou destičkou akce (tzn. napravo od právě umístěné kostky). Kroky 4 a 5 jsou shodné jako v normálním tahu a jsou detailněji popsány níže.

Jakmile poslední hráč v pořadí dokončí svůj první tah, je opět na tahu začínající hráč. Po zbytku hry již všechny tahy začínají krokem 1 a probíhají normálně.

HRA DVOU HRÁČŮ

Při hře dvou hráčů budete k vybírání akcí používat všechny tři své kostky. Dvě kostky budou označovat akci, kterou jste vybrali v předchozím tahu a třetí kostka bude označovat akci vybranou v aktuálním tahu.

Stejně jako při hře 3 nebo 4 hráčů je první tah trochu odlišný od normálního tahu.

Začínající hráč si vybere akci (krok 2) a umístí na odpovídající destičku akce 2 své kostky. Začínající hráč nedostává žádný příjem (krok 3). Kroky 4 a 5 jsou shodné jako v normálním tahu a jsou detailněji popsány níže.

Druhý hráč si může vybrat jakoukoli destičku akce kromě té, kterou si vybral začínající hráč. Na vybranou akci také umístí 2 své kostky. Pokud druhý hráč umístit své kostky na některou z destiček akcí nalevo od kostky/kostek začínajícího hráče, dostane druhý hráč příjem 1 gulden. Ale pokud své kostky umístit na některou z destiček napravo od destičky s kostkou/kostkami začínajícího hráče, nedostane žádný příjem. Kroky 4 a 5 jsou shodné jako v normálním tahu.

Dále pokračuje první hráč, který umístit svou poslední (třetí) kostku na dosud neobsazenou destičku akce. Získá 1 gulden za každou obsazenou

destičku před právě vybranou deskou (nezáleží na tom, zda jde o destičku obsazenou jeho vlastní či soupeřovou kostkou). Stejně takto provede svůj tah i druhý hráč. Poté, co každý hráč provedl dva tahy, pokračuje již hra normálně, tj. každý hráč začíná tah krokem 1.



PŘÍKLAD: Růžová provádí druhý tah partie dvou hráčů a je druhá v pořadí. Vybrala akci „Nábor posádky“. Dostane 3 guldeny, protože napravo od právě umístěné kostky jsou 3 obsazené desky.

1 Přesun desky akce z předchozího tahu

Ve hře 3 a 4 čtyř hráčů (a v sólové hře) si v tomto kroku svého tahu vezmete zpět do ruky svoji kostku z nabídky akcí. Destičku akce, na které byla kostka umístěna, nyní zvedněte a přesuňte úplně napravo od všech ostatních desek v nabídce, nejbliž k ozubenému kolu. Destičku pak posuňte doleva, aby se ozubené kolo pootočilo a destička se dostala

ZVLÁŠTNÍ PŘÍPAD: Může se stát, že se vaše kostka již nachází na první destičce akce v nabídce (na „vedoucí destičce“). Ale i v tomto případě se musí ozubené kolo pohnout. Danou desku akce zdvihnete z nabídky a posuňte kolo ve směru šipky o jeden zub. Poté destičku vraťte zpět do nabídky. Toto se může stát pouze začínajícímu hráči a pouze v jeho prvním „normálním“ tahu.



2 Výběr nové akce

Nyní si vyberete akci, kterou provedete v tomto tahu. Destička akce, kterou si chcete vybrat, musí splnit následující podmínky:

- Nesmíte si vybrat vedoucí destičku akce (tu, kterou jste předchozím krokem přesunuli na první místo nabídky).
- Destička, kterou si vyberete, nesmí být obsazena žádnou kostkou.
- Vybranou akci musíte být schopni provést.

Vybranou akci označte umístěním své kostky na danou destičku akce.

na první místo nabídky (úplně vpravo). Jinými slovy, destička akce, kterou jste si vybrali v předchozím tahu, se stává novou „vedoucí deskou“ (první destičkou v nabídce).



VE HŘE 2 HRÁČŮ: Ve hře 2 hráčů posunete dopředu tu destičku akce, kterou jste si vybrali o dva tahy dříve: Vezměte destičku označenou dvěma vašimi kostkami a přesuňte ji na první místo nabídky akcí (jako obvykle, takže dojde k pootočení kola). Jednu z kostek, které ležely na této destičce, si vezměte do ruky. Druhou kostku přesuňte na tu destičku akce v nabídce, na které leží 1 vaše kostka (tzn. vybrali jste si ji v předchozím tahu).

Tento krok ukončíte s jednou kostkou v ruce pro použití v kroku 2. Další dvě vaše kostky označují akci z předchozího tahu. Akce provedená o dva tahy dříve se přesunula na první místo a stala se vedoucí destičkou akce.

POZNÁMKA: Ve hře 3 nebo 4 hráčů vybíráte ze 4 akcí, ve hře 2 hráčů si budete vybírat ze 3 akcí.



Váš příjem se odvíjí od toho, kam umístíte svoji kostku v kroku 2. Pokud umístíte svou kostku na destičku, která je napravo od všech ostatních obsazených destiček (s kostkami hráčů), nedostanete žádný příjem. V opačném případě dostanete 1 gulden za každou obsazenou destičku akce, která se nachází napravo od vámi vybrané desky. Destička se považuje za obsazenou, pokud na ní leží 1 nebo 2 kostky. Může jít i o vaše vlastní kostky (ve hře 2 hráčů).



Modrý si vybral akci „Nákup zboží“. Dostane nyní příjem 3 guldeny.

Jakmile získáte příjem, musíte provést svou vybranou akci. Akce jsou podrobněji vysvětleny v následující kapitole. Navíc smíte v každém tahu přikoupit maximálně 1 bonusovou akci.

Tato bonusová akce stojí 6 guldenů a může to být jakákoli jiná akce vyobrazená na destičkách akcí. Jako bonusovou akci si můžete vybrat i tu, kterou jste přesunuli na vedoucí pozici v kroku 1. Můžete také přikoupit akci, na jejíž desce stojí kostka jiného hráče. Jediné omezení je, že nesmíte

jako bonusovou akci vybrat tu, kterou jste si vybrali v kroku 2 (tzn. tu, na které stojí vaše kostka). Také nezapomeňte, že smíte přikoupit maximálně 1 bonusovou akci za tah!

Pro označení bonusové akce se nepoužívá kostka. Stačí, že ostatním hráčům oznámíte, kterou akci kupujete jako bonusovou. Poté zaplatíte 6 guldenů a akci provedete.

Zakoupenou bonusovou akci smíte provést buďto před provedením své hlavní akce, nebo až po hlavní akci. Potřebných 6 guldenů za bonusovou akci platíte před jejím provedením. To znamená, že není možné použít guldeny získané z bonusové akce na zaplacení bonusové akce samotné. Ale pokud provádíte bonusovou akci až po hlavní akci, smíte použít guldeny získané z hlavní akce na zaplacení bonusové akce. Bonusovou akci si smíte koupit dokonce i ve svém prvním tahu.

POZNÁMKA PRO HRU DVOU HRÁČŮ: Platí stejné omezení jako při hře více hráčů. To znamená, že si nemůžete koupit akci, kterou jste si vybrali v aktuálním tahu, tj. s jednou vaší kostkou. Ale pokud chcete, můžete si jako bonusovou akci koupit akci z destičky se 2 vašimi kostkami.

Tento krok provedete pouze tehdy, pokud máte nově dokončenou loď. Loď je dokončena, pokud má na levé straně příď, má alespoň 1 středový díl uprostřed a na pravé straně má zád, přičemž mezi těmito díly nejsou žádná prázdná místa. Pokud máte ve své loděnici po kroku 4 jakoukoli dokončenou loď, musíte s ní odplout ze své loděnice a otestovat ji ve pronajatém systému plavebních kanálů. Během zkušební plavby získáváte vítězné body za posádku, vybavení a bezpečnost. Zkušební plavba je podrobně popsána v pozdější kapitole. Nemusíte nutně v každém tahu dokončit loď. Pokud nemáte na konci kroku 4 žádnou dokončenou loď, váš tah končí bez zkušební plavby.



Popis akcí



Stavba lodí

V nabídce na herním plánu je pro stavbu vyloženo 20 lodních dílů: 5 přídů, 10 středových dílů a 5 záď. Když provádíte tuto akci, můžete koupit jeden, dva nebo tři lodní díly v libovolné kombinaci.

Za každý lodní díl, který si koupíte, zaplatíte určité množství guldenů. Díly v dolním řádku nestojí nic, díly v dalších dvou vyšších řádcích stojí 1 gulden a díly ve dvou nejvyšších řádcích (nejblíže k jeřábu) stojí 2 guldeny.

Lodní díly používáte ke stavbě lodí. Dokončená loď má nalevo příď, napravo zád a mezi nimi pouze středové díly bez jakýchkoli prázdných polí. Dokončená loď musí mít alespoň 1 středový díl a maximálně smí mít 7 středových dílů.

Všechny lodní díly, které nakoupíte, musíte umístit do své loděnice, a to podle následujících pravidel:

- Nové díly musíte umístit na prázdná místa (tečkované oblasti u spodního okraje desky loděnice).
- Položené díly již nesmíte později posouvat ani přesunovat. Jediný způsob, jak v loděnici uvolnit místo, je dokončením lodí (přičemž dokončené lodě opouštějí loděnici až v kroku 5 vašeho tahu).
- Nesmíte zaplnit všechna prázdná místa v loděnici, pokud tím nedokončíte alespoň jednu loď.
- Musíte umísťovat díly tak, aby se tyto díly později mohly stát součástí dokončené lodí, která bude moci odplout. Tzn. nesmíte vytvořit situaci, kdy loď nepůjde nikdy dokončit. Můžete ovšem v průběhu hry spoléhat na to, že některá místa se vám v budoucnu uvolní odplutím jiné lodí.

Pozor, lodní díly nemusíte umísťovat tak, aby navazovaly na již položené díly v loděnici. Můžete mít rozestavěnou loď ležící napříč loděnicí v několika částech.

Pokud během akce stavba lodí dokončíte alespoň jednu loď, vyplujete s ní během kroku 5 na zkušební plavbu.

Příklady stavby lodí:



- 1) Na pole úplně vlevo smíte umísťovat pouze příď. Takové umístění je zakázáno, protože by vznikla loď, ke které nepůjde přidat příď.
- 2) Takovéto umístění je zakázáno. Vznikla loď, ke které nepůjde přidat středový díl. Bez něho loď nemůže vyplout.
- 3) Na pole úplně vpravo smíte umísťovat pouze zád. Takovéto umístění je zakázáno, protože by vznikla loď, ke které nepůjde přidat zád.



- 4) Takovéto umístění je povoleno, protože až bude loď s přídívou více vpravo dokončena a odpluje, uvolní se tím místo pro dokončení lodí s přídívou vlevo.
- 5) I toto umístění je povoleno. Středový díl je sice „obklíčkový“, ale až budou dokončeny lodě nalevo a napravo od něho, uvolní se místo pro stavbu nové lodí s tímto středovým dílem.

TIP: Lodní díly nejsou všechny stejné. Rozdíly v ilustracích mají konkrétní herní efekty. Význam záchranných kruhů, záchranných člunů, lucern, kajut a upevňovacích bodů je popsán v kapitole Zkušební plavba.

Jakmile umístíte všechny zakoupené lodní díly na svou loděnici, posuňte zbylé díly v nabídce na herním plánu dolů na prázdná políčka tak, aby se zaplnila volná místa dole ve sloupcích a zůstala volná místa pouze na vrcholech sloupců. Tato volná místa nyní zaplníte novými lodními díly z příslušných sloupečků v jeřábu. Nejnovější díly tedy budou nejdražší, zatímco nezakoupené díly mohou klesnout v ceně, pokud byly posunuty dolů.

POZNÁMKA: Přestože v prostředních sloupcích nabídky dílů jsou vždy středové díly, tyto prostřední sloupce posouváte a doplňujete samostatně. Pokud si tedy koupíte 3 díly z jednoho sloupce středových dílů, posunete zbylé 2 díly v tomto sloupci a vzniknou 3 prázdná místa nahoře. Druhý sloupec středových dílů nebude nijak ovlivněn. Přesto oba sloupce doplňujete ze stejného sloupečku lodních dílů.

POZNÁMKA: Pokud si vyberete tuto akci, musíte si vzít alespoň 1 lodní díl z nabídky. Pokud provádíte tuto akci a nemáte guldeny, musíte si vzít 1 nebo více desek ze spodní řady (kde jsou díly zdarma). Smíte si vzít pouze takové díly, které můžete umístit podle popsaných pravidel. Pokud nemůžete některý díl umístit, nesmíte si daný díl vybrat.



Pronájem kanálu

Pokud provádíte tuto akci, koupíte z nabídky u okraje herního plánu 1 z 5 plavebních kanálů. Za kanál zaplatíte vyznačený počet guldenů a umístíte desku kanálu před sebe tak, aby rozšířila váš stávající systém kanálů (první destičku jednoduše umístíte před sebe). Po zakoupení kanálu posuňte zbylé destičky kanálů v nabídce dolů, aby vzniklo prázdné místo na konci nabídky. Toto prázdné místo zaplníte novou destičkou ze sloupečku. Jestliže je sloupeček kanálů prázdný, posbírejte použité kanály (poznamenejte si, kolik měl každý hráč použitých kanálů, než je odevzdal, může to hrát roli pro státní zakázku), zamíchejte je a utvořte z nich nový balíček.

Svoji figurku lodí nemusíte na kanál umísťovat hned poté, co kanál zakoupíte. Figurku lodí umístíte na svůj systém kanálů až tehdy, kdy poprvé vyplujete s lodí na zkušební plavbu. V tu chvíli umístíte svoji figurku lodí na jedno z krajních políček svého systému kanálů (tzn. políčko u vnějšího okraje některé destičky). Loď umístíte nasměrovanou přídívou směrem do kanálů a záď k okraji destičky (jako by právě připlula). Odtud bude začínat vaše první zkušební plavba.

Každý další kanál, který získáte, musíte přiložit tak, aby se alespoň jednou svou stranou dotýkal ostatních destiček ve vašem systému kanálů. Umístění kanálů nelze přesouvat, ani nelze pohybovat či natáčet figurkou lodí (pokud je již umístěna).

Kanály používáte k získání vítězných bodů během zkušební plavby lodí. V kapitole Zkušební plavba se dočtete, co znamenají příslušné symboly.

TIP: Je důležité vybrat si takové kanály, které se dobře doplňují s lodmi, které stavíte v loděnici.



Státní zakázky a počítadlo kol

Když odstraníte kostku z počítadla kol, v některých případech budete muset odhazovat své státní zakázky. Způsob výběru a odhazování závisí na počtu hráčů:

Při začátečnické hře 4 hráčů mají hráči na začátku hry 2 (v případě pokročilé partie 3) červené a 2 (3) modré zakázky. Když odstraníte čtvrtou kostku z počítadla kol (tzn. v polovině hry), musí každý hráč vybrat a odhodit 1 (2) zakázky od každé barvy.

Při začátečnické hře 3 hráčů a při sólové hře mají hráči 2 červené a 2 modré zakázky. Stejně jako při hře 4 hráčů, musíte po odstranění čtvrté kostky vybrat a odhodit své zakázky, avšak pouze 1 od každé barvy. Ovšem pozor, po pár začátečnických partiích, až budete hrát se 3 červenými a 3 modrými zakázkami, budete v tomto počtu hráčů odhazovat ještě jednou, a to již po odstranění druhé kostky. V obou případech odhodíte 1 zakázku od každé barvy.

Při hře 2 hráčů mají hráči na začátku hry 2 (3) červené a 2 (3) modré zakázky. Když odstraníte druhou kostku z počítadla kol, musí každý hráč vybrat a odhodit 1 (2) zakázky od každé barvy.

PAMATUJTE: Vaše zakázky jsou během hry skryté před ostatními hráči. Neodhalujte ani ty, které odhazujete.

Ať hrajete hru v jakémkoli počtu hráčů, po odhození státních zakázek budete hru vždy dohrávat pouze se dvěma státními zakázkami, jednou červenou a jednou modrou. Vítězné body za splnění těchto zakázek připočtete během závěrečného bodování k vítězným bodům získaným během hry. **Pokud nastane konec kola a na poslední pozici v nabídce je prázdná destička akce (nejdále od ozubeného kola a bez kostky), umístíte na ni v tuto chvíli 1 gulden. Tím pádem bude tato deska pro hráče zajímavější.**



Tyto symboly vám připomenou, kdy a kolik zakázek máte odhazovat, v závislosti na počtu hráčů.



Nákup zboží

Pokud provádíte tuto akci, musíte si koupit 1 z 5 destiček se zbožím z aktuální nabídky. Zaplatíte za ni vyznačené množství guldenů. Destička nejnižší ve sloupci je zdarma.

Poté posuňte zbylé destičky v nabídce na herním plánu dolů, aby vzniklo prázdné místo na konci nabídky. Toto prázdné místo zaplníte novou destičkou ze sloupečku (nejnovější destička tedy bude nejdražší). Jestliže destičky se zbožím dojdou, zamíchejte použité destičky a vytvořte z nich nový balíček.

TIP: Své destičky se zbožím můžete na burze směnit za guldeny, vybavení nebo posádku. Jedná se o samostatnou akci popsanou dále.



Výroba vybavení

Pokud provádíte tuto akci, získáte 1 kus vybavení. Nejprve posuňte ukazatel výroby vybavení po odpovídajícím kruhu o jedno políčko dál ve směru hodinových ručiček. Nová pozice ukazatele označuje vybavení, které můžete získat zdarma.

Chcete-li získat jiné vybavení, smíte posunout ukazatel na kruhu dál po směru hodinových ručiček až na požadované vybavení, ale za každé políčko zaplatíte 1 gulden (tzn. jiné vybavení vás bude stát 1, 2 nebo 3 guldeny, přičemž nejdražší je to vybavení, kde ukazatel stál před zahájením akce). Vybavení si vezměte ze společné zásoby v kartonovém pořadači.

Získané vybavení skladujete ve své osobní zásobě, buďto v pravé části desky loděnice, nebo vedle desky loděnice. Vybavení může být připojeno k jakékoli dokončené lodi ve chvíli, kdy loď vyplouvá na svou zkušební plavbu. Jakmile loď odpluje, vybavení na ní zůstává až do konce hry.

TIP: Vybavení potřebuje upevňovací body (viz kapitola Zkušební plavba). Je důležité vybírat si lodní díly a vybavení, které k sobě vzájemně patří.



Nábor posádky

Pro akci „Nábor posádky“ platí takřka stejná pravidla jako pro akci „Výroba vybavení.“ Rozdíl je v tom, že pohybuje ukazatelem po vnitřním kruhu, se symboly posádky.

TIP: Každá loď potřebuje kapitána. Dříve než dokončíte nějakou loď, ujistěte se, že ve své loděnici máte alespoň jednoho kapitána. Bez kapitána za loď nezískáte žádné vítězné body. Každý člen posádky, kromě 1 kapitána, potřebuje kajutu. Pokud plánujete obsadit svou loď dalšími členy posádky, ujistěte se, že máte lodní díly s kajutami. Na lodi může být i více kapitánů. Každý kapitán nad rámec prvního se stává „lodním důstojníkem“. A protože je to již běžný člen posádky, potřebuje kajutu.



Najímání zaměstnanců

Pokud provádíte tuto akci, získáte 1 desku zaměstnance. Zaměstnanci vám umožňují vyrábět vybavení navíc, nabírat více posádky, umísťovat na loď více posádky či vybavení, nebo uzavírat výhodnější obchody na burze.

Nejprve posuňte ukazatel najímání po vnějším mosazném kruhu o jedno políčko dál ve směru hodinových ručiček. Podobně jako u akcí „Výroba vybavení“ a „Nábor posádky“ smíte posunout ukazatel dál po směru hodinových ručiček, ale za každé políčko zaplatíte 1 gulden. Ke každému políčku kruhu jsou přiřazeni 3 zaměstnanci. Vezměte si jednoho z těchto zaměstnanců.

POZNÁMKA: Někteří zaměstnanci mají poplatky navíc vyznačené přímo na své destičce. Pokud získáte inženýra (šedá destička) nebo náboráře (zelená destička), musíte zaplatit 1 gulden navíc. Kromě symbolu na destičce je tento fakt zdůrazněn ještě v dodatku pravidel.

Nesmíte mít dvě destičky zcela stejného zaměstnance (ale smíte mít např. dva náboráře, pokud má každý z nich jiný efekt).

Své zaměstnance umísťujte lícem vzhůru napravo na svoji loděnici nebo poblíž své loděnice. Zaměstnanci vám zůstávají až do konce hry a přináší vám výhody, které jsou podrobně popsány v dodatku pravidel.



Burza

Pokud provádíte tuto akci, prodáte 1 svoji destičku se zbožím. Na každé destičce jsou 3 různá zboží. Za každý kus zboží na destičce se musíte rozhodnout, zda jej chcete prodat za guldeny, nebo vyměnit za vybavení či posádku. Pokud nemáte destičku se zbožím, nesmíte tuto akci vybrat.

Nejprve posuňte ukazatel burzy po odpovídajícím kruhu o 1 políčko dál ve směru hodinových ručiček. Tím určíte aktuální cenu zboží. **Pozor, při této akci nemůžete platit za další posunutí ukazatele.**

Poté vyberte, kterou ze svých destiček se zbožím chcete směnit. Za každé zboží na destičce se rozhodněte – nezávisle na ostatních zbožích na destičce – zda jej chcete prodat za guldeny (podle odpovídající hodnoty na poli, kde stojí ukazatel), nebo zda chcete dané zboží směnit za jednu z položek, která je u daného zboží vyobrazena v jeho tabulce (v rozích herního plánu).

Jak již bylo řečeno, můžete se za každý kus zboží rozhodnout zvlášť. Ale pozor, platí jedno omezení: nesmíte směnit 2 zboží za stejný kus vybavení nebo člena posádky. Pokud například máte na desce 2 uhlí, můžete jedno směnit za topiče a druhé za komín, ale nemůžete směnit obě uhlí za dva komíny. Nicméně můžete prodat jedno nebo obě uhlí za guldeny.

TIP: Jeden z hlavních klíčů k úspěchu je správný odhad, kdy vyrábět vybavení a nabírat posádku a kdy se vyplatí směnit vybavení či posádku na burze.



Dotace

Tato akce je ve hře pouze při hře 4 hráčů. Pokud provádíte tuto akci, získáte 2 guldeny ze společné zásoby.



Zkušební plavba



Pokud během tahu dokončíte loď, zakončíte svůj tah krokem 5: zkušební plavbou. Na té za loď získáte vítězné body. Pokud dokončíte více lodí najednou, zkušební plavbu provedete zvlášť s každou dokončenou lodí. O pořadí, v jakém loď poplují, rozhodnete vy. Loď ovšem musí opustit vaši loděnici v tahu, ve kterém ji dokončíte. Dokončená loď má nalevo příd, 1 až 7 středových dílů a napravo zád. Všechny díly musí navzájem sousedit bez jakýchkoli prázdných míst mezi nimi. Nedokončená loď loděnici neopouští.

VYBAVENÍ A POSÁDKA

Vybavení a posádku přidáte k lodi až poté, co ji dokončíte. Jakmile vybavení a posádku přidáte k nějaké lodi, zůstává na této lodi a nemůžete je později přidat k jiné lodi. Můžete přidávat k lodím pouze vybavení a posádku, které máte ve své zásobě (na loděnici nebo poblíž ní). Při přidávání vybavení a posádky již nemůžete získat žádné vybavení či posádku ze společné zásoby. Přidávání vybavení a posádky na dokončenou loď nevyžaduje žádnou akci. Každá loď musí mít kapitána. Kapitán nepotřebuje kajutu. Další kapitáni, které přidáte na dokončenou loď, se stávají lodními důstojníky. Každý lodní důstojník potřebuje svou vlastní kajutu. Každý kus vybavení musí mít svůj vlastní upevňovací bod.



VÝJIMKA: Určití zaměstnanci (konstruktéři) vám umožňují na loď přidat posádku navíc bez potřeby kajuty nebo vybavení navíc bez potřeby upevňovacích bodů. Konstruktéři jsou blíže vysvětleni v dodatku pravidel.

Povšimněte si, že jeřáby, děla a komíny s plachtami mají své vlastní specifické upevňovací body. Stejně tak má topič svůj vlastní typ kajuty. Například jeřáb nelze přidat k upevňovacímu bodu pro děla. Ale pozor, plachty a komíny používají stejný typ upevňovacího bodu. Do běžné kajuty můžete přidat jakéhokoliv člena posádky, kromě topiče. Jinými slovy, topičská kajuta je čistě pro topiče, běžné kajuty jsou pro všechny, kromě topiče (včetně nadbytečných kapitánů, kteří se stali lodními důstojníky).

Ke každému upevňovacímu bodu můžete přidat pouze jeden kus vybavení. Ke každé kajutě můžete přidat pouze jednoho člena posádky. Nemusíte na lodi využít všechny upevňovací body a kajuty. Můžete si ponechat vybavení i posádku na pozdější použití.

RYCHLOST

Jakmile přidáte vybavení a posádku, vypočítáte rychlost vyplouvající lodi. Loď se dělí na dva základní typy:

- Loď s alespoň jedním komínem a jedním topičem má plnohodnotný parní pohon. Její základní rychlost je 4. Každý další komín nad rámec prvního a každý topič nad rámec prvního zvyšuje její rychlost o 1. Každá plachta také zvyšuje její rychlost o 1.
- Loď bez komínu a/nebo bez topiče nemá plnohodnotný parní pohon. Její základní rychlost je 1. Za každou plachtu nebo topiče se její rychlost zvyšuje o 1. Za každou dvojici komínů se její rychlost zvyšuje o 1.



Příklad: Horní loď má topiče a komín, takže její pohon je plně parní a základní rychlost 4. Také má 2 plachty navíc. Ty zvyšují rychlost každá o 1. Celkem tedy 6.

Spodní loď má základní rychlost 1, protože jí chybí topič. Má 1 bod rychlosti navíc za 1 plachtu a další 1 bod rychlosti za dvojici komínů.

PODMÍNKY BODOVÁNÍ

Pokud chcete získat vítězné body za svoji loď, musíte splnit následující podmínky:

- 1 Na lodi musí být kapitán (znovu opakujeme, že ten nepotřebuje kajutu).
- 2 Váš systém kanálů musí být dostatečně dlouhý na to, aby umožnil dané lodi plavbu plnou rychlostí (viz dále).

Pokud vaše loď nesplňuje jednu nebo obě tyto podmínky, nezískáte za ni žádné vítězné body. Na takovou loď je zcela zbytečné přidávat vybavení či posádku. Loď sice odpluje z vaší loděnice, ale její zkušební plavba automaticky selže. Je proto odstraněna ze hry. Na konci hry se ani nezapočítává při plnění státních zakázek.



POZNÁMKA: Za loď bez komínu, bez topiče a bez plachty můžete stále získávat vítězné body, pokud má kapitána. Bude mít rychlost 1, takže se po vašem systému kanálů pohne jen o 1 políčko.

TIP: Než dokončíte loď, ujistěte se, že máte kapitána a dostatečně dlouhý systém kanálů.

Bodování zkušební plavby

Pokud loď splňuje výše uvedené podmínky, získává vítězné body podle těchto 4 kritérií:

- posádka
- děla a jeřáby
- rychlost
- výsledek zkušební plavby

Tato kritéria jsou zobrazena na desce s destičkami akcí a počítadlem kol. Získané vítězné body za jednotlivá kritéria znázorníte posunem svého ukazatele na počítadle VB.

POSÁDKA

Za každého člena posádky na lodi, včetně kapitána, obdržíte 1 VB. Ale pozor! Topiči se do tohoto bodování nepočítají. Za topiče VB nezískáte.

DĚLA A JEŘÁBY

Za každé dělo na lodi obdržíte 2 VB. Za každý jeřáb na lodi obdržíte 2 VB.

RYCHLOST

Získáte tolik VB, kolik činí rychlost dané lodi (viz výpočet v sekci Rychlost).

VÝSLEDEK ZKUŠEBNÍ PLOUVBY

Na úplný závěr vypluje loď na samotnou zkušební plavbu. Plavbu sledují různí státní úředníci, kteří hodnotí obchodní potenciál, vojenskou sílu nebo bezpečnost plující lodi. Kromě toho se také zjišťuje, zda by loď mohla být dost rychlá, aby soutěžila o Modrou stuhu, počtu udělovanou nejrychlejší zaoceánské lodi.

Při zkušební plavbě posouváte svoji figurku lodi po své soustavě kanálů, vždy o 1 políčko za každý bod rychlosti této lodi. Musíte vždy využít celou rychlost své lodi. Při každém pohybu figurkou lodi musí zád figurky směřovat na políčko, které loď právě opustila. Loď se nesmí vrátit zpět na políčko, které právě opustila. Pokud dojde loď na soutok, můžete si zvolit další postup jakýmkoli směrem (samozřejmě s výjimkou políčka, které právě opustila).

Při pohybu loď vjede na různá políčka se symboly. Každý symbol představuje úředníka, který hodnotí určitý aspekt plující lodi.

Pokud loď vjede vícekrát na políčko se stejným typem úředníka, udělí jí vítězné body každý z nich. Ale pozor, políčka s Modrou stuhou se vyhodnocují odlišně.



Když loď vjede na políčko s Modrou stuhou, získá v tu chvíli 1 VB za každé políčko, o které se dosud pohnula při této zkušební plavbě. Pokud loď během plavby vjede na více políček se symbolem Modré stuhu, obdrží vítězné body pouze za poslední z těchto symbolů. To znamená, že teoreticky může loď za Modrou stuhu získat až tolik vítězných bodů, jaká je její rychlost, pokud figurka dokončí zkušební plavbu na políčku se symbolem Modré stuhu.

Bodování výsledků zkušební plavby je poslední součástí zkušební plavby. Další vítězné body za dokončenou loď ale můžete získat na konci hry, prostřednictvím státních zakázek. Loď, která prošla zkušební plavbou, přesuňte (spolu s jejím vybavením a posádkou) do horní části své loděnice, případně ji položte na stůl před sebe (pokud již není na desce místo).

POZOR: Figurka lodi zůstává na políčku, kde ukončila svůj pohyb. Důležité je, aby zůstala natočená záď směrem k políčku, které naposledy opustila. Z tohoto políčka bude začínat zkušební plavba vaší další lodi. Pokud je figurka na soutoku, směr plavby vyberete až při zkušební plavbě své další dokončené lodi. Jinými slovy, předtím neznázorňuje směr, kam se musí loď pohnout; ale záď určuje směr, kterým se loď pohnout nesmí.

Kdykoli vaše figurka lodi vjede na novou desku kanálu, musíte kanál, který právě opustila, odstranit ze svého systému kanálů. Položte jej na svoji osobní hromádku použitých destiček kanálů. Použité kanály nechte na své hromádce až do konce hry. Jistá státní zakázka může udělit vítězné body za využívání kanálů. I když takovou zakázku nemáte, měli byste si své kanály ponechat, aby to ostatní hráči nezjistili.

POZNÁMKA: Pokud odebrání desky kanálu ze systému způsobí, že se i některé další desky oddělí od systému, musíte odstranit i tyto desky. Ovšem takto odstraněné kanály se nepovažují za použité, a tudíž jsou odloženy na odhazovací hromádku kanálů vedle sloupečku kanálů na hracím plánu. V systému kanálů si ponecháte pouze takové kanály, na které by se mohla figurka lodi pohnout v příštích zkušebních plavbách.



Tento úředník vám udělí 1 VB za každého vojáka a 1 VB za každé dělo na lodi.



Tento úředník vám udělí 1 VB za každého byznymena a 1 VB za každý jeřáb na lodi.



Tento úředník vám udělí 1 VB za každou lucernu na lodi.



Tento úředník vám udělí 1 VB za každý záchraný člun na lodi.



Tento úředník vám udělí 1 VB za každý záchraný kruh na lodi.



PŘÍKLAD BODOVÁNÍ: Tato loď získává 4 vítězné body za posádku (1 kapitán, 2 byznymeni a 1 voják, topič se nepočítá) a 4 vítězné body za děla a jeřáby (1 dělo a 1 jeden jeřáb). Má rychlost 6. Součet je tedy 14 bodů. Nyní odplová na zkušební plavbu. Získává 2 body za záchrané kruhy, 3 body za 1 jeřáb a 2 byznymeny a 4 body v soutěži o Modrou stuhu. Výsledkem zkušební plavby je 8 bodů. Celkem tedy získá 23 vítězných bodů.



Konec hry



Pokaždé když kostka na ozubeném kole zapadne do otvoru, odstraní 1 kostku z počítadla kol nad nabídkou desek akcí. Když odstraní poslední kostku (nejvíce vlevo) z počítadla, hra se nachýlí ke konci. Odehrajte ještě jedno celé otočení ozubeného kola. Když kostka znovu spadne do otvoru, aktivní hráč dokončí svůj aktuální tah. Poté vydejte kostku z otvoru a další hráč v pořadí provede svůj poslední běžný tah ve hře. Díky tomu by měli mít v tuto chvíli všichni hráči odehrán stejný počet běžných tahů.

Hra však může **skončit předčasně**, pokud je spotřebován některý sloupeček s lodními díly. Jakmile je na herní plán vyložena poslední před, záď nebo středový díl lodi, nastává **předčasný konec hry** (viz níže).

POZNÁMKA: Středové díly jsou rozděleny na dva sloupečky označené I a II. Pokud dojdou destičky označené I, hra pokračuje dál a vy jednoduše používáte destičky označené II. Ty používejte k doplnění středových dílů až do konce hry.

Zásoba všech ostatních částí herního materiálu (tzn. kromě lodních dílů) je neomezená. Pokud dojde jakýkoli jiný sloupeček, zamíchejte dosud použité destičky a vytvořte z nich nový sloupeček. Pokud dojde zásoba vybavení, posádky či guldenů, použijte vhodnou náhradu.

V případě předčasného konce hry se pokračuje ve hře tak dlouho, dokud všichni hráči neodehrají stejný počet tahů. Hráč napravo do začínajícího hráče tedy provede běžný tah jako poslední.

Bez ohledu na to, jakým způsobem hra končí, každý hráč poté ještě provede jednu závěrečnou akci (viz níže) a dostane jednu poslední šanci dokončit loď.

ZÁVĚREČNÁ AKCE

Počínaje začínajícím hráčem provede každý hráč jednu závěrečnou akci. Když je řada na vás, můžete si vybrat jednu libovolnou akci, bez ohledu na to, zda na příslušné destičce stojí nějaká kostka a bez ohledu na výběr akce ve vašem předchozím tahu. Je také povoleno, aby si více hráčů vybralo stejnou závěrečnou akci. Závěrečné akce provádíte stejným způsobem, jako když je provádíte v kroku 4 standardního tahu.

Pokud během závěrečné akce dokončíte 1 nebo více lodí, odplují všechny na zkušební plavbu, stejně jako ve standardním tahu, kroky 1-3 však nevykonáváte. Při této závěrečné akci si nemůžete dokoupit bonusovou akci navíc.



PŘÍKLAD BODOVÁNÍ:

Modrá státní zakázka: 12 VB (4 páry plachet)

Červená státní zakázka: 10 VB (2 lodě z přesně 6 dílů)

Zaměstnanci: 5 VB (1 + 3 za obchodníky s látkami a 1 za obchodníka s uhlím)

Sólová hra

PŘÍPRAVA HRU

Připravte hru stejně jako při přípravě pro 3 hráče. Navíc připravte následující herní materiál:

- 1 Desku pro sólovou hru umístěte poblíž herního plánu. Najdete ji na spodní straně víka kartonového pořadače.
- 2 Všechny 8 sólových destiček akcí zamíchejte a umístěte je lícem dolů (aby byla vidět strana s čísly) na levou stranu desky pro sólovou hru.
- 3 Vyberte si barvu, kterou budete používat. Poté vyberte ještě 2 další barvy pro vaše 2 sólové protivníky. Kostky v těchto barvách umístěte na vyznačená místa na sólové desce. Svoji umístěte na první místo, kostky protivníků náhodně na zbylá 2 místa.

V prvních hrách použijte počáteční sady zakázek a zaměstnanců. Později můžete zkusit náhodné zakázky a rozmístění zaměstnanců.

PRŮBĚH HRU

Vy provedete první tah podle pravidel popsaných v kapitole První tahy hráčů. Poté otočíte lícem vzhůru horní sólovou destičku akcí ze sloupečku. Tato akce nebude provedena, ale první protivník v pořadí podle kostek umístí kostku ve své barvě na odpovídající destičku akce. Poté otočíte další sólovou destičku akcí ze sloupečku a umístíte ji na předchozí otočenou destičku. Nakonec umístíte na odpovídající destičku akce kostku v barvě druhého protivníka v pořadí. Pokud je na otočené sólové destičce akcí vyobrazena akce, na které již leží kostka, jednoduše otáčejte další sólové destičky akcí, dokud nenarazíte na akci bez kostky.

Pokračujte ve hře podle pravidel popsaných v kapitole Tah hráče. Když nastane tah prvního protivníka, otočíte lícem vzhůru další sólovou destičku akce ze sloupečku a umístíte ji na dříve otočenou destičku. Umístíte na odpovídající destičku akce kostku v barvě tohoto protivníka. Poté provedete za protivníka akci podle následujících pravidel:

- Pokud má protivník provést akci „Výroba vybavení, Nábor posádky, Burza nebo Najímání zaměstnanců“, pohněte ukazatelem po odpovídajícím kruhu o tolik polí ve směru hodinových ručiček, kolik činí číslo na vrchní sólové destičce akce lícem dolů na sloupečku. Pokud je toto číslo 0, použijte číslo v závorce. Jedinou výjimkou je akce „Burza“. Při této akci pohněte ukazatelem pouze o 1 pole, jako obvykle.
- Pokud má protivník provést jakoukoli jinou akci „(Stavba loď, Nákup zboží, Pronájem kanálu)“, jednoduše odstraňte z odpovídající nabídky 1 destičku (pozor, v případě akce „Stavba loď“ odstraňte celý řádek dílů). I v tomto případě se řiďte čísly na rubu horní destičky ve sloupečku. Číslo odkazuje na cenu dané destičky/řádku dílů: 0 odkazuje na první destičku/řádek, 1 odstraňuje druhou destičku/řádek a 2 odstraňuje předposlední destičku/řádek dílů v nabídce (jinými slovy 0 odstraní destičku/řádek s cenou 0, 1 odstraní první destičku/řádek s cenou 1 a 2 odstraní první destičku/řádek s cenou 2).

Jakmile dokončil akci první protivník, provede druhý protivník akci zcela stejným způsobem. Poté pokračujte ve hře vy svým tahem.

Nezapomenejte posouvat destičky akcí v nabídce akcí podle běžných pravidel, a to jak ve vašich tazích, tak v tazích protivníků – samozřejmě až po jejich prvních tazích partie. Posouvání akcí slouží k počítání kol a tahů, kterých bude stejně jako při hře 3 hráčů.

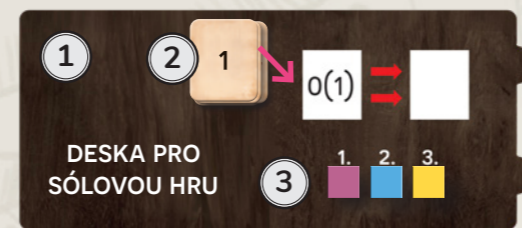
DALŠÍ PRAVIDLA

Pokud otočíte lícem vzhůru sólovou destičku akce, která je již obsazena (vaší kostkou nebo kostkou jednoho z protivníků), otáčejte další destičky, dokud nenarazíte na akci, která je volná.



8 SÓLOVÝCH DESTIČEK AKCÍ

Sólové destičky akcí odkazují na odpovídající destičky akcí a jejich provádění je podobné jako při běžné hře více hráčů (viz kapitola Popis akcí). Jedinou výjimkou je tato sólová destička akce. Když ji vyhodnotíte (a je možné ji vyhodnotit), umístíte kostku jednoho z protivníků na poslední destičku akce v nabídce (nejdál od ozubeného kola) a provedete za protivníka danou akci.



Když je otočena poslední destička ze sloupečku, použijte k jejímu provedení předtištěné číslo na desce pro sólovou hru (pokud je to potřeba). Poté vezměte všechny sólové destičky akcí, zamíchejte je a umístěte lícem dolů zpět na původní místo (nalevo).

KONEC HRU

Hra končí, stejně jako při běžné hře 3 hráčů, když odstraníte poslední kostku z počítadla kol. Sečtěte své skóre a nezapomenejte započítat VB za vaše 2 státní zakázky.

Jediný rozdíl oproti běžným pravidlům je ten, že vaši protivníci neprovedou žádnou závěrečnou akci a nedokončí loď (protože žádné loďe ani nikdy nestaví). Své výsledné skóre porovnejte s tabulkou níže.

VÝSLEDKY

60 VB – Zámešský zelenáč. Dobrý začátek, ale máš na víc!

80 VB – Kvalitní konstruktér. Solidní výsledek.

95+ VB – Impozantní inženýr! Velmi dobré skóre.



PŘÍKLAD: Hráč (růžový) provedl svůj tah. Teď je na řadě modrý protivník. Jeho kostka byla na akci pronájem kanálu. Hráč tuto kostku odstraní a vezme destičku akce pronájem kanálu. Zasune ji dopředu, aby se pohnulo ozubené kolo a z destičky pronájem kanálu se stala vedoucí destička (jako obvykle). Protože byla odhalena sólová destička akce „nákup zboží“, umístí hráč kostku modrého na destičku této akce. Protože na rubu horní destičky ve sloupečku je číslo 2, odstraní se hry první destičku se zbožím s cenou 2. Hráč poté sesune destičky v nabídce níž, aby se zaplnila mezera po odstraněné destičce a na volné místo umístí novou destičku se zbožím. Poté hráč otočí lícem dolů další sólovou destičku akce a provede akci za žlutého protivníka.

Dodatek: Zaměstnanci

Zaměstnanci umožňují zvýšit produktivitu některých akcí nebo umožňují na loď přidat další vybavení nebo posádku. Zaměstnanců je několik druhů. Tyto druhy jsou odlišeny barvami. Když získáte zaměstnance, můžete jeho efekt využívat po celou hru. Efekt můžete použít vždy, když jej lze aplikovat (např. vždy když provádíte nějakou akci). Efekty zaměstnanců

můžete kumulovat. Například, pokud máte několik inženýrů, můžete získat navíc hned několik kusů vybavení, když provede akci Výroba vybavení. Efekt zaměstnanců nemusíte využít, nebo je můžete využít jen částečně (viz příklad s ráhnařem níže).

OBCHODNÍK

Obchodník vám umožňuje prodávat na burze znázorněné zboží za vyšší cenu. Ke každému druhu zboží jsou ve hře obchodníci dvou úrovní. Obchodníka druhého úrovně si můžete vzít pouze tehdy, pokud již máte odpovídajícího obchodníka první úrovně (tzn. obchodníka se stejným zbožím). Jejich efekty jsou kumulativní.

PŘÍKLAD: Nemůžete najmout obchodníka: uhlí – úroveň II, pokud nemáte obchodníka: uhlí – úroveň I. Pokud máte obchodníka: uhlí – úroveň I, získáte 1 gulden navíc pokaždé, když prodáváte uhlí na burze. Pokud máte oba obchodníky s uhlím (úroveň I a II), získáte 2 guldeny navíc za každé prodané uhlí na burze.



KONSTRUKTÉR

Konstruktér umožní přidat na loď navíc posádku nebo vybavení, a to i přesto, že tato loď nemá volnou kajutu nebo upevňovací bod. Konstruktér umožňuje přidávat až 2 takovéto specifické kusy vybavení nebo posádky (s výjimkou topiče, kterého lze přidat jen jednoho navíc). Kusy přidávané na loď navíc musíte mít ve své zásobě, nepřidáváte je ze společné zásoby!

PŘÍKLAD: Konstruktér „+1 topič“ vám umožní mít na lodi 2 topiče. Jednoho ubytovaného ve speciální černé kajutě na zádi a druhého, kterého přidáte pomocí konstruktéra, můžete na lodi mít, i když nemá potřebnou kajutu.

Tento konstruktér umožní přidat na loď navíc dva libovolné členy posádky (jako by loď měla dvě kajuty navíc).



INŽENÝR

Pokud si chcete vzít tohoto zaměstnance (jako součást akce Najímání zaměstnanců), musíte ihned zaplatit přírůžku 1 gulden. Pokud gulden nemáte, musíte si vybrat jiného zaměstnance. Kdykoli vyrábíte jakékoliv vybavení, inženýr vám umožní získat ze společné zásoby jeden kus vybavení navíc (toho vybavení, které je vyobrazeno na destičce vašeho inženýra), a to nad rámec jakéhokoliv vybavení, které získáte díky akci samotné.

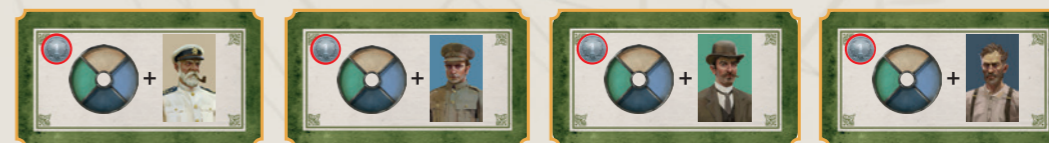
PŘÍKLAD: Máte 2 inženýry. Jednoho „+1 jeřáb“ a jednoho „+1 plachta“. Ukazatel výroby vybavení je na poli s dělem. Když provádíte akci výroba vybavení, posunete ukazatel výroby na pole s komínem. To znamená, že nyní můžete získat zdarma komín, jeřáb a plachtu. Pokud zaplatíte gulden a posunete ukazatel na jeřáb, pak můžete získat 2 jeřáby a 1 plachtu.



NÁBORÁŘ

Pokud si chcete vzít tohoto zaměstnance (jako součást akce Najímání zaměstnanců), musíte ihned zaplatit přírůžku 1 gulden. Pokud gulden nemáte, musíte si vybrat jiného zaměstnance. Kdykoli nabíráte posádku,

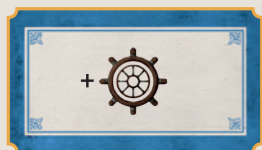
náborář vám umožní získat ze společné zásoby jednoho člena posádky navíc (toho člena, který je vyobrazen na destičce vašeho náboráře), a to nad rámec jakéhokoliv člena posádky, kterého získáte díky akci samotné.





ÚČETNÍ

Když posouváte ukazatel výroby vybavení nebo ukazatel náboru posádky, smíte jej zdarma posunout o 1 nebo 2 pole navíc. To znamená, že 3 z předmětů v kruhu můžete mít zdarma a posun na čtvrtý vás stojí 1 gulden namísto 3.



KORMIDELNÍK

Všechny vaše dokončené lodě mají bonus +1 k rychlosti.



RÁHNAŘ

Všechny vaše dokončené lodě mají bonus +1 k rychlosti za každou dvojici plachet, která se na dané lodi nachází. Nejprve spočtete obvyklou rychlost a poté přičtete tento bonus.

POZNÁMKA: Tento bonus nemusíte využít zcela. Můžete se rozhodnout některé (nebo dokonce žádné) dvojice plachet nepočítat. Například, pokud má vaše loď 4 plachty, můžete využít ráhnaře k zisku bonusu +2 nebo k zisku bonusu +1 nebo k žádnému bonusu (pokud je váš systém kanálů příliš krátký, celý bonus se vám nemusí vyplatit).



PŘEDÁK

Když posouváte ukazatel na kole najímání zaměstnanců, smíte ukazatel posunout zdarma až o 3 políčka navíc.

Státní zakázky

Dokončené a obdované lodě zůstávají po zkušební plavbě na stole před vámi. Na konci hry obdujete státní zakázky, které berou v potaz celou vaši flotilu dokončených lodí. Ale pozor: vybavení a posádka ve vaší osobní zásobě nepřináší žádné vítězné body.

POZNÁMKA: Dokončené lodě, které nesplnily některou z podmínek pro bodování zkušební plavby, jsou rozmontovány a nezapočítávají se do plnění státních zakázek.

Na začátku hry dostanete 2 nebo 3 zakázky od každé barvy, ale na konci hry vám zbude pouze 1 červená a 1 modrá zakázka (viz Státní zakázky a počítadlo kol na str. 6)

Na následujících dvou stranách najdete popis státních zakázek.

DOPORUČENÍ SADY POČÁTEČNÍCH ZAKÁZEK

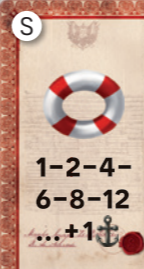
1

2

3

4

Tyto 4 sady 4 zakázek použijte během přípravy první partie hry, když se se hrou seznamujete. Každému hráči přiřadte náhodně jednu z těchto sad.



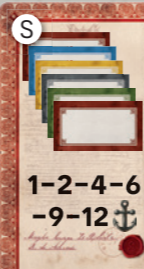
Získáš VB v závislosti na počtu záchranných kruhů ve tvé flotile dokončených lodí, podle schématu na této desce. Např. za 6 záchranných kruhů získáš 12 vítězných bodů. Každý záchranný kruh nad 6 ti přináší 1 vítězný bod navíc.



Získáš 5 VB za každou loď ve tvé flotile, na které jsou všechny tři záchranné prvky (zároveň alespoň 1 záchranný kruh, alespoň 1 záchranný člun a alespoň 1 lucerna). **POZNÁMKA:** Loď s (např.) 2 záchrannými kruhy, 2 záchrannými čluny a 2 lucernami stále přináší pouze 5 VB.



Získáš 2 VB za každou svoji modrou, žlutou nebo červenou destičku zaměstnance.



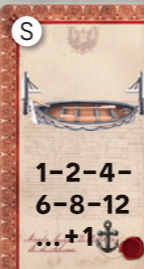
Získáš VB na základě počtu různých typů zaměstnanců, které vlastníš, podle schématu na této desce. Zaměstnanci jsou různého typu tehdy, pokud mají rozdílnou barvu. Pro účely této zakázky jsou také obchodníci druhé úrovně považováni za odlišný typ zaměstnance od obchodníků první úrovně.



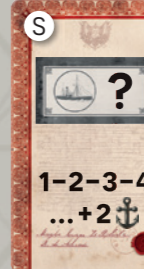
Získáš VB v závislosti na počtu luceren ve tvé flotile dokončených lodí, podle schématu na této desce.



Získáš VB za dvojice desek zaměstnanců. Ovšem pozor, dvojice šedých a zelených zaměstnanců ti přinesou 3 VB a dvojice modrých, červených a žlutých zaměstnanců ti přinesou 4 VB. Dvojice mohou být v libovolné kombinaci. Např.: 3 VB získáš jak za dvojici šedá + zelená, tak za dvojici zelená + zelená.



Získáš vítězné body v závislosti na počtu záchranných člunů ve tvé flotile dokončených lodí, podle schématu na této desce.



Získáš po jednom VB za první čtyři zaměstnance, které vlastníš. Za každého dalšího zaměstnance nad 4 získáš 2 VB. Např.: pokud skončíš hru se 7 zaměstnanci, získáš za ně 10 VB.



Získáš VB v závislosti na počtu různě velkých dokončených lodí ve tvé flotile, podle schématu na této desce. Např.: pokud máš 1 loď ze 3 dílů, 1 loď z 5 dílů, a 1 z 6 dílů, získáš 13 VB. Velikosti lodí, za které získáš VB, mohou být pouze ty vyobrazené na desce (tzn. 3, 4, 5 a 6).



Získáš VB v závislosti na počtu dokončených lodí ve tvé flotile, které mají přesně 5 lodních dílů, podle schématu na této desce. Např.: 3 takovéto lodě ti přinesou 15 VB.



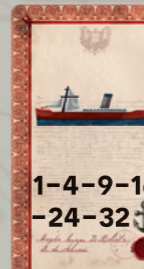
Získáš VB v závislosti na počtu dokončených lodí ve tvé flotile, které mají přesně 6 lodních dílů, podle schématu na této desce.



Získáš VB v závislosti na počtu dokončených lodí ve tvé flotile dokončených lodí, které mají 7 nebo více lodních dílů, podle schématu na této desce.



Získáš VB v závislosti na celkovém počtu lodních dílů, ze kterých jsou sestaveny dokončené lodě ve tvé flotile, podle schématu na této desce.



Získáš VB v závislosti na počtu dokončených lodí ve tvé flotile, podle schématu na této desce.



Za prvního vojáka, kterého máš ve flotile dokončených lodí, nezískáš žádné VB, ale za každého dalšího vojáka ve flotile získáš 2 VB.

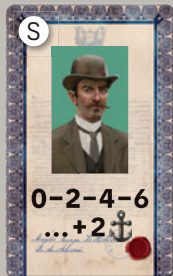
Např.: za 5 vojáků získáš 8 VB.



Získáš 3 VB za každého topiče, kterého máš ve své flotile dokončených lodí.

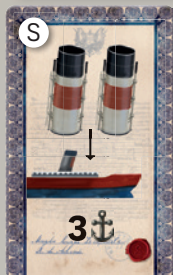


Získáš 3 VB za každou dvojici dělo + voják, kterou máš ve své flotile dokončených lodí. Voják i dělo musí být na stejné lodi, aby se počítali jako dvojice.



Za prvního byznysmena, kterého máš ve flotile dokončených lodí, nezískáš žádné VB, ale za každého dalšího byznysmena ve flotile získáš 2 VB.

Např.: Za 5 byznysmenů získáš 8 VB.



Získáš 3 VB za každou dvojici komínů, kterou máš ve své flotile dokončených lodí. Oba komíny musí být na stejné lodi, aby se počítaly jako dvojice (pokud máš 4 komíny na 1 lodi, počítají se jako 2 dvojice celkem za 6 VB).



Získáš 4 VB za každý svůj použitý kanál (tyto kanály by měly být na hromádce před tebou, jak je popsáno v kapitole Zkušební plavba).



Získáš 3 VB za každou dvojici byznysmen + jeřáb, kterou máš ve své flotile dokončených lodí. Voják i dělo musí být na stejné lodi, aby se počítali jako dvojice.



Získáš 3 VB za každou dvojici plachet, kterou máš ve své flotile dokončených lodí. Obě plachty musí být na stejné lodi, aby se počítaly jako dvojice (pokud máš 4 plachty na 1 lodi, počítají se jako 2 dvojice celkem za 6 VB).



Získáš 3 VB za každého lodního důstojníka, kterého máš ve své flotile dokončených lodí. Ale nikoliv za kapitány!

Např.: pokud máš 3 lodě s celkem 7 destičkami posádky typu „kapitán“, tři z nich jsou skutečnými kapitány lodí a nepočítají se. Ale zbylí 4 jsou lodní důstojníci, takže celkem získáš 12 VB.



Získáš 8 VB za každou loď ve tvé flotile, na které je alespoň 1 byznysmen, alespoň 1 voják, alespoň 1 jeřáb a alespoň 1 dělo.



Získáš 6 VB za každou loď ve tvé flotile, na které je alespoň 1 plachta, alespoň 1 komín a alespoň 1 topič.

POZNÁMKA: loď se 2 kusy od každého druhu se stále počítá pouze za 6 bodů.



Získáš VB na základě počtu různých druhů vybavení a posádky na dokončených lodích ve tvé flotile, podle tabulky na této zakázce. Ve hře je 8 různých druhů: komín, plachta, jeřáb, dělo, byznysmen, voják, topič a lodní důstojník (tj. kapitán na lodi navíc).