



PORT ROYAL



Atjautības pilna kāršu spēle
2 līdz 5 spēlētājiem.
Autors: Alexander Pfister

IEVADS

Port Royal ostā norit liela rosība, un tu ceri noslēgt sava mūža labāko darījumu. Tomēr neriskē pārāk daudz, citādi vari palikt bez kravas. Neaizmirsti arī investēt savu peļņu, lai iegūtu gubernatoru un admirāļu labvēlību, kā arī noalgo dažādus citus palīgus, kuri nāks tev talkā sasniegt mērķus. Centies paplašināt savu ietekmi, un, iespējams, tieši tu dosies vienā no prestižajām ekspedīcijām.

SPĒLES KOMPLEKTS

120 kārtis, tai skaitā

60 personas (dažām no tām visi parametri, izņemot noalgošanas cenu un uzvaras punktus, ir vienādi), kuras ir:



6 ekspedīcijas kārtis



50 kuģu kārtis, pa 10 kārtim katrā krāsā



4 nodokļu

paaugstināšanas kārtis



Tikai
5 spēlētāju
spēlei

Ekspedīcijas
kārts
aizmugure



SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

Spēlējot ar mazāk nekā 5 spēlētājiem, izņemiet no spēles to ekspedīcijas karti, kuru izmanto tikai 5 spēlētāju spēlē. To var viegli atpazīt, jo tā ir vienīgā karte, kuras aizmugurē nav zelta monētas. Spēlējot ar 5 spēlētājiem, nolieciet šo karti galda vidū. Pēc tam sajauciet visas pārējās kārtis un nolieciet tās kaudzītē ar attēlu uz leju — krājumu kaudzītē. Tai blakus atstājiēt mazliet brīvas vietas, kurā liksiet izlietotās kārtis. Katrs spēlētājs saņem 3 zelta monētas — tās tiek izdalītas kā kārtis no krājumu kaudzītes, kuras šajā brīdī spēlētāja priekšā paliek ar attēlu uz leju — tā, lai būtu redzama tikai monētas puse.

Svarīga piezīme par kārtīm:

Kāršu priekšpusē attēlo dažādus kuģus, personas, nodokļu paaugstināšanu un ekspedīcijas, savukārt katras karte aizmugurē attēlo zelta monētu. Katru reizi, kad spēlētājs saņem monētas, viņš no krājumu kaudzītes paņem tik kāršu, cik monētu viņam pienākas, un noliek šīs kārtis sev priekšā ar attēlu uz leju (attieciņi ar monētu uz augšu). Kārts priekšpusi aplūkot nedrīkst! Katra karte ir vienu monētu vērtā.



SPĒLES MĒRKIS

Katrs spēlētājs cenšas iegūt pēc iespējas vairāk monētu, ar kurām noalgot dažādas personas, kas spēlētājam sniedz palīdzību dažādos veidos. Gan personas, gan ekspedīcijas spēlētājiem sniedz arī uzvaras punktus, kuru sakrāšana spēlētāju pietuvina uzvarai spēlē.

SPĒLES GAITA

Par pirmo spēlētāju kļūst tas, kurš pēdējais ir bijis ostā. Sākot ar viņu un turpinot pulksteņrādītāja virzienā, viens spēlētājs ir aktīvais spēlētājs. Šim spēlētājam ir jāveic divas fāzes noteiktā secībā (otrā fāze reizēm var tikt izlaista). Ja otrā fāze tiek veikta, tad pēc aktīvā spēlētāja šajā fāzē darboties ir iespēja arī visiem pārējiem spēlētājiem. Pēc tam mainās aktīvais spēlētājs. Šīs 2 fāzes ir:

1. Atklāt:

No krājumu kaudzītes tiek atvērtas kārtis, kuras novieto ostā.

2. Tirgoties un noalgot:

Kārtis var tikt paņemtas no ostas.

1. ATKLĀT

Aktīvais spēlētājs no krājumu kaudzītes atver vienu kārti un ar attēlu uz augšu noliek to galda vidū — **ostā**. Pēc tam viņam ir jāizlemj, vai viņš vēlas atvērt vēl kādu kārti vai arī apstāties. Šādu lēmumu aktīvais spēlētājs drīkst pieņemt pēc katras atvērtās kārtis, līdz viņš apstājas pats vai arī ostā atrodas 2 vienas krāsas kuģi (skatīt tālāk), kā rezultātā šis spēlētājs zaudē visu savu atlikušo gājieni. Ja spēlētājs apstājas pats, tad sākas otrā fāze.

Ir 4 dažādi kāršu veidi:

- ▶ **personas;**
- ▶ **kuģi;**
- ▶ **ekspedīcijas;**
- ▶ **nodokļu paaugstināšana.**

Ja atvērtā kārts ir **persona**, tā tiek novietota **ostā**. Katrai personai ir kāda īpaša spēja, kas ir attēlota kārts augšpusē. Kārtij ir arī vairodziņš, kurā ir attēloti tās uzvaras punkti. Visas īpašās spējas ir aprakstītas noteikumu beigās.

Ja atvērtā kārts ir **kuģis**, aktīvais spēlētājs to drīkst novietot **ostā** kā iespējamo ienākumu avotu.

Tomēr spēlētājs drīkst arī kuģi **atvairīt**, noliekot to izlietoto kāršu kaudzītē. Lai kuģi atvairītu, spēlētāja īpašumā ir jābūt vismaz vienam **jūrniekam** un (vai) **pirātam**. Papildus tam šo jūrnieku un pirātu sniegto **zobenu** kopsummai ir jābūt vienādam vai lielākam par zobenu skaitu, kas attēlots uz kuģa. Ja izpildās šie nosacījumi, tad spēlētājs drīkst kuģi novietot izlietoto kāršu kaudzītē, pretējā gadījumā kuģis tiek novietots ostā.

Spēlētājs drīkst atvairīt tikai tādu kuģi, kas ir tikko kā atvērts no krājumu kaudzītes, turklāt kuģi ar galvaskausa simbolu atvairīt nav iespējams. Atvairīšanā izmantotie zobeni nekad netiek iztērēti, tos vienmēr drīkst izmantot atkārtoti, arī viena gājiena ietvaros.



Aleksis vēlas atvairīt kuģi ar 2. Tā kā viņam ir gan jūrnieks, kas dod 1, gan pirāts, kas dod 2, viņam kopā ir 3, kas ir pietiekami, lai kuģi atvairītu, līdz ar to viņš to drīkst novietot izlietoto kāršu kaudzītē.

Ja atvērtā kārts ir **ekspedīcija**, tā tiek nolikta galda vidū, bet **atsevišķi** no ostas. Ekspedīcija paliek savā vietā, līdz kāds no spēlētājiem to izpilda un iegūst sev.

Lai **izpildītu ekspedīcijas nosacījumus** (attēloti kārts apakšpusē), spēlētājam viņa īpašumā ir jābūt personām ar atbilstošām īpašajām spējām. Izpildot ekspedīciju, spēlētājs šīs personu kārtis ar atbilstošajām īpašībām noliek **izlietoto kāršu kaudzītē** un paņem sev attiecīgo ekspedīcijas kārti, kā arī monētu daudzumu, kas norādīts uz tās. Spēlētājs ekspedīciju drīkst izpildīt un iegūt jebkurā sava gājiena brīdī, kā arī vairāk nekā vienu gājienā, ja vien spēj izpildīt nosacījumus.

Dagmāra vēlas izpildīt ekspedīciju ar 2. Tāpēc viņa izmet priesteri un meistar. Viņa saņem ekspedīcijas kārti un 2 monētas (no krājumu kaudzītes).



Ja atvērtā kārts ir **nodokļu paaugstināšana**, visi spēlētāji, kuriem šajā brīdī ir 12 vai vairāk monētu, zaudē pusi no tām (noapaļojot uz leju — no 12 vai 13 monētām spēlētājs zaudētu 6). Šīs zaudētās kārtis tiek noliktas izlietoto kāršu kaudzītē. Pēc tam atkarībā no nodokļu kārts spēlētājs ar **visvairāk zobeniem** vai spēlētājs ar **vismazāk uzvaras punktiem** saņem 1 monētu. Neizšķirta gadījumā (arī tad, ja nevienam nav punktu vai zobenu) visi neizšķirtā iesaistītie spēlētāji saņem 1 monētu.

Pēc nodokļu paaugstināšanas kārts izpildīšanas tā tiek nolikta izlietoto kāršu kaudzītē, un spēle turpinās kā parasti.



Šajā gadījumā spēlētājs, kuram ir vismazāk punktu, saņem 1 monētu.



Šajā gadījumā spēlētājs, kuram ir visvairāk zobenu, saņem 1 monētu.

Spēlētājs vienmēr drīkst pats izlemt apstāties un nevērt valā jaunas kārtis, lai turpinātu savu gājieni ar otro fāzi, izņemot gadījumu, ja viņš atver kārti un tas ir **kuģis tādā krāsā**, kāda jau atrodas ostā, kā arī viņš šo kuģi **nevar atvairīt**. Ja tā notiek, tad spēlētājs visas kārtis, kas ir ostā, **novieto izlietoto kāršu kaudzītē** (atcerieties, ka ekspedīcijas tiek turētas atsevišķi no ostas!) un viņa gājiens uzreiz beidzas. Tādā gadījumā otrā fāze — „**Tirgoties un noalgot**” — netiek veikta, tomēr visi spēlētāji, kuru īpašumā ir **āksts**, saņem 1 monētu.

Spēle turpinās ar to, ka nākamais spēlētājs kļūst par aktīvo spēlētāju un uzsāk savu gājieni ar **pirmo fāzi**.

Ja krājumu kaudzītē kādā brīdī beidzas kārtis, uzreiz sajauciet izlietoto kāršu kaudzīti, kuru novietojiet ar attēlu uz leju, izveidojot jaunu krājumu kaudzīti.

2. TIRGOTIES UN NOALGOT

Šajā fāzē **aktīvajam spēlētājam** ir iespēja **paņemt 1 līdz 3 kārtis** no ostas, kā arī **visiem pārējiem** spēlētājiem pēc tam ir iespēja **paņemt 1 kārti**. Tas, cik kāršu aktīvais spēlētājs drīkst paņemt, ir atkarīgs no dažādu krāsu kuģu skaita, kas atrodas ostā:

- ▶ 0 līdz 3 dažādu krāsu kuģi — spēlētājs drīkst paņemt 1 kārti;
- ▶ 4 dažādu krāsu kuģi — spēlētājs drīkst paņemt 2 kārtis;
- ▶ 5 dažādu krāsu kuģi — spēlētājs drīkst paņemt 3 kārtis.

Kārtis tiek ņemtas pa vienai, līdz ar to tikko paņemtas kārts īpašā spēja uzreiz drīkst tikt izmantota nākamās kārts paņemšanai.

Tirgoties:

Spēlētājs **paņem 1 kuģi** no ostas un novieto to izlietoto kāršu kaudzītē. Viņš uzreiz **saņem** sev tik **monētu**, cik ir attēlots šīs kārts augšējā daļā.



Kārtis paņem kuģi no ostas, noliek to izlietoto kāršu kaudzītē un saņem 2 monētas.

Noalgot:

Lai **noalgotu 1 personu**, spēlētājam ir **jāsamaksā** (jānoliek izlietoto kāršu kaudzītē) tik **monētu**, cik ir attēlots personas kārts apakšpusē. Šo personu spēlētājs paņem **savā īpašumā** un noliek sev priekšā. No šī brīža viņš drīkst **izmantot** šīs kārts **īpašo spēju** (attēlota tās augšpusē). Īpašo spēju skaidrojums ir atrodams noteikumu beigās.



Andris noalgo jūrnieku. Viņš samaksā 3 monētas no saviem krājumiem un noliek jūrnieku sev priekšā.

Pēc tam, kad aktīvais spēlētājs ir paņēmis vienu vai vairākas kārtis (kuģus vai personas), katram nākamajam spēlētājam pulkstenrādītāja virzienā arī ir iespēja paņemt sev vienu kārti, ievērojot visus iepriekš minētos noteikumus. Tomēr, pirms viņš drīkst to darīt, **viņam ir jāsamaksā aktīvajam spēlētājam 1 monēta** kā kompensācija. Ja šis spēlētājs izvēlas paņemt kuģa kārti, šī viena monēta drīkst nākt no ieņēmumiem, kurus spēlētājs saņems no šī kuģa.

Pēc tam, kad visiem pārējiem spēlētājiem ir bijusi iespēja paņemt vienu kārti, pāri palikušās kārtis no ostas tiek noliktas izlietoto kāršu kaudzītē. Var gadīties, ka visiem spēlētājiem kāršu nemaz nepietiek. Pēc tam nākamais spēlētājs pulkstenrādītāja virzienā kļūst par jauno aktīvo spēlētāju un uzsāk savu gājieni ar **pirmo fāzi**.

Piemērs: ir Andra gājiens. Pirmās fāzes laikā viņš ir atvēris un nolicis ostā 5 kārtis. 4 no tām bija kuģi dažādās krāsās, tādēļ viņš drīkst tagad paņemt 2 kārtis. Vispirms viņš paņem kuģi, kas viņam dod 2 monētas. Pēc tam viņš iztērē monētas, lai noalgotu 1 personu. Tālāk nākamajiem spēlētājiem ir iespēja paņemt vienu kārti. Aleksis vēlas paņemt vienu no atlikušajiem kuģiem. Viņš iedod Andrim vienu monētu kā kompensāciju un paņem kuģi, novietojot to izlietoto kāršu kaudzītē un saņemot atbilstošo monētu daudzumu. Pēc tam, kad iespēja paņemt kārti ir bijusi arī nākamajiem spēlētājiem, pāri palikušās kārtis tiek noliktas izlietoto kāršu kaudzītē.

SPĒLES BEIGAS

Spēles beigas tiek pieteiktas, tiklīdz vismaz vienam spēlētājam viņa īpašumā ir vismaz **12 punkti**. Tomēr spēle uzreiz nebeidzas — tā tiek turpināta, pabeidzot pilnu apli, līdz spēlētājs pa labi no pirmā spēlētāja, kurš uzsāka spēli, vēl vienu reizi ir bijis aktīvais spēlētājs (līdz ar to visi spēlētāji būs bijuši aktīvie spēlētāji vienādu reižu skaitu).

Par spēles **uzvarētāju** kļūst spēlētājs, kura īpašumā ir **visvairāk punktu**. Neizšķirta gadījumā uzvar tas neizšķirtā iesaistītais spēlētājs, kuram ir palicis vairāk monētu. Ja arī šis daudzums ir neizšķirts, šie spēlētāji dala uzvaru.

VARIANTS SPĒLES BEIGĀM

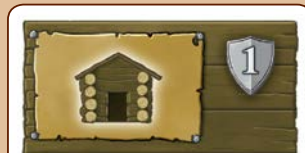
Kā alternatīvu iepriekš minētajam spēles beigas var noteikt citā veidā.

Spēles beigas tiek pieteiktas, tiklīdz vienam spēlētājam viņa īpašumā ir vismaz 12 punkti **un** vismaz 1 ekspedīcijas kārts. Visi pārējie noteikumi paliek tādi paši. Par spēles uzvarētāju kļūst spēlētājs, kura īpašumā ir visvairāk punktu un vismaz viena ekspedīcija.

PERSONU ĪPAŠĀS SPĒJAS

Personu īpašās spējas ir attēlotas to kāršu augšpusē. Uzvaras punkti, ko persona dod, ir attēloti vairodziņā pa labi no šīs spējas. Kad ir spēlētāja gājiens (vienalga, vai viņš ir aktīvais spēlētājs vai darbojas, kamēr kāds cits ir aktīvais spēlētājs), viņš drīkst izmantot visu savā īpašumā esošo personu īpašās spējas. Ja spēlētājam ir vairāk nekā viena kārts no viena veida, šīs spējas summējas. Piemēram, ja spēlētājam ir 2 **jaunkundzes**, viņš drīkst noālgot citu personu ar atlaidi 2.

Priesteri, kapteiņi, ieceļotājas (pa 5 kārtīm no katra) Meistari (3 kārtis)



Lai spēlētājs varētu iegūt ekspedīcijas kārti, viņam ir jāspēj izlietoto kāršu kaudzītē nolikt šīs kārtis ar atbilstošajiem simboliem. Lai to norādītu, īpašās spējas fons šīm kārtīm ir tumšāks. Meistars ir džokers, kuru drīkst izmantot priesteru, ieceļotāju un kapteiņu vietā.

Tirgonis (2 kārtis katrā krāsā)



Spēlētājs saņem 1 monētu vairāk par kuģi, ja viņa īpašumā ir atbilstošās krāsas tirgonis.

Jūrnieks (10 kārtis) / Pirāts (3 kārtis)



Šīs kārtis sniedz zobenus, kurus var izmantot, lai atvairītu kuģus (skatīt pirmās fāzes aprakstu).

Admirālis (6 kārtis)



Katru reizi, kad ir spēlētāja kārtā ņemt kārti(s) otrās fāzes laikā un ostā ir pieejamas 5 vai vairāk kārtis, spēlētājs nekavējoties saņem 2 monētas.

Āksts (5 kārtis)



Ja spēlētājs nav aktīvais spēlētājs un ir viņa kārtā ņemt kārti otrās fāzes laikā, bet ostā vairs nav nevienas kārts, spēlētājs uzreiz saņem 1 monētu. Ja aktīvais spēlētājs pirmās fāzes laikā atver divus vienādas krāsas kuģus, tādā veidā atceļot otro fāzi, visi spēlētāji, kuriem ir āksts, saņem 1 monētu.

Gubernators (4 kārtis)



Katru reizi, kad ir spēlētāja kārtā ņemt kārti(s) otrās fāzes laikā, viņš drīkst paņemt par 1 kārti vairāk nekā paredz pamatnoteikumi. Ja šo īpašību izmanto spēlētājs, kurš nav aktīvais spēlētājs, viņam ir jāmaksā 1 monēta aktīvajam spēlētājam par katru paņemto kārti.

Jaunkundze (4 kārtis)



Cena, lai noālgotu personu, tiek samazināta par 1 monētu. Cena nevar būt zemāka par nulli.