



PORT ROYAL

WSTĘP

Sprytna gra karciana dla
2-5 graczy autorstwa
Alexandra Pfistera

W porcie miasta Port Royal kwitnie życie. Każdy ma nadzieję na zrobienie interesu życia. Zaryzykuj zbyt wiele, a twoje ładownie pozostaną puste. Reinwestuj zyski, ponieważ tylko tak zdobędziesz przychylność gubernatorów i admirałów. Wynajmuj ludzi, którzy pomogą ci w realizacji upatrzonego celu. Zwiększaj swoje wpływy, a może pewnego dnia będziesz w stanie wziąć udział w jednej z prestiżowych ekspedycji.

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

120 kart, w tym:

60 kart osób (spośród których część się powtarza, różniąc się tylko kosztem najmu i dostarczaniem punktami zwycięstwa):



6 kart ekspedycji



4 podwyżki podatków



50 statków, (po 10 w każdym kolorze)



PRZYGOTOWANIE GRY

Jeżeli w rozgrywce bierze udział mniej niż 5 graczy, należy odłożyć do pudełka specjalną ekspedycję, która jest przeznaczona do rozgrywki w 5 osób. Jest ona łatwa do odróżnienia, ponieważ jest jedyną kartą bez złotej monety na rewersie. Jeżeli w rozgrywce bierze udział 5 graczy, tę kartę należy umieścić na środku stołu. Następnie należy potasować pozostałe karty i ułożyć rewersem ku górze na środku stołu. W ten sposób powstaje talia.

Obok talii należy pozostawić trochę miejsca na stos kart odrzuconych.

Każdy z graczy otrzymuje 3 monety z talii i układa je przed sobą, monetą ku górze.

Ważna uwaga dotycząca kart:

Na awersach kart znajdują się różne statki, osoby, podwyżki podatków oraz ekspedycje, zaś na ich rewersach widnieje złota moneta. Za każdym razem, gdy gracz otrzymuje monety, powinien dobrać odpowiednią liczbę kart z talii i ułożyć je przed sobą monetą ku górze, nie oglądając awersu. Każda taka karta jest warta 1 monetę.



W trakcie gry gracze będą się starali zdobywać złote monety, za które wynajmą różne osoby. Wynajęte osoby dadzą im nowe umiejętności oraz, podobnie jak ekspedycje, punkty zwycięstwa potrzebne do wygrania w **Port Royal**.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio był w porcie. Rozpoczynając od niego i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara jeden z graczy będzie **aktywnym graczem**. W swojej turze gracz wykonuje **2 fazy** w kolejności, przy czym druga faza czasem jest pomijana. Jeżeli rozgrywana jest 2 faza, każdy z graczy będzie miał okazję zagrać, po tym jak swój ruch wykona aktywny gracz. Następnie kolejna osoba zostaje aktywnym graczem:

1. Odkrycie:

Dobranie kart z talii do portu.

2. Handel i rekrutacja:

Gracz dobiera karty z portu.

1. ODKRYCIE

Aktywny gracz dobiera kartę z talii i umieszcza na środku stołu, tworząc tym samym port. Następnie musi zdecydować: może dobrać kolejną kartę do portu lub przerwać. Gracz może kontynuować, aż nie postanowi spasować lub w porcie znajdują się 2 statki tego samego koloru (patrz niżej), co sprawi że będzie musiał natychmiast zakończyć swoją turę. Jeżeli gracz spasuje, rozpoczyna się 2 faza.

W grze znajdują się 4 rodzaje kart:

- **Osoby**
- **Statki**
- **Ekspedycje**
- **Podwyżki podatków**

Jeżeli dobraną kartą jest **osoba**, trafia ona do **portu**. Każda osoba posiada umiejętność przedstawioną w górnej części karty. Na karcie znajduje się też  z wartością punktów zwycięstwa. Objaśnienie wszystkich umiejętności można znaleźć na końcu instrukcji.

Jeżeli dobraną kartą jest **statek**, aktywny gracz może umieścić go w porcie jako potencjalne źródło dochodu.

Gracz może również **odeprzeć** statek i umieścić go na stosie kart odrzuconych. Aby odeprzeć statek gracz musi mieć 1 lub więcej **żeglarzy** i/lub **piratów** przed sobą. Dodatkowo liczba szabel z tych kart musi być równa, bądź większa od liczby szabel na karcie statków. W takim przypadku gracz może umieścić statek na stosie kart odrzuconych zamiast w porcie.

Odpierać wolno tylko właśnie dobrany statek. Statek z symbolem czaszki nigdy nie może zostać odparty.

Szable nie są wydawane, więc można używać ich wiele razy w jednej turze.



Przykład: Grzegorz chce odeprzeć fluitę z 2 . Ponieważ jego żeglarz daje mu 1 , a pirat 2 , posiada łącznie 3  i odpiera statek. Może umieścić fluitę na stosie kart odrzuconych.

Jeżeli dobraną kartą jest **ekspedycja**, umieszcza się ją na środku stołu, ale **osobno** od **portu**. Ekspedycja pozostanie tam dopóki nie zostanie ukończona przez jednego z graczy.

Aby **spełnić wymagania ekspedycji** (widoczne na dole karty) gracz musi mieć przed sobą osoby o **odpowiadających jej umiejętnościach**. Wysłane na ekspedycję osoby są umieszczane na **stosie kart odrzuconych**, a gracz kładzie kartę ekspedycji przed sobą oraz dobiera wskazaną przez nią liczbę monet. Gracz może ukończyć ekspedycję w dowolnym momencie swojej tury. W jednej turze można ukończyć dowolną liczbę ekspedycji.



Ela chce ukończyć ekspedycję z 2 . W związku z tym odrzuca kapłana () i złotą rączkę. Ela kładzie kartę ekspedycji przed sobą i dobiera 2 monety.

Jeżeli dobraną kartą jest **podwyżka podatków** wszyscy gracze, którzy obecnie posiadają 12 lub więcej monet, tracą połowę z nich (zaokrąglając w dół). Utracone monety należy odłożyć na stos kart odrzuconych. Następnie – zależnie od symboli na karcie podwyżki podatków – gracz z **największą liczbą szabel** lub gracz z **najmniejszą liczbą punktów zwycięstwa** otrzymuje 1 monetę. W przypadku remisu (na przykład kiedy gracze nie mają jeszcze szabel lub punktów zwycięstwa) wszyscy remisujący gracze otrzymują po 1 monecie.

Po rozpatrzeniu karta podwyżki podatków jest odrzucana, a tura gracza trwa dalej.



Gracz z najmniejszą liczbą punktów zwycięstwa otrzymuje 1 monetę.



Gracz z największą liczbą szabel otrzymuje 1 monetę.

Gracz może w każdym momencie spasować, przerwać dobieranie kart i przejść do fazy 2, chyba że dobierze **statek** w tym samym kolorze, co jeden z już znajdujących się w porcie, a którego **nie może odeprzeć**. Jeżeli tak się stanie gracz musi **odrzuć** wszystkie karty z portu (należy pamiętać, że ekspedycje tworzą osobną pulę) i natychmiast zakończyć swoją turę. Faza 2: handel i rekrutacja w takim przypadku **nie jest** rozgrywana, ale wszyscy gracze, którzy mają przed sobą **blazna** otrzymują po 1 monetę.

Rozgrywkę kontynuuje kolejny gracz, który w tym momencie zostaje aktywnym graczem i rozpoczyna od fazy 1: odkrycie.

Jeżeli w jakimkolwiek momencie gry w talii skończą się karty, należy przetasować stos kart odrzuconych i stworzyć nową talię.

2. HANDEL I REKRUTACJA

W tej fazie **aktywny gracz** będzie mógł dobrać **1-3 karty** z portu (zgodnie z zasadami poniżej), a następnie pozostali gracze będą mieli szansę dobrać po **1 karcie**. Liczba kart dobieranych przez aktywnego gracza zależy od liczby różnokolorowych statków w porcie:

- ▶ 0-3 statki w różnych kolorach: gracz dobiera 1 kartę z portu
- ▶ 4 statki w różnych kolorach: gracz dobiera 2 karty z portu
- ▶ 5 statków w różnych kolorach: gracz dobiera 3 karty z portu

Karty są dobierane pojedynczo, więc umiejętność dobranej karty może być użyta wobec kolejnej dobieranej karty.

Handel:

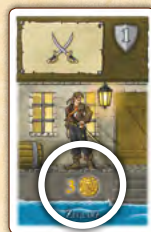
Gracz dobiera **1 statek** z portu i umieszcza go na stosie kart odrzuconych. Następnie otrzymuje tyle monet, ile pokazuje flaga znajdująca się w górnej części odrzuconej karty statku.



Przykład: Bartek dobiera fluitę z portu, kładzie ją na stosie kart odrzuconych i dobiera 2 monety.

Rekrutacja:

Aby **rekrutować 1 osobę** gracz musi **zapłacić** tyle **monet** (odrzuć je na stos kart odrzuconych), ile wskazuje koszt na dole karty osoby. Gracz umieszcza zrekrutowaną osobę **przed sobą** i od tej pory może **używać** jej **umiejętności** (która znajduje się w górnej części karty, na fladze). Wszystkie umiejętności zostały objaśnione na końcu instrukcji.



Dorota rekrutuje żeglarza. Płaci 3 monety i umieszcza go przed sobą.

Kiedy aktywny gracz dobierze 1 lub więcej kart (statków i osób) wszyscy pozostali gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, mogą dobrać jedną kartę, postępując według normalnych zasad. Jednak, aby to zrobić, muszą **zapłacić aktywnemu graczowi 1 monetę** jako rekompensatę. Jeżeli któryś z graczy dobiera 1 statek, może zapłacić rekompensatę z monet, które za niego otrzymał.

Kiedy wszyscy gracze mieli już szansę na dobranie 1 karty, należy odrzucić wszystkie pozostałe karty. Czasem zdarza się również, że kart nie starczy dla wszystkich graczy.

Następnie kolejna osoba będzie aktywnym graczem i rozpocznie swoją turę od fazy 1: odkrycie.

Przykład: Jest tura Doroty. W swojej fazie odkrycia Dorota dobrała pięć kart do portu. Cztery z nich były statkami w różnych kolorach, dlatego może ona teraz dobrać dwie karty. Dorota najpierw dobiera statek wart 2 monety. Następnie wydaje monety, aby zrekrutować 1 osobę. Inni gracze mogą teraz dobrać po jednej karcie, jeżeli mają taką możliwość. Grzegorz chce dobrać jeden z pozostałych w porcie statków. Płaci Dorocie jedną monetę rekompensaty, wybiera jeden statek i umieszcza go na stosie kart odrzuconych, dobierając zarazem odpowiednią liczbę monet. Kiedy wszyscy gracze mieli już szansę dobrać po jednej karcie, pozostałe karty są odrzucane.

KONIEC GRY

Koniec gry rozpoczyna się, gdy jeden z graczy uzbiera przed sobą 12 punktów zwycięstwa. Od tego momentu rozgrywana jest ostatnia tura, to znaczy gra toczy się do momentu, w którym gracz po prawej od aktywnego gracza rozegra własną turę.

Gry **wygrwa** gracz, który zdobędzie **najwięcej punktów zwycięstwa**. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma więcej monet. Jeżeli remisujący gracze mają tyle samo monet wygrywają razem.

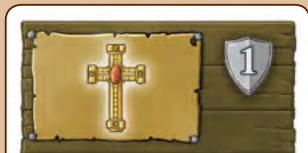
KONIEC GRY - WARIANT

Gry można rozgrywać z następującym wariantem zakończenia: Koniec gry rozpoczyna się, gdy jeden z graczy uzbiera 12 punktów zwycięstwa **oraz** przynajmniej jedną ekspedycję. Wszystkie pozostałe zasady pozostają niezmienione. Zwycięzcą zostanie gracz, który zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa oraz przynajmniej jedną ekspedycję. Remis rozstrzyga się tak samo jak w wariantie podstawowym.

UMIĘTNOŚCI KART OSÓB

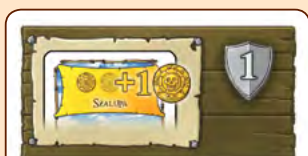
Umiejętność danej osoby jest przedstawiona na fladze w górnej części karty. Punkty zwycięstwa są przedstawione na małej tarczy na prawo od flagi z umiejętnością. Kiedy gracz wykonuje akcję jako aktywny gracz lub kiedy ma szansę na dobranie karty w turze innego gracza, może używać wszystkich umiejętności osób, które ma przed sobą. Umiejętności kumulują się, jeżeli gracz ma wiele kopii tej samej karty. Jeżeli, na przykład, gracz ma przed sobą 2 Mademoiselle będzie mógł rekrutować osoby o 2 monety taniej.

Osadnicy, kapitanowie, kapłani (po 5 kopii) Złota rączka (3 kopie)



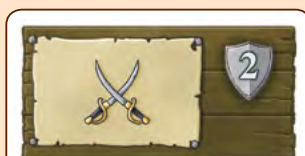
Karty te służą do odbywania ekspedycji. Gracz będzie je odrzucał, aby zdobyć kartę ekspedycji. Flaga umiejętności na tych kartach jest ciemniejsza, aby łatwo było odróżnić je od umiejętności aktywnych na innych kartach. Złota rączka to joker, który może być odrzucony zamiast kapłana, osadnika lub kapitana.

Kupiec (po 2 kopie każdego koloru)



Gracz otrzyma 1 monetę więcej, jeżeli dobierając statek ma kupca w tym samym kolorze przed sobą.

Żeglarz (10 kopii)/ pirat (3 kopie)



Szable znajdujące się na tych kartach pozwalają odeprzeć statek (patrz faza 1: odkrycie).

Admirał (6 kopii)



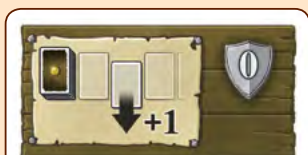
Za każdym razem, kiedy jest twoja kolej dobierania karty/kart w fazie 2: handel i rekrutacja, a w porcie jest 5 lub więcej kart, natychmiast otrzymujesz 2 monety.

Błazen (5 kopii)



Jeżeli nie jesteś aktywnym graczem, a podczas fazy 2 jest twoja kolej dobierania karty, ale nie ma już żadnej w porcie, natychmiast otrzymujesz 1 monetę. Jeżeli aktywny gracz straci możliwość rozegrania fazy 2 podczas dobierania kart w fazie 1, wszyscy gracze posiadający błazna otrzymują po 1 monetę.

Gubernator (4 kopie)



Za każdym razem, kiedy jest twoja kolej dobierania kart w fazie 2, możesz dobrać 1 kartę więcej z portu. Jeżeli nie jesteś aktywnym graczem, musisz zapłacić aktywnemu graczowi 1 monetę za każdą dobraną kartę.

Mademoiselle (4 kopie)



Koszt rekrutacji osób jest obniżony o 1 monetę. Koszt nigdy nie może spaść poniżej 0.

Twórcy

Projekt gry: Alexander Pfister

Ilustracje: Klemens Franz

Projekt graficzny: Hans-Georg Schneider
i Klemens Franz

Wersja Polska

Tłumaczenie: Piotr Maliszewski

Skład: Przemysław Kasztelaniec

Korekta: Jacek Lendzioszek

Port Royal wygrał nagrodę Game Designer Award 2013 przyznaną przez Wiener Spiele Akademie pod nazwą „Händler der Karibik” we współpracy z Austriackim Muzeum Gier

Pegasus Spiele dziękuje
Austriackiemu Muzeum Gier



Pegasus Spiele



©2014 Pegasus Spiele GmbH, Germany,
www.pegasus.de. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Powielanie i rozpowszechnianie elementów gry, bez zgody wydawcy zabronione!

Wydawca i wyłączny dystrybutor na Polskę:

Bard Centrum Gier
ul. Zabłocie 23
30-701 Kraków
www.wydawnictwo.bard.pl
wydawnictwo@bard.pl