

אינדונזיה - חוקי המשחק

רכיבי המשחק

מפת משחק.
24 אריחי חברות.
5 דפי שחקן
214 סמני סחורות (54 אורז, 44 תבלינים, 40 גומי, 40 ארוחות מוכנות, 36 נפט)
30 סמני שחקן (6 סמנים בחמישה צבעים).
15 קלפי ערים.
48 ספינות (6 סטים של 8 ספינות).
כסף.
23 סמני ערים (12 ערים גודל 1 צבע ירוק, 8 ערים גודל 2 - צהוב, 3 ערים גודל 3 - אדום).

הקדמה

באינדונזיה 2-5 שחקנים יבנו כלכלה, בתחילה כלכלה חקלאית יותר ובהמשך חברות תעשיתיות. השחקנים מתעשרים ע"י יצור והעברה של סחורות, וכן ע"י קנייה ומיזוג של חברות בזמן הנכון, ובמחיר הנכון. אורך המשחק 3-4 שעות.

הרעיון המרכזי באינדונזיה הוא להתעשר. המנצח הוא השחקן העשיר ביותר בסוף המשחק. במטרה להרוויח כסף, שחקנים יפתחו חברות ויפעילו אותן. יש 2 סוגי חברות: חברות יצור וחברות הובלה. חברות ההובלה מעבירות סחורות שמיוצרות על ידי חברות היצור אל הערים. פעולה זו גורמת לבעלים של 2 החברות להרוויח כסף, בהתאם לסוג הסחורה הנמכרת ובהתאם לאורח נתיב ההובלה.

חברות מצליחות גדלות, כמו גם ערים אשר מקבלות מספיק חומרי גלם. בנוסף שחקנים יכולים להשקיע במחקר, וכן הם יכולים לזרז את התפתחות הכלכלה כך שיותר מוצרים יהיו זמינים. עם צמיחת הכלכלה שחקנים יצטרכו לפתח מיקומים אסטרטגים או להגן על מיקומים כאלו. שחקנים ימזגו חברות שלהם או חברות של אחרים במטרה להתרחב ולפעול בכל רחבי אינדונזיה.

הכנות

כל שחקן מקבל דף עזר, וכן 100 רופיות.
מ"ן את כרטיסי הערים על פי תקופות המשחק (A, B, C) - חלק לכל שחקן כרטיס אחד מכל תקופה.
כל שחקן מקבל סט של 6 דיסקים בצבע אחד - כל שחקן מציב דיסק אחד בתחילת כל שורה של טבלת הטכנולוגיה. בצורה אקראית בחר סדר שחקנים לתור הראשון והצב את הדיסקים במסלול סדר התור.
חלק את כרטיסי החברות לשלושת התקופות (A, B, C) - הצב את כרטיסי חברות של תקופה A על המקומות המתאימים על המפה. החליטו אם תשחקו כאשר הכסף גלוי או חסוי. המלצתנו היא לכסף חסוי, אולם יש שיטענו אחרת. באם אין הסכמה, הכסף במשחק חסוי.

מהלך המשחק

המשחק משוחק לאורך 3 תקופות (A, B, C). המשחק יסתיים מיד כאשר תקופה C תסתיים (בשלב 1). בכל תקופה ישוחקו מספר שנים, כאשר כל שנה משוחקת ב-7 שלבים, כפי שמצוייר בדף העזר. יש שלבים שנמשכים כמה סיבובים. כל שלב מתואר בפירוט להלן:

1. תקופה חדשה

תקופה חדשה מתחילה אם בתחילת שלב 1, לא נותרו חברות מתקופה קודמת זמינות לרכישה, או באם כל החברות שנותרו לרכישה הינן מסוג אחד בלבד. (לדוגמא נותרו רק חברות תבלינים). שים לב שחברות אשר אינן יכולות להתחיל לפעול היות ולא נותר מקום חוקי על המפה בשבילן, אוטומטית ובאופן מיידי מוסרות מהמשחק, דבר שיכול לגרום לתקופה החדשה להתחיל מוקדם יותר.

כאשר תקופה חדשה מתחילה (הדבר יקרה תמיד בשנה הראשונה במשחק), יקרו שני דברים: שחקנים יציבו ערים, וחברות חדשות יהיו זמינות.

שחקנים יציבו ערים ע"י שימוש בכרטיסי הערים שברשותם, על פי התקופה הרלוונטית. כל כרטיס מציין 3 איזורים, השחקן בוחר מיקום אחד בו הוא רוצה להציב את העיר. כל הערים מתחילות בגודל 1 (ירוק). עיר יכולה להיות מוצבת בכל שטח פנוי הגובל בים, וכן לא ניתן להציב עיר באיזור המכיל כבר גידולים. בנוסף, כל איזור יכול להכיל רק עיר אחת. אם כתוצאה מחוקים אלו שחקן אינו יכול להציב עיר, הוא ישליך את הכרטיס ללא הצבת עיר בתורו. שחקן יאלץ להכריז "עבור" באם לא נותרו סמני עיר בגודל 1.

הסר את כל כרטיסי החברות מתקופה קודמת שלא נרכשו, והצב את סט החברות החדש לתקופה הנכנסת.

2. מכרז לקביעת סדר השחקנים

שלב זה קובע את סדר השחקנים לשלבים הבאים.

במשך שלב זה השתמש בסדר התורות כפי שנקבע בשנה הקודמת, ואשר מוצג במסלול סדר התור. כל שחקן בתורו מכריז על סכום מסוים של כסף פעם אחת בלבד. מותר להכריז "0". הסכום עליו מכריז השחקן מונח בצד ה"בנק" אשר על לוח העזר של השחקן.

השחקן אשר הכריז את הסכום הגבוה ביותר יהיה השחקן הראשון, הסכום השני בגובהו יהיה השני, וכך הלאה. במקרה של תיקו בין שני שחקנים או יותר, סדר התורות בניהם ישאר ללא שינוי.

אם שחקן השקיע בטכנולוגיה של הכרזה על שחקן מתחיל, ההכרזה שלהם מוכפלת על פי הערך עליו מוצב סמן הטכנולוגיה. כך שהכרזה של 5 הינה למעשה 25 כאשר שחקן השקיע בטכנולוגיה זו פעם אחת. שחקן חייב להשתמש ביכולת הטכנולוגיות שלו לענין המכרז, אם יש לו כזו.

הכסף המועבר ל"בנק" אינו בשימוש של השחקן למשך יתרת המשחק, אולם נחשב בסיום המשחק לטובת חישוב השחקן המנצח.

בשלב זה שחקנים יכריזו על מיזוג וישתתפו במכרז לשליטה על החברה החדשה. רק שחקנים אשר השקיעו לפחות פעם אחת בטכנולוגית מיזוג יכולים להכריז על מיזוג. דלג על שלב זה בשנה הראשונה של המשחק, כאשר לאף שחקן אין עדיין את הטכנולוגיה הזו. כל שחקן אשר יש לו מקום פנוי, וכן שני השחקנים אשר החברות שלהם מעורבות במיזוג רשאים להשתתף במכרז, גם אם אין להם טכנולוגית מיזוג.

שחקנים יכולים להכריז על מיזוג אחד בכל סיבוב. שלב המיזוג ממשיך עד אשר כל השחקנים אינם מעוניינים (או יכולים) להכריז על מיזוג נוסף.

הכרזה על מיזוג - כאמור, שחקן יכול להכריז על מיזוג אם התקדם בטכנולוגית המיזוג. כל מיזוג מוכרז רק לאחר סיום ביצוע המיזוג הקודם.

מיזוג יכול לכלול 2 חברות בלבד. לא ניתן למזג 3 או יותר חברות בפעם אחת, אולם מיזוג יכול לכלול עד 5 כרטיסי חברות, הדבר יקרה באם ממזגים חברות אשר הן עצמן תוצאה של מיזוג קודם. ההגבלה על מספר כרטיסי החברות שיכולות להיות חלק מהמיזוג נקבעת על פי ההתקדמות בטכנולוגית המיזוג של השחקן.

כרטיס חברה יכול להיות מעורב במיזוג פעם אחת בשנה. כלומר חברה שנוצרה ע"י תהליך מיזוג אינה יכולה להיות מעורבת במיזוג נוסף באותה השנה.

מיזוג הוא תמיד בין 2 חברות מאותו סוג, 2 חברות אורז, 2 חברות הובלה, וכולי, בסייג אחד של חברות ארוחות מוכנות (סייג' פאג'י) ראה בהמשך.

שחקן יכול להכריז על מיזוג ללא קשר לבעלות על החברות, הוא יכול להיות בעלים של שתי החברות, של אחת מהן או של אף אחת מהן. אולם הוא יכול להכריז על מיזוג רק אם הוא יכול להיות בעלים של החברה הממוזגת, משמע שחקן יכול להכריז על מיזוג רק אם יש לו מקום פנוי, או שהוא בעלים של אחת החברות.

מכרז - השחקן שהציע את המיזוג חייב להכריז בפעם הראשונה. הסכום הראשוני חייב להיות לפחות בערך הנומינאלי של החברה הממוזגת, או גבוה יותר בערך חוקי כלשהו. ערך נומינאלי נקבע על פי מספר הסחורות (או הסירות) שיש לחברה על הלוח כפול ערך הסחורה: 10 לסירה, 20 לאורז, 25 לתבלינים, 30 לגומי, 35 לארוחות מוכנות, ו-40 לנפט. הערך המינימאלי שווה לערך הנומינאלי גם אם השחקן עצמו הינו בעלים של אחת או שתי החברות. שחקן אינו יכול להכריז על סכום גבוה מהסכום שברשותו. המכרז ממשיך על פי סדר התורות. שחקן יכול להשתתף במכרז רק אם יוכל להחזיק בחברה הממוזגת (מקום פנוי, או בעלים של אחת החברות).

כאמור, טכנולוגית המיזוגים שיש לשחקן אינה רלוונטית ליכולת להשתתף במכרז עצמו. שחקן יכול להשתתף במכרז או להכריז "עבור", ובכך לסיים את חלקו במכרז הנוכחי (לא ניתן לשוב למכרז לאחר "עבור"). ניתן להעלות את סכום ההכרזה במכרז בהתאם לכמות הסחורות על הלוח של שתי החברות. לדוגמא: מיזוג 2 חברות אורז, לאחת 5 סמנים על הלוח ולשניה 3 סמנים. הכרזת פתיחה: (5+3) כפול 20 (ערך אורז) = 160 רופי. כל הכרזה מעתה צריכה להיות גבוהה יותר בכפולות של 8.

השלמת מיזוג - כאשר כל יתר השחקנים הכריזו "עבור", החברה החדשה עוברת לרשות השחקן שהכריז את הסכום הגבוה הביתר. השחקן מחלק את הסכום עליו הכריז בין הבעלים של הסחורות/סירות של החברות המקוריות. כך שאם שחקן הכריז 224 בין שתי חברות בעלות 5 ו 3 סחורות, הכסף יחולק 140/84 בהתאמה. שים לב שהשחקן הזוכה חייב שיהיה ברשותו את כל הכסף לתשלום בעבור החברה הממוזגת, גם אם הוא הבעלים של אחת החברות.

כרטיסי החברות מונחים יחד ונמסרים לשחקן הזוכה, הבעלים החדש. באם מדובר בחברות הובלה, הסירות על הלוח מוחלפות כך שכל הסירות של החברה החדשה יהיו זהות, על מנת שיהיה נוח לזהות כי מדובר בחברה אחת. במקרה של מיזוג בין שתי חברות של סחורות, לא נדרש כל שינוי בלוח המשחק.

לאחר שהמיזוג הושלם, שלב המיזוג עובר לשחקן הבא, שיכול להכריז על מיזוג נוסף. שים לב שלענין הכרזה על מיזוגים, ניתן להכריז "עבור" אך לשוב ולהציע מיזוג בסיבוב הבא, למשל במקרה בו מכרז קודם שחרר מקום אצל שחקן מסוים ועתה הוא רשאי להציע מיזוג דבר אשר לא היה באפשרותו בסיבוב קודם.

הצעה במיזוג חברות הובלה - כאשר חברת הובלה גדלה, אפשר להשתמש בשתי סוגי הסירות מאותו הצבע על מנת לציין חברה אחת (או באם יש בנמצא להוסיף סמנים אחרים, מספר הסירות הזמינות אינו מוגבל, אלא ע"י כרטיסי החברות).

להדגיש כי סירות אינן מוסרות מהלוח בכל מקרה, גם אם נוצר מצב בו לחברה אחת יש יותר מסירה אחת באותו איזור.

יש להציב סירה אחת מכל חברה באיזור נפח ההובלה שעל לוח הטכנולוגיה, כך שניתן יהיה לראות בנקל מה נפח ההובלה המותר לכל סירה.

מיזוג ארוחות מוכנות - מיזוג של חברת ארוחות מוכנות (סיאג' פאג'י) הינו מיזוג של חברת אורז עם חברת תבלינים. זהו המקרה היחיד בו שתי חברות שונות מתמזגות ומייצרות סחורה אחרת. מיזוג של חברת ארוחות מוכנות מתנהל בהתאם לחוקי המיזוג הרגילים בסייגים אלו:

- לא ניתן לבצע מיזוג שכזה בתקופה A.
- הערך המינימאלי במיזוג הוא 25XN סחורות על הלוח.
- חלוקת סכום המכרז יהיה באופן דומה לחלוקה בין סוג סחורה זהה. כך שבמכרז בו לשחקן אחד 4 שדות אורז ולשחקן השני 3 שדות תבלינים, יקבל השחקן הראשון 4/7 מהסכום, והשני 3/7.
- לאחר סיום המיזוג חייב הבעלים החדש לוותר על חצי מהסחורות (למעשה חצי מהשטחים של החברה החדשה) מעוגל למעלה. ניתן להשיב שדות רק מאיזורים שבקצה החברה, משמע לא ניתן להחזיר שדות ממרכז שטח החברה, או כאשר שיחלקו את שטח החברה.
- לאחר מכן יש להחליף את סמני הסחורות שונתרו בסמנים של סחורת ארוחה מוכנה (מיקרו גל), כך שעל פי הדוגמא הקודמת יוחלפו 7 הסמנים בשלוש סמנים של ארוחות מוכנות.
- באם יש לשחקן יכולת מיזוג גבוהה יותר ניתן לדוגמא למזג חברה של 3 כרטיסי אורז עם חברה של כרטיס אחד של תבלינים. הדבר אפשרי ומותר, ואין צורך להתאים או לאזן בין הכרטיסים לאחר המיזוג.
- כאשר חברת ארוחות מוכנות קיימת, ניתן למזג אותה רק עם חברת אחרת של ארוחות מוכנות. לא ניתן למזג חברה שכזו עם חברת אורז או חברת תבלינים.

4. רכישות

בשלב זה שחקן יכול להתחיל חברה חדשה, בהנחה שיש לו מקום פנוי לחברה. לשחקן יש יותר מאפשרות אחת לרכוש חברה אולם ניתן לרכוש רק חברה אחת בכל סיבוב.

על פי סדר התור שחקן יכול לפתוח חברה זמינה אחת מהתקופה הנוכחית. השחקן לוקח את כרטיס החברה, ומציב אותו לפניו. לא נדרש לשלם דבר בעבור פתיחת חברה, אך שים לב ששחקן לעולם לא יכול להיות בעלים של יותר חברות מאשר המקומות שברשותו (על פי טבלת הטכנולוגיה). חברה שהתמזגה ומכילה יותר מכרטיס אחת, עדיין נחשבת חברה אחת לצורך זה.

אם החברה שנפתחה הינה חברת סחורות, על השחקן הרוכש להציב סמן סחורה אחת באחד מאיזורי מיקום החברה, אולם לא ניתן להציב סמן בסמוך לסמן של סחורה השייך לחברה אחרת המייצרת סחורה דומה. אם לא ניתן להציב סמן שכזה לא ניתן לפתוח את החברה וכרטיס החברה מוסר.

אם שחקן פותח חברת הובלה, הוא מציב סירה אחת באחד מאיזורי הים הגובלים באיזור היבשתי המשוויך לחברה זו. סירות הקיימות כבר באיזור מסויימים אינם מגבילים או מפריעים להצבת סירות נוספות.

במקום לרכוש חברה חדשה שחקן יכול להכריז "עבור" אולם במצב זה הוא אינו יכול לשוב ולרכוש חברות בסיבוב הבא של אותה שנה.

שלב הרכישות נגמר כאשר כל השחקנים הכריזו "עבור" או כאשר אין יותר חברות לרכישה. שחקן יכול בשנה אחת לרכוש מספר חברות, ובתנאי שיש לו מספיק מקומות פנויים.

5. מחקר ופיתוח

בשלב זה כל שחקן יכול לפתח אחד מתוך ששת סוגי הטכנולוגיה הקיימים. שחקן יבחר טכנולוגיה אחת ויקדם את הסמן שלו מיקום אחד על השורה הרלוונטית בטבלת הטכנולוגיה. להלן הטכנולוגיות הקיימות:

מקומות לחברה - מציין את מספר החברות שיכולות להיות לשחקן בזמן מסויים. כאמור, חברות שהתמזגו ומכילות מספר כרטיסים עדיין נחשבות חברה אחת.

מיזוגים - מספר כרטיסי החברות שיכולות להיות מעורבות במיזוג עליו מכריז שחקן. כרמה 1 - שחקן אינו יכול להכריז על מיזוג. ברמה 2 - שחקן יכול להכריז על מיזוג בין 2 חברות שלכל אחת כרטיס אחד. ברמה 3 - שחקן יכול להכריז על מיזוג בין חברה בעלת כרטיס אחד ובין חברה שכבר התמזגה ולה 2 כרטיסים, וכך הלאה. להדגיש כי הטכנולוגיה מאפשרת לשחקן להכריז על מיזוגים שכאלו, אולם כל שחקן ראשי להשתתף במכרז על חברה שכזו (ובתנאי שיש לו מקום פנוי).

נפח הובלה - מציין את מספר הסחורות שכל סירה השייכת לחברה של אותה שחקן יכולה להעביר לכל חברת סחורות במהלך תור פעילות. על שחקן להציב סירה אחת מכל חברת הובלה שבבעלותו על טבלת

הטכנולוגיה על מנת שיהיה ברור כמה סחורות יכולה כל סירה להעביר.

התפשטות - מציין כמה חברת הובלות או חברת סחורות מתפשטת במהלך שלב הפעילות.

מכרז על סדר שחקנים - מציין את הערך בו יוכפל סכום ההכרזה של השחקן לקביעת סדר התור.

שחקן יכול לקדם את טכנולוגית נפח ההובלה של שחקן אחר במקום לקדם טכנולוגיה שלו, לעיתים יהיה זה מהלך נכון באם שחקן אחר שולט בחברת הובלה במיקום אסטרטגי, והדבר חיוני למכירת התוצרת שלך. לא ניתן לקדם טכנולוגיה אחרת של שחקן אחר.

6. פעילות

בשלב הפעילות יתקיימו כמה סיבובים. כל סיבוב משוחק על פי סדר השחקנים. בכל סיבוב שחקן יפעיל חברה אחת שברשותו, ויהפוך את הכרטיס לציין שחברה זו כבר הופעלה. השלב מסתיים כאשר כל חברה הופעלה פעם אחת. חברה שהתמזגה גם לצורך זה הינה חברה אחת.

שחקן יכול לבחור באיזו דרך יפעיל את החברות, אולם חובה עליו להפעיל לפחות חברה אחת בכל סיבוב אם נותרו לו חברות שעדיין לא הפעיל, גם אם ע"י כך החברה אינה יכולה לעשות דבר, או שכל מה שהיא יכולה לבצע פוגע בבעליה.

הפעלת חברת הובלה

משמעות הפעלת חברת הובלה הינה התפשטות של החברה. חברה אינה יכולה להתפשט אל מעבר למספר הרשום על גבי כרטיס החברה לאותה תקופה. זכור שתקופה חדשה מתחילה רק בשלב 1 של כל שנה.

ניתן להציב סירות חדשות רק באיזורי ים שלחברה יש כבר סירות או באיזורים סמוכים לאיזורים אלו. אם לשחקן יש טכנולוגית התפשטות של "2" הוא יכול להציב את הסירה השנייה באיזור הסמוך לאיזור ש"נפתח" עם הצבת הסירה הראשונה. מספר הסירות שניתן להוסיף הינו הערך בשורת ההתפשטות על טבלת הטכנולוגיה של בעליה של החברה.

בחברות הובלה שהתמזגו מספר הסירות המותרות בכל תקופה הינו סכום הסירות לאותה תקופה על כל כרטיסי החברה. ניתן להציב סירות חדשות בסמוך לכל אחת מסירות החברה הקיימות. אין חשיבות למיקום המקורי של הסירות ביחס לכרטיסי החברה המקוריים.

הפעלת חברת סחורות

חברת סחורות מופעלת ע"י ביצוע על פי סדר של המהלכים האלו: מכירת סחורות, קבלת תמורה, והתפשטות. בפיסקאות הבאות נשתמש במושג "איזור יצור" - הכוונה הינה לשטחים סמוכים המכילים סמנים של אותה סחורה, והשייך לאותה החברה.

סחורות נמכרות לערים, עיר בגודל 1 יכולה לרכוש סחורה אחת מאותו סוג באותה שנה, לדוגמא אחד אורז, אחד תבלינים, אחד גומי. עיר ברמה 2 יכולה לרכוש 2 סחורות מכל סוג. ועיר ברמה 3 - 3 סחורות. הסחורות לא מועברות פיזית אל העיר, אלא במקום זה אחד מסמני החברה המייצרת מתהפך, לסמן שסחורה אחת נמכרה. וכן הצב סמן נוסף הפוך ליד העיר לציין כי העיר קיבלה סחורה זו (בלוח ה"חדש" מוצבת קובייה על המיקום הרלוונטי לסמן כי העיר קיבלה את הסחורה).

חברה יכולה למכור לעיר רק אם יש שרשרת של סירות השייכות לחברה אחת ואשר מובילות מאיזור היצור אל העיר. כלומר הסירה האחרונה תהיה באיזור הימי הסמוך לעיר, ומשם סירה אחר סירה באיזורים סמוכים עד אשר הסירה האחרונה סמוכה לאיזור היצור.

די כי הסירה האחרונה תהיה בסמוך לאחד מסמני חברת היצור, גם אם סמן זה "הפוך". אין אפשרות להעביר סחורה לערים בדרך יבשתית, גם אם איזור היצור סמוך לעיר אליה נמכרת הסחורה.

אם לחברה יש יותר מאיזור יצור אחד (הדבר יכול לקרות לאחר מיזוג), יש להתייחס לכל איזור יצור באופן נפרד לענין אפשרות ההובלה. או במילים אחרות סחורות לא יכולות לנוע באופן חופשי בין איזורי יצור שונים של אותה חברה.

לכל סחורה שנמכרת החברה זקוקה לשרשרת סירות השייכות לחברה אחת. חברת הובלה שהתמזגה נחשבת לחברה אחת לצורך זה. שחקן יכול להשתמש בחברות הובלה שונות להעביר סחורות שונות, אולם סחורה מסויימת אינה יכולה "להחליף" חברות הובלה במהלך שרשרת ההובלה.

כל סירה יכולה להעביר סחורה אחת לכל חברת יצור, אלא אם כן לבעליה יש טכנולוגיה מתקדמת יותר של נפח הובלה. ניתן להשתמש פעם אחת נוספת ע"י חברה באותה סירה לכל התקדמות טכנולוגית של נפח ההובלה. ניתן להשתמש באותה חברה (ואותה סירה) שוב בעת הפעלת חברה אחרת ע"י שחקן זה או שחקנים אחרים.

בעל חברת היצור מקבל תמורה בעבור הסחורה שמכר - 20 לאורז, 25 לתבלינים וכך הלאה (ראה טבלה בתחתית דף העזר). פרט לכך הוא חייב לשלם 5 רופי לכל סירה בה השתמש במהלך העברת הסחורה לעיר. במקרה בו השתמש שחקן בסירה אחת פעמיים (סירה עם טכנולוגית נפח הובלה מתאים) עליו לשלם כמובן פעמיים. הדרך הקלה ביותר לזכור זאת הוא להניח סמנים של 5 רופי על כל סירה שבשימוש (כך גם ניתן לראות בקלות באיזה סירות כבר נעשה שימוש) - מהסכום שמקבל בעל חברת היצור יש להפחית את הסכום שמקבלים בעלי חברות הובלה.

בעלי חברות היצור חייבים למכור כל סחורה שהם יכולים למכור, גם אם הדבר אומר שיש להם הכנסה שלילית כתוצאה מתשלום הובלה יקר, על אחת או יותר מהסחורות הנמכרות.

אם חברה מכרה את כל הסחורות שברשותה (משמע כמספר הסמנים שיש לה על לוח המשחק) החברה חייבת להתפשט, ללא עלות. בעל החברה מוסיף סמן אחד או יותר (בהתאם לרמת טכנולוגית ההתפשטות של השחקן) השטחים החדשים עליהם מונחים הסמנים חייבים להיות סמוכים לאחד משטחי היצור של החברה. חברה יכולה להתפשט רק לשטחים רקים. ערים או שטחים של חברות אחרות חוסמות את

התפשטות החברה. כמו כן לא ניתן להתפשט אל מעבר לשטח ימי, אלא אם שני האיזורים מחוברים במפה ע"י חץ.

לבסוף, לא ניתן להתפשט למקום ריק אשר הינו סמוך לאיזור יצור של חברה אחרת המייצרת את אותה סחורה.

באם אין מקומות פנויים לחברה להתפשט - היא אינה יכולה להתפשט.

חברות שהתמזגו עדיין מתפשטות פעם אחת בלבד. כאשר חברה מתפשטת ביותר מסחורה אחת יכול השחקן לבחור לשים את שתי הסחורות בשתי מקומות שונים ונפרדים, ובתנאי ששניהם עומדים בתנאים החלים על התפשטות.

אם חברה לא מכרה את כל הסחורות שברשותה, היא יכולה להשקיע על מנת להתפשט. החברה יכולה לרכוש התפשטות עד למספר ההתפשטות המותר לה על פי רמת הטכנולוגיה של התפשטות. מחיר ההתפשטות שווה למחיר הסחורה שהחברה מייצרת (20 לאורז וכך הלאה). הכסף משולם לבנק הכללי של המשחק.

לאחר הפעלת החברה כרטיס החברה מתהפך, והשחקן הבא מפעיל אחת מהחברות שלו. מיד כאשר כל החברות מופעלות, השלב הבא מתחיל.

השנה האחרונה כפולה - במהלך השנה האחרונה כל הכנסה הינה כפולה. היות ורק בשלב 1 ניתן לדעת באם היה זה התור האחרון, כל שחקן שומר בצד את הכנסותיו מהתור האחרון. אם המשחק מסתיים, כל שחקן מכפיל את הכנסותיו מתור זה, מחשב את סך הכסף שברשותו, ובעל הסכום הגבוה ביותר, זוכה. אם שחקן הרוויח סכום שלילי (סבירות מאד נמוכה) יש להפחית סכום זה מהסכום הכללי.

7. גידול ערים

בשלב זה העיר תגדל - הדבר יקרה באם לעיר נמכרה כל סחורה שמיוצרת על הלוח בכמות המקסימאלית שהעיר יכולה לקבל. כך שעיר בגודל 1 - צריכה לקבל סחורה אחת מכל סחורה מיוצרת, עיר בגודל 2 - 2 סחורות מכל סחורה מיוצרת. עיר ברמה 3 אינה יכולה לגדול עוד. הסר את כל הסמנים ליד העיר, ללא קשר באם העיר גדלה או לא. באם העיר גדלה החלף את האבן המייצגת את העיר (1-ירוק, 2-צהוב, 3-אדום). אם אין אבנים זמינות בצבע הרלוונטי, לא ניתן לשדרג את העיר!
באם כמה ערים יכולות לגדול, אולם אין מספיק אבנים. השחקן הראשון בסדר התור קובע אלו ערים יגדלו.

שים לב שבכדי לגדול עיר צריכה רק סחורות המיוצרות על המפה, בשנה הראשונה לעולם לא יהיו חברות גומי, ארוחות מוכנות או נפט, ולעיתים אפילו לא חברות תבלינים - במקרה כזה יכול ועיר תזדקק רק לאורז על מנת לגדול. לעיתים יכול להיווצר מצב לקראת סוף המשחק שאין חברות אורז או חברות תבלינים שכן כל החברות הללו מוזגו לחברות ארוחות מוכנות.

תנאי ניצחון

המשחק נגמר בשלב הראשון ("תקופה חדשה") כאשר תקופה C מסתיימת. כלומר כאשר רק סוג אחד של חברות נשאר לרכישה, או כאשר לא נשאר כלל חברות לרכישה. כל סכום שהשחקן הרוויח בשנה האחרונה מוכפל. השחקן בעל סכום הכסף הגבוה ביותר (כולל הכסף שנמצא בבנק) - הינו המנצח. במקרה של שוויון, השחקן המנצח הינו השחקן הקודם בסדר התור.

משחק בשני שחקנים

באם משחקים בשני שחקנים, כל שחקן מקבל 2 כרטיסי עיר לכל תקופה. בכל תחילת תקופה כל שחקן מציב 2 ערים חדשות במקום עיר אחת.

המלצות אסטרטגיות

בשנה הראשונה וודא שיש לך חברה טובה, וכן כמה חברים במטרה שתהיה שנה טובה. (ה. המתרגם - חברה יצרנית ללא יכולת להוביל את הסחורה, או חברת הובלה שלא משרתת חברה יצרנית, לא ירוויחו כסף..).

תכנן את אסטרטגיית הטכנולוגיה שלך - טכנולוגיה ראשונה של הגדלת מספר המקומות היא בדר"כ טובה, ולכל הפחות בטוחה. כאשר המשחק מתקדם וודא שיש לך מקומות פנויים לחברות היותר נחשקות שיגיעו בהמשך. גומי מגיע בתקופה B ונפט בתקופה C. בדר"כ רק אחת או שתי חברות גומי ונפט יצליחו, ובדר"כ יהיה זה הבעלים של חברת ההובלה שיחליט מי מהן תצליח...

חברות הובלה הן דרך טובה ושקטה להרוויח כסף. הם נראות כאלו שלא מרוויחות הרבה, אולם בעיקר לקראת סוף המשחק הן חשובות מאד, ולו מפני שלא תצטרך לשלם על העברת הסחורה שלך. יתרה מכך, שליטה על חברת הובלה עוזרת לך לקבוע איזה מאיזורי המשחק יתפתח יותר. אולם בכדי להפוך את חברת ההובלה שלך למשמעותית יהיה עליך למזג אותה בדר"כ לחברה בעלת 3 כרטיסים.

המשחק נסוב סביב המיזוגים, למרות שכמובן חשוב מאד להחזיק בחברות הנכונות ולהפעיל אותן היטב. שחקנים בדר"כ ירוויחו או יפסידו בשל המיזוגים. וודא שיש לך מספיק כסף להגן על הנכסים שלך, וכן בכדי שתוכל "לפשוט" על נכסי שחקנים עניים יותר...

מיזוג מבוצע מכמה סיבות: להשתלט על חברה של מישהו אחר, למכור חברה שברשותך בכדי להרוויח כסף, להשיג מקום פנוי לחברה חדשה, לנצל יתרון של סדר התור, לזרז את המשחק, להשפיע על כיוון חברות ההובלה, ועוד..כאשר תצבור נסיון תגלה אף סיבות נוספות למיזוגים.

דבר חשוב לזכור - סדר התור הינו קריטי, הדבר חשוב במיוחד לקראת סוף המשחק.