

Shipyard - חוקים

הקדמה

השנה היא 1870, במשך מאות שנים, ספינות מפרש שלטו בימים, אבל עכשיו מנועי הקיטור מתחילים לשלוט. מהנדסים מתנסים בעיצובים חדשים, מתחרים על בניית הספינה המהירה ביותר שתחצה את האוקינוס, בעוד שהמעצמות בוחנות את הפיתוחים שכן אלו משפיעות באופן ישיר על חוזקן, הנובע מספינות מסחר ומלחמה. זו תקופה מסעירה לנהל מספנה... ייסד חברה, בנה צי, הראה לעולם שהספינה שלך היא המהירה ביותר, הבטוחה ביותר, והטובה ביותר.

כללי

במשחק זה אתה בתפקיד בעל מספנה. מטרתך הינה לבנות את הספינה הטובה ביותר בזמן נתון. כאשר ספינה עוזבת את המספנה היא מוערכת בכמה קריטריונים, ומניות החברה עולות. אתה הוא המחליט אם לבנות ספינות סוחר מהירות, ספינות קיטור טרנס-אטלנטיות, או יאכטות קטנות, כאשר אתה שומר בסוד את הבונוס שלך מהמשלה.

רכיבי המשחק

- 2 חלקים של לוח המשחק.
- 4 לוחות שחקנים.
- 8 אריחי פעולה.
- 104 אריחי ספינות - בהם אתה משתמש לבנות את הספינות שלך. אריח ספינה יכול להיות חרטום, מרכז ספינה או ירכתיים. המרכזיים מתחלקים לשתי חפיסות של אריחים (מסומנים בגבם).
- ציוד - לכל סוג של ציוד יש נקודת עגינה יחודית בספינות. אם אין לציוד המסויים נקודת עגינה בספינה הוא אינו יכול להיות מורכב בה. אם אוזל ציוד מסוג מסויים השתמש במטבע או בסימון אחר (משמע אין מדובר במוצר מוגבל).
- למשחק מצורפים 24 יחידות מכל סוג - מפרשים, ארובות, מדחפים, עגורנים, תותחים.
- אנשי צוות - כל איש צוות זקוק לתא. החריג היחיד הוא רב החובל (קפטן) אשר יכול להמצא בכל מקום. כל קפטן נוסף על הספינה נחשב כאיש צוות הזקוק לתא משלו. 24 מכל סוג - קפטן, איש עסקים, חייל.
- 24 אריחי תעלות - בהן הספינות יבצעו הערכה לביצועיהם.
- 2X12 חוזי ממשלה - בשתי חפיסות.
- 48 עובדים - אשר עוזרים לך לבנות את הספינה.
- 14 רכבות משא - המחזיקים סחורות בהן אתה יכול לסחור.
- 4X5 סמני שחקן (דיסקים) - 3 סמנים לבחירת פעולה, אחד לסימון הניקוד, וסמן ספינה אחד לשיוט בתעלות.
- 5 סמנים לקביעת התור והפעולה.
- 40 מטבעות בערכים של 1 ו 5.
- חוברת הוראות.

סידור המשחק

כל שחקן מקבל בתחילת המשחק כר"מ:

- לוח שחקן.
 - דסקים, וסמן ספינה בצבע שלו.
 - דמות אחת (מעין צריח קטן) למשחק של 3-4 שחקנים, או 3 דמויות כאלו למשחק של 2 שחקנים.
 - 6 כסף.
 - חוזה ממשלתי - חלק באופן אקראי, עם הפנים למטה. כל שחקן מקבל 3 חוזים ירוקים ו 3 חוזים כחולים.
- החוזים הממשלתיים הינם מידע חסוי במשחק, כל שאר המידע (ציוד, אנשי צוות, עובדים, תעלות, ועד..) - הינו מידע גלוי.

לוח המשחק

לוח המשחק מגיע בשני חלקים. הצב את חלקי המשחק המתאימים על הלוחות:
אריחי הספינות יחולקו לארבעה חלקים (על פי גבם) כאשר כל חפיסה תעורבב בנפרד. חבר את שתי החפיסות של החלקים המרכזיים כך שהחפיסה הגדולה יותר תוצב מעל החפיסה הקטנה יותר. הדבר יוצר 3 חפיסות - חרטום, מרכז וירכתיים. הצב כל חפיסה במקומה המתאים.
הצב 5 קלפי חרטום וירכתיים (הנמשכים מהחפיסה המתאימה) במקומותיהם, ו10 קלפים מחפיסת המרכז.
פעל באופן דומה אל מול אריחי רכבות המשא, והצב את 5 האריחים הראשונים במקומותיהם, כך גם לגבי אריחי התעלות.

כל שחקן מציב דיסק מסלול הניקוד על - 0
הצב את כל הציוד ואנשי הצוות במקומם בקצה הלוח.
הכסף יוצב במקומו במרכז מסלול הפעולות.
אריחי הפעולות יוצבו על מסלול הפעולות, על פי האיורים שעל המסלול.
האריח קבלת סובסידיה (עליו מאויירים 2 מטבעות) מוצב במשחק רק כאשר יש 4 שחקנים, כאשר יש פחות שחקנים, השב אריח זה לקופסא.
יתרת אריחי הפעולה מוצבים במקומות המסומנים בסדר אקראי.
סמן הספירה לאחור מוצב במיקומו על פי מספר השחקנים במשחק. (פינה ימנית עליונה של הלוח עם אריחי הספינות).
בעיגול (חום וירוק) של אנשי צוות וציוד, הצב סמן בעיגול הפנימי והחיצוני בצורה אקראית (אחד באיזור החום, ואחד בירוק).
במשושה המסחר (מתחת לעיגול החום ירוק) הצב את הסמן בפינה השמאלית העליונה (מוצללת).
סמן גיוס העובדים מוצב נקודה רנדומאלית על מסלולו (אליפסה אדומה עליה משולשים/חצים).
הפרד את אריחי העובדים לשתי חפיסות על פי גבם. ערבב את החפיסה החומה והצב אותה באופן רנדומאלי סביב מסלול העובדים.
במשחק של 3-4 שחקנים, הצב את אריחי החפיסה השניה על אריחי החפיסה הראשונה, בהתאמה.

מהלך המשחק

באופן אקראי נבחר שחקן מתחיל, וסדר השחקנים הוא על פי סיבוב השעון. כל שחקן בתורו יבחר פעולה זמינה ממסלול הפעולות. הפעולה תתן לך משהו שאתה צריך על מנת לבנות את הספינה. בתור הבא אתה תעביר פעולה זו לקידמת הפעולות, ותבחר פעולה אחרת, תהליך זה יוסבר בהמשך בפרטים. בתור בו מסיים שחקן לבנות ספינה הוא לוקח אותה להפלגת השקה במהלכו יקבע הניקוד של הספינה על פי המהירות, הצוות, הציוד והבטיחות. בזמן שהשחקנים מבצעים את פעולותיהם אריחי הפעולות יתקדמו על הציר, כאשר האריח המוביל יגיע שוב לנקודת ההתחלה, יש להזיז את סמן הספירה לאחור. המשחק מסתיים כאשר סמן הספירה לאחור מגיע לנקודה האדומה, או מוקדם יותר באם נגמרים אריחי הספינות. בשלב זה מחושבים נקודות הבונוס על פי החוזים הממשלתיים, והשחקן עם מירב הנקודות - מנצח.

מהלך תור

לכל תור יש חמישה שלבים:

- א. קדם את הפעולה הנבחרת הקודמת.
- ב. בחר פעולה חדשה.
- ג. קבל הכנסה.
- ד. בצע את הפעולה - יש לך גם אפשרות לשלם 6 כסף בעבור ביצוע פעולה נוספת.
- ה. אם השלמת ספינה אחת או יותר, הספינה שהושלמה יוצאת להפלגת השקה - כך משיגים ניקוד במשחק.

תור ראשון (3-4 שחקנים)

בתור הראשון דלג על שלב (א), האפשרויות שתוכל לבצע יהיו מוגבלות בשל העובדה ששחקנים אחרים כבר בחרו חלק מהפעולות.

הערה: הדמות שברשותך נועדה לסמן את הפעולה שבחרת. יש 3 דמויות שכאלו בקופסא (לטובת משחק בשני שחקנים), במשחק של 3-4 שחקנים, השב 2 דמויות לקופסא. השחקן הראשון פשוט בוחר פעולה, אינו מקבל כל הכנסה (שלב ג), ומבצע את הפעולה מיידית. וכן יכול לקנות פעולה נוספת (6 כסף) שוב. סביר להניח כי הדבר יסיים את התור שלו, אולם אם הוא גם מסיים ספינה, הוא ייצא איתה להפלגת נסיון.

השחקן השני יכול לבחור כל פעולה, מלבד זו שנבחרה כבר על ידי השחקן הראשון, הסדר חשוב כי באם יבחר השחקן השני פעולה הנמצאת מאחורי הפעולה בה בחר השחקן הראשון הוא יקבל הכנסה של 1 כסף. בעוד שאם יבחר פעולה שהיא לפני הפעולה בה בחר השחקן הראשון, לא יקבל כל הכנסה. השחקן השני יבצע את פעולתו, על פי השלבים המתוארים (ד,ה).

השחקן השלישי יפעל באופן דומה, יבחר פעולה שטרם נבחרה, ויקבל 1 כסף בעבור כל דמות שנמצאת לפניו בעת בחירת הפעולה. כך גם השחקן הרביעי.

כאשר מגיע תורו של השחקן הראשון, יבצע זאת משלב א, כלומר יקדם את אריח הפעולה שלו לראשית הטור, ויבחר פעולה חדשה.

בשני שחקנים המשחק מעט שונה - לכל שחקן 2 דמויות, כאשר הפעולה האחרונה שמבצע מסומנת בשתי דמויות. שחקן מקבל הכנסה רק אם נמצא מאחורי פעולה קודמת של יריבו. משמע מניח 2 דמויות מאחורי דמות אחת.

תור "רגיל"

א. קדם את הפעולה הנבחרת הקודמת - במשחק של 3-4 שחקנים, התור מתחיל בהעברת הפעולה הקודמת שבחרת (האריח עליו נמצאת הדמות בתחילת התור) אל המקום הפנוי הראשון במסלול הפעולות, משמע לראשית המסלול.

מקרים מיוחדים - יכול להיות מצב בו השחקן כבר נמצא בראשית המסלול בתחילת התור, מקרה זה יכול לקרות רק לשחקן הראשון בתור השני. במצב זה קדם את הפעולה משבצת אחת. במצב אחר ייתכן שאריח מסויים נשאר זמן רב מאחור עד אשר האריח הראשון מגיע אליו מאחור (מבצע סיבוב שלם), יז לזכור כי תמיד בעת הנחת אריח בקידמת המסלול יש להשאיר מקום אחד ריק לפניו, במידה ואין זה המצב, האריח שנשאר מאחור יקודם משבצת אחת, באם גם אותה משבצת אינה פנויה, גם האריח שלפניו יקודם משבצת.

ב. בחר פעולה - יש לבחור פעולה על פי המגבלות הבאות:

- אינך יכול לבחור את הפעולה הראשונה במסלול (הפעולה שזה אתה הנחת).
- אריח הפעולה חייב להיות פנוי מכל דמות אחרת.
- אתה חייב להיות מסוגל לבצע את הפעולה אותה אתה בוחר.

הצב את הדמות שלך על הפעולה החדשה.

במשחק בין 3-4 שחקנים יהיו לך 4 פעולות לבחור מהן, במשחק בן 2 שחקנים, יהיו לך 3 פעולות לבחור מהם.

ג. הכנסה - הכנסה מתקבלת באם בחרת באריח אשר מזה זמן מה לא נבחר על ידי שחקן אחר. שחקן מקבל אחד כסף בעבוד כל דמות שתהיה לפני האריח שבחר. כך שאם שחקן מציב את הדמות על אריח שנמצא לפני כל הדמויות האחרות, הוא אינו מקבל הכנסה כלל. אם שחקן מציב את הדמות על אריח שנמצא מאחורי כל יתר הדמויות, הוא אף עשוי לקבל בונוס בעבור המקומות הריקים. ספור את מספר המקומות הריקים, בין האריח שבחרת, ובין האריח הבא שלפניו, (ללא קשר לשאלה אם הוא תפוס או לא), בעבור כל 3 מקומות ריקים השחקן מקבל 1 כסף נוסף, מעוגל למטה. כך שבעבור 5 מקומות יקבל 1 כסף נוסף, ובעבור 6 מקומות, 2 כסף. להדגיש כי שחקן אינו מקבל בונוס זה, באם יש דמות מאחוריו.

ד. בצע את הפעולה -

לאחר קבלת הכנסה השחקן מבצע את הפעולה (כפי שמסובר באריכות בפרק הבא).

בנוסף, באם יש לך 6 כסף שחקן רשאי לבצע פעולה נוספת - אותה פעולה נוספת יכולה להיות כל פעולה, כולל זו ששהועברה כעת לתחילת המסלול, או פעולה אחרת עליה מוצבת דמות של שחקן אחר. הפעולה היחידה שאותו שחקן אינו יכול לבצע היא הפעולה שכבר נבחרה על ידו בשלב ב. משמע לא ניתן לבצע פעולה כפולה בעזרת בונוס זה. לא ניתן לרכוש יותר מפעולות בונוס אחת בתור. בעת ביצוע פעולת בונוס אין העברה של אריח פעולה, או תזוזה של הדמות. פשוט יש לשלם 6 כסף, להכריז על הפעולה שהשחקן בוחר לבצע, ולבצעה.

ניתן לבצע את פעולת הבונוס לפני או אחרי ביצוע שלב ב, אולם חובה שיהיה לשחקן את הכסף הנדרש בעת ביצוע הפעולה. משמע שחקן אינו יכול לקבל את כספי ההכנסה ולהשתמש בכסף זה לצורך פעולת בונוס, ורק לאחר מכן לבצע את הפעולה הנבחרת.

מותר לרכוש פעולה נוספת גם בתור הראשון.

ה. הפלגת השקה-

ספינה מושלמת כאשר יש לה חרטום מימין, לפחות אריח אמצעי אחד, וירכתיים משמאל, ללא מקומות רקים באמצעיתה כמובן. אם ספינה כלשהי הושלמה לאחר שלב ד, היא חייבת לעזוב את המספנה על מנת לבצע הפלגת נסיון. בשלב זה השחקן יצבור נקודות בעבוד אנשי צוות, ציוד, ובטיחות של הספינה. דרך הניקוד תתואר בהמשך.

שחקן אינו חייב להשלים ספינה בכל תור. באם לא הושלמה ספינה השחקן פשוט מדלג על שלב ה.

חוזים ממשלתיים וספירה לאחור

בכל תור אריח פעולה אחד מועבר לקידמת המסלול, בדרך זו האריחים למעשה יקיפו את המסלול. כאשר אריח מגיע אל נקודת ההתחלה, ולמעשה אל המיקום שלפני המיקום הכהה יותר, על השחקן לסיים ולבצע את תורו כרגיל ולאחר מכן יוזז סמן הספירה לאחור. בשלב זה השחקנים עשויים לבחור חוזה ממשלתי, הדבר תלוי במספר השחקנים, ומספר הסיבובים שנותרו:

במשחק של 4 שחקנים - יש לכל שחקן 3 חוזים ירוקים ו 3 חוזים כחולים. כאשר סמן הספירה לאחור מגיע ל-2 (חצי המשחק) כל שחקן מוותר על שני חוזים מכל סוג.

במשחק של 3 שחקנים - יש לכל שחקן 3 חוזים ירוקים ו 3 חוזים כחולים. כאשר סמן הספירה לאחור מגיע ל-2 כל שחקן מוותר על חוזה אחד בכל צבע, וכן כאשר הסמן מגיע ל-1 מוותר כל שחקן על חוזה נוסף מכל סוג. (משמע בסיום 2 הסיבובים הראשונים).

במשחק של 2 שחקנים - יש לכל שחקן 3 חוזים ירוקים ו 3 חוזים כחולים. לאחר הסיבוב הראשון (חצי המשחק) כל שחקן מוותר על שני חוזים מכל סוג.

תזכורת - חוזים ממשלתיים הינם סודיים. אין לחשוף גם את החוזים שעליהם ויתרת.

בכל מקרה - הסיבוב האחרון של המשחק ישוחק ע"י כל שחקן עם 2 חוזים בלבד. האחד כחול והשני ירוק. ורק בעבור חוזים אלו יקבל נקודות בסוף המשחק.

פעולות

בנה ספינות -

על לוח המשחק יש 20 אריחי ספינות זמינים. 5 חרטום, 5 ירכתיים, ו10 אריחי מרכז ספינה. שחקן יכול לרכוש 1,2, או 3 אריחים בכל קומבינציה שהיא. בעבור כל אריח שנרכש יש לשלם את תמורתו. האריחים מהתחתית הינם ללא עלות, האריחים במרכז עולים 1 כסף, והעליונים עולים 2 כסף.

אריחים אלו משמשים כמובן לבניית הספינה. ספינה מושלמת כאשר יש לה חרטום, ירכתיים, ורק אריחי מרכז ספינה בניהם, ללא רווח כלשהו. לספינה חייב להיות לפחות אריח מרכזי אחד. חובה להציב אריחים שנרכשו במספנת השחקן על פי כללים אלו:

- האריח החדש חייב להיות מוצב במקום פנוי.
- לא ניתן להזיז או לסדר מחדש אריחים שכבר מונחים במספנה. הדרך היחידה לפנות מקום במספנה היא להשלים ספינה.
- אינך יכול למלא כל כל המקומות הפנויים במספנה אלא אם כן כתוצאה מכך נוצרת לפחות ספינה

אחת.

- אינך יכול להציב אריח במיקום אשר בלתי אפשרי להשלים ממנו ספינה. אולם ניתן להציב אריח במיקום בו יוכל להיות חלק מספינה כאשר ספינה אחרת תעזוב. לפיכך בפינה השמאלית לעולם יהיה חרטום, ובפינה הימנית לעולם יהיו ירכתיים.

שים לב שאינך חייב להוסיף אריחים אשר יהיו צמודים לאריחים קיימים. ניתן לעבוד במקביל על כמה ספינות, או להרכיב ספינה אחת בחלקים כאשר בשלב ראשוני הינם מופרדים.

במידה ותשלים ספינה במהלך התור, תצא הספינה להפלגת נסיון. לאחר שנרכשו האריחים ומועברים למספנתו של השחקן, יתר האריחים באותו הטור מחליקים למטה, ואריחים/ים חדשים מוספים בצידו העליון של הטור, כך שהאריחים החדשים יהיו היקרים ביותר. הערה - 2 הטורים האמצעיים הינם טורים נפרדים לצורך זה. כך שאם ירכשו לדוגמא 2 אריחים מטור אחד, רק טור זה "יחליק" ויתמלא באריחים חדשים. יחד עם זאת האריחים לשני הטורים נלקחים מאותה חפיסה.

במידה ושחקן בחר בפעולה זו הוא חייב לקחת לפחות חלק ספינה אחד, אם אין לשחקן כסף הוא חייב לקחת אחד או יותר מהחלקים ללא עלות בתחתית הטורים. שחקן חייב לקחת אריח אותו יכול לשחק בצורה חוקית. במידה ואין כזה, הוא אינו רשאי לבחור פעולה זו.



ראה למעלה אריחי פעולות אפשריים: מלמעלה למטה, ומשמאל לימין - בנה ספינות, שכור תעלות, גיוס אנשי צוות, ייצור ציוד, רכוש סחורות, העסק עובד, קבל סובסידיה, מסחר.

רכוש סחורות -

בעזרת פעולה זו השחקן רוכש אחת מחמש רכבות המשא הזמינות. על השחקן לשלם את עלות הרכבת על פי המספר על יד האריח, כאשר הרכבת התחתונה הינה ללא עלות. בדומה לאריחי הספינות, החלק את יתרת האריחים שנותרו למטה, והוסף אריח חדש לאחר הרכישה. במידה וחפיסת האריחים אוזלת, צור חפיסה חדשה מהאריחים המשומשים, ערבב והנח במיקום המתאים. רכבות המשא יכולות בעזרת פעולת המסחר להשיג בעבורך כסף, ציוד, אנשי צוות, או ציוד. הסבר על כך בהמשך.

שכור תעלות -

בעזרת פעולה זו אתה יכול לרכוש אחת מחמשת התעלות הזמינות. באופן דומה אתה משלם את עלות האריח, מחליק את יתרת האריחים, ומוסיף אריח במעלה הטור. במידה וחפיסת האריחים אוזלת, צור חפיסה חדשה מהאריחים המשומשים, ערבב והנח במיקום המתאים. לאחר רכישת האריח על השחקן להציב את האריח לפניו, כאשר כל אריח נוסף שירכש יוצמד לאריח הראשון במטרה ליצור מפה. עם רכישת האריח הראשון הצב את סמן הספינה שלך על אחת מנקודת הקצה. בנקודה זו תחל הספינה הראשונה שתשלים את הפלגת ההשקה שלה. כאשר מוצב אריח נוסף, מיקומו סופי, לא ניתן בהמשך להזיזו, או לסובבו בכל דרך שהיא. טיפ - תעלות משמשות לניקוד הספינות שבנית. חשוב להתאים את התעלות לסוג הספינות שאתה בונה.

ייצור ציוד -

בעזרת פעולה זו הינך יכול לקבל ציוד לספינה. בעת בחירת הפעולה יש להזיז את סמן החוגה מיקום אחד על פי כיוון השעון. אתה יכול לקבל את הציוד המופיע על חלק זה של החוגה ללא עלות. באם ברצונך ציוד מסוג אחר עליך להזיז את סמן החוגה אל הציוד שברצונך לקבל, אולם עליך לשלם 1 כסף בעבור כל תזוזה נוספת. (כך שיהיה עליך לשלם 1-3 כסף בנוסף, כאשר הציוד היקר ביותר יהיה זה אשר הסמן עמד עליו בתחילת התור). הציוד מאוכסן במספנה ויכול להיות מוצמד לכל ספינה במהלך הפלגת ההשקה שלה, כאשר היא עוזבת את המספנה. כאשר הציוד מוצמד לספינה, וזו עוזבת את המספנה, הציוד ימשיך עם ספינה זו לכל אורך המשחק. הערה - כל סוג של ציוד דורש מתאם על הספינה. חשוב להתאים את הציוד שאתה רוכש למתאמים על הספינות.

גיוס אנשי צוות -



פעולה זו זהה בהפעלתה לייצור ציוד. ניתן ע"י הזזת הסמן בכיוון השעון לגייס את שלושת סוגי אנשי הצוות (קפטן, איש עסקים או חייל) כאשר הפעולה הרביעית הינה רכישת מדחף.

כפי שהוסבר בתחילת ההוראות, כל ספינה זקוקה לרב חובל (קפטן). שים לב שיש לך לפחות קפטן אחד על ספינה לפני שאתה משלים אותה. ללא קפטן, הספינה לא תקבל נקודות. כל איש צוות נוסף, פרט לקפטן זקוק לתא משלו, כך שאם אתה מתכנן להביא אנשי צוות נוספים, בחר את חלקי הספינה המתאימים.

שכור עובדים -

בעזרת פעולה זו אתה יכול לקבל אריח עובד אחד. בעזרת אריחים אלו אתה יכול לייצר יותר ציוד, לשכור יותר אנשי צוות, להציב יותר ציוד או אנשי צוות על הספינה, או להשיג עיסקאות טובות יותר.

בתחילת הפעולה עליך להזיז את הסמן צעד אחד בכיוון השעון. כמו בפעולות הקודמות, אתה יכול לשלם 1 כסף בעבור כל תנועה נוספת.

לאחר ביצוע התנועה אתה יכול לקחת ללא עלות אחד משלושת האריחים הזמינים אל מול המיקום בו נמצא הסמן.

שים לב - לחלק מהאריחים יש עלות נוספת (לדוגמא המהנדס, אריח חום, או הגייס, אריח ירוק - עולים בנוסף 1 כסף). העלויות מסומנות על האריחים עצמם.

אינך יכול לקחת אריח לכה שכבר נמצא ברשותך. אולם ניתן לדוגמא לרכוש 2 גייסים אם כל אחד מהם עושה משהו אחר.

אריח מסוג זה מוצב לפני השחקן ויאפשר לו להשתמש בכוחו בכל מהלך המשחק.

מסחר -

ע"י פעולה זו אתה יכול לסחור ברכבת משא אחת אשר ברשותך. בעבור כל סחורה שמופיעה על הרכבת אתה יכול לבחור באם הינך רוצה כסף, ציוד או אנשי צוות. באם אין לך רכבת משא, אינך יכול לבחור פעולה זו. השחקן מתחיל את הפעולה על ידי הזזת הסמן מיקום אחד בכיוון השעון. המיקום החדש קובע את ערך כל אחת מהסחורות. **לא ניתן לשלם בעבור תנועה נוספת על חוגה זו.**

בחר רכבת תמורתה אתה סוחר. בעבור כל סוג סחורה על הרכבת אתה יכול לקבל את הכסף הציוד או אנשי הצוות כפי שמציינת החוגה במיקום זה (כסף), או כפי שמתואר במרכז החוגה (ציוד אנשי צוות).

במידה ויש לך 2 סחורות זהות על הרכבת, אינך יכול לקבל בעבורם את אותו איש צוות, או אותו ציוד. אך הינך רשאי למכור את שתיהן תמורת כסף.

דוגמא - אינך יכול לקבל בעבור 2 קרונות של זהב, 2 אנשי עסקים, אולם אתה יכול לקבל איש עסקים וקפטן, כמו כן אתה רשאי למכור את שניהם תמורת כסף.

טיפ - אחד המפתחות לניצחון במשחק הינו תיזמון. ההחלטה מתי יש לבצע מסחר, ומתי יש לגייס עובדים וציוד בדרך אחרת, חשובה מאד.

קבל סובסידיה - פעולה זו זמינה רק במשחק בן 4 שחקנים. ביצוע פעולה זו מקנה לך 2 כסף מהבנק.



הפלגת השקה

כאשר שחקן מסיים לבנות ספינה, בסוף אותו תור היא תצא להפלגת השקה. כאשר שחקן מסיים יותר מספינה אחת באותו התור, הוא יכול לקבוע את הסדר בהם יושקו הספינות. ספינה חייבת לעזוב את המספנה בתור בו היא הושלמה. לספינה מושלמת יש חרטום מצד שמאל, אחד עד שבע אריחים מרכזיים, וירכתיים מימין. כל החלקים צמודים ללא רווחים. כמובן שספינה שטרם הושלמה, אינה יכולה לעזוב את המספנה.

ציוד ואנשי צוות -

ציוד ואנשי צוות לא מתווספים לספינה עד אשר זו מושלמת. ציוד ואנשי צוות שיוספו לספינה מסויימת ממשיכים עם ספינה זו עד לסוף המשחק, ואינם יכולים בהמשך לעבור לספינה אחרת. ניתן לצרף ציוד ואנשי צוות שנמצאים במספנה בעת השקת הספינה, צירופם לספינה בשלב הזה אינו נחשב פעולה, והוא חלק אינטגרלי מהשקת הספינה.

כל ספינה חייבת רב חובל (קפטן), אשר אינו זקוק לתא. באם תציב קפטן נוסף על הספינה הוא יחשב חובל, כאשר כל חובל על הספינה זקוק לתא. כל סוג ציוד זקוק למתאם יחודי:
אנשי צוות - זקוקים לתא (פרט לרב החובל).
תותח - זקוק למתאם כחול על אריח מרכזי.
עגורן - זקוק למתאם ירוק על אריח מרכזי.
ארובה/מפרשים - זקוקים למתאם שחור על אריח מרכזי.
מדחף - זקוק לירכתיים בעלות מיקום למדחף (מעין רווח מתחת לספינה).

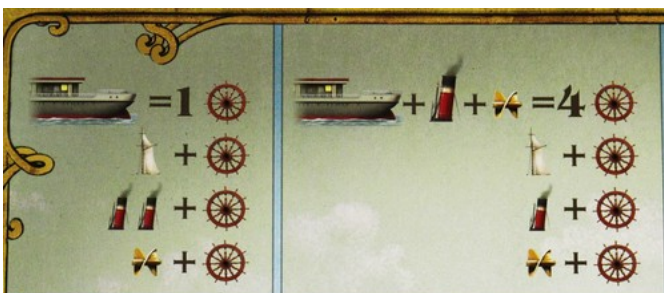
חריג: יש אריחי עובדים המאפשרים אנשי צוות ללא תא, או ציוד ללא מתאם. ראה פירוט בגב חוברת ההוראות..

ניתן לחבר לכל מתאם יחידת ציוד אחת. כל תא יכול להכיל איש צוות אחד. אינך חייב להשתמש בכל המתאמים או התאים על מנת להפליג. ניתן לשמור ציוד או אנשי צוות לספינה הבאה.

מהירות -

ענה יש לקבוע מהי מהירות הספינה. ניתן לחלק זאת לשתי קטגוריות:

- ספינה אשר לה לפחות ארובה אחת ומדחף אחד - מהירות בסיסית של 4. בעבור כל ארובה נוספת, או מפרש נוסף, מהירותה עולה באחד.
- ספינה שאין לה את אחד המרכיבים למעלה (מדחף או ארובה) - המהירות ההתחלתית שלה היא 1. בעבור כל ארובה נוספת, או מפרש נוסף, מהירותה עולה באחד.



דוגמא: מהירות ספינה לה מדחף, 2 ארובות ומפרש = 6.
מהירות ספינה בה 2 מפרשים וארובה ללא מדחף = 3.

סייגים לניקוד -

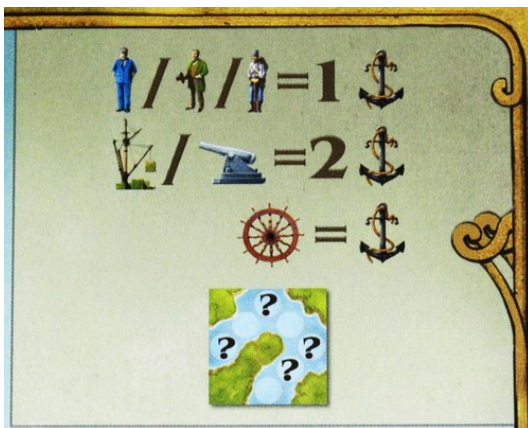
- לספינה חייב להיות רב חובל (אשר אינו זקוק לתנא).
- מערכת התעלות שלך חייבת להיות ארוכה מספיק על מנת להשלים את הפלגת ההשקה כמתואר למטה.

ספינה אשר אינה מקיימת אחד מתנאים אלו, לא מקבלת נקודות כלל על הפלגת ההשקה שלה. אין סיבה להעמיס על ספינה זו ציוד או אנשי צוות, שכן אלו יהיו מבזבזים. ספינה זו מוסרת מהמשחק, היא לא מפליגה כלל, והיא גם אינה נספרת בעבור החוזים הממשלתיים בסוף המשחק. הערה: ספינה ללא מדחף, ארוכה או מפרש עדיין יכולה לבצע הפלגת השקה, ובתנאי שיש לה רב חובל. המהירות שלה תהיה 1, כך שהיא תשוט מיקום אחת במערכת התעלות. טיפ - שים לב שיש לך רב חובל ומערכת תעלות מספיקה לפני השלמת ספינה.

ניקוד -

באם הספינה עומדת בתנאים המפורטים למעלה, היא תקבל ניקוד על פי 4 קטגוריות:

- אנשי צוות.
- תותחים ועגורנים.
- מהירות.
- תוצאות הפלגת ההשקה.



אנשי צוות - בעבור כל איש צוות, (כולל רב החובל) נקודה אחת.
תותחים ועגורנים - בעבור כל תותח או עגורן - 2 נקודות.
מהירות - אתה מקבל נקודות בהתאם למהירות שלך (כפי שהוסבר למעלה).

הפלגת השקה - השחקן מקדם את סמן האוניה על פני התעלות בהתאם למהירות הספינה. מיקום אחד בעבור כל 1 מהירות. לא ניתן להשיב את הסמן למיקום בו הוא כבר היה.

במהלך התקדמות זו הסמן עשוי לעבור על פני סימונים בתעלה -
תותח - מעבר בנקודה זו ייתן נקודה נוספת לכל חייל ולכל תותח שעל הספינה.
עגורן - מעבר בנקודה זו ייתן נקודה נוספת לכל עגורן ולכל איש עסקים שעל הספינה.
פנס - מעבר בנקודה זו ייתן נקודה נוספת לכל פנס שעל הספינה.
סירת הצלה - מעבר בנקודה זו ייתן נקודה נוספת לכל סירת הצלה שעל הספינה.
גלגל הצלה - מעבר בנקודה זו ייתן נקודה נוספת לכל גלגל הצלה שעל הספינה.

שחקן מקבל ניקוד בעבור כל סימון בתעלה, כך שאם שחקן עובר אותו סימון יותר מפעם אחת הוא יקבל ניקוד מספר פעמים.

חריג לכך הוא סימון הסרט הכחול - השחקן מקבל נקודה אחת בעבור כל מיקום על פני התעלה שהספינה

עברה עד כה. כלומר מהירות הספינה היא הניקוד המקסימאלי בקטגוריה זו (באם הספינה תגיע אל הסרט הכחול בתנועה האחרונה שלה). באם ספינה עוברת 2 סרטים כחולים, רק הסרט השני בהפלגה זו יחשב לצורך ניקוד.

הפלגת ההשקה היא השלב האחרון בניקוד הספינה, לעת עתה. הנח את הספינה על צוותה וציודה אל מול השחקן אשר השלים אותה, לצורך ניקוד נוסף בסוף המשחק (חוזים ממשלתיים). סמן הספינה על מערכת התעלות נשאר במקומו, ונקודה זו תהווה את נקודת התחלת הפלגת הנסיון של הספינה הבאה שתושק. שים לב שאתה מסמן את המיקום ממנו הגיעה הספינה הקודמת שכן לא ניתן לשוב למקום בו הסמן כבר היה בעבר. כאשר סמן הספינה עוזב אריח של תעלה, האריח מוסר ומונח לצד השחקן. (אחד החוזים הממשלתיים מעניק נקודות על אריחים משומשים). גם אם אין לך את החוזה הזה עליך לשמור את האריחים, שכן אין לרמוז על החוזה שברשותך.

הערה - אם הסרת אריח תגרום לאריחים נוספים להיות מנותקים מסמן הספינה, אזי גם אריחים אלו מוסרים, אולם אלו לא נספרים כאריחים בהם נעשה שימוש, ולכן יש להחזירם לערימת האריחים המושלכים.

סיום המשחק

בכל פעם שאריחי הפעולות משלימים סיבוב, סמן הספירה לאחור יורד שלב. כאשר סמן זה מגיע לנקודה האחרונה המסומנת באדום, המשחק נגמר. בשלב זה כל שחקן ביצע 23 פעולות. המשחק יכול להגמר קודם לכן אם אוזלים אריחי הספינות.

כל יתר הרכיבים האחרים במשחק אינם מוגבלים, אם אוזלים אריחים אחרים יש לערבב את האריחים המשומשים ולהרכיב חפיסה חדשה, אם אוזלים אנשי צוות או פריטי ציוד, יש לסמנם באמצעים אחרים. אם המשחק מסתיים לפני הספירה לאחור, השלם את הסיבוב כך שלכל שחקן יהיה מספר דומה של סיבובים לשחק. השחקן שמימין לשחקן המתחיל יהיה תמיד השחקן האחרון. ללא קשר לסיבת סיום המשחק, לכל שחקן יש תור אחד נוסף, ואפשרות אחת נוספת להשלים ספינות.

תור אחרון -

החל בשחקן הפותח, כל שחקן משחק תור אחד נוסף. שחקן יכול לבחור כל פעולה, ללא קשר לפעולתו הקודמת, או לדמויות הנמצאות על אריחי פעולה. אפשרי כי מספר שחקני יבחרו אותה פעולה. ביצוע הפעולה זהה לפעולה רגילה. באם הושלמה בניית ספינה, היא תצא כרגיל להפלגת השקה. אין אפשרות לרכוש תור נוסף תמורת 6 כסף בשלב זה.

השלמת ספינה -

לאחר התור האחרון לכל אחד יש הזדמנות נוספת להשלים ספינה. החל בשחקן הראשון, אשר מקבל את ההזדמנות להשלים ספינה באמצעות אריח אחד בלבד. במידה ואין לשחקן אפשרות כזו, התור עובר לשחקן הבא. אם הדבר אפשרי, השחקן קונה את האריח, משלם את מחירו, מחליק את יתרת האריחים, ופותח אריח חדש. הספינה שהושלמה יוצאת להפלגת השקה. במידה ואזלו האריחים ששחקן רוצה לרכוש להשלמת ספינות, בתור האחרון, או בתור השלמת הספינה, עדיין הוא יכול לרכוש אריחים "וירטואלים" לצורך זה. אריחים אלו ירכשו ללא עלות, אולם יחושבו כאריחים ללא

מתאמים כלל, ללא תאים לצוות, וללא כל אמצעי הצלה.

חוזים ממשלתיים -

לאחר תור השלמת הספינות האחרון, כל השחקנים חושפים את החוזה הממשלתי שלהם, ומחשבים את הנקודות המתקבלות מכך. מספר אריחי עובד מעניקים גם הם נקודות בסוף המשחק שיש לחשב בשלב זה.

השחקן בעל מספר הנקודות הרב ביותר הינו המנצח. במקרה של שיוויון, הכסף שנותר בידי השחקנים הינו שובר שיוויון.