



ROTTERDAM



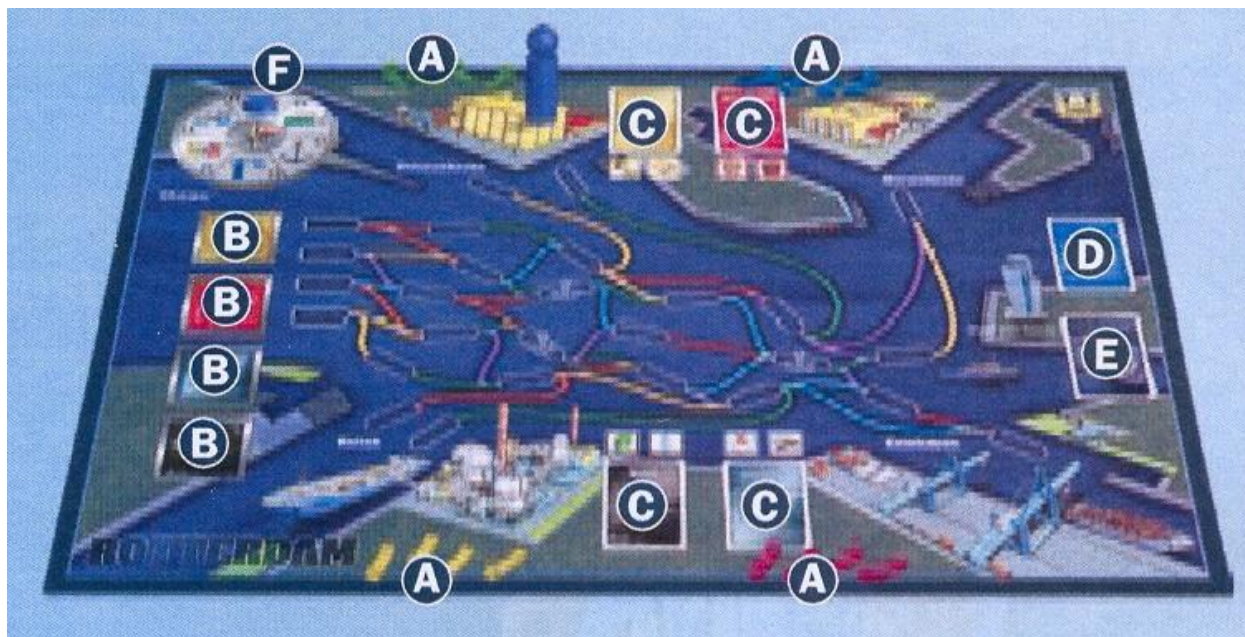
Hans van 't

Objectivo do Jogo

O jogador que tiver o maior número de pontos de vitória, ganha o jogo. Os pontos de vitória são ganhos através da colocação das matérias-primas dentro dos barcos dos jogadores, que navegam pelos canais congestionados do “Rio Maas” e que conseguem entregar as suas matérias-primas no porto correcto. Desta forma, os jogadores ganham as cartas de produtos, as quais trazem os pontos de vitória. Os jogadores podem aumentar os seus pontos de vitória, reunindo as combinações dos produtos das suas cartas de tarefas.

Material do Jogo

- 1 Tabuleiro de jogo;
- 1 Livro de regras;
- Capitão do Porto (peão azul);
- 1 Marcador (disco azul);
- 20 Navios em 4 cores (vermelha, amarela, laranja e verde);
- 24 Matérias-primas (amarelas, vermelhas, cinzentas e pretas);
- 60 Cartas de Produtos;
- 46 Cartas de Tarefas;
- 20 Cartas de Navegação.



Preparação do Jogo

A Distribuição do Navios

Cada jogador escolhe a cor e recebe 4 navios da cor escolhida. Com 2 jogadores, cada jogador recebe 5 navios.

B Posicionamento das Matérias-primas

Separam-se as matérias-primas em 4 grupos de cor diferentes, distribuindo-as pelos quadrados que se encontram junto à borda do lado esquerdo do tabuleiro de jogo. As cores das matérias-primas devem corresponder às cores dos quadrados. Assim, as 7 peças de cereais são posicionadas no quadrado amarelo com o desenho da espiga de milho e as 5 peças de fruta são posicionadas no quadrado vermelho.

C Posicionamento das Cartas de Produtos

Existem 4 tipos de cartas de produtos, que podem ser identificadas de várias formas: através do nome do porto que se encontra inscrito nas cartas, através do desenho das matérias-primas, que devem ser entregues nesse porto ou através da sua cor. Por exemplo, as cartas “Vulcaanhaven” em “Vlaardingen” são de cor amarela e têm o desenho da espiga de milho. Separa as cartas de produtos pelos 4 portos e forma 4 baralhos de cartas. Baralha bem cada um desses baralhos de cartas e coloca-os, com a face que tem o nome do porto visível, virada para cima, nos espaços reservados para elas junto aos portos.

D Cartas de Tarefas

As cartas de tarefas são reconhecidas pela sua cor azul e pelo desenho de todos os produtos em círculo, nas suas costas. Baralha as cartas de tarefas e dá 3 a cada um dos jogadores, de maneira a que os outros jogadores não vejam o seu conteúdo. Posiciona as restantes cartas com a face, que tem o desenho dos produtos, virada para cima, no espaço reservado para elas junto ao “World Port Center”.

E Cartas de Navegação

As cartas de navegação podem ser reconhecidas pela imagem de um navio e de uma âncora nas costas das cartas. Baralhas as cartas de navegação e posicionas, com as costas viradas para cima, no espaço reservado para elas junto ao “World Port Center”.

F Posicionamento do Marcador

O marcador (disco azul) tem de ser colocado no canto superior esquerdo do tabuleiro de jogo, na posição (1) do círculo.

Com a movimentação do marcador, os jogadores podem saber de imediato em que fase do jogo se encontram a jogar.

Visão Geral do Jogo

Todos os jogadores podem fazer as seguintes acções durante o jogo:

1. Colocar um navio e uma peça de matéria-prima em cima dele. Os jogadores podem escolher o seu ponto de partida e a cor da matéria-prima;
2. Navegar no “Rio Maas” com os navios. Ao escolher uma cor, os navios dos vários jogadores navegam através do canal dessa cor, cada jogador escolhe uma cor;
3. Tira uma carta de navegação quando o teu navio pára num espaço de navegação com uma âncora;
4. Transporte e processamento de mercadorias nos portos: os jogadores que entregarem as matérias-primas correctas irão receber cartas de produtos;
5. Negocia a troca de cartas de produtos com outros jogadores;
6. Apresenta combinações de cartas de produtos com o objectivo de completar uma tarefa.

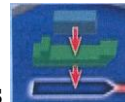
Modo de Jogar

O jogador mais novo é o primeiro Capitão do Porto e coloca o peão de capitão do porto à sua frente. O capitão do Porto começa cada fase do jogo e os outros jogadores jogam, no sentido dos ponteiros do relógio.

Todos os jogadores passam pelas seis fases que se seguem:



Fase 1 – Colocar um Navio e carregar Matérias-Primas



Começado pelo Capitão do Porto, cada jogador pode colocar um dos seus navios numa qualquer posição de partida à sua escolha, e colocar uma peça de matéria-prima, da sua preferência, em cima do navio.

No final desta fase, o Capitão do Porto, desloca o marcador (do círculo do canto superior esquerdo) da posição (1) para a posição seguinte, ou seja, para a fase seguinte (2).

Situações especiais que podem ocorrerem na fase 1 do jogo:

- ✚ Nenhuma posição de partida disponível. A partir da segunda jogada do jogo, pode ocorrer que o jogador não possa colocar um navio, uma vez que não existe qualquer posição de partida disponível. Os jogadores não são obrigados a colocar um navio.
- ✚ Nenhuma matéria prima disponível. A partir da segunda jogada do jogo, pode surgir uma situação em que certo tipo de matéria-prima está (temporariamente) sem stock. O jogador tem de escolher outra matéria-prima diferente, ou pode decidir colocar um navio sem carga, ou não colocar qualquer navio.
- ✚ Nenhum navio disponível. Depois de algumas jogadas, pode ocorrer que o jogador não tenha navios disponíveis. Uma vez que a disponibilidade de navios é um factor crítico, os jogadores podem escolher não colocar um navio nesta fase do jogo, se não conseguirem encontrar um bom lugar de partida e/ou matérias-primas.

Sugestões Tácticas da Game Master

Escolhe matérias-primas que contribuam para completares a tua tarefa. Por exemplo, se tiveres a tarefa de entregares pão e sumo de laranja, será sensato levares a bordo cereais (peças amarelas) e direccionares um dos teus navios para “Vulcaanhaven” e transporta a fruta (peças vermelhas) para “Merwehaven”.

Não te esqueças que a posição de partida tem uma grande influência nas possibilidades que o teu navio tem de chegar ao porto correcto.



Fase 2 – Navegação no “Rio Maas”

Cada jogador tem de escolher uma cor, começando pelo Capitão do Porto. A cor escolhida tem de ser uma das cores dos canais. Os navios de todos os jogadores que estão antes do canal da cor escolhida, têm de ser mover para o espaço imediatamente em frente (ou seja um espaço em frente).

O movimento dos navios ocorre na seguinte ordem;

1º movimentam-se os navios do jogador que escolheu a cor;

2º movimentam-se os navios do jogador que está à sua esquerda;

Depois os restantes jogadores, no sentido dos ponteiros do relógio, até que todos os jogadores tenham movimentado os seus navios (se possível).

Se um navio está antes de 2 canais com a mesma cor, o proprietário do navio pode determinar qual a direcção que o seu navio irá seguir.

Agora, o jogador à esquerda do Capitão do Porto escolhe uma cor. Os outros jogadores também têm a sua vez de escolher a cor, no sentido dos ponteiros do relógio.

Os jogadores podem escolher uma cor que já tenha sido escolhida.

Quando todos os jogadores tenham escolhido uma cor, o marcador (no círculo do canto superior esquerdo) move-se para a fase 3.

Navegação:



Dois navios do mesmo jogador prosseguem a sua viagem avançando uma posição, se a cor vermelha for a escolhida, e desde que ambos os navios tenham à frente um canal com a mesma cor.



Navios de jogadores diferentes podem navegar na mesma vez, se a cor vermelha for escolhida.

Situações específicas que podem ocorrerem na fase 2 do jogo



Bloqueado

A progressão de um navio pode ser bloqueada, se outro navio estiver no espaço à sua frente. Uma vez que só um navio pode estar em cada um dos espaços dos canais, o navio que está atrás terá de ficar quieto.



Manobra Evasiva

Se o navio tem 2 canais à sua frente, ambos da mesma cor e um deles está ocupado por outro navio, então terá de se desviar para o espaço do canal que está livre.

Sugestões Táticas da Game Master

Quando escolhes a cor, tenta adivinhar quais as cores que os outros jogadores irão escolher, para assim beneficiar dessa escolha. Se procederes de forma hábil, podes conseguir fazer vários movimentos numa mesma jogada. Tenta fazer com que os navios dos outros jogadores naveguem para direcções erradas, ou usa a tática de bloqueio para travares a progressão dos outros jogadores.



Fase 3 – Cartas de Navegação

Cada navio que esteja num espaço com uma âncora, no início desta fase, dá ao seu proprietário uma carta de navegação. Os jogadores podem usar as suas cartas de navegação em qualquer fase do jogo, mas só quando estão na sua vez de jogar.

Depois de os jogadores terem recebido as suas cartas de navegação, o Capitão do Porto move o marcador para a fase 4.



Fase 4 – Transporte e Processamento de Mercadorias nos Portos

Nesta fase, a carga de cada navio no porto é descarregada. Os jogadores irão receber as cartas de produtos correspondentes às matérias-primas entregues. O Capitão do Porto é o primeiro a receber as suas cartas de produtos, depois no sentido dos ponteiros do relógio, os outros jogadores. As matérias-primas regressam aos respectivos quadrados do tabuleiro de jogo e os navios regressam aos jogadores. As matérias-primas e os navios podem agora ser usados outra vez. Se um navio chegar ao porto com a matéria-prima errada ou sem carga, o proprietário do navio não recebe qualquer carta de produto e o navio regressa ao jogador.

Por exemplo, se o navio com cereais (peça amarela) chegar ao porto de “Botlek”, onde só petróleo pode ser processado, então os cereais devem regressar ao respectivo quadrado do seu stock e o navio regressa ao jogador. O jogador não recebe qualquer carta de produto e não ganha qualquer ponto de vitória.

Depois de processada a carga de todos os navios nos portos, o marcador move-se uma posição em frente, ou seja para a fase 5.

Sugestões Tácticas da Game Master

Se não conseguires tirar o produto que precisas para obteres a tua combinação de produtos, tens duas alternativas: navegas com outro navio com a mesma matéria-prima para o porto, ou trocas produtos com os outros jogadores.



Fase 5 – Troca de Produtos

Nesta fase, os jogadores podem trocar cartas de produtos uns com os outros. Os jogadores podem escolher quais as cartas que pretendem mostrar para troca. A sequência de jogar nesta fase é irrelevante. Trocar produtos pode ser útil para completares a tua tarefa. Se nenhum dos jogadores quiser efectuar mais trocas, o Capitão do Porto coloca o marcador na fase 6.



Fase 6 – Completar Tarefa

Quando o marcador se encontra na fase 6, não é permitido efectuar mais trocas de produtos. Cada jogador pode completar uma das suas tarefas, entregando as cartas dos produtos que formam a combinação dos produtos da sua carta de tarefa.

O Capitão do Porto começa e os outros jogadores jogam no sentido dos ponteiros do relógio.

Nesta fase, cada jogador só pode completar uma tarefa. A carta de tarefa é colocada com a face virada para cima em frente ao jogador, para que se vejam os pontos de vitória. As cartas de produtos são retiradas do jogo. Agora todos os jogadores podem ver os pontos de vitória que foram ganhos.

Quando um jogador completa uma tarefa, pode tirar uma nova carta de tarefa do cimo do baralho de cartas respectivo.

Sugestões Tácticas da Game Master

O jogador pode escolher coleccionar várias cartas de produtos, sem as revelar, mesmo quando já tenha completado uma tarefa. A vantagem desta estratégia tem um efeito positivo no número de combinações e na flexibilidade para as formar. Pode tornar-se numa estratégia arriscada no fim do jogo, uma vez que os jogadores não podem completar mais do que uma tarefa nessa jogada.

Fim da jogada

Quando todos os jogadores tiverem efectuado a sua fase 6, o Capitão do Porto entrega o seu peão ao seu sucessor, o jogador à sua esquerda. O novo Capitão do Porto inicia uma nova jogada, colocando o marcador na posição (1), correspondente à fase 1.

Fim do Jogo

Assim que um jogador consiga obter 12 pontos de vitória com as suas cartas de tarefas, a fase 6 terá de ser completada e só depois terminará o jogo.

Todos os jogadores têm uma última oportunidade para completar uma tarefa.

Vencedor do Jogo

Os jogadores somam os pontos de vitória das suas cartas de tarefa (que estejam com a face virada para cima), os pontos das suas cartas de navegação e os pontos das suas cartas de produtos.

O jogador com o maior número de pontos de vitória é o vencedor. Na eventualidade de existir empate, o jogador com o maior número de pontos de cartas de tarefa é o vencedor. Se mesmo assim o empate prevalecer, o jogador com o maior número de cartas de produtos é o vencedor.

Nota: O jogador que conseguir ser o primeiro a obter 12 pontos de vitória com as suas cartas de tarefa, não é necessariamente o vencedor do jogo.

Versão Portuguesa: Paulo Santos



Agosto de 2007

As cartas de Navegação

Na fase 3 do jogo, os jogadores podem receber cartas de navegação. Estas cartas podem ser jogadas em qualquer uma das fases do jogo. A única restrição é que as cartas devem ser usadas durante a sua vez do jogador.

Não é permitido ao jogador guardar mais do que 3 cartas de navegação. As cartas de navegação com pontos de vitória (vantagens) podem ser colocadas na mesa de forma visível. Assim, dá ao jogador a oportunidade de ganhar novas cartas de navegação. Se não existirem mais cartas de navegação no tabuleiro de jogo, as cartas de navegação que tenham sido usadas, são baralhadas e formam um novo baralho de cartas.



Altera a tua sorte

O jogador que tem esta carta pode trocar matérias-primas de dois navios à sua escolha. Esses navios podem ser seus e/ou navios de outros jogadores



Vantagem

Esta carta traz um ponto de vitória. Se tiveres três cartas de navegação, podes colocar esta carta de forma visível à tua frente, para que possas tirar uma nova carta de navegação na fase 3.



Carregamento extra

O jogador que tem esta carta pode colocar um navio extra com uma peça de matéria-prima na posição de partida. Se não existir nenhuma posição de partida livre, esta carta não pode ser usada.



Vantagem Extra

Esta carta traz dois pontos de vitória. Se tiveres três cartas de navegação, podes colocar esta carta de forma visível à tua frente, para que possas tirar uma nova carta de navegação na fase 3.



Contratempo

Move um navio que quiseres, de um canal à tua escolha, em um espaço para trás. Podes ignorar a cor do canal.



Mercadoria Roubada

Retira uma peça de matéria-prima de um navio à tua escolha, e coloca-a num dos teus navios. Se nenhum dos teus navios estiver na água, podes colocar um navio numa posição de partida livre. O navio que ficou sem carga irá permanecer na água.



Forte tempestade

Move um navio à tua escolha, de qualquer canal, em dois espaços para trás. Podes ignorar as cores dos canais.



Inspeção da Polícia Marítima do Porto

A polícia marítima do porto tem a indicação que um navio transporta carga duvidosa.

Todo o carregamento é confiscado. O jogador que usar esta carta tira uma peça de matéria-prima de um navio à sua escolha e coloca-a no stock respectivo. O navio vazio permanece na água.



Joker

Esta carta pode ser usada para completar tarefas. O jogador que tem esta carta determina qual a carta de produto que o joker representa.