

Puerto Rico

מחפש זהב או מושל, מתיישב או חוטב עצים?
לא משנה הדמות שתקבל בעולם החדש, יש לך רק מטרה
אחת: לזכות בעושר וכבוד
בידי מי השדות עם היבול הכי מוצלח? מי הקים את הבניין
המרשים יותר? מי ישיג את מירב הנקודות...?

מטרת המשחק

המשתתפים מחליפים
דמויות מסיבוב אחד
לשני. בתפקידיהם
השונים הם פותרים מגוון
משימות.
בונים בניינים וזורעים
בשדות, מייצרים מוצרים
ומוכרים אותם או שולחים
אותם באוניות.

השחקן שבסוף המשחק
צבר את מירב הנקודות –
הוא גם המנצח

מטרת המשחק

המשחק נמשך מספר סיבובים, בכל סיבוב בוחר כל משתתף באחת משבעת הדמויות
וקובע משימה לכל אחד מהמשתתפים באותו הסיבוב.

לדוגמא, המתיישב נוטע מטעים, שבעזרת המפקח מופקים מהיבולים מוצרים שנמכרים
לסוחרים או נשלחים ע"י רב החובל לעולם הישן.

בעזרת הרווח הכספי, הבנאי יכול לבנות בתים חדשים בעיר וחוזר חלילה...

זה שבתפקידיו השונים מנצל את יכולתו עד תום הוא גם ינצח את המשחק.

המנצח הוא השחקן שבסוף המשחק זכה במרב הנקודות

תכולה

מציג 12 חלקות אי, 12 אזורים בעיר ומבט כללי על שבעת הדמויות והתפקידים	לוחות משחק	5
מציג את השחקן שמתחיל את הסיבוב הנוכחי	קלף המושל	1
*1 מתיישב, ראש עיר, בנאי, מפקח, סוחר, רב חובל. *2 כורי זהב	קלפי הדמויות	8
להנחת הבניינים והכסף	מפת ניהול	1
5 בתים גדולים בסגול (גודל של 2 שדות), *2*12 בתים סגולים קטנים, 20 בתים	בניינים	49
יצור צבעוניים	מטבעות	54
עגולים 5 * 1.8 * 46	קלפי האי	58
8 מחצבים. 50 מטעים: *8 קפה, *9 טבק, *10 תירס, *11 סוכר, *12 אינדיגו	אוניית מתיישבים	1
אבנים עגולות מעץ	אבני מתיישבים	100
*9 קפה וטבק, *10 תירס, *11 סוכר ואינדיגו	בית מסחר	1
להעברת התוצרת	אבני מוצרים	50
משושה *5*1.8*32	אוניות הספקה	5
	מטבע ניצחון	50

הכנה למשחק

את מפת הניהול יש להניח במרכז השולחן ועליה את כל הבניינים בהתאם לרשום. את המטבעות מניחים בבנק המופיע בחלק התחתון של הלוח כך שכל סוג של מטבע מרוכז בפינה משלו.

כל אחד מהמשתתפים במשחק מקבל:

- לוח משחק (גלוי לשאר המשתתפים)
- כסף - המטבעות תמיד מונחים על שושנת הרוח של לוח המשחק כך ששאר המשתתפים יכולים תמיד לראות את כמות הכסף שעומדת לרשות כל אחד מהמשתתפים
 - עבור 3 שחקנים – 2 מטבעות
 - עבור 4 שחקנים – 3 מטבעות
 - עבור 5 שחקנים – 4 מטבעות
- לפני שמתחילים בחלוקת לוחות האי, צריך להגריל את המשתתף שיפתח את הסיבוב הראשון. המשתתף שזכה בהגרלה מקבל את קלף המושל וכמו כן קלף אינדיגו שהוא יכול להניח באחד מ 12 השדות שבאי שלו. לשאר המשתתפים מחלקים את הקלפים הבאים לפי כיוון השעון:
 - עבור 3 שחקנים: השחקן השני מקבל קלף אינדיגו והשחקן השלישי מקבל קלף תירס
 - עבור 4 שחקנים: השחקן השני מקבל קלף אינדיגו, השחקן השלישי והרביעי מקבלים קלף תירס
 - עבור 5 שחקנים: השחקן השני והשלישי מקבלים קלף אינדיגו (כל אחד) והשחקן הרביעי והחמישי מקבלים קלף תירס
- שאר הפריטים יחולקו בהתאם לתרשים המופיע בדף מספר שתיים של ההוראות המקוריות (שים לב - התרשים מתייחס למשחק של ארבע משתתפים)
- קלפי הניצחון יונחו בשתי ערמות
 - עבור 3 שחקנים: 75 מטבעות ניצחון
 - עבור 4 שחקנים: 100 מטבעות ניצחון
 - עבור 5 שחקנים: כל מטבעות הניצחון (122 נקודות)
- כל שמונת קלפי המחצבים יונחו בערמה אחת (הכתוב כלפי מעלה)
- שאר קלפי האי מעורבבים היטב ומחולקים למספר ערמות הגדול באחד ממספר השחקנים. הערמה מוסתרת, למעט הקלף העליון שחושפים ומניחים ליד ערמת קלפי המחצבה
- קלפי התפקידים (דמויות):
 - עבור 3 שחקנים: כל הקלפים למעט מחפשי הזהב (= 6 קלפים)
 - עבור 4 שחקנים: כל הקלפים למעט מחפש זהב בודד (= 7 קלפים)
 - עבור 5 שחקנים: כל 8 הקלפים
- קלפי אוניות הספקה:
 - עבור 3 שחקנים: אוניות עם קיבולת של 4, 5 ו 6 משטחים
 - עבור 4 שחקנים: אוניות עם קיבולת של 5, 6 ו 7 משטחים
 - עבור 5 שחקנים: אוניות עם קיבולת של 6, 7 ו 8 משטחים
- כל קלפי המוצרים מופרדים לערמות של 5 צבעים שונים
- בית המסחר
- אוניית המתיישבים - מספר האוניות בהתאם למספר השחקנים
- המתיישבים החומים:
 - עבור 3 שחקנים: 55 אבנים, עבור 4 שחקנים: 75 אבנים, עבור 5 שחקנים: 95 אבנים

מהלך המשחק

מהלך המשחק

המושל מתחיל ובוחר לעצמו דמות שעליו לבצע. שאר השחקנים מבצעים את אותה הדמות לפי הסדר. בסוף הסיבוב מניחים מטבע על שלושת הדמויות שנותרו וקלף המושל עובר לשחקן הבא.

הדמיות

לכל שחקן ישנה פעולה שעליו לבצע ופעולה מיוחדת המוענקה למשחק שבחר את הקלף

פעולה

כל שחקן לוקח קלף מטע. המתיישב רשאי לבחור בקלף מחצבה כתחליף

בסוף הסיבוב מניחים קלפי מטעים חדשים

המשחק מתנהל במספר סיבובים (בערך 15). סבב בודד מתנהל כדלקמן: השחקן שהוא גם המושל, לוקח קלף של אחת הדמויות ומתחיל בביצוע המשימה (הקלף צריך להיות מונח לידו). לאחר מכן, שאר השחקנים מבצעים את אותו התפקיד בדיוק פעם אחת (האחד אחרי השני).

עתה, השחקן שלימין המושל לוקח קלף אחר מערמת הדמויות שנותרו ומבצע משימה. כל שאר השחקנים מבצעים בעצמם פעם אחת את אותו התפקיד.

לאחר שלכל שחקן יצא לבחור דמות אחת ולבצע את התפקידים שנבחרו על ידי שאר השחקנים אז מסתיים הסיבוב. על כל אחד משלושת הקלפים של הדמויות שנותרו מניחים מטבע אחד. כל אחד מהשחקנים מחזיר את הדמות שלקח וקלף המושל עובר לשחקן הבא. המושל החדש פותח את הסיבוב הבא.

הדמיות

- כל דמות מעניקה זכויות מיוחדות לשחקן שלקח אותה ופעילות כללית לשאר השחקנים (למעט מחפשי זהב)
- באופן כללי תקף:
 - כאשר על הקלף של הדמות שלוקחים מונח מטבע – אז המטבע שייך למשתתף שבחר בקלף
 - השחקן שלוקח את קלף הדמות הוא זה שמבצע ראשון את המשימה ושאר השחקנים מבצעים אחריו
 - לא ניתן לוותר על בחירת הדמות, אבל מותר לבחור בדמות שאין לה משימה או להימנע מביצוע.
 - ביצוע המשימה הוא זכות (למעט רב החובל)
 - לא ניתן לקחת קלף של דמות שכבר נבחרה באותו הסיבוב.

המתיישב

משתתף שבחר בדמות של מתיישב רשאי לבחור קלף מחצבה או קלף של מטעים ולהניח זאת על אחד המקומות הפנויים באי שעל הלוח שלו. שאר המשתתפים רשאים לקחת רק קלף מטע פנוי (למעט הבנאי שיכול לבחור במחצבה) לסיום, לוקח המתיישב את קלפי המטעים שלא נבחרו ומניח אותם בערמה (מוסותרים כלפי מטה) וחושף קלפי מטעים חדשים מתוך הערמה כך שמספר הקלפים החשופים גדול באחד ממספר השחקנים.

שים לב

חייבים להבין את תפקיד בית הכפר, הבקתה, ומרפאה

כאשר נגמרים קלפי המטעים, אז לוקחים את הקלפים שהונחו בצד ומניחים אותם מחדש בערמות. במידה ואין יותר קלפים, אז השחקן לא יכול לקחת קלף מטע חדש.

כאשר כל 12 המקומות הפנויים שעל האי תפוסים אז לא ניתן לקחת קלף מטע נוסף כאשר נגמרו קלפי המחצבה, אז לא ניתן להמשיך ולהשתמש בקלפים אלה

ראש העיר (שלב ההתאזרחות ← קבלת מתיישבים חדשים)

המשימה

השחקנים מקבלים זכויות של מתיישבים. ראש העיר מקבל מתיישב נוסף

דוגמא לקלף של 4

משתתפים.

- 1 – ראש העיר
- 2 – שחקן שני
- 3 – שחקן שלישי
- 4 – שחקן רביעי
- 5 – ראש העיר
- 6 – שחקן שני

ראש העיר מקבל 3 מתיישבים, השחקן השני מקבל 2 מתיישבים והשחקן הרביעי והחמישי מקבלים מתיישב אחד לכל אחד.

כל שחקן יכול לחלק את המתיישבים מחדש בסוף הסיבוב, ממלאים את אוניית המתיישבים מחדש

על קלפי המטעים, המחצבים והבניינים ישנם אחד עד שלושה עיגולים כך שבכל עיגול ניתן להניח מתיישב אחד. כאשר לפחות מתיישב אחד נמצע על הקלף אז זה נחשב לקלף תפוס. רק קלפים המכילים מתיישבים יכולים למלא את משימותיהם. קלפים ללא מתיישבים אינם משפיעים

השחקן שנטל על עצמו את תפקיד ראש העיר צריך קודם כל לקח מתיישב מהערמה (לא מאוניית המתיישבים). ואחר כך מחלק את המתיישבים שנמצאים באוניית המתיישבים בין השחקנים עד שהאוניה ריקה (מתחיל בלדת מתיישב לעצמו)

כל שחקן מצרף את המתיישבים שקיבל לאלה שכבר יש לו ומניח אותם באי שלו. במידה והשחקן לא יכול לחלק את כל המתיישבים, אז הוא מניח אותם על הכתוב **San Juan** המשמשת נקודת אכסון זמנית. המתיישבים נשארים במקום זה עד שבאחד הסיבובים העתידיים השחקן מקבל את תפקיד ראש העיר.

לסיום, ראש העיר מברר הצורך במתיישבים חדשים בכך שעבור כל עיגול שאיננו תפוס בקלף הבניינים, יילקח מתיישב מהערמה ויונח על אוניית המתיישבים. בכל מקרה מספר המתיישבים יהיה לפחות כמספר השחקנים.

שים לב:

מיקום המתיישבים על הלוח משפיע על המשך המשחק. לכן, כל שחקן בתורו מניח את המתיישבים שלו, כאשר מתחילים עם ראש העיר

במידה ושוכחים להניח מתיישבים חדשים על האוניה, אז מניחים על האוניה מספר מתיישבים הזה למספר השחקנים

כאשר נגמרים המתיישבים אז ראש העיר מאבד את הזכות המיוחדת שניתנה לו

אסור לאף שחקן להניח מתיישבים על הכתוב **San Juan** אלא אם כן אין לו יותר מקומות פנויים. אבל זה לא קורה כאשר אין סבב ראשי עיר.

הנגר (שלב הבניה ← בניית מבנים)

המשימה

כל שחקן יכול לבנות מבנה אחד. הבנאי הראשון משלם מטבעה אחד פחות מהרשום על הקלף

שחקן שבחר בדמות זאת יכול לבנות מבנה אחד. כל זאת במידה ויש לו את מספר המטבעות שמופיע בעיגול שצד שמאל של קלף המבנה שברצונו לבנות. השחקן שבחר בקלף יתן מטבע אחד פחות מהרשום בקלף. התשלום נעשה לבנק והבית שנקנה יכול להיות מונח בכל אחד מ 12 השדות של העיר המופיעות בלוח של האי. במידה ומדובר בבית גדול, אז הבית תופס מקום של שדה כפול שחייב להיות צמוד האחד לשני. לאחר מכן, ל שאר השחקנים רשאים לבנות מבנה משלהם. אסור לבנות את אותו הבניין פעמיים במהלך הסיבוב.

תאור מדויק של סוגי הבניינים ותפקידם ניתן לקבל בסוף החוברת

מחצבים

עלות הבנייה יורדת
כאשר ברשותך מחצבים.

כל קלף מחצבה שבידי השחקן מוריד את עלות הבנייה במטבע אחד. למרות הכול, עבור הבניינים שבעמודה הראשונה ניתן להשתמש בלא יותר ממחצב אחד, עבור הבניינים שבעמודה השנייה ניתן להשתמש בעד שני מחצבים, העמודה השלישית - שלושה מחצבים והעמודה הרביעית מאפשרת שימוש בלא יותר מארבע מחצבים.

שים לב:

לקחת בחשבון את המשמעות המיוחדת של האוניברסיטה
בנאי לא יכול לקבל את מטבע ההנחה בלי לבצע בניה
אין אפשרות לבנות על יותר מ 12 השדות של העיר. אין אפשרו לבנות בניין גדול כאשר ישנם פחות מ- 2 שדות פנויים.

המפקח (שלב הפיקוח ← הפקת מוצרים)

שחקן שבחר בדמות זאת לוקח על עצמו את שרשרת היצור. המפקח מניח מוצרים מהמלאי הכללי על שושנת הרוח שבאי שלו, כך שהמוצרים יהיו תמיד זמינים.

תאור מדויק של תהליך היצור מופיע בדף מספר שמונה בפרק העוסק בבית החרושת.

השחקן שבחר להיות מפקח רשאי לקבל מוצר נוסף מהסוג שהוא מפיק

שים לב:

קרא בעיון את תפקיד היצרן
במידה ומוצר איננו במלאי הכללי, אז שאר השחקנים לא זוכים לקבל כלום
מפקח לא יקבל מוצר נוסף במידה והחליט לא לייצר

הסוחרים (שלב הסחר ← מכירה של מוצרים)

שחקן שבחר בדמות זאת זכאי למכור פריט אחד לבית המסחר. בתמורה יקבל הערך הרשום על הקלף. השחקן שבחר בקלף הסוחרים יקבל מטבע אחד נוסף. הסיבוב מסתיים כאשר כל המשתתפים שיחקו או כאשר בית המסחר התמלא.

במכירה מתקיימים המגבלות הבאות:

בית המסחר יכול להכיל עד ארבע פריטים

אסור שבית המסחר יכיל שני פריטים זהים

במידה ובית המסחר יכיל 4 פריטים בתום הסיבוב אז מרוקנים את המוצרים למאגר הכללי. במידה ובית המסחר מכיל פחות מ 4 מוצרים אז בית המסחר נשאר במצבו הנוכחי לקראת הסיבוב הבאה. המשמעות היא שהסיבוב הבא יהיה יותר קשה.

שים לב לתפקידו המיוחד של השוק הגדול והקטן

הסוחר לא יקבל מטבע נוסף במידה ולא ביצע מכירה.
מותר למכור תירס לבית המסחר למרות שאין יכולת ספיגה.

המשימה

השחקן מקבל מוצר מהערמה. השחקן שבחר להיות מפקח מקבל מוצר נוסף

שים לב: זה התפקיד הכי מסוכן במשחק, חייבים להיזהר לא לעזור לשאר המשתתפים יותר מאשר לעצמך

המשימה

כל משתתף רשאי למכור מוצר אחד בלבד. השחקן שבחר להיות סוחר מקבל מטבע אחד נוסף

בית המסחר מכיל לכל היותר פריט אחד מכל סוג

בתום הסיבוב מרוקנים את בית המסחר

רב החובל (שלב רב החובל ← הובלת סחורה)

רב החובל מפקח על שלב הובלת הסחורה לעולם הישן. כלומר, רב החובל מתחיל בכך שהוא מניח את אבני סחורה על אוניות ההספקה. וכך מבצעים גם שאר המשתתפים...

שים לב: בשלב רב החובל המשתתפים יכולים לפעול יותר מפעם אחת בסיבוב בודד. בתנאי שיש להם אבני סחורה למכירה. בכל פעם מותר לספק סחורה מסוג אחד בלבד. שלב רב החובל נמשך עד שנגמרת כל הסחורה למשתתפים.

תנאי הספקה

בזמן ההספקה חלות ההגבלות הבאות:

- כל אוניית הובלה מקבלת סחורה מסוג אחד בלבד
- אסור ששתי אוניות יספקו את אותה הסחורה
- אונייה מלאה איננה מסוגלת לקלוט סחורה נוספת
- כל משתתף בתורו חייב לספק את כל הסחורה שברשותו. כלומר אסור לשמור מלאי בצד.
- כאשר למשתתף ישנם מספר אפשרויות, אז הוא רשאי לבחור את הסחורה שהוא מעדיף לספק.

מטבעות ניצחון

עבור כל אבן סחורה מקבלים מטבע ניצחון בודד. כלומר אין הבדל בערך הסחורה. רב החובל בסיבוב הראשון מקבל מטבע ניצחון נוסף. את המטבעות יש להניח על השושנה שבלוח האי כך שהוא פונה כלפי מטה. מומלץ להמיר 5 מטבעות ניצחון בערך של 1 למטבע ניצחון בודד של 5.

אכסנה

כאשר אין אפשרות להעמיס סחורה נוספת על האוניות, אז בודקים האם המשתתפים יכולים לאכסן את הסחורה שנשארה ברשותם על שושנת הרוח. לכל משתתף מותר להחזיק לכל היותר אבן סחורה בודדת על האי והשאר חייב לעבור למחסנים (גדולים או קטנים). במידה ואין למשתתף מחסנים, אז כל אבני הסחורה (למעט אחד שמותר להחזיק באי) מעברים לערמה הכללית.

לסיום, רב החובל לוקח את כל האוניות המלאות בסחורה ומרוקן אותם בערמה. אוניות שאינן מלאות נשארות כמות שהן. דבר זה יקשה על הסיבוב הבא של רב החובל.

שים לב: צריך להבין את המשמעות של מחסן גדול וקטן.

שחקן שלא יכול לאכסן את כל הסחורה שלו חייב להחליט איזה סוג הוא מעוניין לאכסן והשאר חוזר לערמה.

רב החובל מקבל מטבע ניצחון אחד בלבד במהלך כל הסיבוב.

רק בסוף הסיבוב בודקים אם המשתתפים מסוגלים לאכסן את הסחורה שנשארה להם

המשימה

המשתתפים חייבים לספק סחורה באמצעות האוניות. רב החובל מקבל מטבע ניצחון נוסף.

כל אונייה יכולה להוביל סחורה מסוג אחד בלבד. אסור ששתי אוניות יובילו את אותה הסחורה.

כל משתתף יכול לשים אבן סחורה מסוג אחד בלבד.

דוגמא לסבב של רב החובל עם 4 שחקנים:

אנה היא רב החובל וברשותה 2 תירס ו 6 סוכר. אוניית ה 5 ואוניית ה 7 ריקות בעוד שאוניית ה 6 מכילה כבר 3 תירס. אנה יכולה להחליט ולמלא אונייה אחת עם 6 סוכר או 2 תירס. היא בוחרת לשים את 6 התירס על אוניית ה 7 ולכן היא מקבלת 6+1 (רב חובל ראשון) מטבעות ניצחון.

לבני 2 סוכר ו 3 טבק. הוא בוחר לשים את אבן הסוכר על אוניית ה 7

להדס 2 תירס וטבק אחד. היא שמה הטבק באוניית ה 5

לתומר 1 תירס ו 5 אינדגו. הוא חייב לשים התירס על אוניית ה 6 ומקבל מטבע ניצחון אחד

עכשיו עוד פעם התור של אנה. היא מניחה את 2 התירס על האונייה ומקבלת 2 מטבעות ניצחון נוספים

בני שם את 3 הטבק על אוניית ה 5

בזאת מסתיים הסבב

כורי הזהב

שחקן שבוחר בדמות כורה הזהב איננו זכאי ליתרון על פני שאר השחקנים בסיבוב. השחקן מקבל מטבע מהבנק

סבב חדש

הסיבוב הראשון מסתיים לאחר שכל אחד מהמשתתפים בחר דמות אחת וביצע את כל הדמויות שנבחרו על ידי שאר המשתתפים.

על כל אחת מהדמויות שלא נבחרו, הבנק מניח מטבע אחד (גם במידה וכבר מונח מטבע קודם על הדמות). כתוצאה מכך הדמות תהיה יותר מושכת כי היא תזכה את זה שיבחר בה בכל המטבעות שמונחות עליה. שאר הדמויות שלקחו חלק בסיבוב הקודם מוחזרות למרכז ומשתתף שיושב משמאל למושל של הסיבוב הקודם מתחיל בסבב חדש בתפקיד המושל.

סוף המשחק

המשחק מסתיים בסוף הסיבוב שבהם מתקיים אחד התנאים הבאים:

- בסבב ראש העיר לא ניתן להניח מתיישבים באוניות כנדרש
- בסבב הנגר, אחד המשתתפים בונה על השדה ה 12 שבאי שלו
- בסבב רב החובל, מטבעות הניצחון נגמרו (במידה והמטבעות הסתיימו לפני שנגמר הסבב האחרון, אז רושמים על נייר למי חסרים מטבעות ניצחון נוספים)

קעת רושמים את סה"כ מטבעות הניצחון שעומדים לרשות כל משתתף +

נקודות הניצחון של הבניינים שברשותו (מספר באדום-חום למעלה בצד ימין) +

נקודות הניצחון של הבניין הכי גדול שיש למשתתף

שים לב: נקודות הניצחון של הבניין נכללים גם במידה ואינם מאוכלסים. נקודות הניצחון הנוספות של חמשת הבניינים הכי גדולים נכללים רק במידה והם כן מאוכלסים

המשתתף עם המספר הרב ביותר של נקודות ניצחון הוא המנצח. במידה וקיים שיוון, אז המנצח הוא המשתתף עם המספר היותר גדול של מטבעות וסחורות.

המשימה

כל משתתף מקבל מטבע מהבנק

סוף הסבב

על כל דמות שלא השתתפה בסיבוב מניחים מטבע מהבנק

כל הדמויות חוזרות למרכז

קלף המושל עוברת לשחקן הבא בתור בשביל שיתחיל בסבב חדש.

סוף המשחק

המשחק מסתיים כאשר:

- אין יותר מתיישבים
- שחקן בנה על כל 12 השדות בעיר
- מטבעות הניצחון נגמרו

הניקוד של כל שחקן

- מטבעות הניצחון +
- נקודת ניצחון של הבניינים +
- נקודות ניצחון נוספות של הבניינים הגדולים

השחקן עם מירב נקודות הוא המנצח

הבניינים

עבור כל הבניינים:

- משתתף רשאי לבנות מכל סוג של בניין רק פעם אחת
- הבניין נחשב למיושב כאשר לפחות מתיישב אחד נמצא בבניין
- מיקום הבניין בעיר איננו חשוב. לכן, מותר להעביר את הבניינים משדה אחד לשני בשביל לפנות מקום לבניין גדול. אין אפשרות לפנות בניינים קיימים.
- המספר האדום-חום הרשום בקלף הבניין בצד שמאל למעלה, מציין את מספר נקודות הניצחון שמקנה הבניין בתום המשחק
- המספר הראשון בקלף המוקף בעיגול מציין את עלות הבניה של הבניין. לאחר הבניה אין למספר זה שום ערך

בתי יצור צבעוניים (כחול, לבן, חום בהיר וכהה)

- הבניינים נחוצים ליצור הסחורה:
- מהאינדיגו מייצרים את צבע האינדיגו (אבן כחולה)
- מקנה הסוכר במכבש הסוכר מייצרים סוכר (אבן לבנה)
- מעלי הטבק במאגרי הטבק מייצרים אבקת טבק (אבן חום בהיר)
- מצמח הקפה בבית הקלייה מייצרי פולי קפה (אבן חום כהה)

שים לב: עבור גידולי התיירס אין צורך בתהליך יצור. תירס (אבן צהובה) מקבלים ישירות מהמטעים. כלומר, כל קלף תירס ניתן להמיר מיידית לאבן תירס.

מעגלי בנייני היצור קובעים את הכמות המקסימאלית של סחורה שניתן להפיק. זאת בתנאי שהבניין מאוכלס במתיישב וברשות המשתתף המספר הדרוש של מטעים.

לדוגמא (ראה בסוף עמוד 8)

המשתתף מייצר אבני סחורה כדלקמן:

- 1 - 2 אבן תירס כי המטע השלישי איננו מאוכלס
- 2 - 1 אבן טבק כי בניין הטבק השני איננו מאוכלס
- 3 - 3 אבן סוכר כי המטע הרביעי איננו מאוכלס

שים לב: אין אפשרות לאגור את היבול של המטעים. יתכן ולא יתאפשר יצור בתפקיד המפקח כאשר חסרים המטעים שמהם מתבצעת ההפקה

הבניינים

כל בניין ניתן לבניה רק פעם אחת ע"י כל משתתף

בנייני היצור:

- יצור צבע מהאינדיגו
- מטחנת סוכר מקנה סוף
- מאגרים ליצירת אבקת טבק מעלי טבק
- קליית קפה מפולי קפה

עבור תירס אין צורך בתהליך יצור

מעגלי בנייני היצור קובעים את הכמות המקסימאלית שניתן לייצר

הבניינים הסגולים

ישנם 17 בניינים סגולים המיועדים למגוון מטרות. 12 הקטנים קיימים פעמיים וחמשת הגדולים קיימים רק פעם אחת.

השוק הקטן

בסיבוב של סוחרים, כאשר מוכרים אבן סחורה אחת ומקבלים מטבע נוסף מהבנק. לדוגמא: מוכר אבן תירס ומקבל מטבע בתמורה.

חווה

בסיבוב המתיישבים, משתתף שברשותו חווה רשאי לפני שהוא לוקח קלף מטע גלוי, לקחת קלף מטע מוסתר ולשים באי שלו.

שים לב: משתתף שבוחר בקלף מוסתר חייב להשתמש בו. במידה ויש למשתמש גם סוכה אז הוא איננו רשאי לקחת אבן מחצבה כתחליף

סוכה

בסיבוב המתיישבים, משתתף שברשותו סוכה רשאי לקחת אבן מחצבה כתחליף ללקחת קלף מטע גלוי.

מחסן קטן

בסוף שלב רב החובל, ניתן להעביר למחסנים את הסחורה שלא נשלחה באוניות. אחרת, הסחורה מועברת בחזרה למאגר הכללית. מותר להעביר למחסן הקטן סחורה מסוג אחד בלבד.

שים לב: למעשה הסחורה נשארת במקומה (מעל שושנת הרוח) אבל היא נחשבת כאילו שהועברה למחסן הקטן. פעולה זאת איננה פותרת את המשתתף מהמחויבות לשלוח סחורה..

מרפאה

משתתף שברשותו מרפאה בשלב המתיישבים, רשאי לקבל מתיישב באופן מידי ולהניח אותו על קלף המטע או המחצבה שבחר.

שים לב: בעל חווה רשאי לקחת קלף מוסתר במקום מתיישב.

במידה ולקראת סוף המשחק נגמרו המתיישבים, אז המשתתף רשאי לקחת מתיישב מאוניית המתיישבים. במידה ואין מתיישבים באוניות, אז המשתתף מסיים הסיבוב ללא תמורה מיוחדת.

הבניינים הסגולים

מבטלים ועוקפים חוקים כללים. לא חייבים להשתמש בתכונות המיוחסות עליהם

בנייני היצור: המקסימום שניתן לייצר

משרד

בשלב המסחר, המשתתף רשאי למכור אבן שכבר נמצאת בבית המסחר במידה וברשותו משרד. במידה ובית המסחר מלא, אז אין לבעל המשרד שום יתרון.

דוגמא: בבית המסחר כבר קיימת אבן טבק, אז בעל המשרד רשאי גם הוא למכור אבן טבק נוספת לבית המסחר.

השוק הגדול

משתתף שברשותו השוק הגדול ובשלב המסחר הוא מחליט למכור אבן סחורה, אז הוא יהיה זכאי לשתי מטבעות נוספים מהבנק.

שים לב: משתתף שברשותו השוק הגדול וגם הקטן, יקבל מהבנק שלוש מטבעות.

מחסן גדול

שחקן שברשותו מחסן גדול בסוף סבב רב החובל, רשאי לשמור מספר בלתי מוגבל של סחורות משני סוגים שונים. כל זאת בנוסף לאבן מוצר בודד שמותר לכל משתמשים להחזיק.

שים לב: משתתף שברשותו מחסן גדול וגם קטן רשאי לשמור 3 סוגי סחורות ללא הגבלת כמות.

יצרן

כל מי שבסבב המפקח מפיק יותר מסוג אחד של מוצר, מקבל מהבנק כסף: עבור 2 מוצרים שונים - מטבע נוסף, עבור 3 מוצרים שונים - 2 מטבעות. עבור 4 מוצרים שונים - 3 מטבעות ועבור 5 מוצרים שונים - 5 מטבעות. לכמות היצור אין חשיבות בקביעת הזכאות למטבעות מהבנק.

אוניברסיטה

בזמן בניית אוניברסיטה בתפקיד הבנאי, מותר לקחת מתיישב מהערמה ולשים אותו בבניין האוניברסיטה.

שים לב: בניית האוניברסיטה כוללת הזכות לקבל מתיישב אחד. במידה ונגמר המלאי אז ניתן לקחת מתיישב מאוניית המתיישבים. במידה ואין מתיישבים באונייה אז לא מקבל דבר.

נמל

בכל פעם שבתפקיד רב החובל מבצעים משלוח אז מקבלים מטבע ניצחון.

מספנה

בתפקיד רב החובל חייבים למלא אחר הוראות העמסת הסחורה. במידה ולמשתתף ישנה מספנה אז הוא יכול לשים את הסחורה באופן מידי בערמה המרכזית (במקום להעמיס את האונייה) ולזכות בנקודות הניצחון בהתאם. כלומר, לבעל המספנה יש מעין אוניה דמיונית ללא הגבלת גודל ושימוש. בסבב השני אין לבעל המספנה יתרון והא

הוראות משחק - פורטו ריקו / רוונסברגר

חייב להעמיס האוניות כמו שאר המשתתפים. גם כאן חייבים לספק את כל הסחורות מאותו הסוג.

שים לב: אוניה דמיונית של מספנה יכולה להכיל עד 11 אבני סחורה.

הבניינים הגדולים

הבניינים האלה מופיעים רק פעם אחת במשחק. הבניינים לוקחים מקום של 2 בניינים (משבצות על הלוח) ולמרות הכל נחשבים לבניין אחד

בית תאגיד

משתתף שברשותו בית תאגיד, מקבל בסיום המשחק נקודת ניצחון נוספת עבור כל חזקה בבית יצור קטן של יצור צבע האינדיגו ומטחנת סוכר. ו 2 נקודות ניצחון עבור כל חזקה בבית יצור גדול של הפקת צבע מהאינדיגו, מטחנת סוכר, מאגר של טבק וקליית קפה.

ווילה

משתתף שברשותו ווילה, מקבל בסוף המשחק נקודת ניצחון נוספת עבור מטעים ומחצבות מיושבים. 4 נקודות ניצחון עבור 9 שדות מיושבים, 5 נקודות ניצחון עבור 10 שדות, 6 נקודות ניצחון עבור 11 שדות ו 7 נקודות ניצחון עבור כל 12 השדות.

מושב

משתתף שברשותו מושב, מקבל בסוף המשחק נקודת ניצחון עבור כל 3 מתיישבים שנמצאים על האי שלו.

בית המכס

משתתף שברשותו בית מכס מיושב, מקבל בסוף המשחק נקודת ניצחון עבור כל 4 נקודות ניצחון שברשותו. לצורך החישוב לוקחים בחשבון רק את נקודות הניצחון של המשתתף ולא את נקודות הניצחון שחושבו מהבניינים שברשותו.

בית העירייה

משתתף שברשותו בית עירייה, מקבל בסוף המשחק נקודת ניצחון עבור כל בניין סגול (גם בניין העירייה נלקח בחשבון)

כיוון שקלפי הבניינים מוסתרים במהלך המשחק, אז מומלץ להיעזר בדפים אלה.

דף מידע

ניתן להשיג בלעדית ב"תיבת נח" זכרון יעקב

טלפון: 04-6291204

שעות פתיחה:

כתובת:

לתשומת ליבכם:

1. נפתח מועדון לקוחות חדש עם הנחות על כל משחקי החנות ללקוחות "תיבת נח". להצטרפות נא שילחו את שמות ילדכם, תאריך הלידה ומקום המגורים, ובכל חודש תינתן הנחת יום הולדת גדולה לילדי החודש על מנת שתוכלו לפנקם במתנה ייחודית מ"תיבת נח".

כתובת E-MAIL להצטרפות: NOAHSARK56@walla.CO.IL

2. המשחק "פורטו ריקו" של חברת רוונסברג תורגם מגרמנית לעברית ע"י משפחת פומר שמפרס חנה. הוראות המשחק ניתנות בחינם לכל הלקוחות של החנות תיבת נח שבמדרחוב זיכרון יעקב. הכתובת להורדת הוראות הפעלה: <http://www.yoram.de/games.php>

חדש!! חדש!! חברי מועדון הלקוחות נהנים מקניה שישית מתנה.

אנו מאחלים לכם המון שעות של הנאה בהתמודדות עם אחד המשחקים הכי אתגרים שיצאו בחמשת השנים האחרונות