



# PORT ROJAL

## UVOD

uzbudljiva kartična igra  
za 2-5 igrača  
autor: Aleksandar Fister

U luci Port Rojala, najvećeg gusarskog grada, uvek imate priliku da zaradite po neki zlatnik a često i više od toga. Ali rizik se ne isplati uvek, možete lako završiti praznih džepova. Ne zaboravite da uložite vaše zlatnike kako bi dobili naklonost guvernera i admirala. Usput možete unajmiti razne interesantne ličnosti koji se nađu u luci i koje vam mogu pomoći da ostvarite svoj cilj. Ukoliko se potrudite, možda dobijete priliku da odete na prestižne ekspedicije.

## SADRŽAJ

120 karata od kojih je

60 Ličnosti (neke se razlikuju samo u ceni i u poenima koje donose)

10 trgovaca	5 naseljenika	5 kapetana	5 sveštenika	3 sveznalica	10 mornara	3 gusara	4 dame	5 lakrdijaša	6 admirala	4 guvernera

6 ekspedicija



samo za 5 igrača

pozadina  
ekspedi-  
cije



4 Poreza



50 Brodova, 10 svake boje

Žuta karavela	Plava škuna	Zeleni bark	Crvena fregata	Crni galeon
4x 1 3x 2 3x 4	4x 1 3x 2 3x 5	4x 1 3x 3 3x 5	3x 1 3x 3 2x 6 2x	3x 2 3x 4 2x 7 2x

## POSTAVKA IGRE

Ukoliko igrate sa manje od 5 igrača, prvo izbacite iz igre specijalnu kartu ekspedicije koja je namenjena isključivo kada igra 5 igrača. Možete je prepoznati po drugačijoj pozadini i vratiti je u kutiju. Ukoliko igrate sa 5 igrača, ovu kartu stavite na sredinu stola. Sada promešajte sve ostale karte i stavite ih licem na dole na sredinu stola. Ovo će činiti špil.

Pored špila ostavite malo prostora za **gomilu odbačenih karata**. Ova gomila je uvek postavljena licem na dole i igrači nemaju pravo da pregledaju sadžaj ove gomile.

Podelite svakom igraču 3 zlatnika sa vrha špila. Držite ih ispred sebe, tako da se vidi ilustracija zlatnika.

### Važna napomena u vezi sa kartama:

Lice karata predstavljaju različite brodove, ličnosti, poreze i ekspedicije. Zadnja strana svake karte predstavlja zlatnik. Svaki put kada igrač treba da dobije zlatnike, vuče toliko karata iz špila i stavlja ih licem na dole, kako bi se video svaki zlatnik. Kada dobija zlatnike igrač **ne gleda šta je na prednjoj strani karte**, tada karta predstavlja zlatnik - 1 karta je 1 zlatnik.



# CILJ IGRE

Cilj je da dođete do što većeg broja zlatnika koje koristite da biste unajmili ličnosti koje imaju sposobnosti koje će vam biti od pomoći tokom igre. Ličnosti i ekspedicije donose poene koji će vam omogućiti pobedu i igri *Port Rojal!*

## TOK IGRE

Igru započinje igrač koji je poslednji bio u luci. Počevši od prvog igrača, igra će teći u smeru kazaljke na satu, gde će jedan igrač biti **aktivni igrač**. Aktivni igrač će u svom potezu imati **2 faze** koje se odigravaju po redosledu. Druga faza se nekada neće ni dogoditi. Nakon što je aktivni igrač uradio obe faze, svi ostali igrači će imati priliku da učestvuju u drugoj fazi. Nakon toga se menja aktivni igrač.

Dve faze su:

### 1. Istraživanje:

vučete karte iz špila i postavljate ih na sredinu stola (u luku)

### 2. Trgovina i kupovina:

Uzimate karte sa sredine stola (iz luke)

## 1. ISTRAŽIVANJE

Aktivni igrač započinje svoj krug tako što vuče jednu kartu iz špila i postavlja je na sredinu stola. Ovaj deo se naziva **luka** i svaka karta u luci čini ponudu. Nakon toga, aktivni igrač odlučuje da li će vući još jednu kartu ili će se zaustaviti. Ovaj proces može da nastavi sve dok se ne odluči da se zaustavi ili dok se u luci ne pojave 2 broda iste boje. U tom slučaju, njegov potez se momentalno završava. Samo u slučaju da je aktivni igrač odlučio dobrovoljno da stane, počinje druga faza njegovog poteza.

Potoje 4 različite vrste karata:

- **Ličnosti**
- **Brodovi**
- **Ekspedicije**
- **Porezi**

Ukoliko je izvučena karta **ličnosti**, ona će se ostati u luci. Svaki ličnost ima svoju sposobnost predstavljenu na gornjem delu karte. U gornjem desnom uglu karte se takođe nalazi koji pokazuje koliko poena nosi ta karta. Pojašnjenje svih sposobnosti ličnosti se nalazi na kraju pravila.

Ukoliko je izvučena karta **broda**, aktivni igrač može da je postavi u luku, kao mogući izvor zlatnika. Nasuprot tome, može da **odbije brod** i kartu postavi u *gomilu odbačenih karata*. Da bi odbio brod, igrač mora kod sebe imati jednog ili više mornara i/ili gusara. Broj sablji koje vam daju mornari/gusari mora biti jednak ili veći nego broj sablji prikazan na karti broda. Ukoliko je ovo slučaj, kartu broda možete staviti u *gomilu odbačenih karata*, umesto u luku. Ukoliko nemate dovoljno **sablji**, brod mora ići u luku. Možete samo odbiti brod koji ste upravo povukli. Brod koji na sebi ima simbol gusarske lobanje ne možete odbiti bez obzira na broj sablji koje posedujete.

Sablje se ne troše. Možete ih koristiti više puta u svom potezu.



Aleksandar želi da odbije škunu sa 2 . Pošto mu mornar daje 1 i gusar mu daje 2 ima ukupno 3 i uspeva da odbije brod. Kartu škune stavlja u *gomilu odbačenih karata*.

Ukoliko je izvučena karta **ekspedicije**, stavite je na sredinu stola, dalje od **luke**. Ekspedicija će tu ostati sve dok neki igrač ne ispunji njene uslove.

Kako bi uzeo kartu ekspedicije, potrebno je da igrač ispunji uslove (koji su prikazani na dnu karte), tako što će kod sebe imati **sve karte ličnosti** koji imaju odgovarajuće simbole. Karte ličnosti odlaže u *gomilu odbačenih karata* i uzima ekspediciju i stavlja je ispred sebe. Osim ekspedicije, uzima i broj zlatnika koji je prikazan u gornjem levom uglu karte. Igrač može izvršiti ekspediciju u bilo kom momentu u svom potezu i može izvršiti koliko god ekspedicija želi/ može.



Jelena želi da izvrši ekspediciju sa 2 . Zbog toga, ona odbacuje svoju kartu sveštenika () i svoju kartu sveznalice. Dobija ekspediciju i dva zlatnika (koje vuče iz špila).

Ukoliko je izvučena karta **poreza**, svi igrači koji u tom momentu imaju 12 ili više zlatnika, gube polovicu (zaokruženo na manje) svojih zlatnika (*na primer ukoliko igrač ima 12 ili 13 zlatnika, gubi 6 zlatnika*). Sve karte se stavljaju u *gomilu odbačenih karata*. Nakon toga, u zavisnosti od toga koja je karta poreza izvučena, igrač sa **najviše sablji** ili igrač sa **najmanje poena** dobija 1 zlatnik. Ukoliko ima više izjednačenih igrača, svi dobijaju po 1 zlatnik.

Nako što se karta poreza odigrala, stavlja se u *gomilu odbačenih karata* i igra se nastavlja normalno (karta poreza nikada ne ide u luku, porez se prikupi i igra se nastavlja).



U ovom slučaju igrač sa najmanje poena dobija 1 zlatnik.

U ovom slučaju igrač sa najviše sablji dobija 1 zlatnik.

Igrač uvek može da odustane od vučenja sledeće karte i da nastavi u **drugu fazu** osim kada vuče kartu broda koja je **identične boje** kao neka od karata brodova koji su već u luci, a da tu kartu ne može da odbije. Ukoliko se to desi, sve karte koje su trenutno u luci odlaze u *gomilu odbačenih karata* (sem izvučenih ekspedicija koje ostaju) i igrač time završava svoj potez. Neće imati drugu fazu **trgovine i kupovine**, svi igrači koji kod sebe imaju kartu **lakrdijaš** dobijaju 1 zlatnik.

Igra se nastavlja tako što sledeći igrač (u smeru kazaljke na satu) postaje aktivni igrač i počinje svoju fazu istraživanja.

Ukoliko se desi da se špil karata isprazni tokom partije, uzmite sve karte iz gomile odbačenih karata, izmešajte ih i napravite novi špil (naravno licem na dole).

## 2. TRGOVINA I KUPOVINA

U ovoj fazi aktivni igrač može da uzme 1-3 karte iz luke, a zatim će svi ostali igrači imati priliku da uzmu 1 kartu. U zavisnosti od toga koliko različitih **boja brodova** ima u luci, zavisi i broj karata koje će aktivni igrač moći da uzme:

- ▶ 0-3 brodova različite boje; uzima 1 kartu iz luke
- ▶ 4 broda različite boje; uzima 2 karte iz luke
- ▶ 5 brodova različite boje; uzima 3 karte iz luke

Karte iz luke se uzimaju jedna po jedna, tako da se sposobnosti jedne karte mogu odmah iskoristiti i primeniti na sledeću kartu koja se uzima.

### Trgovina

Igrač **uzima jedan brod** iz luke i stavlja ga u *gomilu odbačenih karata*. Zatim dobija onoliko zlatnika koliko je prikazano na gornjem delu te karte broda.



*Ivan uzima škunu iz luke, stavlja je u gomilu odbačenih karata i uzima 2 zlatnika.*

### Kupovina

Da biste kupili jednu **kartu ličnosti**, igrač mora da plati onoliko zlatnika koliko je prikazano na karti. Prikazani broj zlatnika (na dnu karte ličnosti) stavlja iz svoje gomile u *gomilu odbačenih karata*. Zatim uzima kartu ličnosti i stavlja je ispred sebe i sada može da koristi sposobnosti te karte. Sve sposobnosti likova su objašnjene na kraju pravila.



*Ana kupuje mornara. Plaća 3 zlatnika (stavlja karte zlatnika u gomilu odbačenih karata) i stavlja kartu mornara ispred sebe.*

Nakon što je **aktivni igrač** uzeo 1 ili više karata brodova ili ličnosti, svi ostali igrači imaju priliku da uzmu 1 kartu iz luke ako preostane karata u ponudi (redosled ide od aktivnog igrača pa u smeru kazaljke na satu). Međutim pre nego što to uzmu 1 kartu, moraju **aktivnom igraču** platiti 1 zlatnik kao kompenzaciju zato što koriste njegov krug. Ukoliko taj igrač uzme 1 brod, može od tih zlatnika da plati 1 zlatnik aktivnom igraču.

Nakon što su svi igrači imali prilike da uzmu 1 kartu, sve preostale karte se odbacuju u *gomilu odbačenih karata*. Takođe je moguće da nije bilo dovoljno karata za sve igrače da uzmu kartu. Nakon toga, sledeći igrač u smeru kazaljke na satu postaje aktivni igrač i započinje prvu fazu igre: **istraživanje**.

**Primer:** Ana je na potezu. Ona je povukla 5 karata iz špila (jednu po jednu) u svojoj fazi istraživanja i u luci se sad nalazi 4 različita broda (4 različite boje) i 1 karta ličnosti. Ana odlučuje da stane na 5 povučenih karata u luci, gde ima 4 različite boje brodova. Zbog toga će moći da uzme 2 karte u drugoj fazi trgovine i kupovine. Uzima jednu od karata broda. Odbacuje je i stavlja je gomilu odbačenih karata, uzima 2 zlatnika koliko je prikazano na toj karti broda. Zatim te zlatnike koristi da bi kupila kartu ličnosti. Nakon nje, Aleksandar odlučuje da uzme kartu broda. Daje jedan zlatnik Ani a jedan zlatnik uzima za sebe. Kartu broda stavlja u gomilu sa odbačenim kartama. Nakon toga ostali igrači se pitaju da li žele da uzmu 1 kartu. Preostale karte se stavljuju u gomilu odbačenih karata.

## KRAJ IGRE

Kraj igre se aktivira onog momenta kada neko od igrača kod sebe ima **12 poena**. Odigraće se ostatak runde (sve dok na red ne bi trebalo da dođe igrač koji je zapčeo partiju). Tada se igra završava. Pobednik igre je onaj igrač koji je uspeo da skupi najviše poena. U slučaju da više igrača ima isti broj poena, pobednik je onaj kome je ostalo više zlatnika. Ukoliko je i dalje nerešeno, igrači dele pobedu.

## ALTERNATIVNO PRAVILO ZA ZAVRŠETAK IGRE (OPCIONO)

Kraj igre se aktivira onog momenta kada neko od igrača ima 12 poena i makar jednu **završenu ekspediciju**. Sve ostalo ostaje isto.

## SPOSOBNOSTI LIČNOSTI

Sposobnosti ličnosti su predstavljene na gornjem delu karata ličnosti. **Poeni** koje ličnosti donose su predstavljeni u ikoni štita u gornjem desnom uglu svake karte. Bilo da ste aktivni igrač ili učestvujete u fazi trgovine i kupovine drugog igrača, možete koristiti sve sposobnosti vaših ličnosti. Ukoliko imate više istih karata, sa istim ličnostima, njihove osobine su komplementarne (računaju se za sve karte), pa tako ukoliko imate 2 karte dame, moći ćete da kupite novu kartu sa popustom od 2 zlatnika.

Naseljenik, kapetan, sveštenik (svake karte ima po 5), sveznalica (ima ih 3)



Ove karte služe za ispunjavanje uslova **ekspedicije**. Kada skupite odgovarajuću kombinaciju simbola na ovim ličnostima, njih odbacujete u *gomilu sa odbačenim kartama*, uzimate odgovarajuću kartu ekspedicije i odgovarajući broj zlatnika. Pozadina iza simbola na ovim kartama je malo tamnija u odnosu na ostale, kako bi vas podsetila da su oni vezani za ekspedicije. **Sveznalica** predstavlja džoker kartu koja se može iskoristiti za bilo koji od tri simbola koje imaju naseljenik, kapetan ili sveštenik.

Trgovac (2 karte za svaku boju broda)



Mornar (10 karata)/ Gusar (3 karte)



Igrač koji ima kartu trgovca će dobiti 1 zlatnik više svaki put kada **uzme brod odgovarajuće boje** (iz luke), odnosno boje prikazane na karti trgovca.

Sa prikazanim **sabljama** je moguće odbiti brodove (pogledajte fazu 1: istraživanje)

Admiral (6 karata)



Lakrdijaš (5 karata)



Kada je vaš potez da uzmete jednu ili više karata iz luke tokom faze 2: trgovina i kupovina, a u luci trenutno postoji 5 ili više karata, odmah uzimate 2 zlatnika.

Ukoliko niste aktivni igrač, a trenutno je **faza 2: trgovina i kupovina** i ne stignete na red da uzmete kartu iz luke (više nema karata u luci), odmah dobijate 1 zlatnik. Ukoliko je aktivni igrač primoran da završi svoj potez u fazi 1: istraživanje, zato što su se u luci pojavila 2 broda iste boje (a drugi nije mogao da odbije), **svi igrači** koji imaju kartu lakrdijaš dobijaju 1 zlatnik.

Guverner (4 karte)



Dama (4 karte)



Kada dođe vaš red da uzmete kartu/karte iz luke tokom faze 2: trgovina i kupovina, možete uzeti 1 kartu više iz luke. Ukoliko vi niste aktivni igrač, za svaku uzetu kartu morate platiti 1 zlatnik aktivnom igraču.

Kupovina karata ličnosti vas košta 1 zlatnik manje. Cena nikada ne može biti manja od 0 zlatnika.

## ZASLUGE

**Autor igre:** Aleksandar Fister

**Ilustracije:** Klemens Franc

**Grafički dizajn:** Hans-Georg Šnjader i Klemens Franc

**Srpsko izdanje, uvoznik i distributer za Srbiju:** Pridemage Games, Ilije Ognjanovića, Novi Sad



[www.pmgames.rs](http://www.pmgames.rs)

[www.shop.drustveneigre.rs](http://www.shop.drustveneigre.rs)

Port Rojal je dobitnik "Najbolje dizajnirane društvene igre" 2013. godine, nagrade koju dodeljuje Bečka Akademija Ibara. Ovu nagradu je igra dobila pod nazivom "Handler der Karibik" u saradnji sa Austrijskim muzejom igara.

[www.spielen.at](http://www.spielen.at)



© 2018 Pegasus Spiele GmbH, Nemačka, [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de). Sva prava zadržana.

Štampanje i kopiranje igre, pravila, komponenti i ilustracija bez saglasnosti vlasnika licence je zabranjeno.