

# PANAMA MAX

GIL D'OREY + NUNO BIZARRO SENTIEIRO + PAULO SOLEDADE



mesaboardgames®





## 1. Bevezetés és áttekintés

### A Csatorna és annak jelentősége:

Száz éves használat után a Panama-csatorna még mindig a modern idők egyik legfontosabb és leglenyűgözőbb mérnöki munkájának eredménye.

1914-ben épült, meghatározó szerepet játszott az I. világháborúban és az azt követő viszálykodás alatt a katonai hajózás fejlődésében. A mai időkben a kereskedelmi használat a Csatorna fő tevékenysége; ennek gazdasági befolyása jelentős hatást gyakorolt nem csupán a régió fejlődésére, hanem valójában az egész világ hajózását is meghatározta.

A Csatorna megnyitásának nyomán a hajótesttervek is ennek megfelelően alakultak; a hajók három kategóriába tartoznak: amik könnyedén és csoportosan át tudtak kelni rajta (Feeder osztály), a nagy óceánjáró hajók, amik túl nagyok voltak a csatornába való belépéshez (ULCV vagy Ultra Nagy tartályhajók) és az új standard - a Panama-csatorna maximális korlátjához szabott tervezésűek. Ezek a PANAMAX hajók.

### A játékosok száma és a játékidő

Ez a játék 2-4 játékos részére készült, körülbelül 90-120 perces játékidővel. A 2 és 3 fős játék szabálmódosításai a 12. oldalon találhatóak.

### A játéköltet és a játék célja

A Panamax játékban minden játékos egy, a Colón Szabad Kereskedelmi Zónában alapított hajózási vállalatot igazgat. A vállalatok szerződéseket fogadnak el az USA mindkét partjáról, Kínából és Európából, és rakományt szállítanak, hogy pénz keressenek, befektetőket nyerjenek meg és jutalékot fizessenek. A játékosok egyszerre halmozzák a saját befektetési készleteiket, és megpróbálnak a lehető legtöbb pénzt szerezni, azon fáradozva, hogy a legnagyobb személyes vagyona legyenek szert, és megnyerjék a játékot.

Ebben a játékban a játékosoknak saját vagyonuk van, és teljes irányítással rendelkeznek az általuk irányított vállalat pénze felett. A vállalat vagyona és a saját vagyon miatti félreértések elkerülése végett a játékosok a vállalat szerzeményeit tegyék a tervezőtáblára; és a saját jövedelmüket tegyék a tervezőtáblán KÍVÜLI TERÜLETRE.



A vállalat vagyona



A játékos vagyona

#### Szerzők:

- Gil d'Orey
- Nuno Bizarro Sentieiro - "Anának, Paulonak, Mariának, Miguelnek, Sãoanak és José Sentieironak. A családom."
- Paulo Soledade - "Feleségemnek, Anának."

#### Grafika: Gil d'Orey

A doboz illusztrátora: Filipe Alves

A tábla illusztrátora: Gil d'Orey

A hajólapkák és a tábla zsilipeinek illusztrátora: Eugénio dos Santos -  
köszönöm barátom :-)

Magyarítás: trew és Dunda

Játéktesztelők: Ez a játék a kreatív fejlesztés két különböző szakaszán ment végig - kezdetben egyszerűbb családi játéknak szánták. Fokozatosan alakult ki a mostani formája, de minden ismétlés fontos volt és kifizetődő. Ezért szeretnénk azoknak is köszönetet mondani, akik a Panamax 1. szakaszában segítettek minket.

#### 1. szakasz - 2012-től

Miguel Pinto; Iago; Miguel Pulido; Diogo Charters Monteiro; Rodrigo Trocadero; Pedro, Bernardo Teixeira de Abreu; João Teixeira de Abreu; Sara Araújo; Will Niebling; William Niebling; Gonçalo Pinto Gonçalves; José Maria Pinto Gonçalves; Manuel Cabral; Francisco Cardoso da Costa; JP; Nuno Carreira; João Monteiro.

#### 2. szakasz - 2013-tól

Mac Gerdtts; Mariano Iannelli; José Rôla; Rodrigo Trocadero; Miguel Pinto; Iago; António Sousa Lara; João Barquinha; Diogo Charters Monteiro; Vital Lacerda; José Gama; Miguel Ucha; Firmino Martinez; Lucinda; Ciril; João Marques; Hélio Andrade; João Lourenço; David Martins; Paulo Vicente; Alexandre Garcia; Cristina Antunes; Sandrine Fernandes; Tiago Cordovil; Emanuel; Pedro Teixeira de Abreu; Frederico Teixeira de Abreu; Bernardo Teixeira de Abreu; Gonçalo Freire d'Andrade; Ramon; Miguel Seruya; Maria Franco; Nuno Oom; Carlos Ferreira; Luis Costa; Paulo Inácio; Pedro Andrade; Pedro Dominguez; Bruno Valério; Davide Vidal; Jorge Tavares; Sebastian Bleasdale; Richard Breese; Caroline Elliott; Stephen Buonocore; Marco Chiappa; Pat Cussen; Dan Dolan; Eileen Duffy; Neil Henning; Sean Riley.

Külön köszönet a fejlesztési csapatnak:

Steve Rogers -Vezető fejlesztő  
Paul Incao

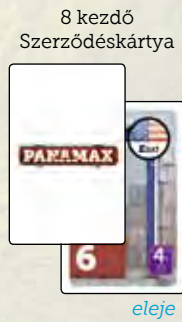
Sok köszönet: a Heidelberger & barátainál mindekinek - Castle Stahleck 2013; Essen Spiel 2013; LeiriaCon - www.spielportugal.org; BGG.con; Maelstrom and Metatopia résztvevőinek, akik játszottak velem.

www.mesaboardgames.pt  
info@mesaboardgames.pt

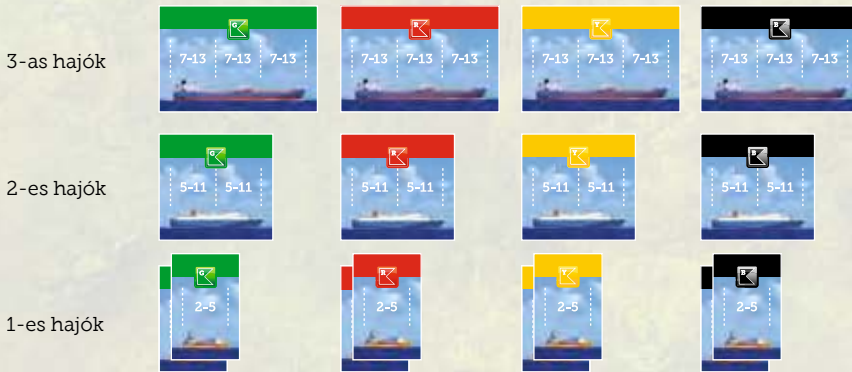


## 2. Játékelemek

- egy játéktábla
- ez a szabályfüzet
- egy szabályösszefoglaló



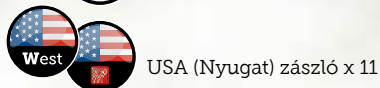
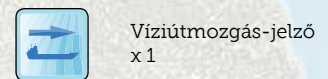
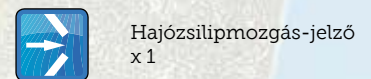
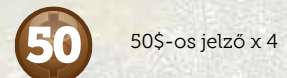
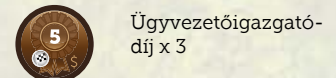
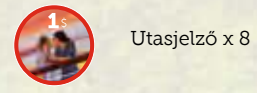
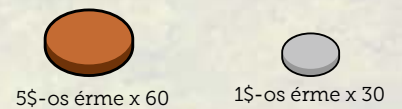
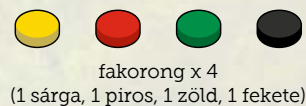
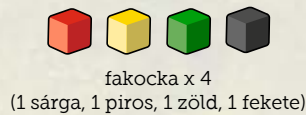
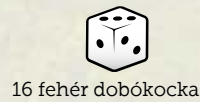
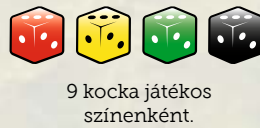
Vállalati hajólapka x 16  
(4 minden színből)



Egyedi hajólapka x 8



20 részvény



eleje

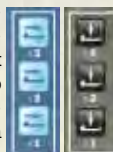
A pénz és a kölcsönjelzőt kivéve az összes játékelem mennyisége korlátozott. Ha a játék folyamán valamelyik korlátozott számú játékelem elfogy, akkor az nem helyettesíthető mással.



## 3. Előkészületek

**1** Osszátok szét a bónuszkártyákat különálló paklikba, és tegyétek a táblán jelölt helyükre. A kapitány- és rakodómunkás-kártyákat képpel felfelé, emelkedő sorrendben kell letenni (1-5-ig, az 1-es van felül). Keverjék meg a pénzügyitanácsadó-kártyákat, és tegyék le képpel felfelé fordítva.

**2** Dobjátok 12 fehér kockával az akciótáblához. Csoportosítsák ezeket az eredmény szerint. Tegyetek minden kockát a megfelelő oszlop legmagasabb elérhető sorába - balról kezdve (1 pontos) jobbra haladva (6 pontos).



Oszlopok

Ha ugyanabból a számból több van, mint az elérhető 3 mező, toljátok el a kocká(k)at balra (lefelé 6-1-ig) a következő, elérhető sorral rendelkező oszlopba, és ehhez igazítsák az új értékét!

Ha 1 pontos kockából van plusz, akkor ellenkező irányba toljátok el, azaz jobbra (emelkedő irányba) a következő, elérhető sorral rendelkező oszlopba, és ehhez állítsátok az új értékét, amíg az összes akciókocka le nem lesz rakva.

**3** Dobjátok a 4 megmaradt fehér kockával. Az 1-3 értékű kockákat tegyék az akciótáblán lévő kék terület megfelelő kockaoldalt ábrázoló helyére.



Ezekre a helyekre tegyék a vezetőakció-kockákat.

A 4-6 értékű kockákat tegyék az akciótáblán lévő szürke terület megfelelő kockaoldalt ábrázoló helyére.

Ha egy számból egynél több van, akkor toljátok el a kockát (vagy kockákat) az akciókockák lerakásánál szereplő módon. Ez a 4 kocka a vezetőakciókat jelenti.

Mulligan szabály - ha a 16 kocka dobása után 4 vagy annál kevesebb kocka van az akciótábla valamelyik oldalán, akkor dobjátok újra az összes kockát.

**4** Tegyetek egy-egy zászlót a vasúttáblán lévő ikonoknak megfelelően a vasúti peron fölé.

**5** 2 óceánzóna van. Mindegyiknek van 2 nemzeti rakodózónája (sötétkék területek) és egy mindkét nemzethez tartozó várakozózónája (világoskék terület). Halmozzátok fel a megmaradt zászlókat a várakozózónával szomszédos ikonoknak megfelelően.

**6** A következőképp tegyék le az egyedi hajókat az egyes rakodózónákra (sötétkék területek):  
 US Keleti zóna: USS Iowa + Dice Fest Line  
 EU zóna: NRP Sagres + Lucky Me Cruises  
 US Nyugati zóna: USS Pegasus + Spiel of the Seas  
 Kína zóna: PLAN Yi Yang + San Juan Prospector

**7** Rakjátok értékük szerint csökkenő pakliba az utasjelzőket (5, 4, 4, 3, 3, 2, 2, 1).

**8** Keverjék meg a szerződés-kártyákat, húzzatok 3-at, és ezeket tegyék képpel felfelé az akciótáblára.

**9** Tegyék a megmaradt szerződés-kártyákat képpel felfelé néző pakliba a húzópakli helyére. Húzzatok egy szerződés-kártyát, és tegyék képpel felfelé a bejövőrakomány-mezőre. Minden alkalommal, amikor az akciótábláról kiválasztanak egy szerződést, akkor a bejövőrakomány-kártya kerül a helyére. A húzópakli felső lapja a bejövőrakomány-mezőre kerül.

**10** Tegyék az ügyvezetőigazgató-díjakat az egyes fordulómezőkre, a következők szerint:



Fordulótábla

Vonattábla

Piactábla

Mozgáskövető-tábla

Culebra-várat

Várakozózóna

Gatun zsilipállás

Húzópakli

Bejövőrakomány-mező

Gatun-tó

- 1. forduló - 3\$
- 2. forduló - 5\$
- 3. forduló - 7\$

**11** Tegyék az víziút-- és a hajózsilipmozgásjelzőt a mozgáskövető tábla nullás (0) mezőjére.

**12** Minden játékos válasszon egy vállalatot (piros, zöld, sárga vagy fekete), és megkap hozzá: 1 korongot + 1 kockát + 1 tervezőtáblát + saját színének összes hajóját. A játékosok véletlenszerűen válasszanak 1., 2., 3. és 4. játékost.

**13** Minden játékos korongját tegyék a körsorrend szerint a vasúttáblára (a 2. vagon fölé).

**14** Tegyetek minden játékos színéből 4 színes kockát a kockakészletbe, és a megmaradt színes kockákat (minden játékosét) tegyék a raktárba.

**15** Minden játékos tegyen le egy 1-es hajót egy 3 pontos kockával (a saját színében, a raktárból elvéve) a táblára a következők szerint:  
 1. játékos - Pedro Miguel zsilipek, Atlanti-óceán.  
 2. játékos - Culebra-várat, Csendes-óceán.  
 3. játékos - Gatun-tó, Atlanti-óceán.  
 4. játékos - Miraflores-tó, Csendes-óceán.

**16** Minden vállalat 2-es hajója felépítve, hajózárra készen kezdi a játékot. A játékosok válogatásához kerül.

**17** A megmaradt hajólapkák (még nincsenek)





## 4. Profi előkészületek

Azt tanácsoljuk a játékosoknak, hogy ezt profi előkészületeket, addig ne próbálják ki, míg legalább egyszer nem játszottak a játékkal, és amíg nem értettek meg a játék alapjait, és hogy milyen stratégia a legjobb számukra.

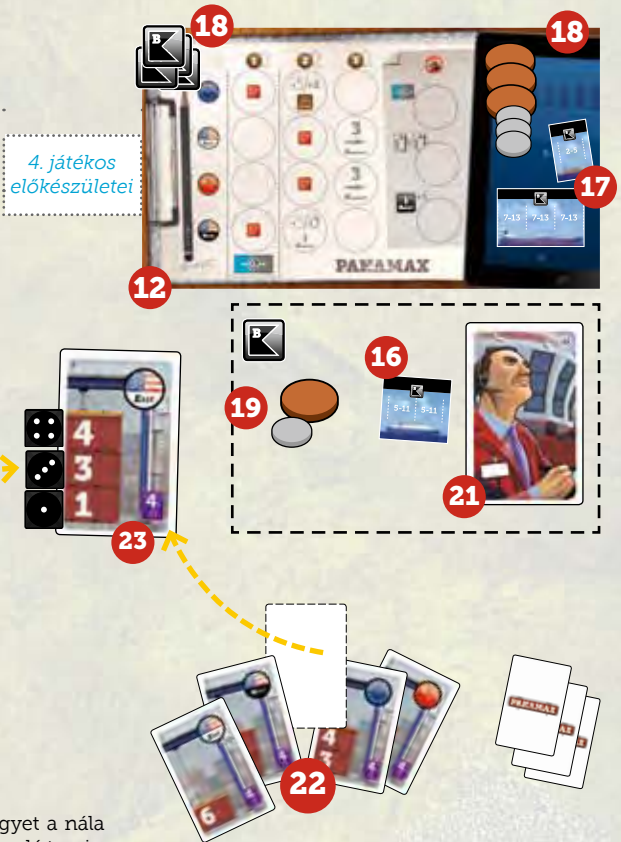
Minden vállalat 4 részvényt kap, és a játékos 1 részvényt a saját színében (mint a normál előkészületeknél).

Minden játékos kap 24 \$-t, és ő dönti el, hogy ebből mennyit tart meg magának, és mennyit ad a vállalatnak. A következő szabályokat kell betartani:

- minden játékos titokban adja meg (öklébe zárta) a kezdeti befektetést.
- a minimum ajánlat 12 \$, amit 3 \$-onként lehet növelni, legfeljebb 24 \$-ig.
- a vállalat részvényeinek az értéke a játékos ajánlatának egyharmada (4 \$- 8 \$). Ezt az értéket fa kockákkal jelöljétek a piactáblán.
- A vállalat az ajánlatot megkapja mint kezdőtőkét.

*Példa: a játékos úgy dönt, hogy 15 \$-t ajánl fel; a személyes vagyonába így 9 \$ kerül. A vállalat részvényeinek kezdőértéke így 5 \$ per részvény.*

4. játékos előkészületei



Akciótábla Raktár Bónuszkártyák Kockakészlet

- felépitve) a tervezőtábla szaggatott vonalú téglalapjára kerülnek.
- 18** Minden vállalat kap 4 saját színű részvényt és 18 \$-t (a tervezőtáblára kerül).
- 19** Minden játékos kap 1 részvényt a saját vállalatának színében és 6 \$-t (a játékos vagyonához kerül).
- 20** Tegyétek a 4 fakockát (minden színből egyet) a piactábla középső oszlopának 6\$-os értékére (csillag jelölő).
- 21** Osszatok képpel lefelé 2 pénzügyitanácsadó-kártyát minden játékosnak.
- 1 - Minden játékos megnézi a kártyáit, választ egyet, amit megtart, és a másikat továbbadja a tőle balra lévő játékosnak.

- 2 - Ezután minden játékos választ egyet a nála lévő 2 kártyából, és képpel lefelé maga elé teszi - ez a kártya a titkos cél, ami a játék végén kerül felfedésre.
- 3 - A másik kártyát a játékosok tegyék képpel lefelé a táblára, a megmaradt pénzügyitanácsadó-kártyákkal együtt.
- 22** Keverjétek meg a kezdő szerződés-kártyákat, húzzatok képpel felfelé belőlük eggyel többet, mint ahányan játszottok.
- 23** Minden játékos (fordított körsorrendben):
1. Válasszon EGY szerződés-kártyát, amit tegyen a tervezőtáblájára közelébe.
  2. Vegyen el a kártyára nyomtatott konténerekkel egyenlő számú saját színű kockát a raktárból, és az egyes kockák értékét a jelzett számra állítsa.

3. Azonnal rakodja be a kockáit az elérhető hajóira. A játékos használhatja a saját 2-es hajóját, és építhet további hajókat (ha szeretne). Megkapja a zászlót, ha teljesíti a szerződést. Részletesen lásd a 7. oldalon.

Minden teljesített (nincs rajta rakomány) és nem használt kezdő szerződés-kártya visszakerül a dobozba. A nem teljesített kezdő szerződés-kártyák teljesítésükig a vállalatnál, a tervezőtábla mellett maradnak. Tegyétek a megmaradt játékelemeket a tábla közepébe. Ez lesz az általános készlet (bank).

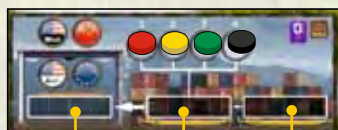


## 5. A játék menete

A játék 3 fordulón át tart. A játékosoknak minden fordulónban 4 körük van. Kőrsorrendben (amit a vonat 2. vagonján való elhelyezkedés ad meg) minden játékos végrehajt EGY akciót:

### > Választ egy kockát egy szerződéshez/rakományberakodáshoz VAGY mozgáshoz

Valamint a játékos a körében használhatja bármelyik, a korábbi körökben megszerzett kapitánykártyát és rakodómunkás-kártyát.



vasúti peron      2. vagon      1. vagon

- Minden forduló akkor ér véget, ha már nincs több elérhető akciőkocka.
- Nézzétek meg a 6. „A forduló vége” részt és a 7. „A rakomány karbantartása” részt (11. oldal).
- A 3. forduló és „A forduló vége” végrehajtása után a játékosok „A játék vége” eljárását kövessek (11. oldal).

### Egy fehér kocka felhasználása az akciótábláról - (a játékos elvesz egy fehér kockát és tervezőtáblája mellé teszi).

Az akciótáblán 6 oszlop van az akciókhoz, és 6 mező a vezetőakciókhoz. Minden oszlophoz egy kockaérték és 3 sor tartozik. A vezetőakciónál minden értékhez 1 mező tartozik. A tábla 2 felé van osztva.

A tábla bal oldala (kék) az 1, 2 és 3 értékű kockadobásokhoz tartozik - a tábla ezen oldalán lévő kockák a mozgáshoz használhatók.

A tábla jobb oldala (szürke) a 4, 5 és 6 értékű kockadobásokhoz tartozik - a tábla ezen oldalán lévő kockák a szerződés-választáshoz és a rakomány berakodásához használhatók.

Az akciőkocka választásakor a játékos választ egy oszlopot, és a legelső elérhető sorból elveszi a kockát. A játékos egy vezetőakció-kockát is választhat, **de CSAK ha nincs akciőkocka az adott oszlopban.**

Az akcióválasztás előtt a játékos dönthet úgy, hogy áthelyez egy kockát az akciótábla egyik oldaláról a másikra, beleértve a vezetőakció-kockát (ha van ilyen) is; de a játékos nem rakhat át kockát az akciótábla ugyanazon oldalán belül egy másik oszlopba vagy egy másik vezetőakció-mezőre.

Az áthelyezés végrehajtásának költsége 5\$, mely a vállalat vagyonából a bankba kerül. A kocka-áthelyezés nem számít akciónak.

A költség befizetése és az oszlop kiválasztása után a játékosnak el kell vennie a legelső sorban lévő kockát, és át kell tennie az akciótábla másik oldalán egy általa választott sor legfelső elérhető sorába. Azonnal fel kell használnia az adott kockát.

> Vezetőakciók <

**Kék zóna.**  
Mozgás-akciók.

Mozgás vagy Szerződés/Rakományberakodás; választható még a piackció végrehajtása is: Egy részvény vásárlása VAGY a játékos vállalati raktárkészletének az értékének növelése 2 -vel.

**Szürke zóna.**  
Szerződés/  
rakományberakodás  
akciók



A piros játékos a 4 pontos oszlopból (szerződés/rakományberakodás) szeretne elvenni egy kockát. A legelső sorból kell elvennie a kockát.

A piros játékos ahelyett, hogy a 4 pontos oszlopból venne el egy kockát, elveheti és használhatja az 5 pontos vezetőakció-kockát, mivel nincs több akciőkocka az adott oszlopban.



A piros játékos át akarja tenni a 6 pontos oszlop (szerződés/rakományberakodás) kockáját a 3 pontos oszlopba (mozgás). 5 \$-t fizet a társaság vagyonából a bankba, és át kell tennie a kockát a 6. oszlop/2. sorából a 3. oszlop/3. sorába, és azonnal fel is kell használnia mozgásakcióként.

### 1 szerződés és/vagy rakományberakodás választása

• A játékos elveszi a választott oszlop legelső kockáját vagy a vezetőakció-kockát (ha van).

• Játékos eldöntheti, hogy elveszi-e a hozzá tartozó szerződés-kártyát. Ha elveszi a szerződést, akkor a saját színéből kockákat választ, először a raktárból, majd a kockakészletből. A kockák száma és értéke meg kell egyezzen a kártyán láthatóval.

A játékos ezután a kockaelvétellel szabaddá váló sor értékével egyenlő számú konténeret rakodhat be. Ha a játékos vezetőakció-kockát választ, akkor a berakodható konténerek száma 3.

**FONTOS:** (mind az akció-, mind a vezetőakció-kockáknál)

• A játékos elvehet egy akciőkockát egy szerződés/rakományberakodás oszlopról, és berakodhat konténereket BÁRMELYIK szerződés-kártyáról, amin van kockája.

• A játékos választhat egy akciőkockát egy szerződés/rakományberakodás oszlopról, és dönthet úgy, nem veszi el a hozzá tartozó szerződés-kártyát. Ettől még maximum az általa választott sor értékéig berakodhat konténereket.



A piros játékos a 6 pontos oszlopból választ kockát, mert teljesíteni szeretné a 3 konténeres (5 pont + 2 pont + 1 pont) Kína szerződést.



Miután a piros játékos elveszi a kockát, a 2. sor szabaddá válik, a szabaddá vált sor értéke egyenlő a berakodható konténerek számával. A piros játékos 2 konténer rakhat fel (piros kocka).

• A játékos választhat egy akciőkockát egy szerződés/rakományberakodás oszlopról, és dönthet úgy, hogy nem csinál semmit - passzol a körében.

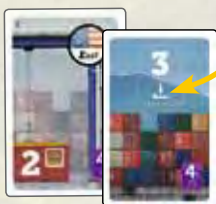


## Szerződés-kártyák

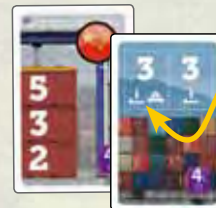
- A szerződés-kártyák kétoldalúak. Az előlapján a játékos szolgáltatását kereső nemzet zászlója, és a konténerek száma szerepel a rájuk nyomtatott értékekkel.
- Minden kártya hátoldala általános rakományt ábrázol, ami szintén hajóra tehető, de a kártyák előlapjától eltérően az összes általános rakomány minden konténerre 3-as értékű.

- Az 1 vagy 2 konténeres előlapú szerződés-kártyák hátlapján egyetlen 3-as értékű általános konténer van. Ha vasút ikon van az előlapon, akkor az nincs a hátlapon (és fordítva).

- A 3 konténeres előlapú szerződés-kártyák hátlapján két darab, 3-as értékű általános konténer van. Ha vasút ikon van az előlapon, akkor az nincs a hátlapon (és fordítva).



Ez a szimbólum jelzi, hogy ez a kocka CSAK egy hajóra rakható.



Ez a szimbólum jelzi, hogy ez a kocka be-rakható a vasúttábla 1. vagonjába VAGY egy hajóra.

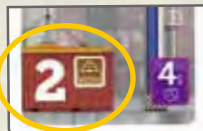
## Rakományberakodás

- Ha a játékosnak nincs elég elérhető kockája sem a raktárban, sem a kockakészletben, akkor nem vehet el szerződés-kártyát.
- Minden játékosnak maximum 2 nem teljesített szerződése lehet a köre végén. A nem teljesített szerződés-kártya a teljesítésig a vállalatnál marad, a tervezőtábla mellett (ebbe a korlátozásba a kezdő szerződések is beletartoznak).
- A játékosok különböző szerződésekről is rakodhatnak kockákat ugyanabban az akcióban.

**FONTOS:** A játékosnak lehet egynél több kockája valamelyik hajón vagy a vasúttáblán, de a játékosok nem tehetnek EGYNÉL több kockát ugyanarra a hajóra vagy a vasúttáblára ugyanabban a körben, hacsak nem használják a tervezőtábla ingyen akcióját vagy a rakodómunkás-kártyát

- A rakomány (kocka) a szerződés-kártyáról bármely, a rakodózónában lévő olyan hajóra tehető, melynek zászlóikonja egyezik a szerződés-kártyával.
- A várakozózónában (világoskék terület) lévő hajók ingyen a rakodózónába léphetnek, és ezeket azonnal lehet használni a rakomány berakásának folytatásához.
- Ha a konténeren vasútikon van, akkor a kockát a vasúttábla 1. vagonjába KELL berakodni. A kocka a baloldali első elérhető helyre kerül;

ha négy kocka van az első vagonban, akkor egyik játékos sem rakhat ide kockát a következő fordulóig.

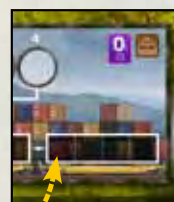
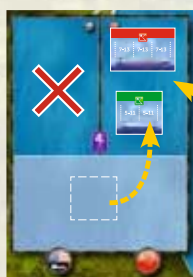


- Amikor egy játékos sikeresen berakodta az összes, egy szerződés-kártyán lévő rakományt, akkor a szerződés teljesítve van. A játékos megkapja a rajta lévő zászlójelzőt (az általános készletből). A zászló a játékos tervezőtáblájára kerül.



- A játékos mindig választhat egy szerződés-kártyát, aminek a hátoldalát használja, de ilyenkor zászló nem szerezhető a teljesített szerződésért. A kártya ezen oldalán lévő kocka (vagy kockák) berakodható(k) bármelyik rakodózónában lévő hajó(k)ba, vagy, amennyiben van vasútikon a rakomány értéke mellett, a vasúttáblára.

- A játékosok a teljesített szerződés-kártyákat eldobják egy sima dobópakliba VAGY nemzetek szerint csoportosítják, és úgy teszik a tábla mellé.
- Amikor az akciótábláról szerződés kerül kiválasztásra, helyére a beérkezőrakomány-kártya kerül. A húzópakli felső kártyája pedig a beérkezőrakomány-mezőjére kerül. Ha a szerződés-kártyák húzópaklija elfogy, akkor a szedjétek össze a dobott lapokat, keverjétek meg, és tegyéktek le az új húzópaklinak.



Az 5 pontos és a 2 pontos piros kockát be kell rakodni a Kína rakodózónában. Ha a játékos a zöld hajóra akar berakodni, akkor el kell vinnie azt a várakozózónából a Kína rakodózónába. Az 1 pontos kockánál lévő arany vasútszimbólum jelzi, hogy a kocka csak a vasúttábla 1. vagonjába rakható be.

## Hajók építése és lerakása a táblára

› Ez nem számít akciónak ‹

- A játékos a köre alatt bármikor építhet és lerakhat hajót a tervezőtáblájáról bármelyik rakodózónába (sötétkék zónák). Minden hajóért a vállalat pénzéből kell fizetnie:
- 3-as hajó = 7 \$
- 1-as hajó = 5 \$.
- Emlékeztető: minden játékos egy már megépített 1-es és 2-es hajóval kezdi a játékot.



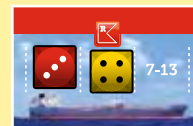
## Hogy lehet a hajókra rakodni?

- A hajókon helyek vannak (1-4), amikre a kockák rakhatók, ezek mindegyikén van egy számtartomány. Ez a minimum és a maximum érték, melyet a hajó szállíthat (az összes berakodható kocka összege).
- A hajó csak akkor indul el, ha a rakomány összege eléri a kihajózáshoz szükséges minimum értéket.
- A játékos nem rakhat le úgy kockát, feltöltve ezzel az utolsó helyet, hogy ezzel nem éri el a minimum követelményét vagy meghaladja a maximumát az adott hajónak.
- Az egyedi hajóknak lehetnek a berakodásra és a mozgásra vonatkozó különleges szabályai.

A különleges szabályok a 12. oldalon találhatóak.



A zöld hajó pontösszege azt mutatja, hogy 5-11 rakományt szállíthat.



A piros hajó már indulásra kész. A két kocka eléri a szükséges minimum értéket.



**A tervezőtábla** - Minden játékosnak van egy saját tervezőtáblája, ahova leteheti a még nem megépített hajókat, zászlókat, utasjelzőket és a vállalat vagyonát.

**Ingyenakciók**

Ha egy zászló egy ingyenakcióra kerül, akkor ezt a játékosnak azonnal fel kell használnia, egy kivétellel - ez a piacakció.



• A piacakció lehetővé teszi, hogy a játékos azonnal vegyen EGY részvényt valamelyik vállalat készletéből (beleértve a sajátját).

Ha a játékos bármilyen okból nem használja fel ezt az ingyenakciót, akkor a zászlót a piacikon oldalára fordítva, félreteheti. Amikor egy későbbi körben másik zászlót kap ugyanattól a nemzettől, akkor felhasználhatja ezt a félretett piacakciót, de ha a játékos nem használja fel azonnal ezt a félretett akció, akkor elveszik, és a zászló visszafordul az előlapjára.



• Egy kocka berakodása; a kocka egy nem teljesített szerződés bármelyik konténeréről származhat, VAGY a játékos elvehet egy 2-es értékű kockát a raktárból vagy a kockakészletből, és berakodhatja bármelyik, rakodózónán lévő hajóba (beleértve azt a hajót is, amelyik ugyanebben a körben volt rakodva).



• A játékosnak három mozgást kell végrehajtania (a hajószilip és a vízi út bármely kombinációjában).



• Egy kocka berakodása a vonattáblára. A felhasznált kocka származhat a raktárból vagy a kockakészletből, és az értéke 2-es. Másik lehetőség, hogy a játékos növelheti egy, már az első vagonon lévő kockájának értékét 2 ponttal.

Minden feltöltött sor értéke a jelölt katonai hajók mozgásánál jutalmat jelent, és bónuszhoz juttathatja a játékost a játék végi pontozásnál.

A zászlókat a megfelelő sorba kell tenni.



Ha a játékos az első oszlopot feltölti zászlókkal (4 különbözővel) állandó jutalmat kap: bármelyik kockát ingyen átrakhatja az akciótábla egyik oldaláról a másikra (6. oldal).

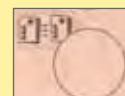
Megjegyzés: egy játékos bármennyi zászlót, utasjelzőt szerzhet amivel növelheti játék végi pontjait.

**Utasjutalmak**

Az utasjelzők 3 lehetséges mezőre kerülhetnek. Amikor a játékos letesz egy jelzőt, választ egy mezőt. A jutalom azonnal, a játék hátralévő részére elérhetővé válik.



• Bármelyik kocka átrakható az akciótábla egyik oldaláról a másikra 2 \$-ért (6. oldal)



• A szerződésakciónál a játékos választhatja a bejövőrakományt vagy a húzópakli felső kártyáját is.



• A szerződés/rakományberakodás akció választásánál a játékos berakodhat plusz EGY kockát egy szerződésről.

**Hajómozgás**

A PANAMAX játékban 2 mozgástípus mozgás van:



**Hajószilipmozgás:** amikor egy hajó vagy egy hajóraj átmegy a hajószilipmozgás-ikonon.



**Vízútmozgás:** amikor a hajó vagy a hajóraj átmegy a víziútmozgás-ikonon.

A hajóknak a nyílak irányát kell követniük, és nem változtathatnak irányt.



A piros hajó víziútmozgást használ.

A zöld hajó hajószilipmozgást használ.

A játékos leveszi a kockát a választott oszlop legelső vagy a vezetőakció (ha lehetséges) mezőjéről, majd végrehajtja a mozgásakciót. A játékosoknak a mozgásakció által megengedett teljes mozgásmennyiséget végre KELL hajtaniuk. A tulajdonostól függetlenül NÉHÁNY vagy ÖSSZES választható hajó bármilyen sorrendben léphet.

Kivétel: ha nem lehet a megengedett mozgást végrehajtani, akkor a játékos köre véget ér. Körütekintően ellenőrizték, hogy a mozgásakciót valóban nem lehet végrehajtani.



Annyi víziútmozgást kell a játékosnak végrehajtania, amennyi üres mező marad az oszlopban a kocka elvétele UTÁN.

Az oszlop alapján lévő szám mindig azt jelzi, hogy mennyi hajószilipen kell a játékosnak átmennie (1-től 3-ig).

Ebben a példában a kocka elvétele után a játékosnak 3 hajószilipmozgást és 2 víziútmozgást KELL végrehajtania.

Egy vezetőakció-kocka elvételekor a játékosnak 3 víziútmozgást kell megtennie. A hajószilipmozgás száma, amit a játékosnak meg kell tennie, a kocka értékétől függ.



A csatorna zónákra van osztva. A hajók a zónák között mozognak. Egy zóna lehet egy szaggatott négyszög, egy tó (Miraflores vagy Gatun) vagy egy óceánzóna.

Minden zónatípusnak vannak mezőkorlátjai:

- Szaggatott négyszög - legfeljebb 4 helyes kapacitású (az adott zónában jelen lévő minden hajó összesen). Megjegyezzük, hogy noha a katonai hajókba nem lehet kockát rakodni, de a kapacitáskorlátba beleszámítanak. A hajók nem léphetik túl ezeket az előírásokat.
- Óceánzónák (világos- vagy sötétkék területek) - nincs hajókorlátozás.
- Miraflores-tó és Garun-tó - nincs hajókorlátozás.



A hajóhelyek összesített száma ennél a 3 hajónál 6. Ez nem baj, hiszen tavon vannak (Miraflores-tó).

Ez a 2 hajó összesen 4 helyet foglal, és elérték a mezőkorlátot. További hajók nem jöhetnek ide.



A hajók bármilyen kombinációban alkothatnak rajt legfeljebb 4 helyig. Ezek a rajok létrejöhetnek azonos, vagy szomszédos rakodózónában lévő vagy a tő azonos felén lévő hajókból.

• Ezen kívül egy hajó csatlakozhat egy meglévő hajórajhoz, ahol van elérhető mező.

• A hajóraj **EGY mozgást** használ fel az **egész raj mozgásához**.

• A hajóraj nem osztható szét a mozgás alatt.

• A hajóraj szabadon felbontható vagy újraszervezhető a Miraflores-tó és a Gatun-tó területén, majd folytatja mozgását (ha lehetséges).

A zöld játékosnak 1 víziút-mozgása maradt. A Culebra-vágtatba mozgathatja a sétahajót, mert ott még van elérhető mező. A sétahajó és az 1-es zöld hajó most már egy raj. Együtt kell mozogniuk legalább addig, amíg elérik a Miraflores-tavat.



A fekete játékosnak 2 víziút-mozgása van, és a Kínai katonai hajóval akar lépni. A rajjal a Culebra-vágtából a Gatun-tóhoz kell mozognia. Ha a fekete játékosnak van Kína zászlója, akkor a zászlók számával egyenlő pénzt kell fizetnie (0 \$-tól 3 \$-ig). Ez az egyedi hajók szabályánál megtalálható.

Amikor a hajóraj megérkezik a Gatun-tóhoz, a fekete játékos hátrahagyhatja a katonai hajót, és a 2 fekete hajót felhasználva új rajt alkothat, és az utolsó víziút-mozgásával a 2 fekete hajót az Atlanti-óceán felőli 1. Gatun-zsiliphez mozgathatja.

## Előrenyomuló hajók

• Ha egy játékos elérhető mezővel nem rendelkező szaggatott négyszög-re akar mozgatni hajókat, akkor megteheti ezt a hajó (vagy hajók) előrenyomulásával az adott szaggatott négyszögbe, így szabadítva fel mezőt.

• Az előrenyomuló hajók előrenyomják a Csatornában előttük lévő többi hajót és rajt.

• Az előrenyomuló hajók nem használnak fel plusz mozgást, továbbá a felhasznált mozgás típusának csak az éppen előrenyomuló hajónak vagy hajórajnak kell megfelelnie.

• Az előrenyomuló hajók NEM adnak bónuszt a játékosnak (pl. katonai hajók).

• A tavakon vagy az óceánzónákon álló hajók NEM nyomulhatnak előre.



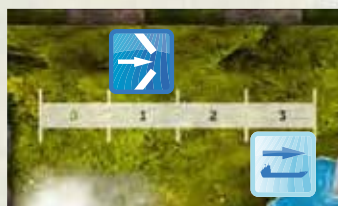
A zöld játékos felhasznál egy víziútmozgást, hogy az 1-es zöld hajó a Culebra-vágtatba mozogjon előrenyomva az ott lévő rajt a Pedro Miguel zsilipbe, ami így tovább tolja a piros 3-as hajót a Miraflores-tóra. Megjegyezzük, hogy 1 víziútmozgás 3 különböző rajt mozdított el az előrenyomulással.



Több indulásra kész hajó áll a szomszédos rakodózónában. A piros játékosnak van egy víziút- és egy hajózsilip-mozgása, amit használhat. Azt a hajórajt választja, amin a saját kockái vannak.



A hajóraj mozgása egy víziút- és 1 hajózsilip-mozgásba kerül.



A játékosok használják a mozgásjelzőt, ami segíti a hajómozgások nyomon követését.

A piros játékosnak 3 víziút- és 1 hajózsilip-mozgása van. Leteszi a jelzőket a megfelelő helyekre, és mindig levonja a felhasznált mozgástípust.



## Amikor a hajók megérkeznek a Csatorna végéhez:

Egy hajó (vagy egy hajóraj) akkor érkezik a Csatorna végéhez, ha hajó-zsilipmozgást használva kilép a Csatornából és belép az óceánba.

- Minden vállalat 1 \$-t kap minden, a hajó(ko)n lévő saját kockáinak pontjai után.
- Továbbá a hajó tulajdonosa elvehet, a hajók méretének megfelelően EGY bónuszkártyát VAGY valamennyi pénzt (a személyes vagyonába).



1-es hajó =  
1 kapitánykártya  
vagy 2 \$.



2-es hajó =  
1 rakodómunkás-kártya  
vagy 3 \$.



3-as hajó =  
1 pénzügytanácsadó-kártya  
vagy 5 \$.

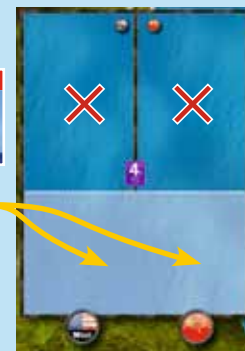
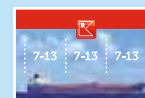
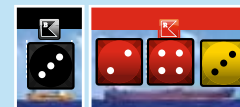
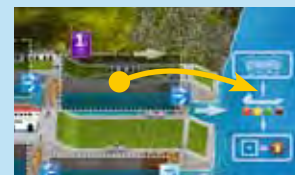
### FONTOS:

A bónuszkártyákra vonatkozó összes szabály a szabályösszefoglalóban található.

- Ha több hajó is ugyanabban a körben érkezik meg, akkor a játékosok a kijutás sorrendjében választanak bónuszkártyát.
- Az adott hajókon lévő összes kocka a kockakészletbe kerül.
- A felhasznált hajólapkák annak az óceánnak a várakozózátonyjába kerülnek, ahova beléptek.
- Az egyedi hajókra különleges szabályok érvényesek. Ezek a 12. oldalon találhatóak.

Egy 2 hajóból álló raj kilép a csatornából, és belép a Csendes-óceánba.

- A piros vállalat 6 \$-t kap a kockáért (4+2 pont).
- A sárga vállalat 3 \$-t kap a kockáján lévő pontokért.
- A fekete vállalat 3\$-t kap a kockáján lévő pontokért.



Továbbá a piros játékos választ 1 pénzügytanácsadó-kártyát, és a fekete játékos elveszi a felső kapitánykártyát. Ezután mindkét hajó a Csendes-óceán várakozózátonyjába lép.

## › Piacakciók

### • Részvényvásárlás

A játékos két helyzetben vásárolhat részvényt:



- Ha a tervezőtábláról kapott szabad akciót használ.

- Ha vezetőakció-kockát használ (lásd 6. oldal). Ebben az esetben az akciótábla normál szabályait követi, de a mozgás vagy szerződés/rakomány-berakodás helyett csak egy részvényt vásárol.



A játékos bármelyik vállalat részvényéből vehet, aminek még van elérhető részvénye, beleértve a saját vállalatának elérhető részvényeit. Az elérhető részvények az egyes játékosok tervezőtáblája fölé vannak kirakva.

A vételi árat a piactáblán lévő vállalatkocka mutatja (balra). Az árat a játékos pénzéből kell a részvénytulajdonos vállalatnak kifizetni (beruházás).

A játékos a saját játékos vagyonához teszi az újonnan vásárolt részvényt.

Ez az oszlop mutatja, hogy mennyit kell a játékosnak részvényenként fizetnie.

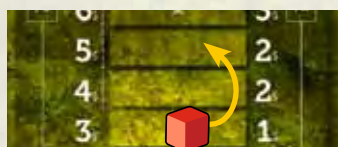
Ez az oszlop mutatja az osztalékot, amit a vállalatnak minden forduló végén ki kell fizetnie minden részvénye után a vállalat részvényeit birtokló játékosoknak.

Minden alkalommal, amikor egy játékos részvényt vásárol, az adott vállalat részvényének ára 1 \$-ral nő. A vállalatkocka ennek megfelelően elmozdul.



### • A saját vállalat részvényének 2 \$-ral való emelése

Egy vezetőakció-kockát használatakor részvényvásárlás helyett a játékos megemelheti 2 \$-ral saját vállalati részvényének értékét. A vállalatkocka 2 mezőt feljebb lép.





## 6. A forduló vége (1., 2. és 3. forduló)

### Vasúttábla

- Tegyétek át az 1. vagonban lévő ÖSSZES kockát a 2. vagonba.



- Határozzátok meg az új játékosrendet a játékosok 2. vagonban lévő kockáik értékének összege szerint (nagyobbtól kisebb felé). Holtverseny esetén az lesz az első, akinek a kockája balra van.

- Tegyétek a 2. vagonban lévő ÖSSZES kockát a vasúti peronra.



- A vasúti peronon egy vagy több kockával rendelkező játékosok a saját kockáik értékének összege szerint haladva (nagyobbtól kisebb felé) EGY zászlót választanak. Holtverseny esetén az lesz az első, akinek a kockája balra van. A játékosok sorban:

1 - Átveszik a kockájukat (kockáikat) a vasúti peronról a kockakészletbe.

2 - Elvesznek EGY zászlót, amit a tervezőtáblájukra tesznek, és végrehajtják a lehetséges szabad akciót.

### A rakományilleték fizetése

A vállalatok a banknak fizetnek:

- a vállalat tulajdonában lévő minden, a Csatornán átkelő és bármelyik rakodózónában lévő kocka után, a zónának megfelelő mértékben (kockánként 1 \$-4 \$).

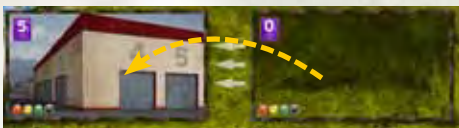
Megjegyzés: az egyes hajók tulajdonosa lényegesen, mert a hajókat nem terheli sem az illeték, sem a rakomány tulajdonjogának megváltoztatása.

## 7. A rakomány karbantartása

> a forduló vége folyamat után <

- Ha szükséges, akkor pótoljátok a forduló végén az elvett zászlókat a vasúti peronról, hogy minden típusból legyen egy elérhető.

- Tegyétek a kockakészletből az összes kockát a raktárba.



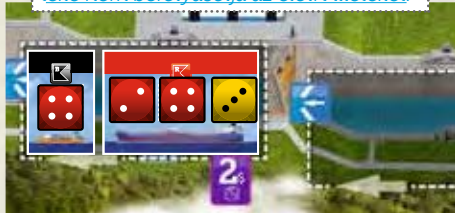
- Szedjétek össze 12 akciókockát, dobjátok vele, és tegyétek az akciótábla oszlopaira, majd dobjátok a megmaradt 4 kockával, és ezeket a megfelelő vezetőakció-mezőkre tegyétek (a 2 és 3 fős játékokra külön szabályok vannak).



- minden, a vállalat tulajdonában lévő, nem teljesített szerződéskártyán lévő kockáért - kockánként 4 \$-t.

- a vállalat minden, a raktárban hagyott kockáért - kockánként 5 \$-t.

A lila szimbólum (szám alatt kocka) mutatja, hogy a vállalatnak mennyit kell fizetnie az adott zónában lévő minden egyes kockája után. Az egyes kockák értéke nem befolyásolja az előírt illetéket.



Ez a hajóraj az Atlanti-óceán Miraflores 2-es zsilip területén van, kockánként 2\$ rakományilleték. A piros társaság 2x3 \$=6 \$-t fizet. A sárga társaság 2 \$-t fizet.

### Mi a helyzet, ha a vállalat nem tudja kifizetni az illetéket?

Ha a vállalatnak nincs elég pénze, hogy a forduló végén kifizesse a rakományilletéket, akkor a játékosnak ki kell pótolnia a különbséget. A rakományilleték rendezésével a vállalatnak 0 \$-ja lesz.

Ha a játékosnak nincs elég pénze az illeték-különbözöt rendezésére, akkor elvesz egy kölcsönjelzőt. A játékos 10 \$-t kap a banktól, és rendezi a vállalat illetékkötelezettségét.

A játékos 15\$-ral fog tartozni a banknak a játék végén minden egyes elvett kölcsönjelző után.

Ha egy 2. kölcsönre is szüksége van a játékosnak, akkor megfordíthatja a jelzőt, kap újabb 10 \$-t, és rendezi a vállalat illetékkötelezettségét. A 3. kölcsönrel újabb jelzőt vesz el, stb.



## 8. A játék vége

> A győztes meghatározása <

Minden játékos összeadja az összes pénzét:

- A játék alatt gyűjtött saját vagyonát (NEM a vállalat pénzét).



- A 2 legjobb pénzügyitanácsadó-bónuszkártyáját, beleértve a saját titkos célkártyáját is (a játékos választása).



- Az ügyvezetőigazgató-díjat (ha van).

- Minden játékos eladja a banknak az ÖSSZES részvényét a piactáblán jelzett aktuális áron, és hozzáadja ezt a pénzt többi pénzéhez.

### Osztalékfizetés

Minden vállalat osztalékot fizet (a vagyonából) a részvényét birtokló játékosoknak. A részvények értéke megegyezik a vállalat piactáblán lévő aktuális pozíciójával; a RÉSZVÉNYENKÉNTI kifizetés értéke a táblázat jobb oldalán látható.

Ha a vállalatnak nincs elég pénze, hogy az összes részvényes jutalékát kifizesse - akkor EGY-ÁLTALÁN NEM fizet osztalékot.

Ha ez történik, akkor a vállalat részvényeinek értéke 2 \$-t esik (a jelző 2-t lejjebb lép a piactáblán).



A piros vállalatnak 2 \$-t kell fizetnie minden részvény után, ami játékosoknál van.



A sárga vállalat nem tudja kifizetni részvényeseinek az osztalékot.

### Ügyvezetőigazgató-díj

A piactáblán a legmagasabb pozícióban lévő vállalatot igazgató játékos megkapja az adott fordulóért a díjjelzőt (pénzt csak a játék végén kap). Ez a fordulótábláról lesz elvéve, és az adott JÁTÉKOSHOZ kerül. Holtverseny esetén a több pénzzel rendelkező vállalat győz. Ha még mindig holtverseny van, akkor a körsorrend dönti el a holtversenyt.

**PONTOS:** Ha a játékos vállalata nem tud osztalékot fizetni, akkor NEM kaphatja meg a díjjelzőt. Ilyenkor ez a következő legértékesebb vállalatot irányító játékoshoz kerül, aki a jelenlegi fordulóban FIZETETT osztalékot.



A 3. forduló végén a legnagyobb értékű vállalatot irányító játékos megkapja az utolsó, 7 \$-t érő díjjelzőt - ha a vállalat kifizette az osztalékokat.



A piros vállalat minden részvénye 7 \$-t ér.



A kölcsönök visszafizetése - minden játékos 15 \$-t fizet a saját pénzéből minden, a játék alatt elvett 10 \$-os kölcsönjelző után.

MEGJEGYZÉS: a vállalat megmaradt pénze nem számít a győztes meghatározásánál - nem kell figyelembe venni.

- A legtöbb pénzzel rendelkező játékos nyeri meg a játékot. Holtverseny esetén a végső körsorrend dönt.



## 9. A 2 és 3 fős játék szabályai

- 3 játékos 9 akciókockát használ az akciótáblánál, és CSAK 3 vezetőakció-kockát.
- 2 játékos 10 akciókockát használ az akciótáblánál, és CSAK 2 vezetőakció-kockát (fordulónként 6 kör). Továbbá a San Juan Prospector és a Spiel of the Seas visszakerül a dobozba - ezek a hajók nem kellene a 2 fős játékban. A játékosok egy 3-as sétahajót tesznek minden várakozózába.

Megjegyzés: 2-3 játékosnál a Mulligan szabály - ha mind a 12 kocka áttologatása után 3 vagy kevesebb kocka van az akciótábla valamelyik oldalán, akkor az összes kockát újra kell dobni.

## 10. Egyedi hajók

### Sétahajók

• A sétahajóra csak 1-es vagy 2-es értékű kockát lehet elhelyezni. A hajó kapacitás követelménye a berakodott kockákon alapul - nem azok összegén.

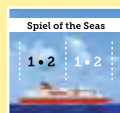
• A Csatorna végén minden, sétahajón lévő kocka a vállalatot (elsőként az utolsó mozgást végrehajtó játékos, majd kör sorrendben) 1 utasjelzőhöz juttatja a pakli tetejéről, amit a játékos a tervezőtábla egyik jutalommezőjére rak a vállalat a jelzőn látható pénzt fizeti (nem a kocka értékét).

• A kockák kirakodása után a hajó egy elérhető várakozózába kerül, újabb használatra készen.

Megjegyzés: Az utasjelzők száma korlátozott, amint elfogyanak, a játékosok folytathatják a sétahajók berakodását, de ezek semmit nem fizetnek a vállalatoknak.



Ezek a hajók 3 kockát tudnak felvenni, de már 2 kockával elindulhatnak (megjegyzés: a különálló hely világos számai jelzik, hogy ez csak választható).



Ez a hajó egyetlen kockával is elindulhat.

A Lucky Me Cruises az első sétahajó, ami eléri a Csatorna végét. A kör sorrendben a zöld játékos az 1., a piros a 3. A zöld játékos elveszi a pakli felső utasjelzőjét.



A zöld játékos után a piros játékos a következő 2 utasjelzőt vesz el a pakli tetejéről.

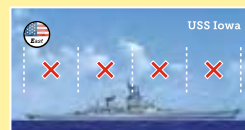


A vállalatok 5 \$-t illetve 8 \$-t fizetnek.

### Katonai hajók

- A katonai hajók nem visznek kockákat, és mindig készen állnak az indulásra.
- A körében a játékos bármennyi mozgásakciót felhasználhat, hogy valamelyik vagy az összes katonai hajót mozgassa.
- A JÁTÉKOSNAK a tervezőtábláján lévő olyan zászlók számával azonos mennyiségű pénzt fizet a bank, amik kapcsolatban vannak az EGYIK mozgattatott katonai hajó (a játékos választása) nemzetségével. Maximum 3 \$-ig, a megtett távolságtól függetlenül.
- **FONTOS: A játékosok mozgathatnak különböző katonai hajókat a körükben, de egy adott körben csak EGYSZER kapnak pénzt, és csak az egyik hajóért (a játékos választása szerint).**
- A Csatorna végén a hajó a várakozózába kerül, újabb használatra készen.

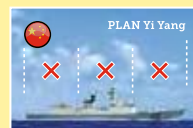
A Panama-csatornán közlekedő legnagyobb hajók a négy Iowa-osztályú csatahajó (Iowa, New Jersey, Missouri és Wisconsin), amik maximális szélessége 109 láb (33m), ez kevesebb, mint 6 hüvelyk (15 cm) hibahatárt hagy a hajó és a zsilipfal között.



A Panama-csatorna leggyorsabb szállítója az Amerikai Haditengerészet által készített Pegasus szárnyashajó, ami Miraflores-től Gatun-ig 2 óra 41 perc alatt szelte át a csatornát 1979-ben.



Az 054A fregatt egy kínai több-célú hadihajó osztály, ami elsőként lépett szolgálatba a Népi Felszabadító Hadsereg Haditengerészeténél 2007-ben.



Az NRP Sagres egy remek hajó, ami 1961-től a Portugál tengerészet iskolahajója.

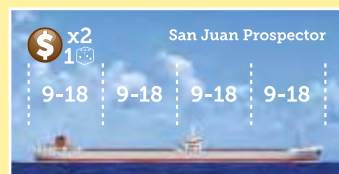


Ebben a példában, ha a piros játékos az EU katonai hajót mozgatja, összesen 3\$-t kap.

A 4. EU zászló nem hoz további pénzt.

### Panamax hajó - San Juan Prospector

• Amikor ez a hajó eléri a Csatorna végét, minden vállalat, akinek kockája van ezen a hajón, e kockák EGYIKÉERT (a játékos választása szerint) járó pénzt KÉTSZERESÉT (x2) kapja meg; az összes többi kocka a normál értéket fizeti. Miután a kockákat kirakodták a hajóból, a hajó a várakozózába kerül.



A Panama-csatornán átkelő leg-hosszabb hajó az olajszállító San Juan Védője volt - 973ft (296m).

Ebben a példában



A piros vállalat 10 \$-t (2x5 \$) kap.



A zöld vállalat összesen 13 \$-t kaphat.



10 \$ (2x5\$) + 3 \$

