

Colofon

Game design: Jeroen Doumen, Joris Wiersinga

Concept creation: Tamara Jannink

Graphic design: Ynze Moedt, Jeroen Kesselaar
www.moedontwerpers.nl

Rule translations: Birgit Hugk, Torsten Hintz

Published by: Splotter Spellen, Langestraat 22, Leiden,
The Netherlands, info@splotter.nl, http://www.splotter.nl

Playtesting: Hartmut Benz, Ileana Buhan, Beata Czenko, Marcin Czenko, Jeroen Doumen, Bianca van Duijl, Ferdy Hanssen, Alan How, Tamara Jannink, Ragnar Krempel, Maria Lijding, Raluca Marin-Perianu, Ynze Moedt, Mihai Marin-Perianu, Michel Rosien, Pieter Simoons, Lodewijk Smit, Henriëtte Verburg, Joris Wiersinga, Anna Zych, Arthur Zonnenberg. Thank you! Apologies if you are not on the list!

Comments & Questions A special thank you to all those people who bought our game and then wrote questions and comments on the web which have helped us improve the rules for this edition. Apologies if you are not on the list!

Doug Adams, Phil Alberg, Josh Bluestein, Dan Blum, David Bohnenberger, Malcolm Booker, A Brian, Lajos Brons, Eric Brosius, Mark Casiglio, Slim Chabbouch, Brad Cooley, Bruce Coram, Steve Cox, Derk, Dietevil, Jean-Roger Duvauchelle, Dave Eisen, Eric, Kenrick Fearn, Adriaan de Goeij, S. Graber, Darrell Hanning, Ron K, Enes Kadioglu, Daniel Karp, Steve Kearon, Chris Kolenda, Chad Krizan, Johan L, J C Lawrence, Joe Lee, Daniel Lokemoen, Lolo Mac, John McCoy, Mikko, Joshua Miller, Msaari, Ray Mulford, Ben Nevis, Nicolas, Richard Pardoe, Andrew Rintoul, Bill Romaniecki, Jennifer Schlickbernd, Colleen Simmons, Ben Spicher, John Weber, Andrew Young, Michelle Z.

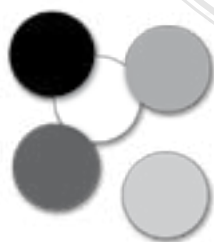
Tartozékok



Játéktábla.



5 Játékos segédlet.



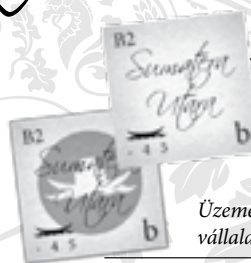
30 Játékosjelző:
6 fakorong minden színben.



48 Hajó:
6 8 hajóból álló készlet.



23 Városjelző:
12 1-es méretű,
8 2-es méretű,
3 3-as méretű jelző.



*Nem üzemelt
vállalat okirata*

24 Vállalat okirat.

*Üzemelt
vállalat okirata*



*Termőföldön
lévő áruk*

*Városba
szállított áruk*



214 Árujelző:
54 rizs, 44 fűszer, 40 gumi, 40 gyorsétel és 36 olaj.



15 Városkártya.



Pénz:
1 és 5 rúpia címletű érme
(40-40 db) és 10, 50, 100 és 500
rúpia címletű bankjegy (40, 30,
30 és 20 db).



Szabálykönyv.

A játék bemutatása

Solo szultánjának önelégült mosolyából látszott, hogy az északszumatrai üzletember hibát vétett. Méghozzá egy nagyon költségeset. Túl sokat fizetett a saját gumi ültetvényének és Solo szultánjának kiterjedt gumi ültetvényeinek fúziójáért: nincsenek hajók a területen, melyek Jáva virágzó városaiba szállítanák a gumit. A szultán most tele van pénzzel—meg tudja vesztegetni a hatóságokat, így a hajói elsőbbséget élveznek azokban a kikötőkben, ahol verseny folyik. Akár be is fektethet egy olaj birodalom létrehozásába.

De várjunk csak — miben mesterkedik az a fiatal fickó ott? Megveszi az összes hajózási útvonalat? Ez megváltoztathatja a kilátásokat... ténylegesen... lássuk csak...

Az Indonesia játékban 2-5 játékos épít fel egy gazdaságot. Ahogy a játék kezd kibontakozni, az alapvető mezőgazdasági ágazatok kezdenek iparosodni — és a játékosok közben meggazdagodnak az árutermelésből és az áruszállításból, valamint a jó időben és jó áron történő fúziókból. A játék három-négy órán át tart.

A játék áttekintése

Az Indonesia a meggazdagodásról szól. Akinek a legtöbb pénze lesz a játék végére, győz. A játékosok annak érdekében, hogy pénzt keressenek, vállalatokat alapítanak és irányítanak. Kétféle vállalat típus van: a termelő és a hajózási vállalatok. A hajózási vállalatok szállítják a termelő vállalatok által termelt árut a városokba. Ez mindkét vállalat tulajdonosának pénzt hoz attól függően, hogy mely áruk kerültek eladásra és hogy milyen messzire kellett azokat szállítani.

A sikeres vállalatok növekednek, ahogy azt a megfelelő árukkal ellátott városok is teszik. Továbbá a játékosok beruházhatnak kutatásokba és felgyorsíthatják a gazdasági fejlődést, így új termékek válnak elérhetővé. Ahogy a gazdaság növekszik, a játékosok kialakítják a stratégiai pozíciójukat, melyet meg is kell szilárdítaniuk vagy védeniük. Ezt saját vállalataik fúziójával érik el vagy sajátjaikat más játékosokéval fuzionálva üzleti birodalmakká, amik akár az egész szigetvilágot behálózhatják.

Előkészületek

Adjál minden játékosnak egy játékos segédletet és 100 rúpiát. Válogasd szét a városkártyákat három pakliba (a, b és c). Osszál minden játékosnak mindegyik pakliból egy-egy kártyát. Adjál minden játékosnak a színéhez tartozó fa játékosjelző-készletet. Minden játékos helyezzen egy jelzőt minden egyes K&F (Kutatás és Fejlesztés) sávra. Sorsoljátok ki a körsorrendet és jelöljétek a körsorrend sávon. Válogasd szét a vállalat okiratokat három

készletbe (a, b és c), és helyezd az első készletet (a) a megfelelő tartományokba (a koordináták segítségével könnyen megtalálhatóak a helyszíneket). Állapodjatok meg, hogy a pénzt nyilant vagy titkosan kezelitek-e. Mi azt javasoljuk, hogy a játékosok ne fedjék fel a birtokukban lévő pénzt, de lehet ettől eltérő álláspont is. Ha elfelejtetek erről megállapodni, akkor a játékosoknál lévő pénz titkos. Kezdődhet a játék.

A játék menete

A játék három korszakon át tart, melyek neve: a, b és c. A játék véget ér (az 1. fázis alatt), amint a c korszak véget ér. Minden korszakban több évet játszotok le. Minden év hét fázisból áll, ahogy az a játékos segédleten szerepel. Néhány fázis több körből tevődik össze. Minden fázist részletezünk a továbbiakban.

1. ÚJ KORSZAK

Az "Új korszak" fázis kezdetén új korszak kezdődik, ha már nincs több a korábbi korszakhoz tartozó felvásárolható vállalat, vagy ha az összes megmaradt vállalat azonos típusúhoz tartozik (pl. az összes fűszer vállalat). Megjegyzés: Azok a vállalatok, melyek nem indíthatók, mert nincs számukra megfelelő kezdőterület, automatikusan dobásra kerülnek, ez okozhatja, hogy egy új korszak korábban kezdődik.

Amikor új korszak köszönt be (az első játékévben mindig így van), két dolog történik: a játékosok új városokat helyeznek le és új vállalatok válnak elérhetővé.

A játékosok a városokat az adott korszak városkártyáit használva (a, b illetve c jelű), körsorrendben helyezik le. A kártya három tartományt ad meg. A játékosnak egy várost kell építenie a megadott tartományok egyikébe. Minden új város 1-es méretű városként indul (zöld).

Város építhető bármelyik üres, tengerparttal határos szárazföld területre. A művelés alatt álló területek (melyek árukat tartalmaznak) nem használhatók. Továbbá minden egyes tartomány csak egy várost tartalmazhat. Ha ez azt jelenti, hogy a játékos nem tud várost építeni a három megadott tartomány egyikébe sem, el kell dobnia városkártyáját és passzolnia kell.



A Kalimantan Selatan Olaj Vállalat nem tud elindulni, mivel nincs lehetséges kezdőterület. Az okirat dobásra kerül.

Akkor is passzolnia kell, ha nincs már több 1-es méretű városkő. Miután minden játékos épített várost, dobjátok el a korábbi korszak megmaradt, meg nem szerzett vállalatait és helyezzétek a térképre a következő vállalatokirat-készletet.

2-3. fázis

2. LICIT A KÖRSORRENDRE

Ebben a fázisban határozzátok meg a következő fázisok körsorrendjét.

Ebben a fázisban még az előző évben meghatározott körsorrendet használjátok, ahogy a körsorrend-sáv is mutatja. Mindegyik játékos, sorrendben az első játékoskal kezdve, egyszer licitet tesz. A 0 licit megengedett. A licit összegét saját játékos segédletének "Bank" mezőjére helyezi.

A legmagasabb licitet tevő lesz az első a körsorrendben, a második legmagasabb licitet tevő a második és így tovább. Ha két játékos holtversenyben van, akkor egymáshoz viszonyított sorrendjük változatlan marad.

Ha a játékosok beruháztak az K&F-sáv "Körsorrend licit" (Turn Order Bid) sávján, akkor licitjük az adott mennyiséggel szorozódik — így egy 5-ös licit 25-öt ér a képességbe egyszer beruházó játékosnál.

A játékosoknak, ha van ilyen képességük, akkor azt használniuk KELL. A "Bank" mezőre került pénzt a játék hátralévő részében semmilyen okból nem lehet használni, de a győzelembe beleszámít.

3. FÚZIÓK

Ebben a fázisban a játékosok fúziókat jelenthetnek be és licitálhatnak az új vállalatok irányításáért. Csak azok a játékosok jelenthetnek be fúziót, akik a Fúziók K&F sávján (Mergers) legalább egy lépést kutattak—a játék elején, amikor a játékosok még nem hajtottak végre kutatást, ez a fázis kimarad. Azonban minden szabad hellyel rendelkező játékos és a fuzionáló vállalatok mindkét tulajdonosa csatlakozhat a licithez, még akkor is, ha egy Fúziók K&F-t sem hajtottak végre.

Egy játékos körönként csak egy fúziót jelenthet be. A fúzió fázis addig folytatódik, amíg már nem marad olyan játékos, aki fúziót szeretne bejelenteni, így a játékosok annyi fúziót jelenthetnek be, amennyit csak szeretnének.

Fúziók bejelentése

Körsorrendben minden játékos, aki kutatott legalább egy "Fúziók" lépést, bejelenthet egy fúziót. Minden egyes fúziót végre kell hajtani a következő bejelentése előtt.

A fúzió mindig két vállalatot érint—nincs lehetőség három vagy több vállalat fúziójára egy lépésben. Azonban egy fúzióban legfeljebb öt vállalat okirat vehet részt (ez történik, ha maguk a fuzionáló vállalatok szintén egy korábbi fúzió eredményei). A fúzióba bevonható vállalat okiratok számát korlátozza a bejelentő játékos Fúziók K&F sávon lévő helyzete: 2-es értéknél olyan fúzió történhet, melynél legfeljebb 2 okirattól álló vállalat jön létre, 3-as értéknél az eredmény legfeljebb 3 okirattól álló vállalat létrejötte, stb.

Minden egyes vállalat okirat évente csak egy fúzióban vehet részt —amint fuzionált, az eredményként létrejött vállalat nem fuzionálhat újból a következő Fúziók fázisig.

A fúziók mindig két azonos típusú vállalat között jönnek létre (rizs és rizs, hajózás és hajózás, stb.), kivéve a gyorsétel fúzióit (lásd lent).

Egy játékos bejelentheti két vállalat fúzióját függetlenül attól, hogy ki ezen vállalatok tulajdonosa: mindkettő a sajátja, egyik sem az övé vagy csak az egyik az övé. Azonban csak akkor jelenthet be fúziót, ha a fuzionált vállalatot meg tudja tartani. A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy a fuzionáló vállalatok egyike a tulajdonában van vagy van egy szabad helye.

Licit

A bejelentő játékosnak kell tennie az első licitet. Ennek a licitnek egyenlőnek kell lennie az fuzionáló vállalatok névértékével vagy lehet egy érvényes emelt licit. A névérték kiszámításánál számoljátok össze az egyes vállalatok táblán lévő áruit, majd ezt szorozzátok meg az egyes áruk értékével (10 a hajózásnál, 20 a rizsnél, 25 a fűszernél, 30 a guminál, 35 a gyorsételnél, 40 az olajnál). A minimális licit még akkor is egyenlő a névértékkel, ha mindkét vállalat a bejelentő játékos tulajdonában van. A játékos nem licitálhat többet, mint amennyi pénze van. A licitálás ezután körsorrendben folytatódik. Minden játékos licitálhat, aki tulajdonosa lehet a létrejövő vállalatnak (vagyis a szabad hellyel rendelkező játékosok és a fuzionáló vállalatok tulajdonosai).



A két rizs vállalat fúziójához a licitnek legalább 5 rizs x 20 rúpia=100 rúpiának kell lennie. A licitnek az 5 többszörösével kell emelkednie. A hajózási vállalatok fúziójához 6x10=60 rúpia a minimum licit. A licitnek a 6 többszörösével kell emelkednie.

3-4. fázis

A Fúziók K&F NEM befolyásolja, hogy ki licitálhat. A játékosok passzolhatnak vagy licitálhatnak. Amint passzoltak, nem csatlakozhatnak újra az adott fúzió licitjéhez. A licitnek egyenlőnek kell lennie a vállalatok táblán lévő áruinak többszörösével—pl. ha olyan rizs vállalatok fuzionálnak, melyeknek 3 és 5 árujuk van a táblán, akkor a minimum licit $8 \times 20 = 160$, és a 8 többszörösével lehet emelni: 168, 176, 208, stb.

Fúzió végrehajtása

Amikor minden játékos passzolt, akkor a létrejött vállalatot a legmagasabb licitet tevő játékos kapja meg. Ez a játékos elosztja a teljes összeget a korábbi tulajdonosok között az eredeti vállalatok táblán lévő áruinak/hajóinak száma szerint—pl. ha a győztes licit 224 rúpia volt, akkor a fent említett 3/5 vállalatoknál $84/140$ rúpia lesz a kifizetett összeg. Megjegyzés: A vállalatot megszerző játékosnak a teljes licitet ki kell tudnia fizetni, még akkor is, ha az eredeti vállalatok közül egynek vagy többnek is ő a tulajdonosa.

Az eredeti vállalatok okiratai egy helyre kerülnek, ezeket megkapja az új tulajdonos. A hajózási vállalatok közötti fúzió esetén a táblán lévő hajók típusát rendezzék, hogy egyértelmű legyen, hogy azok egy vállalathoz tartoznak (lásd. Javaslat a hajótípusokra). A termelő vállalatok fúziója esetén nincs szükség rendezésre a térképen.

A fúzió végeztével a Fúziók fázis a következő játékkal folytatódik. A játék körsorrendben folytatódik, amíg egyik játékos sem akar újabb fúziót bejelenteni. Megjegyzés: A fúziók bejelentésénél lehet passzolni, majd újracsatlakozni, mivel a többi játékos bejelentett fúziói gyakran szabad helyeket teremtenek egy játékosnál és így már ő is bejelenthet fúziót, fúziók vad hullámai okozva ezzel.

Javaslat a hajótípusokra

Ahogy a hajózási vállalatok növekednek, gyakran jobb egy szín mindkét hajótípusát használni. Néhány esetben egy szín nem elegendő. Ilyenkor a nagy vállalatnál két szint használjatok és a többi vállalathoz a többi szint.

Megjegyzés: Hajó nem kerülhet le a tábláról - még akkor sem, ha a létrejött vállalatnak több hajója van ugyanazon a területen, ezek fentmaradnak.

Minden egyes vállalat egyik hajója a Hajótest-vállalat (Hull Company) sávra kerül, így mindenki rögtön láthatja, hogy az adott vállalat hajóinak mekkora a befogadóképessége.

Gyorsétel fúziók

Az gyorsétel áruk egy rizs és egy fűszer vállalat közötti fúzió eredményei. A létrejött vállalat mikrohullámú sütőben elkészíthető ételeket gyárt, ezek neve "siap faji". Ez az egyetlen példa arra, hogy két különböző árut termelő vállalat fuzionálhat.

A gyorsétel fúzióját a normál áruk fúziójához hasonlóan kell végrehajtani, figyelembe véve a következő kivételeket:

- nem jöhet létre gyorsétel vállalat az a korszakban - csak a b és a c korszakban

- a minimum licit értéke egyenlő az áruk teljes számával (rizs + fűszer) x 25.

- a licit összege a tulajdonosok között kerül szétosztásra, a normál fúziókkal azonos módon - így ha az egyik játékos tulajdonában 4 rizs, a másikéban pedig 3 fűszer van, akkor az első a teljes ár $4/7$ -ét, a másik a $3/7$ -ét kapja.

- a fúzió megtörténte után, az új tulajdonosnak fel kell adnia a régi vállalatok tulajdonában lévő áruk (szárazföld területek) felét (felfelé kerekítve). Vedd le ezen területekről az árukat. Csak a vállalatod birtokának határánál lévő területeket adhatod fel—tehát nem szakíthatsz meg összefüggő fűszer/rizs zónákat azáltal, hogy középről veszel le árukat. A megmaradt területeken lévő rizs/fűszer árukat cseréld le gyorsétel árukra. Így a fenti példában létrejött vállalatnak 3 gyorsétele lesz.

- ha elég kutatásod van, akkor fuzionálhatsz egy "3"-as méretű fűszer vállalatot egy 1-es méretű rizs vállalattal. A fuzionáló vállalatok tulajdonában lévő okiratok vagy áruk számának semmilyen módon nem kell egyensúlyban lennie.

- Amint létrejött egy gyorsétel vállalat, az már csak egy másik gyorsétel vállalattal fuzionálhat. Gyorsétel vállalat és rizs vagy fűszer vállalat közötti fúzió nem lehetséges.

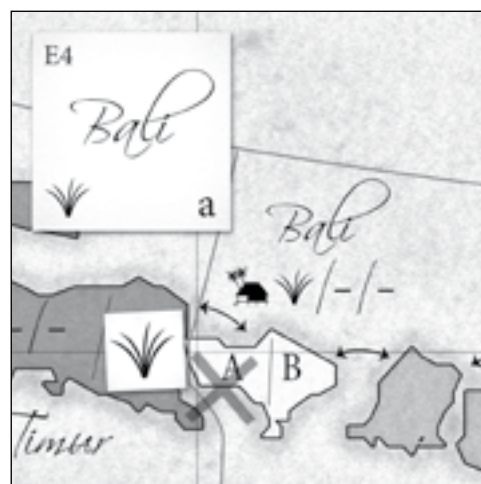
4. FELVÁSÁRLÁS

Ebben a fázisban a játékosok új vállalatokat indíthatnak, feltéve, hogy ezen vállalatok számára van üres helyük. A játékosoknak több lehetőségük van, de körönként csak egy vállalatot szerezhetnek meg.

A körsorrendet követve minden egyes játékos elindíthatja az aktuális korszak egyik elérhető vállalatát. Elveszi és maga elé teszi a hozzá tartozó vállalat okiratot. Egy vállalat indítása ingyenes. Megjegyzés: Egy játékosnak soha nem lehet több vállalata, mint ahány helye, ezt mutatja az Helyek (Slots) K&F-sáv. Egy több vállalat okirattal álló fuzionált vállalat csak egy helyet foglal el.

Ha a felvásárolt vállalat egy termelő vállalat, akkor a játékosnak le kell helyeznie egy árujelzőt a megfelelő tartományba. Lehelyezheti ezt a jelzőt bármelyik üres szárazföld területre. Azonban egy árujelző nem helyezhető közvetlenül egy vele azonos típusú árujelző mellé. Ha nincs ilyen elérhető terület, akkor a vállalat nem indítható el és kikerül a játékból.

Ha egy játékos hajózási vállalatot indít, lehelyez egy hajót a megadott tartománnyal szomszédos egyik tenger területre. Az ott lévő hajók semmilyen módon nem akadályozzák a lehelyezést.



Alapesetben, egy játékos indíthat egy Bali Rizs Vállalatot Bali bármelyik területén (A vagy B). De az A határos egy másik rizs vállalattal, és így nem használható.

4-5-6. fázis

A játékos a vállalat indítása helyett passzolhat is. Amint egy játékos passzolt, a továbbiakban már nem szerezhethet vállalatot az aktuális felvásárlás fázisban.

A felvásárlás fázis addig tart, amíg az összes játékos nem passzol vagy amíg már nem marad több vállalat. Egy játékos szerezhethet több vállalatot is egy felvásárlás fázisban, feltéve, hogy van elég helye hozzá.

5. KUTATÁS & FEJLESZTÉS

Ebben a fázisban a játékosok egyenként kutathatják a 6 lehetséges fejlesztéstípus egyikét. Amikor a játékos egy fejlesztést kutat, akkor játékosjelzőjével előre lép egyet a megfelelő K&F-sávon. A következő fejlesztésekre van lehetőség:

Helyek (Slots): Ez jelzi, hogy a játékos tulajdonában egyszerre hány vállalat lehet. A több vállalat okirattól álló fuzionált vállalatok csak egy helyet foglalnak el.

Fúziók (Mergers): Ez jelzi, hogy a játékos által bejelentett fúzióban legfeljebb hány vállalat okirat vehet részt. 1-es szinten a játékos nem jelenthet be fúziót. 2-es szinten a játékos két olyan vállalat fúzióját jelentheti be, melyek 1-1 okirattól állnak. 3-as szinten a játékos bejelenthet egy olyan fúziót, mely egy korábban fuzionált vállalatból (2 okirattal rendelkező) és egy 1 okirattól álló, még nem fuzionált vállalatból áll, létrehozva így egy 3 okirattól álló vállalatot. Megjegyzés: A Fúziók K&F csak azt határozza meg, hogy a játékos milyen fúziókat jelenthet be. A játékosok licitálhatnak nagy, fuzionált vállalatokra és birtokolhatják ezeket a K&F-sávon lévő helyzetüktől függetlenül.

Hajótest (Hull Player): Ez jelzi, hogy a játékos vállalatához tartozó hajók mennyi árut szállíthatnak el az egyes termelő vállalatoktól az üzemeltetés fázis alatt. Minden játékos tegye a Hajótest-vállalat sávra a saját hajózási vállalatának egy-egy hajóját közvetlenül a Hajótest-sávon lévő jelzője alá, így mindenki rögtön láthatja az egyes hajózási vállalatok kapacitását.

Bővítés (Expansion): Ez jelzi, hogy egy termelő vagy hajózási vállalat legfeljebb mennyit bővíthet az üzemeltetés fázis alatt.

Körsorrend licit (Turn Order Bid): Ez jelzi, hogy a licit a körsorrendre fázis alatt, az adott játékos licitjét mennyivel kell szorozni. Az így kialakult értékek határozzák meg a körsorrendet.

Egy játékos előre léphet egy másik játékos Hajótest K&F-sávján ahelyett, hogy saját kapacitását növelné. Ez hasznos lehet, ha a másik játékos tulajdonában van egy stratégiai fontosságú hajózási útvonal, amelynek használatával több saját árut szállítható és adható el. Tilos lépni a többi játékos más fejlesztéstípusain.

6. ÜZEMELTETÉS

Az üzemeltetés fázis több körből áll, melyeket körsorrendben játszhatnak. Minden körben minden egyes játékos üzemelteti az egyik vállalatát, majd képpel lefelé fordítja, így jelezve, hogy a vállalat már üzemelt. A fázis akkor ér véget, amikor minden vállalat üzemelt egyszer. A fuzionált vállalatok egy nagy egészként üzemelnek.

A játékos szabadon eldöntheti, melyik vállalatát üzemelteti. Azonban körönként egy vállalatot üzemeltetnie kell, amíg marad még vállalata. Ezt akkor is meg kell tennie, ha a vállalat semmi érdemlegeset nem tud tenni (vagy a játékos számára hátrányos).

Hajózási vállalatok üzemeltetése

A hajózási vállalatoknál az üzemeltetés fázis egy döntésből áll: bővít vagy nem. Egy hajózási vállalat addig bővíthető, amíg hajóinak száma egyenlő nem lesz az aktuális korszakra (a/b/c) vonatkozó, okiraton szereplő számmal. Emlékeztető: új korszak csak az 1. fázisban kezdődhet, egy év kezdetén.

Új hajók csak olyan tenger területre helyezhetők, ahol a vállalatnak van már hajója, vagy egy ilyen területtel szomszédos területre. Ha egy játékosnak 2-es bővítése van, akkor a második hajó lehelyezhető egy olyan területre, melyet épp "megnyitott" az első hajó. A játékos a körében annyi hajót helyezhet le, amennyit az K&F-táblázat bővítés része megenged. Így ha a tulajdonos bővítése 2-es, akkor legfeljebb 2 hajót adhat a vállalatához, feltéve, hogy ezzel nem haladja meg a vállalat saját korlátját.

A fuzionált hajózási vonalaknál az okiraton lévő számok összeadódnak. Így ha Lampung (2/3/4) fuzionált Halmahera-val (3/4/5), akkor a létrejött vállalat (5/7/9) hajót tehet a vízre. Ezeknek a hajóknak szomszédosaknak kell lenniük a vállalatok már lent lévő hajóinak egyikével - az eredeti okiratok helyszínei már nem számítanak.

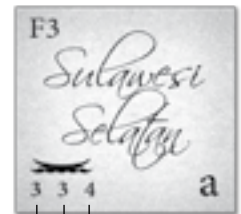
Termelő vállalatok üzemeltetése

A termelő vállalatok üzemeltetése három, sorrendben végrehajtott akcióból áll: áruk eladása, bevétel és bővítés. Ebben a bevezetésben sokszor találkozhattok a termelő terület fogalmával. Egy termelő terület olyan egymással szomszédos területekből áll, melyek azonos árut termelnek. Egy termelő terület mindig egy vállalatához tartozik. Az árukat a városoknak adjátok el. Egy 1-es méretű város egyet vásárol minden egyes árutípusból, mely az adott időben a táblán termelődik—tehát 1 rizst, 1 fűszert, 1 gumit, stb. A táblán nem termelt áruk nem szükségesek. Egy 2-es méretű város 2-t, egy 3-as méretű város 3-at vásárol minden egyes áruból. Az áruk fizikai értelemben nem mozognak a táblán. Ehelyett tegyetek egy vele azonos árujelzőt képpel lefelé (jelezve, hogy az áru szállítás alatt van) az azt megvásárló város mellé. Így jól látható, hogy az adott típusból tud-e még a város árut fogadni.

Egy vállalat csak akkor tud árukat eladni egy városnak, ha egy hajózási vállalatnak van a termelő területet a várossal összekötő hajókból álló lánc. Tehát kell, hogy legyen egy hajó a várossal szomszédos tenger területen. Ha ez a terület nem szomszédos legalább a termelőterületek egyikével, akkor újabb hajókhöz kell kapcsolódnia, hogy az legyen. Egy termelő zónán belül az áruk ingyen jutnak el az egyik területről egy szomszédos területre, így nem szükséges, hogy minden egyes terület egy hajó mellett legyen. Az áruk szárazföldön történő szállítása nem lehetséges, még akkor sem, ha a termelő terület közvetlenül a város mellett van.

Ha egy vállalatnak több termelő zónája van (ez csak fúzió után alakulhat ki) akkor az egyes termelő zónákat külön-külön kell kezelni, és saját hajózáásra van szükségük. Más szóval, az áruk nem mozgathatók ingyen a vállalat egymással nem szomszédos területei között.

Minden egyes eladott árunál a termelő vállalatnak egyetlen vállalat tulajdonában lévő hajók láncára van szüksége. Egy fuzionált vállalat ebből a szempontból egy vállalatnak számít.



A vállalat tulajdonában lévő hajók maximális száma az okiraton szerepel.

6-7. fázis



A fűszer vállalat egy fűszert szállíthat az A hajózási útvonalat használva, mivel az A játékos hajóteste mérete csupán 1-es. A fűszer vállalat Halmahera-ba 10 rúpiáért vagy Kalimantan-ba 5 rúpiáért szállíthat. Továbbá eladhat egy árut Sulawesi-nek a B hajózási vonalat használva. Noha a B játékos hajóteste 2-es, mégsem szállíthat több árut, mivel nincs kapcsolatban más városokkal és útközben nem lehet hajózási vállalatot váltani. Mivel a fűszer vállalatnak amennyit kell eladnia, amennyit csak tud, el fog adni egy árut B-vel Sulawesi-nek és még egyet A-val a két város egyikébe. Ha az A játékosnak lenne 2-es hajótest fejlesztése, akkor a fűszer vállalat 2 fűszert adhatna el az A vonalon keresztül, Kalimantan-nak és Halmahera-nak, melynél a teljes hajózási díj 15 rúpia lenne, és egyet a B vonalon Sulawesi-nek (5-rúpiáért).

Használhatóak különböző vállalatok láncai a különböző áruknál, de nem lehetséges, hogy az áruk "vállalatot váltsanak" egy lánc közepén.

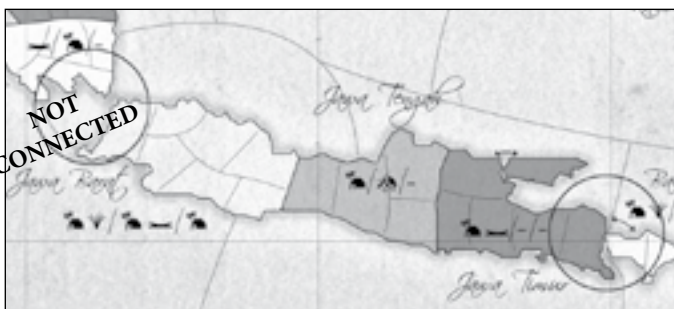
Minden egyes hajó minden egyes termelő vállalatnak csak egy árut szállíthat, hacsak a hajók tulajdonosa nem fejlesztett nagyobb rakteret—a Hajótest K&F-sávon megtett minden egyes plusz lépésnél minden egyes termelő vállalatnál még egyszer használható a hajó. Habár az egyes városok igénye a teljes fázis alatt korlátozott, a következő termelő vállalat minden hajót újra használhat.

A termelő vállalat tulajdonosa fix díjat kap az eladott árutól függően: rizs: 20, fűszer: 25 és így tovább (lásd a játékos segédlet táblázatát). Ezenkívül, minden egyes általa használt hajóért 5 rúpiát kell fizetnie a használt hajózási vállalat tulajdonosának. Ha egy 2-es hajótestű hajót kétszer használ, akkor kétszer kell fizetnie. A könnyebb nyomon követés érdekében, helyeztetek a készletből 5 rúpiás érméket a használt hajókra, majd ezeket az érméket adjátok oda a tulajdonosnak, miután levontátok a termelő vállalat által keresett pénzből a lehelyezett érmék összegét.

A termelő vállalatoknak annyi árujukat kell eladni, amennyit csak tudnak, még akkor is, ha ez egy vagy több árujuknál negatív bevételt jelent a szállítási költségek miatt.

Ha egy vállalat eladta az összes áruját, tehát a táblán lévő összes áruját, akkor ingyen bővítenie kell. A játékos bővít 1 vagy több területtel, a Bővítés K&F-sáv helyzetétől függően. Ezen területeknek szomszédosnak kell lenniük a vállalat termelési zónáinak egyikével. Egy vállalat csak üres területre bővíthet: egy város vagy egy másik vállalat akadályozza az utat. Nem lehet bővíteni tenger területeken keresztül, kivéve, ha a két szárazföldet nyíl köti össze.

Végül, nem lehet úgy bővíteni, hogy két azonos árut termelő vállalat termelési zónája összeérjen egymással (a vállalatoknak mindig megkülönböztethetőnek kell maradniuk). Ha nincs hely a bővítéshez, akkor a vállalat nem bővíthet.



A tengereken keresztül összekötött szárazföldeket nyílak jelzik.

A fuzionált vállalatok csak egyszer bővíthetnek, vagyis, ha egy játékos bővítése 2-es, akkor összesen 2 árut helyezhet le. Lehelyezheti a vállalat területén belül bárhol, így a két újonnan termelt áru kerülhet a térkép teljesen más területeire.

Ha egy vállalat nem adta el az összes áruját, akkor beruházhat a bővítésbe. Vásárolhat bővítéseket (a fenti lehelyezési szabályokkal) legfeljebb a Bővítés K&F-sáv által meghatározott számban. A területenkénti ár egyenlő a vállalat által termelt árutípus árával (vagyis minden egyes rizs bővítés 20, stb.). A pénzt az általános készpénz készletbe kell befizetni.

Miután a vállalat üzemelt, fordítsd képpel lefelé. Ezután a következő játékos üzemelteti egyik vállalatát. Amint minden vállalat üzemelt, jön a következő fázis.

Utolsó bevételek duplázódnak

Mivel az utolsó üzemeltetés fázisban keresett összes pénz duplázódik, a játékosok az utolsó korszakban keresett pénzüket tartásuk külön. Ha a játék tovább folytatódik, akkor helyezzétek át a készpénzettekhez a következő év elején. Ha a játék véget ér, akkor az év alatt gyűjtött pénzt duplázátok meg, adjátok hozzá a készpénzettekhez, és nézzétek meg, ki nyert... Ha negatív haszonnal üzemeltetsz egy vállalatot (vagyis többet kell fizetned a hajózásért, mint amennyi a bevételed), akkor ebből a kupacból fizess, ne a többi pénzedből. Ha a fázisban gyűjtött kupacban még nincs pénz, akkor írd fel a befizetendő összeget, és vedd el a fázis során később a kupacból (ez ritka eset), vagy ha egyáltalán nem keresel pénzt, duplázd meg a negatív értéket a fázis végén és fizess ki a pénzt (úgy tudjuk ilyen még nem történt, de lehetséges...).

7. VÁROSOK FEJLŐDÉSE

Ebben a fázisban fejlődnek a városok, ha kaptak a táblán termelt áruk mindegyikéből annyit amennyit az adott város be tud fogadni. Egy 1-es méretű városnak a táblán lévő minden egyes áruból egyre van szüksége, hogy 2-es méretű várossá váljon. Egy 2-es méretű városnak minden egyes áruból 2-re van szüksége, hogy 3-as méretűvé váljon. Dobjátok el az összes leszállított árut, függetlenül attól, hogy a város fejlődött-e vagy sem.

Cseréljétek ki a várost a megfelelő színű köre (1-es méret: zöld, 2-es méret: sárga és 3-as méret: piros). Ha nincs több elérhető jelző, akkor a város nem fejlődhet.

7. fázis

Ha több város is fejlődhet, de nincs elég jelző, akkor a körsorrendben első játékos dönti el, mely város(ok) fejlődik/fejlődnek.

Megjegyzés: Egy városnak csak azokra az árukra van szüksége, melyek a táblán termelődnek. Az első évben egyáltalán nincs gumi, gyorsétel és olaj és megtörténhet, hogy nincs fűszer sem.

Ebben az esetben a városnak csak rizsre van szüksége a fejlődéshez! Néhány játékban hasonló helyzet alakul ki a játék vége felé: ha az összes rizs és fűszer vállalat fuzionált gyorsétel vállalatokká, a városoknak többé nincs szüksége rizsre és fűszerre a fejlődéshez.

Győzelmi feltételek

A játék az "Új korszak" fázisban ér véget, ha a "c" korszak befejeződött: ez akkor történik, ha a c korszak vállalat típusaiból már csak egy felvásárolható maradt, vagy ha az összes c korszak vállalatot felvásárolták az utolsó évben.

Az utolsó üzemeltetés fázisban keresett pénz duplázódik, a legtöbb pénzzel rendelkező játékos (beleértve a bankban lévő pénzt is) győz. Holtverseny esetén a körsorrendben előrébb lévő játékos győz.

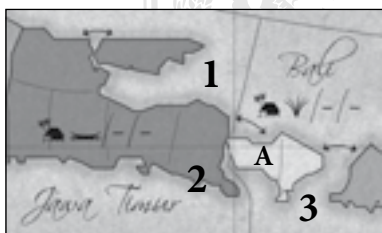
2 fős játék

Ha a játékot két játékos játssza, akkor mindkét játékosnak minden korszakból két városkártyát adjatok a játék kezdetén.

Amikor az új korszak fázisban új városok épülnek, mindkét játékos felváltva, két-két várost építhet.

A térképről

Mi a helyzet Bali és Jawa Timur között?



Három különböző tenger látható a képen - egy tenger Jawa Timur-tól északra (1-es), egy tenger Jawa Timur-tól délre (2-es) és egy tenger Bali körül (3-as). Az 1-es tenger nem szomszédos a 2-es tengerrel, de mindkettő szomszédos a 3-as tengerrel. Bali nyugati területe (A terület) mindhárom tengerrel szomszédos.

Maluku

A Maluku felirat feletti összes fehér sziget Maluku-hoz tartozik. A "b" városkártyák egyikén, melyen Maluku van jelölve, hiányzik a legfelső szigetscsoport jelölése, ez nyomtatási hiba.

Szimbólumok

A szimbólumok a tartományok korszakonkénti fejlődési lehetőségét jelölik. A korszakokat '/' választja el egymástól. A szimbólum termelő vállalatot, hajózási vonalat vagy várost jelöl. A kunyhó a város jelölése.

Nézzük Java Barat régiót:



Az A korszakban Java Barat egy vagy több városkártyán fog szerepelni, és egy gazdag termelő vállalat jöhet létre. A B korszakban Java Barat ismét szerepelni fog egy vagy több városkártyán és létrejöhet egy hajózási vállalat. A C korszakban Java Barat egy vagy több városkártyán fog szerepelni, de nem lesz termelő/hajózási vállalat a régióban.

A kötőjel azt mutatja, hogy semmi sem elérhető az adott korszakban. Például Sumatra Barat:



Az A korszakban Sumatra Barat-hoz nincs városkártya vagy vállalat.

A B korszakban Sumatra Barat szerepelni fog egy vagy több városkártyán és létrejöhet egy gumi termelő vállalat.

A C korszakban Sumatra Barat-hoz nincs városkártya vagy vállalat.

A jelölések segítenek a játékosoknak abban, hogy hol lesznek elérhetőek fejlesztések (városok vagy vállalatok) a következő korszakokban és hasznosak a bővítések megtervezéséhez is.

Stratégiai tippek

Az első évben vásárolj fel egy jó vállalatot és próbálj barátokat szerezni, hogy egy jó első évved legyen. Nagy odafigyeléssel tervezd a K&F-t. Gyakran jó stratégia, ha a helyek növelésével kezdesz, de legalábbis biztonságos.

Ahogy a játék halad, figyelj oda, hogy legyenek szabad helyeid a később elérhető jövedelmezőbb vállalat típusoknak: gumi a b korszakban és olaj a c korszakban. Elég gyakori helyzet, hogy csak egy vagy két gumi (és olaj) vállalat tud csak igazán jól indítani — és gyakran a hajózási vonal tulajdonosa dönti el, hogy melyik lesz az!

A hajózási vállalatok jó, rejtett utak a pénzszerzéshez. Úgy tűnhet mintha nem hoznának sokat, de nagyon jövedelmezők lehetnek a játék vége felé—különösen akkor, ha azt veszed, hogy magadnak nem kell szállítási díjat fizetned. Ennél is fontosabb, hogy a megfelelő hajózási vállalat birtoklásával gyakran tiéd a lehetőség, hogy meghatározd, mely területek fognak fejlődni és melyek nem. Azonban, hogy vállalatod igazán hasznos legyen, fuzionálnod kell egy 3 vagy több vállalatból álló hajózási birodalomba...

A játék a fúziók körül forog. Természetesen fontos, hogy jó vállalatok legyenek a tulajdonodban és hogy azokat megfelelően irányítsd, de Indonesia vagyoni a fúziók fázis alatt jönnek létre vagy vesznek el. Figyelj oda, hogy mindig legyen elég készpénzed ahhoz, hogy megvédd saját értékeidet és megelőzd a szegény játékosok “rohamait”.

A fúzióknak számos indoka lehet: megszerezni valaki más vállalatát, eladni a saját vállalatodat és pénzt szerezni, szabad helyet teremteni, előnyhöz jutni a körsorrend helyzete miatt, felgyorsítani a játékot, befolyásolni a hajózási vonalak irányát, növelni vagy csökkenteni egy adott hajózási vonal hajótest méretét, stb... ahogy egyre tapasztaltabbá válsz, fel fogsz fedezni még több különböző indokot a fúziók elindításához.

Még egy dolog, amit ne felejts el: a körsorrend. Gondolkodj rajta, mikor szeretnél első lenni és tervezz előre. A körsorrend létfontosságú lehet, különösen a késői fázisokban!

Jó játékot azIndonesia-val,
The Splotter Team

