

Roads & Boats

Säännöt

Sisältö

A.	Yhteenvedo	3
B.	Pelin sisältö	3
	Pelimerkkien viimeistely	4
C.	Pelivalmistelut	4
	Pelilaudan kokoaminen	4
	Pelilaudan laajuus	4
	Pelin aloittaja	4
	Pelilaattojen asettelu	4
	Joet	4
	Pelilaudan suojaaminen	5
	Pelinaloituseräjärjestyksen määrittäminen	5
	Aloituspöydät ja -voimavarat	5
D.	Pelin kulku	5
E.	Tuotantovaihe	5
	Alkutuotanto	5
	Kaivokset	5
	Jalostus	6
	Kuljetusvälineissä olevat hyödykkeet	6
	Pelilaatalla olevat hyödykkeet	6
	Kuljetusvälineiden valmistaminen	6
	Kärä	6
	Vesikuljetusväline	6
	Kuljetusvälineiden enimmäismäärä	6
	Omistajattomat kuljetusvälineet	7
	Karja	7
	Hyödykkeiden siirtäminen, joet	7
	Käytännölliset seikat	7
	Ajoitus	7
F.	Liikkumisvaihe	7
	Maakuljetusvälineet	7
	Joet	8
	Alukset	8
	Öljynporauslautat	8
	Muurit	8
	Eturistiriidat	8
	Kuljetusvälineiden kuljettaminen	9
	Hänet	9
G.	Rakentamisvaihe	9
	Kuljetusvälineen läsnäolo	9

Rakennukset	9
Kaivokset	10
Uusien kaivoskuilujen rakentaminen	10
Öljynporauslautat	10
Tiet	10
Sillat	10
Muurit	10
Purkaminen	11
Korvatut muurit	11
Ei rakentamista molemmilta puolin	11
Rakentaminen joen ylitse	11
Telakoituneiden alusten saartaminen	11
H. Ihmeenrakennusvaihe	11
I. Kehittäminen	12
Kehityksen edistäminen	12
Kehityspisteiden kohdistaminen	12
Kehityskohteet	12
Tehtaat	12
Kaivokset	12
Uudet kaivoskuilut	12
Hehkulamppu	12
Kuljetusvälinetehtaiden kohentaminen	12
J. Eturistiriidat	13
Pelijärjestyksen määrittäminen	13
K. Pelin päätös	13
Voittaja	14
Tasapeli	14
L. Yksinpeli	14
M. Strategiavinkkejä	14

© ROADS & BOATS, Splotter Splellen BV, www.splotter.com

ROADS & BOATS -pelissä pelaajat rakentavat sivilisaatiotaan pitkän ajan kuluessa. Toisin kuin monet muut pelit, Roads & Boats ei käsittele sodankäyntiä, väestönkasvua eikä kaupungin tai valtion rakentamista. Painopiste on logistiikassa, siis kuljetuksessa.

Kukin pelaaja aloittaa pelin kolmella aasilla, lautapinolla, kivipinolla sekä kahdella hanhella. Näillä voimavaroilla sinun on yritettävä hankkia puunhakkaajia, teitä, veneitä, kaivoksia, osakepörssi... Huomaa, ettei pelissä ole maanomistusta: maata, eikä rakennuksia ei voi pitää ominaan eli rakentamiasi asioita voivat hyödyntää lisäksi myös muut pelaajat.

Peli on suunniteltu 1-5 pelaajalle ja se kestää noin neljä tuntia.

A. Yhteenveto

ROADS & BOATS -peli etenee vuoroina. Kukin vuoro sisältää neljä vaihetta. Vaiheet pelaajat pelaavat samanaikaisesti.

Ensimmäisenä toteutetaan *tuotantovaihe*, jossa kaikki rakennukset tuottavat hyödykkeitä. Alkutuottajat tuottavat hyödykkeitä jokaisessa tuotantovaiheessa (esimerkiksi puunhakkaaja, joka tuottaa tukkipinon kussakin tuotantovaiheessa). Jalostajat tuottavat hyödykkeitä vain saadessaan tarvitsemiaan raaka-aineita (saha esimerkiksi sahaa tukkipinon kahdeksi kasaksi lautoja tuotantovaiheessa).

Toisena toteutetaan *liikkumisvaihe*, jossa kuljetusvälineet liikkuvat ominaisuuksiensa mukaan. Kuljetusvälineet kuljettavat hyödykkeitä pelialtalta toiselle uusien hyödykkeiden tuottamista tai uusien rakennusten rakentamista varten. Pelin edetessä pelaajat hankkivat uusia kuljetusvälineitä, jotka voivat kantaa suurempia kuormia ja liikua pitempiä matkoja.

Jokaisella vuorolla toteutetaan seuraavaksi *rakentamisvaihe*. Pelaajat saavat halutessaan rakentaa rakennuksia pelilaatoille, joilla heillä on jokin kuljetusväline sekä kyseisen rakennuksen rakentamiseksi vaadittavat hyödykkeet (esim. kivilouhokseen vaadittavat kaksi kasaa lautoja). Rakennukset alkavat tuottaa hyödykkeitä seuraavassa tuotantovaiheessa. Pelaajat saavat halutessaan myös rakentaa teitä, jotta kuljetusvälineet voivat liikkua uusille pelilaatoille, sekä muureja, jotteivät muut pelaajat pääse viemään heidän tavoittelemiaan hyödykkeitä.

Kunkin vuoron lopussa, *ihmeenrakennusvaiheessa*, kaikki pelaajat saavat halutessaan lahjoittaa tiiliä ihmeen rakentamista varten. Ihmeen valmistuttua peli päättyy. Eniten vauraspisteitä, erityisesti arvopapereita kerännyt pelaaja voittaa pelin. Pelaajat voivat vaikuttaa pelin kestoon tuottamalla tiiliä ihmettä varten.

Ihmeenrakennusvaiheen jälkeen siirrytään seuraavan vuoron tuotantovaiheeseen.

Aloittelijoiden on syytä pelata muutama harjoituspeli. ROADS & BOATS -pelin voi aloittaa tunteamatta kaikkia sääntöjä. Pelin oppii kokemuksen kautta. Pelaajaohje tiivistää tärkeimmät säännöt. Hyödynnä sitä. Strategiavihjeitä sekä ohjeet yksinpeliä varten löydät skenaariovihkosta.

B. Pelin sisältö

Jokaista pelaajaa (punainen, keltainen, vihreä, sininen) varten pelissä on:

- ♣ 30 puista kuljetusvälinettä, 15 muuria (puutangot), 2 pelaajan väristä puukiekkoa;
- ♣ 40 pahvista pelaajan väristä ihmeenrakennustiiltä;
- ♣ 1 pelaajan väriäinen kotipelimerkki (tekni-
sistä syistä pahviarkkiin on painettu 3 punaista ja 3 keltaista kotipelimerkkiä, mutta vain yhtä kunkin väristä pelimerkkiä käytetään);
- ♣ 1 kehitystaulukko;
- ♣ 8 kehityspelimerkkiä (lasihelmiä);
- ♣ 1 pelaajaohje johon tärkeimmät säännöt on listattu

Lisäksi pelissä on:

- ♣ 15 neutraalia muuria (puunväriset puutangot);
- ♣ 33 neutraalia (valkoista) ihmeenrakennustiiltä;
- ♣ 18 kaivosta (ruskeat puusylinterit)
- ♣ 18 pientä muovipussia, joissa kaivoksia voi säilyttää;
- ♣ tarra-arkki;
- ♣ 140 kahdeksankulmaista pelilaattaa; varmista että arkkeja AX3 on kolme ja arkki BX1 yksi kappaletta;
- ♣ suojamuovi;
- ♣ vesiliukoinen tussi;

- ♣ erityyppisiä hyödykkeitä (pieniä pahvineliöitä) ja rakennuksia (suuria pahvineliöitä); varmista että arkkeja CX3 on kolme ja arkkiä DX1 yksi kappaletta;
- ♣ kahdesta osasta koostuva pelilauta, huipullaan temppeleinharja, ihmeenrakennustiilien paikat, nelivaiheinen pelivaihe-
taulukko sekä kuusinumeroinen pelijärjestystaulukko;
- ♣ ylimääräinen lasihelmi (vaihetaulukkoa varten);
- ♣ sääntövihko ja skenaariovihko;

Voit tarvitessasi valmistaa uusia pelimerkkejä hyödykkeitä, rakennuksia, muureja tai värillisiä (ei-valkosia) ihmeenrakennustiiliä varten. Pelin ei tarvitse rajoittua mukana tulleisiin pelimerkkeihin.

Pelimerkkien viimeistely

Tarra-arkissa on sarja numeroituja kaivoksia sekä 8 pelaajien väristä tarraa. Numeroi kullakin numerolla yksi kaivos ja kaivospussi. Pelaajatarrat liimataan samanvärisiin puukiekkoihin. Kullekin pelaajalle on rukoilevan hahmon kuva sekä järjestyspelimerkki.

C. Pelivalmistelut

Pelilaudasta tulee suojamuovin laajuinen. Muista varata riittävästi tilaa pelilaudan ympärille pelaajaohjeita, kehitystaulukoita, ihmettä sekä pelimerkkejä varten. Ihmeenrakennuspelilauta sijoitetaan kaikkien nähtäville. Tiilet, rakennukset ja hyödykkeet sijoitetaan kaikkien saataville. Pelaajat valitsevat pelivärinsä ja kokoavat sen mukaiset kuljetusvälineet, muurit, ihmeenrakennustiilet, kotipelimerkin, kehitystaulukon sekä pelaajaohjeen. Sijoita jokaiseen kehitystaulukon ruutuun kehityspelimerkki (lasihelmi).

Pelilaudan kokoaminen

Pelimaailma rakentuu kahdeksankulmaisista pelilaatoista, joita on kuutta eri tyyppiä (joissakin pelilaatoissa kulkee lisäksi joki):

- ♣ metsä (tummanvihreä)
- ♣ laidun (vaaleanvihreä)
- ♣ kallio (harmaa)
- ♣ vuoristo (ruskea)
- ♣ aavikko (keltainen) sekä
- ♣ meri (sininen).

Pelilaudan voi koota kahdella eri tavalla. Uusien pelaajien on syytä valita jokin skenaariovihkossa esitellyistä vaihtoehdoista. Kokeneemmat pelaajat halunnevat koota pelilaudan soveltamalla seuraavia sääntöjä:

Pelilaudan laajuus Päätä kartan haluttu koko. Ylimalkaisena ohjeena voi pitää kymmentä pelilaattaa yhtä pelaajaa kohden. Merilaattojen määrän voi asettaa haluamukseen. Suuri määrä maa-
laattoja merkitsee pitempää rakentamisvaihetta ennen pelaajien välisen vuorovaikutuksen alkua ja päinvastoin. Voi olla suositeltavaa mahdollistaa jokaisen pelaajan riittävä asettuminen aloilleen ennen kuin pelaajat pääsevät häiritsemään toistensa toimia. Rungas merilaattojen käyttö johtaa pelin kehittymiseen hyvin interaktiiviseen ja vihamieliseen suuntaan.

Pelin aloittaja ROADS & BOATS -pelin pelaamista ehdottanut pelaaja aloittaa pelilaattojen asetteluun.

Pelilaattojen asettelu Edetään myötäpäivään. Kukin pelaaja lisää yksi kerrallaan kaksi pelilaattaa pelilautaan siten, että kukin pelilaatta rajautuu ainakin yhteen pelilautaan jo lisättyyn laattaan. Pelilaatat voi asettaa haluamallaan tavalla, poikkeuksena kuitenkin joet.

Joet Jokien tulee muodostua ehjiksi kokonaisuuk-
siksi. Joen muodostamisen voi aloittaa ainoastaan lähdepelilaatalla tai mereen laskevalla normaalilla jokipelilaatalla. Laattaa ei saa sijoittaa siten, että joki päättyy ilman lähdetä tai että toisen joen päättäminen tulee mahdottomaksi. Esimerkiksi viimeistä suoraa jokipelilaattaa ei saa käyttää mikäli sitä tarvitaan muualla eikä jokea saa aloittaa mikäli kaikki lähteet on jo käytetty. Joki ei saa päättyä pelilaudan ulkopuolelle.

Pelilaudan suojaaminen Aseta suojamuovi pelilaudan päälle. Varmista, että koko lauta peityy. Kiinnitä suojamuovi teipillä, joka voidaan irrottaa helposti pelin jälkeen.

Pelinaloitustajärjestyksen määrittäminen

Laita rukoilijahahmoiset pelimerkit kuppiin ja ota ne esiin yksi kerrallaan. Sijoita pelimerkit temppelein harjalle. Ensimmäisenä nostettu pelimerkki sijoitetaan lähimmäs temppelein kuvaa. Vastaavat pelijärjestysmerkit sijoitetaan samassa järjestyksessä pelijärjestystaulukkoon vasemmalta oikealle. Ensimmäiselle sijalle vasemmalle tulee siis pelaaja, jonka rukoilijahahmo on kauimpana temppeleistä. Pelaajat valitsevat aloituspaikkansa pelijärjestystaulukon osoittamassa järjestyksessä.

Aloituspaikat ja -voimavarat

Aloituspaikan voi valita miltä tahansa maalaatalta kunhan pelaajien väliin jää ainakin yksi tyhjä pelilaatta. Aloituspaikka kannattaa valita läheltä kalliota, metsää ja laidunta. Sijoita kotipelimerkkisi pelilaatalle. Samalle pelilaatalle sijoitetaan kaikki aloitusvoimavarat: kukin pelaaja aloittaa 3 aasilla, 5 lautapinolla, 1 kivipinolla ja 2 hanhella. Joidenkin pelilautojen kohdalla on suositeltavaa määrittellä sallitut aloituspelilaatat. Monissa skenaarioissa aloituspelilaatat on merkitty.

D. Pelin kulku

Kaikki pelaajat aloittavat samanaikaisesti. Pelivuorossa on neljä vaihetta, jotka ovat:

1. tuotanto
2. liikkuminen
3. rakentaminen
4. ihmeenrakennus

Pelivaihetaulukkoa käytetään osoittamaan, mitä vaihetta kulloinkin pelataan.

Kaikki pelaajat voivat suorittaa kunkin vaiheen toimet samanaikaisesti. Pelivuoron aikana nousevat pelijärjestyksen aiheuttamat eturistiriidat ratkaistaan sivun 13 sääntöjen mukaisesti, mikäli jokin pelaajista on esittänyt pelijärjestyksen määrittämistä vaiheen alussa.

Mikäli pelijärjestyksestä ei ole määritelty vaiheen alussa, pelijärjestyksenä käytetään pelijärjestystaulukon pelimerkkien järjestyksestä.

E. Tuotantovaihe

Tuotantovaiheessa jokainen pelilaatta käydään läpi. Pelilaatat, joilla on alkutuotantoa, jalostusta tai karjaa, tuottavat. Myös kehitys voi edetä tuotantovaiheessa. Tämä esitellään myöhemmin erillisissä ohjeissa.

Joitakin hyödykkeitä (kivi, polttoaine) voidaan tuottaa sekä alkutuotannossa että jalostuksessa.

Alkutuotanto

Ympyräkuviolla varustetut suuret pahvineliöt kuvaavat alkutuotantoa. Kukin niistä tuottaa yhden yksikön tiettyä hyödykettä jokaisessa tuotantovaiheessa. Ne tuottavat riippumatta siitä, onko lähistöllä kuljetusvälineitä! Tuotettu yksikkö asetetaan pelilaatalle tai sillä olevaan kuljetusvälineeseen. Eturistiriidat ratkaistaan soveltamalla pelijärjestyksestä (ks. s. 13).

Alkutuotantoa (ja sen tuotteita) ovat: puunhakkaajat (tukit), kivilouhokset (kivi), savikaivannot (savi), öljynporauslautat (polttoaine) ja kaivokset (kulta ja rauta).

Kaivokset Kaivosten tuote vaihtelee. Kullakin vuorolla kullekin kaivokselle arvotaan sen tuotama tuote nostamalla kaivoksen numerolla varustetusta pussista sattumanvaraisesti joko kultaa tai rautamalmia. Kaivos tuottaa arvotun hyödykkeen. Jos kaivoksen pussi on tyhjä, kaivos ei tuota mitään.

Jalostus

Suuret pahvineliöt kuvaavat jalostusta. Kukin niistä tuottaa yhden yksikön tiettyä hyödykettä *edellyttäen* että tarvittava määrä raaka-ainetta on saatavilla.

Jos raaka-ainetta on saatavilla enemmän, jalosta- ja tuottaa useampia tuotteita edellyttäen, että sen kapasiteetti riittää. Tuottaja voi tuottaa korkeintaan kapasiteettinsa verran tuotteita vuorossa.

Esimerkiksi saha tuottaa 2 lautapinoa 1 tukkipinoa kohden, 4 kasaa 2 pinoa ja 6 kasaa 3 pinoa kohden. Jos tukkipinoja on enemmän kuin 3, saha tuottaa edelleen vain 6 lautapinoa; yli jäävät tukkipinot jäävät pelilaatalle.

Jalostusta (ja sen tuotteita) ovat: sahat (laudat), kivihakkaamot (kivi), kuivatislaamo (polttoaine), paperitehdas (paperi), rahapaja (kolikot) sekä pörssi (arvopaperit).

Kuivatislaamot ja paperitehtaat voivat hyödyntää raaka-aineinaan kahta tukkipinoa, kahta lautapinoa tai yhtä tukki- ja yhtä lautapinoa.

Kuljetusvälineissä olevat hyödykkeet Kuljetusvälineissä olevat hyödykkeet ovat käytettävissä raaka-aineina vain kuljetusvälineen omistajan niin halutessa. Kuljetusvälineissä olevien hyödykkeiden prosessointijärjestys määrittää soveltamalla eturistiriitasääntöjä (ks. s. 13).

Kaikki tuotetut hyödykkeet sijoitetaan kuljetusvälineeseen/-välineisiin, joista raaka-aineet otettiin. Toisen pelaajan luovuttamista raaka-aineista jalostettuja hyödykkeitä ei ole mahdollista ottaa omakseen. Jos kuljetusvälineeseen ei mahdu enempää hyödykkeitä, ylijäävät hyödykkeet sijoitetaan pelilaatalle.

Pelilaatalla olevat hyödykkeet Jos pelaajalla on tuotantovaiheessa kuljetusväline tehdaspelilaatalla, hän voi ottaa laatalla olevia hyödykkeitä, toimittaa ne tehtaalle ja saada näin haltuunsa tuotetut hyödykkeet. Näin voi tehdä, vaikka hyödyntäisi ainoastaan pelilaatalla olevia hyödykkeitä. Eturistiriitatilanteet ratkaistaan soveltamalla eturistiriitasääntöjä (ks. s. 13).

Pelaajien tuotettua haluamansa hyödykkeet kukin tehdas tuottaa vielä pelilaatalle jääneistä raaka-aineista hyödykkeitä. Näin tuotetut hyödykkeet jäävät pelilaatalle. Tehdas tuottaa hyödykkeitä pelilaatan raaka-aineista kunnes tuotantokapasiteetin raja tulee vastaan tai soveltuvia raaka-aineyhdistelmiä ei enää ole. Kuivatislaamot ja paperitehtaat prosessoivat pelilaatallaan olevat lautapinot ennen tukkipinoja.

Kuljetusvälineiden valmistaminen

Jotkin tehtaat valmistavat kuljetusvälineitä. Kuljetusvälineen väriksi tulee raaka-aineet toimittaneen pelaajan väri.

Kärry Kärryt kuuluvat sille pelaajalle, jonka aasi niihin kytketään. Aasin lisäksi ei tarvita muita kuljetusvälineitä kärryjen ottamiseksi itselleen.

Vesikuljetusväline Vesikuljetusvälineet tulee sijoittaa veteen välittömästi niiden valmistuttua. Vesikuljetusväline sijoitetaan pelilaatan läpi kulkevalle joelle tai pelilaatan ja sen viereisen merilaatan väliselle rannikolle. Jälkimmäisessä tapauksessa vesikuljetusväline voi vain poistua pelilaatalta siirtymällä valitulle merilaatalle.

Jos vesikuljetusvälinettä ei voi sijoittaa veteen muiden pelaajien suljettua yhteyden tehtaalta kaikille rannikoille, pelaaja ei voi käyttää tehdasta.

Kuljetusvälineiden enimmäismäärä Pelaajilla ei tuotantovaiheen lopussa saa olla enempää kuin 8 kuljetusvälinettä; ja niistä korkeintaan 5 saa olla maakuljetusvälineitä ja 5 vesikuljetusvälinettä.

Jos pelaajalle tulee liikaa kuljetusvälineitä, hänen täytyy poistaa ylimääräiset kuljetusvälineet välittömästi käytöstä. Ainoastaan kuljetusvälineitehtaalla olevan kuljetusvälineen voi poistaa: kuljetusväline tuhoetaan poistamalla se pelilaudalta. Tuhottavan kuljetusvälineen ei tarvitse olla tehtaan tuottamaa tyyppiä. Jos uusi kuljetusväline ja raaka-aineita tuonut kuljetusväline ovat ainoita kuljetusvälineitehtaan luona olevia kuljetusvälineitä, toinen niistä täytyy tuhota välittömästi. Jos kuljetusväline tuhoetaan, sen valmistamiseksi käytettyjä raaka-aineita ei hyvitetä pelaajalle.

Omistajattomat kuljetusvälineet Jos tuotantovaiheen lopussa pelilaatalla on riittävästi raaka-ainehyödykkeitä eikä kuljetusvälineitehtaan kapasiteettia ole käytetty loppuun, tehdas valmistaa kuljetusvälineen itseksensä. Koska pelaajat ovat jo suorittaneet tuotantovaiheensa, kukaan ei saa uutta kuljetusvälinettä omakseen. Tällöin kuljetusväline tuhoetaan. Raaka-ainehyödykkeet menetetään eikä uusi kuljetusväline tule pelattavaksi.

Karja Karja (aasit, hanhet) lisääntyy, mikäli kaksi yksilöä jää tyhjälle laidunpelilaatalle. Pelilaatta on tyhjä jos sillä ei ole rakennuksia, hyödykkeitä eikä muita kuljetusvälineitä. Jos samalla pelilaatalla on rakennus, hyödykkeitä tai muita kuljetusvälineitä, karja ei lisäännä, vaikka se olisi toisella puolella jokea. Tiet, muurit eivätkä kotipelimerkit eivät estä lisääntymistä. Niinpä kaksi saman pelaajan aasia tuottavat uuden aasin, mutta kolme aasia eivät. Aasit eivät lisäännä, jos niiden omistaja ei tahdo.

Huomaa että autiomaan muuttuu laitumeksi ja lisääntymiselle otolliseksi, kun kastelujärjestelmäpelimerkki on rakennettu (ks. ihmeenrakennusvaihe).

Hyödykkeiden siirtäminen, joet

Pelaajat saavat koko tuotantovaiheen ajan siirtää hyödykkeitä pelilaatan ja kuljetusvälineen, tai kahden kuljetusvälineen välillä vapaasti, mikäli niiden omistaja(t) vain haluaa/haluavat. Hyödykkeitä voi vaihtaa tai siirtää joen toiselle puolelle mikäli sen ylitse kulkee silta tai joella on kuljetusväline, joka suostuu toimimaan lauttana.

Käytännölliset seikat Uudet hyödykkeet on suotavaa sijoittaa rakennuksen päälle sekaannusten välttämiseksi. Kunkin pelaajan on syytä pitää huoli rakentamiensa rakennusten tuotannosta. Sijoita hyödykkeet pelilaatalle tai kuljetusvälineelle tuotantovaiheen lopussa.

Ajoitus Tavallisesti kaikki tuotanto tapahtuu samanaikaisesti. Joskus kaksi pelaajaa tahtoo käyttää samaa jalostuslaitosta tai he tavoittelevat samaa alkutuotannon hyödykettä ennen muita. Eturistiriidat ratkaistaan soveltaen eturistiriitäsääntöjä (ks. s. 13).

Kukin pelaaja saa valita tuotannon järjestyksen. On siis mahdollista tuottaa paperia ensin, käyttäen sitä kehityksen tuottamiseen, kehittää edelleen kuljetusvälineitehdasta (ks. erillinen sääntökohta) ja tuottaa kuljetusväline samalla vuorolla.

F. Liikkumisvaihe

Kukin kuljetusväline voi siirtyä kerran vuorossa. Maa- ja vesikuljetusvälineitä koskevat erilaiset siirtymissäännöt.

Maakuljetusvälineet

Maakuljetusvälineet voivat liikkua vain teitä myöten, poikkeuksena kuitenkin aasit, jotka voivat liikkua myös tiettömillä pelilaatoilla. Aasit voivat liikkua kuitenkin vain yhden tiettömän pelilaatan vuoron aikana, kun taas tietä pitkin se voi liikkua kahden pelilaatan verran vuorossa.

Tien käyttäminen on mahdollista, jos lähtöpelilaatta ja päätepelilaatta sekä kaikki näiden väliset pelilaatat ovat tien kytkemiä.

Maakuljetusväline voi liikkua enintään liikekapasiteettinsa pituisen matkan pelilaattoja vuoron aikana; se voi liikkua tietä pitkin edestakaisin mikäli liikkumispisteitä riittää. Aasit voivat liikkua korkeintaan 2 pelilaattaa (1 tiettömällä alueella), karrut 3 ja kuorma-autot 4 pelilaattaa vuoron aikana.

Liikkuessaan maakuljetusväline voi noukkia ja jättää hyödykkeitä mille tahansa pelilaatalle reitin varrella lähtö- ja päätepelilaatat mukaan lukien. Hyödykkeitä voi myös ottaa vastaan tai antaa toiselle kuljetusvälineelle jos sen omistaja suostuu luovuttamaan tai ottamaan vastaan hyödykkeet. Hyödykkeet voidaan jättää kuljetusvälineisiin pelilaatan sijasta.

Pelilaatalle jätetyt hyödykkeet ovat myöhemmin liikkuvien pelaajien kuljetettavissa edelleen. Sama pelaaja ei kuitenkaan saa kuljettaa hyödykettä kuin yhdellä kuljetusvälineellään vuoron aikana. Tämän muistamiseksi käännä kuljetetut hyödykkeet nurin.

Kuljetusväline saa kuljettaa kuljetuskapasiteettinsa verran hyödykkeitä. Hyödykkeet sijoitetaan niitä kuljettavan kuljetusvälineen päälle. Aasit voivat kantaa 2, karrut 3 ja kuorma-autot 6 hyödykettä yhdellä kertaa. Kuljetusväline saa kuljettaa useampia hyödykkeitä vuoron aikana, jos se vähentää lastistaan hyödykkeitä ennen uusien poimimista kyytiin.

Joet Maakuljetusväline, edes aasi, ei saa ylittää jokea ilman siltaa. Pelaajan tulee aina määrittää, kummalla puolen jokea maakuljetusvälineet, rakennukset, hyödykkeet tai tiet ovat.

Alukset

Alukset voivat liikkua ainoastaan merellä ja jokia pitkin. Joella alus liikkuu kuten maakuljetusväline tiellä. Siirtyminen joelta avomerelle vie yhden liikkumispisteen.

Merellä alukset voivat liikkua rannikolta avomerelle, merilaattojen välillä sekä merilaatalta maalaatalle käyttämällä yhden liikkumispisteen askelta kohdin. Siirtyminen merilaatalta maalaatalle (ei joelle) on nimeltään telakoituminen. Telakoiduttuaan alus ei saa liikkua enempää. Telakoitunut alus sijoitetaan rannalle maalaatan ja sen merilaatan väliin, jolta se saapui.

Telakoituneet ja joella olevat alukset voivat toimia kyseisellä maapelilaatalla. Telakoitunut alus voi poistua laatalta vain siirtymällä samalle merilaatalle, jolta se saapui.

Alukset voivat vaihtaa hyödykkeitä ollessaan samalla pelilaatalla, myös avomerellä.

Vesikuljetusvälineiden kuljetuskapasiteetti/liikkumiskapasiteetti on 3/3 tukkilautalle, 5/4 soutuveneelle ja 8/6 höyrylaivalle.

Merilaatalla ollessaan alus ei voi vähentää hyödykkeitään eikä merilaatalle voi niitä jättää.

Öljynporauslautat Öljynporauslautalle on luvallista säilöä hyödykkeitä. Suoritettuaan toimensa öljynporauslautalla alus voi jatkaa matkaansa; käyntiä ei lasketa telakoitumiseksi.

Muurit

Kuljetusalus ei voi kulkea toisen pelaajan värissä olevan muurin läpi. Omien ja neutraalien muurien läpi voi kulkea. Vain muurin omistaja voi telakoitua rannikolle, jolle on rakennettu ei-neutraali muuri.

Eturistiriidat

Toisen kuljetusvälineestä ei milloinkaan voi väkipakolla riistää hyödykkeitä. Mikäli eturistiriita nousee hyödykkeiden ottamisesta pelilaatalla, sovelta eturistiriitasääntöjä (ks. s. 13).

Kuljetusvälineiden kuljettaminen

Kuljetusväline voi ottaa toisen kuljetusvälineen kyytiinsä. Kuljetusvälinettä, joka on jo siirtynyt kyseisessä vaiheessa, ei kuitenkaan voi ottaa kuljetettavaksi. Kuljetusväline ei kuljetusvälinettä kantaessaan myöskään voi kuljettaa mitään muuta. Kuljetusväline voi tyhjentää lastinsa ainoastaan seuraavan liikkumisvaiheen *alussa*. Seuraavalla vuorolla molemmat kuljetusvälineet voivat kuljettaa hyödykkeitä normaalisti.

Vesikuljetusväline voi tyhjentää lastinsa vain joella tai rannikolla. Missään tilanteessa vesikuljetusvälinettä ei voi jättää maalle, ellei se sitten ole toisen kuljetusvälineen lastina. Joella oleva alus voi tyhjentää toisen aluksen vain samalle joelle. Rannikolla oleva alus voi tyhjentää toisen aluksen vain samalle rannikolle.

Hanhet voivat seurata myös kuljetusvälinettä, jolla on toinen kuljetusväline lastinaan (ks. alla).

Hanhet

Hanhia ei ole pakko kuljettaa kuljetusvälineellä, vaikka mahdollista se on. Hanhi seuraa mitä tahansa samalta pelilaatalta poistuvaa kuljetusvälinettä, kuljetusvälineen omistajan niin halutessa. Hanhea ei kuitenkaan voi jättää yksi merelle: merellä oleva hanhi seuraa aina samalta pelilaatalta poistuvaa kuljetusvälinettä ellei hanhen pelilaatalle jää toista kuljetusvälinettä (hanhi voidaan kuitenkin jättää öljynporauslautalle). Hanhet eivät seuraa joen toisella puolella olevaa kuljetusvälinettä, ellei joen yli kulje siltaa.

Hanhet, jotka ovat seuraamassa kuljetusvälinettä, siirtyvät seuraamaan saman pelilaatan kautta kulkevaa *toisen* pelaajan kuljetusvälinettä, mikäli tämä pelaaja tahtoo niin. Ensimmäinen pelaaja voi estää tämän ainoastaan kuljettamalla hanhea kuljetusvälineen lastina. Eturistiriitatilanteissa sovelletaan eturistiriitasääntöjä (ks. s. 13).

G. Rakentamisvaihe

Pelaajat voivat rakentaa sellaisilla pelilaatoilla, joilla heillä on kuljetusväline. Rakentaa voi rakennuksia, teitä, siltoja, muureja sekä uusia kaivoskuiluja. Myös muurien hajottaminen on mahdollista.

Kuljetusvälineen läsnäolo

Ainoastaan niillä pelilaatoilla, joilla pelaajalla on oma maakuljetusväline ja joella oleva tai rannikolle telakoitunut alus, rakentaminen on mahdollista. Joen toiselle puolelle ei voi rakentaa mitään, ellei käytettävissä ole siltaa. Joella oleva alus voi rakentaa kummalle puolelle tahansa. Pelilaatalle, jolla ei ole omaa kuljetusvälinettä, ei voi rakentaa.

Rakennukset

Rakennuksia voi rakentaa omassa kuljetusvälineessä tai pelilaatalla olevien hyödykkeiden yhdistelmistä (laudoista ja kivistä, ks. pelaajaohje). Eri pelaajien omistamien kuljetusvälineiden välinen yhteistyö on mahdollista, eli toisen pelaajan kuljetusvälineessä olevia hyödykkeitä voi käyttää, mikäli tämä suostuu niitä luovuttamaan.

Kullekin pelilaatalle saa rakentaa ainoastaan *yhden* rakennuksen. Tämä pätee myös jokien jakamiin pelilaattoihin. Kotipelimerkkiä ei lueta rakennukseksi. Rakennuksia ei voi poistaa.

Joitakin rakennuksia voi rakentaa ainoastaan tietyille pelilaatoille, kuten pelaajaohjeessa mainitaan. Vuoristoon, kalliolle, metsään, merelle tai rannikolle (jokilaatalle tai meren viereiselle maalaatalle) rakentamista on rajoitettu. Öljynporauslauttoja voi rakentaa ainoastaan merilaatalle. Ellei rajoituksista muuta johdu, rakennuksen voi rakentaa mille tahansa maalaatalle, paitsi autiomaahan.

Huomaa että autiomaan muuttuu laitumeksi kunhan kastelupelimerkki on rakennettu (ks. ihmeenrakentamisvaihe). Ennen sitä autiomaahan voi rakentaa ainoastaan teitä ja muureja.

Tehtaan, joka vaatii rannikon, voi rakentaa ainoastaan jokilaatalle tai meren viereiselle laatalle. Rannikkolaatta pysyy rannikkona vaikka se ympäröitäisiin muurilla. Huomaa kuitenkin, että ettei alusta voi tuottaa jos sitä ei voi sijoittaa suoraan veteen. Tämän vuoksi pelaajat voivat estää toistensa alustehtaiden toiminnan rakentamalla muureja alustehtaan laatan rannikolle.

Joidenkin rakennusten rakentaminen edellyttää vastaavan kehityksen tason saavuttamista. Ks. tarkemmat ohjeet kehityssäännöistä.

Kaivokset

Jos pelaaja rakentaa kaivoksen täytä vastaava pussi 3 kultakimpaleella ja 3 rautamalmipelimerkillä (tai 4/0, 0/4, 5/5 mikäli vastaava kehityksen taso on saavutettu, ks. erillinen sääntökohta).

Kaivoksen rakentava pelaaja nostaa pussista satumanvaraisen pelimerkin kullakin vuorolla tuotantovaiheen aikana. Tämä muodostaa kyseisen kaivoksen tuotannon. Mikäli pussi on tyhjä, kaivos ei tuota mitään. Kaivosta on kuitenkin mahdollista laajentaa rakentamalla uusia kaivoskuiluja, mikä täyttää pussin.

Pussien sisällön voi milloin tahansa tarkastaa ja laskea.

Uusien kaivoskuilujen rakentaminen

Vaadittavan kehitystason tultua saavutetuksi pelaaja voi päättää rakentaa uusia kaivoskuiluja mihin tahansa kaivokseen, jonka luona hänellä on kuljetusväline. Uuden kaivoskuilun tultua rakennettua kolme kultakimpaleella ja kolme rautamalmiäksikköä lisätään kaivoksen pussiin, olipa se tyhjä tai ei. Kolmen kultakimpaleen ja kolmen rautamalmiäksikön sijasta voidaan lisätä myös neljä yhden tyyppistä tai viisi erityyppistä kaivoskuilua. Tällöin vastaava kehitysaste täytyy olla saavutettu kyseistä hyödykeyhdistelmää, kuten myös uutta kaivoskuilua varten (ks. vastaava ohje). Lisättävä yhdistelmä voi olla erilainen alkuperäiseen nähden.

Kaivoskuilujen rakentamiselle ei ole ylärajaa, kunhan niihin vaadittavat hyödykkeet ovat saatavilla (uusi kaivoskuilu maksaa yhden rautamalmin ja yhden polttoaineyksikön).

Öljynporauslautat

Koska öljynporauslautta rakennetaan merelle, pelilaatalle ei ole mahdollista koota hyödykkeitä sen rakentamista varten. Pelaajan on siksi kuljettava kaikki vaadittavat rakennushyödykkeet kuljetusvälineellä merilaatalle.

Tiet

Tien voi rakentaa pelilaatan keskeltä viereisen pelilaatan keskelle käyttämällä yhden kivipinon kyseisellä laatalle olevasta kuljetusvälineestään. Kaikki pelilaatan kautta kulkevat tiet kytkeytyvät toisiinsa, ellei niitä erota toisistaan joki. Joen eri puolille voidaan rakentaa samansuuntaiset tiet. Tien saa rakentaa kulkemaan muurin lävitse, vaikka muuri kuuluisi toiselle pelaajalle. Kuitenkin vain muurin omistaja voi käyttää tietä.

Tie merkitään piirtämällä se suojamuoviin.

Sillat

Sillan voi rakentaa käyttämällä yhden kivipinon kyseisellä laatalle. Silta kytkee joen eri puolilla olevat tiet yhteen. Sillan voi rakentaa, vaikkei teitä laatalle kulkisikaan.

Jos jokilaatalla ei ole siltaa, sillä olevat kuljetusvälineet, hyödykkeet, rakennukset ja tiet tulkitaan sijaitsevan toisella puolen jokea. Kuljetusväline esimerkiksi ei tällöin voi noukkia toisella puolen olevia hyödykkeitä tai rakentaa sille rakennuksia.

Lähteelliset jokilaatat eivät tarvitse siltaa. Haarautuvien jokien laatoilla tarvitaan kaksi siltaa kytkemään laatan kaikki maa-alueet toisiinsa.

Muurit

Muurin voi rakentaa kahden laatan, ei kuitenkaan merilaattojen väliin. Ainoastaan muurin omistava pelaaja saa kulkea sen lävitse. Muut pelaajat eivät voi näin tehdä.

Muuri rakennetaan käyttämällä yksi kivipino kummalla tahansa sen reunustamalla laatalla. Sijoita muuripelimerkki (puutanko) muurin merkiksi.

Muurin omistaja voi vahvistaa muuria maksamalla ylimääräiset kaksi kivipinoa toisesta muurimerkistä, kolme kolmannelta jne. Tämän voi tehdä välittömästi tai myöhemmin. Kolmen vahvuinen muuri maksaa siis yhteensä kuusi kivipinoa. Kahden pelilaatan välillä voi olla ainoastaan yhden värisiä muureja.

Purkaminen Muurin voi purkaa käyttämällä kaksi lautapinoa kummalla tahansa puolen muuria. Muuripelimerkki korvataan tällöin neutraalilla muuripelimerkillä.

Muuri, joka sisältää kaksi pelimerkkiä, voidaan tuhota kolmella lautapinolla, kolme kolmella lautapinolla jne.

Korvatut muurit Muuri, joka rakennetaan purettun muurin sijaan, vahvistaa olemassa olevaa muuria vaikka sen olisi rakentanut toinen pelaaja. Toinen muuri maksaa kaksi kivipinoa ja on siis kahden muurin vahvuinen, kolmas muuri kolme kivipinoa ja on kolmen muurin vahvuinen jne. Purettu muuri korvataan yhtä monella neutraalilla muuripelimerkillä, kuin siitä poistetaan.

Ei rakentamista molemmilta puolin Muurin rakentaminen, vahvistaminen ja purkaminen täytyy suorittaa vain toisella puolen sijaitsevilla hyödykkeillä. Muurin rakentamiseksi tai purkamiseksi vaadittavia hyödykkeitä ei saa ottaa molemmilta puolen muuria. Muurin rakentaminen yhdeltä ja vahvistaminen toiselta puolen on kuitenkin sallittua.

Rakentaminen aluksesta käsin Telakoitunut alus voi rakentaa tai purkaa muureja millä tahansa kyseisen maalaatan rajalla (ei kuitenkaan joen toisella puolen, ellei joella ole siltaa). Merellä oleva telakoitumaton alus joutuu maksamaan kaksi ylimääräistä kivi- tai lautapinoa rakentaakseen tai purkaakseen muurin. Muureja ei voi rakentaa merilaattojen väliin.

Rakentaminen joen ylitse Muureja voi rakentaa joen ylitse ilman lisäkustannuksia.

Telakoituneiden alusten saartaminen Jos muuri sulkee telakoituneelta alukselta kaikki pääsy merelle siten, että muuri kulkee aluksen poikki, siirtyy alus välittömästi merialueelle, jolta se tuli. Alus on tämän jälkeen avomerellä.

H. Ihmeenrakennusvaihe

Rakennusvaiheen jälkeen kullakin pelaajalla on mahdollisuus ostaa yksi tai useampia tiiliä ihmeen rakentamiseksi. Yksi tiili tuottaa 1-10 pistettä pelin lopussa (ks. voittoehdot).

Pelaaja voi ostaa rajattoman määrän tiiliä kullakin vuorolla kunhan hänellä on riittävästi hyödykkeitä sen tekemiseen. Ihmeen tiilien ostoon käytettävät hyödykkeet täytyy ottaa pelaajan aloituspelilaatalta. Tällä on oltava myös pelaajan kuljetusväline. Tiilet sijoitetaan aina ihmeen alimmalle keskeneräiselle tiiliriville mahdollisimman lähelle vasenta reunaa.

Niin kauan kuin ihmeen neljää ensimmäistä tiilikerrosta ei ole rakennettu valmiiksi, kunkin pelaajan ensimmäisenä ostama tiili maksaa yhden hyödykkeen (mitä tahansa lajia), toinen tiili kaksi hyödykettä, kolmas kolme jne. Kolmen tiilen ostaminen vuoron aikana on siis varsin kallista (kuusi hyödykettä). Toisten pelaajien samalla vuorolla suorittamat tiilenostot eivät korota hintaa. Neljän ensimmäisen kerroksen tultua rakennetuksi ensimmäinen tiili maksaa kaksi hyödykettä, toinen kolme jne.

Heti kun tiili rakennetaan kastelujärjestelmämerkin kohdalle, kaikki aavikkopelilaatat tulevat kastelun piiriin ja muuttuvat laitumiksi. Varsinaisia pelilaattoja ei tarvitse vaihtaa.

Kun kaikilla pelaajilla on ollut mahdollisuus rakentaa ihmettä, lisätään siihen neutraali tiili. Tiili sijoitetaan ihmeen alimmalle keskeneräiselle tiiliriville mahdollisimman lähelle vasenta reunaa.

Heti kun pelaajien määrää osoittavalle merkille rakennetaan tiili, ihme tulee valmiiksi ja peli päättyy.

I. Kehittäminen

Kehitystä voidaan edistää tuotantovaiheen aikana. Sen tuloksena pelaajat voivat rakentaa rakennuksia, joita ei muuten voida rakentaa.

Kehityksen edistäminen

Kehitystä voi edistää tuotantovaiheen aikana maksamalla kaksi hanhea ja yhden paperin. Rakennuksia ei tarvita. Hanhen ja paperin on oltava samalla pelilaatalla ja sillä on oltava myös pelaajan kuljetusväline. Mikäli laatalla on kaksi hanhea ja paperi ilman, että ne ovat kuljetusvälineen kyydissä, sekä hanhet että paperi poistetaan pelistä ilman vaikutusta.

Kehityspisteiden kohdistaminen

Kaikki kehityspisteet tulee välittömästi kohdistaa yhdelle seitsemästä mahdollisesta "hankkeesta". Tätä merkitään poistamalla lasihelmi kehitystaulukon vastaavasta kohdasta. Kehityspisteitä ei voi tallettaa, eikä niillä voi käydä kauppaa.

Kehityskohteet

Tehtaat Tehtaiden kehittäminen antaa pelaajalle oikeuden rakentaa tiettyjä rakennuksia. Nämä rakennuksia merkitään kirjaimella R pelaajaohjeen rakennustaulukossa. Nämä rakennuksia (soutuvenetehdas, kuorma-autotehdas, höyrylaivatehdas sekä öljynporauslautta) ei kukaan pelaaja voi rakentaa ennen kuin vastaava kehitysvaihe on tullut saavutetuksi.

Kaivokset Samaten on mahdollista kehittää kyky rakentaa parempia kaivoksia. Kehitysmahdollisuuksia on kaksi: erikoistuneet ja suuret kaivokset.

Erikoistuneet kaivokset täytetään tavanomaisten kolmen kultakimpaleen ja rautamalmin sijasta 4 kultakimpaleella ja 0 rautamalmilla, tai päinvastoin.

Suuret kaivokset täytetään 5 kultakimpaleella ja 5 rautamalmilla. Erikoistuneita ja suuria kaivoksia ei voi yhdistää. Molempia voi kuitenkin kehittää ja tehdä yksistä erikoistuneita ja toisista suuria kaivoksia.

Kaivosten kehittäminen ei vaikuta olemassa olevien kaivosten tuotteisiin millään tavalla. Tavallisia kaivoksia voi rakentaa halutessaan edelleenkin.

Uudet kaivoskuilut Tämä kehityskohde mahdollistaa lisäkaivoskuilujen rakentamisen (ks. rakentamissäännöt).

Hehkulamppu Tällä ei ole vaikutusta. Kohde on varattu pelin laajennusosia varten.

Kuljetusvälinetehtaiden kohentaminen

Kuljetusvälinetehtaan (esim. höyrylaivatehtaan) kehittäminen mahdollistaa kaikkien (tai joidenkin) vastaavan tyyppisten (maa- tai vesi) kuljetusvälinetehtaiden kohentamisen edellyttäen että kyseisen pelaajan kuljetusväline on samalla laatalla tehtaan kanssa. Jos pelaajalla on vaikkapa kärry lauttatehtaan pelilaatalla, hän voi kohentaa tehtaasta höyrylaivatehtaan vaikka hän ei olisi tehtaan rakentaja; samaten pelaaja ei voi kohentaa omia tehtaitaan laatoilla, joilla hänellä ei ole kuljetusvälinettä. Toinen pelaaja ei myöskään voi estää kohentamista, vaikka tällä olisi kuljetusväline samalla laatalla.

Kohentaminen täytyy tehdä välittömästi kehittämisen valmistuttua (ja toteutua siis tuotantovaiheessa); myöhemmillä vuoroilla kohentaminen ei ole enää mahdollista. Tehtaan kohentaminen ei maksa hyödykkeitä.

Kohentamisen jälkeen uusi tehdas voi tuottaa uudentyypisiä kuljetusvälineitä jo samassa tuotantovaiheessa. Kohentamisen jälkeen vanhantyyppisiä kuljetusvälineitä ei voi enää tuottaa.

Ainoastaan kuljetusvälineitehtaita voi kohentaa. Kuljetusvälineitä itseään eikä kaivoksia voi kohentaa. Uudet kuljetusvälineet täytyy tuottaa kuljetusvälineitehtaassa. Kaivosten sisältämät hyödykkeet vaihtuvat vain tuotannon ja uusien kaivoskuilujen rakentamisen kautta.

J. Eturistiriidat

Useimmat toimet pelaajat suorittavat samanaikaisesti. Joissain tilanteissa pelaajat kuitenkin haluavat suorittaa toimia ennen toisia tai heidän jälkeen, jolloin syntyy eturistiriita. Tällaisissa tilanteissa on välttämätöntä määrittää pelijärjestys.

Muunlaisia eturistiriitoja ei synny. Toisen pelaajan kuljetusvälineestä ei ole missään olosuhteissa mahdollista ottaa hyödykkeitä, eikä toisen pelaajan kuljetusvälinettä, rakennuksia, teitä tai siltoja voi tuhota.

Pelijärjestyksen määrittäminen

Kunkin vuoron alussa jokaisella pelaajalla on mahdollisuus vaatia pelijärjestys määriteltäväksi. Ellei kukaan tahdo näin tehdä, kaikki pelaavat samanaikaisesti. Jos vuoron alettua eturistiriitoja nousee esiin, sovelta pelijärjestystaulukon järjestystä siten, että kohdassa yksi oleva pelaaja pelaa ensimmäisenä.

Tuotantovaiheessa määritä kaivosten tuotteet ennen pelijärjestyksen määrittämistä.

Jokaisen pelaajan rukoilevan hahmon pelimerkki on asetettuna temppelein edessä. Temppeleitä lähin hahmo on jonossa ensimmäisenä. Rukoilevien hahmojen pelimerkkien järjestys määrää järjestyksen, jossa pelaajat voivat määrätä sen, missä järjestyksessä tahtovat pelata. Lähinnä temppeleitä olevat hahmot ovat innokkaita rukoilijoita, joten he välittävät vähemmän maallisista asioista kuten pelijärjestyksestä. He voivat kuitenkin saada osakseen jumalten suosion tämän tilanteen muuttamiseksi.

Pelijärjestys määritellään kahdessa vaiheessa. Ensiksi pelaajien on päätettävä joko jatkaa rukoilemista tai rahastaa hurskaudellaan. Alkaen lähimpänä temppeleitä rukoilevasta pelaajasta jokaisella pelaajalla on mahdollisuus siirtää rukoileva hahmonsä viimeiseksi jonossa. Jos useampi kuin yksi pelaaja päättää tehdä niin samassa vaiheessa, pelaaja jonka rukoileva hahmo oli lähimpänä temppeleitä, tulee viimeiseksi jonossa.

Toiseksi pelaajat valitsevat pelipaikkansa. Pelaaja, jonka hahmo on kauimpana temppeleistä, saa aloittaa. Hän sijoittaa pelijärjestystaulukon järjestyspelimerkinsä mihin tahansa kohtaan järjestystaulukkoa. Huomaa, että paikkojen määrä vastaa pelaajien määrää, eli esimerkiksi kolmen pelaajan pelissä vain kohdat 1,2 ja 3 ovat käytössä. Ensimmäisen pelaajan valittua paikkansa muut pelaajat valitsevat vuorollaan paikkansa lähimpänä temppeleitä olevan pelaajan valitessa viimeiseksi.

Kaikkien pelaajien valittua paikkansa peli etenee pelijärjestystaulukon osoittamassa järjestyksessä.

K. Pelin päätös

Peli päättyy heti ihmeen valmistuttua. Ihmeen koko riippuu pelaajien määrästä; tiiliä voi rakentaa kunnes tiili peittää pelaajien määrää osoittavan symbolin.

Peli päättyy myös viimeisen neutraalin tiilen tultua käytetyksi. Tämä tapahtuu kun peliä on pelattu 33 vuoroa.

Voittaja

Eniten voittopisteitä kerännyt pelaaja voittaa.

Voittopisteitä myönnetään:

- ♠ kultakimpaleista: 10 voittopistettä
- ♠ rahapusseista: 40 voittopistettä
- ♠ arvopaperista: 120 voittopistettä

Näiden on oltava hallussasi. Tämä tarkoittaa niiden sijaitsemista kuljetusvälineessä. Pelilaatalla irrallaan olevia pelimerkkejä ei lasketa voittopisteisiin.

Voittopisteitä myönnetään myös ihmeessä olevien tielten perusteella. Kukin ihmeessä oleva kerros tuottaa 10 voittopistettä; nämä jaetaan tasan kaikkien kerrokseen tiiliä rakentaneiden pelaajien kesken. Jos pelaajan osuus kerroksessa ei ole kokonaisluku, pyöristetään alaspäin. Viimeinen kerros tuottaa samaten 10 pistettä, vaikka se ei olisi tullut valmiiksi.

Tasapeli

Tasapelitilanteessa pelaaja, jonka rukoileva hahmo on lähimpänä temppeleitä, voittaa pelin.

L. Yksinpeli

ROADS & BOATS -peliä voi pelata yksinpelinä. Päämääränä on tällöin saavuttaa mahdollisimman korkea pistemäärä tietyllä kartalla. Täytyy neljä ensimmäistä ihmeen tiilikerrosta käyttämättömän värin tiilillä. Peli kestää 20 vuoroa tavanomaisen 33 sijaan: 13 neutraalia tiiltä jätetään käyttämättä. Yksinpelissä kaivokset tuottavat aina sitä hyödykettä, jota niissä on eniten. Jos kaivoksessa on esimerkiksi enemmän kultaa kuin rautamalmia, siitä saadaan aina kultaa, ja jos siinä on enemmän rautamalmia, siitä saadaan rautamalmia. Jos molempia on yhtä paljon, kaivos tuottaa kultaa. Aloituspelilaatan saa valita vapaasti. Älä anna periksi: jopa kokeneet pelaajat saavuttavat 50-75% maksimipisteistä ensimmäisellä pelikeralla.

Katso ROADS & BOATS -skenaariot -vihkosta yksinpeliin soveltuvia karttoja.

M. Strategiavinkkejä

Saha ja puunhakkaaja on rakennettava aloitusvoimavaroilla. Voimavarat riittävät juuri näihin. Jos tuhlaat voimavarasi muuhun, pelisi loppuu lyhyeen. Tarvitset myös joko kivilouhoksen tai savikaivantoja. Savikaivannot ovat hitaampia rakentaa ja ne vievät enemmän tilaa, mutta ne tuottavat enemmän kiveä pitkällä aikavälillä.

Tämän jälkeen ala suunnitella kuljetuskapasiteettisi laajentamista. Tämä merkitsee aasien astuttamista ja lauttatehtaan rakentamista (edellyttäen että lähistöllä on vesistö). Aloita myös tehokkaan tieverkon rakentaminen, ja kärryjen kehittäminen kannattaa aloittaa mahdollisimman pian.

Suurin ongelma on tilanpuute, jonka vuoksi kaikkea tarvitsemaansa ei ole mahdollista rakentaa. Tarpeettomia tehtaita ei siis kannata rakentaa. Sijoita rakennukset siis niin, että niiden käyttämiä raaka-aineita tuotetaan mahdollisimman lähellä.

Kehämäinen ja tiivis alue on pitkää, lineaarista toimivampi, sillä se ei tarvitse niin pitkää tieverkkoa.

Merikuljetusta tulisi käyttää lähinnä vain massahyödykkeisiin, sillä pienten hyödykemäärien kuljettaminen on hyvin tehotonta.

Saatuasi aikaan toimivan kuljetusjärjestelmän (mieluummin jo ennen sitä) aloita kehittäminen. Hanhien tuottaminen vie aikaa ja on hyvin tärkeää. Tätä varten tarvitset myös tyhjän laitumen. Älä käytä kahta ensimmäistä hanhea ennen uusiin tuottamista! Päätä jo varhaisessa vaiheessa, mitä kehityskohdetta tavoittelet ja mitkä kenties jätät kehittämättä.

Kaiken aikaa muista varmistaa ainakin jotkut alueet muureilla muilta pelaajilta. Kaikki joet on hyvä sulkea vihollisen laivastoilta. Muurien tuhoaminen mereltä käsin on hyvin kallista, mikä tekee rannikolla olevasta muurista puolustuksellisesti hyvin vahvan.

Kultaan liittyen huomioi, että vaikka kaivosten rakentaminen varhaisessa vaiheessa voi olla hyödyllistä, se lakkaa pian tuottamasta lisärahaa ellei rakenna lisää kaivoskuiluja. Kolikot ja arvopaperit ovat paljon arvokkaampia kuin puhdas kulta, joten kullan tuottaminen alusta lähtien on olennaisen tärkeää. Muista että rahapaja voi tuottaa vain yhden kolikkoyksikön vuoroa kohden. Tähän tarvitaan tietenkin runsaasti polttoainetta. Aloittelevat pelaajat tuottavat usein liikaa polttoainetta ja liian vähän kultaa kolikoita tavoitellessaan.

Arvopaperien tuottamiseen vaaditaan paperia. Myöskään paperia ei voi tuottaa kuin korkeintaan yhden vuorossa, joten sen tuottaminen tulee aloittaa mahdollisimman aikaisin. Koska sekä paperia että polttoainetta valmistetaan puusta, tulee pelin loppua kohden olla riittävästi puunhakkaajia. Tämä on hankalaa, koska pelin alussa kaikkein eniten kuitenkin tarvitaan kiveä eikä puuta.

Muita pelaajia häiritsemällä voi edistyä, erityisesti jos toimii jonkun kanssa liitossa. Jos molemmat pelaajat ovat kokeneita, puolustautuva pelaaja yleensä voittaa, mutta molemmat kärsivät suuria menetyksiä rauhanomaiseen pelaajaan nähden. Sotia ei siis ole viisasta aloittaa ellei siitä hyödy huomattavasti. Kokemuksemme mukaan peliä on mahdotonta voittaa vain muita riistämällä.

Älä milloinkaan jätä kultaa (puhumattakaan kolikoista tai arvopapereista) avoimelle pelilaatalle. Jos toisen pelaajan kuljetusväline saapuu sille, menetät hyödykkeet. Kolikoiden tai arvopapereiden menettäminen yleensä merkitsee häviötä.

Muista että eri kartoille pätee eri strategiat - jopa eri pelaajakokoonpanot voivat edellyttää tietynlaisen strategian valitsemista! Kokeneet pelaajat voivat soveltaa hyvin hienostuneita hyökkäys- ja puolustusmenetelmiä, joista jotkin riippuvat erityisesti ihmeenrakennustiilien sijoittamisen ajoituksesta.

Käännöksestä puuttuvat sääntökirjan kuvat, esimerkit, takakannen pelimerkkiselitykset ja taulukko sekä skenaariovihkon kartat, prosessikaavio sekä lisäskenaariot-osio.

Käännöksen julkaisemiseen ja levittämiseen eikaupallista käyttöä varten on lupa Splotter Spelleniltä.

Translation/käännös: Markku Valtanen, Helsinki. 2010. Sähköp. markku.valtanen(X)helsinki.fi

Käännösversio 1.0.

ROADS & BOATS © Splotter Spellen BV