


ULANGA

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

 **12 ΠΛΑΚΙΔΙΑ ΠΟΤΑΜΙΟΥ**
(8 ΕΥΘΕΙΕΣ ΚΑΙ 4 ΔΙΑΣΤΑΥΡΩΣΕΙΣ)

110 ΚΑΡΤΕΣ
(42 ΛΙΜΑΝΙΑ ΚΑΙ 68 ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗ)

 **20 ΔΕΙΚΤΕΣ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑΤΟΣ**

12 ΔΕΙΚΤΕΣ ΑΓΚΥΡΑΣ

 **2 ΚΑΡΑΒΙΑ**

Παραδώστε τα προϊόντα στα χωριά γύρω από τον Ποταμό Ulanga. Πλεύστε με τα ατμόπλοιά σας αποφεύγοντας τους κινδύνους της Ανατολικής Αφρικής.



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Δημιουργήστε ένα ποτάμι, συνδέοντας όλα τα πλακίδια, προτείνεται να δημιουργήσετε κλειστές διαδρομές, όπως στην εικόνα.

Κάθε παίκτης παίρνει 3 δείκτες Άγκυρας.



Ανακατέψτε τις κάρτες Μετακίνησης και μοιράστε 4 σε κάθε παίκτη. Οι υπόλοιπες μένουν στην άκρη κλειστές.



Ανακατέψτε τις κάρτες Λιμανιών και μοιράστε 1 σε κάθε παίκτη. Οι υπόλοιπες μένουν στην άκρη κλειστές.

Τοποθετήστε τα 2 πλοία με τις βάσεις τους σε διαφορετικά, τυχαία, λιμάνια.

Επιλέξτε τυχαία τον πρώτο παίκτη.



Για κάθε παίκτη, τοποθετήστε 5 δείκτες Σκοραρίσματος στο κέντρο του τραπεζιού.

ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι παίζεται σε σειρές. Ξεκινώντας με τον πρώτο παίκτη και συνεχίζοντας δεξιόστροφα, κάθε παίκτης πρέπει να παίξει μια κάρτα Μετακίνησης ή Περιορισμού.

ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗ

Ο ενεργός παίκτης ξεσκαρτάρει μια κάρτα Μετακίνησης και μετακινεί ένα πλοίο, προς την εικονιζόμενη κατεύθυνση, τόσα λιμάνια ανάλογα με τον αναγραφόμενο αριθμο (ή στο επόμενο λιμάνι του εικονιζόμενου είδους).

Η μετακίνηση πρέπει πάντα να εκτελείται μέσα στα πλαίσια του ποταμιού. Ποτέ δεν μπορείτε να βγείτε από τα πλακίδια Ποταμιού. Οι **περιορισμοί** πρέπει πάντα να ακολουθούνται.

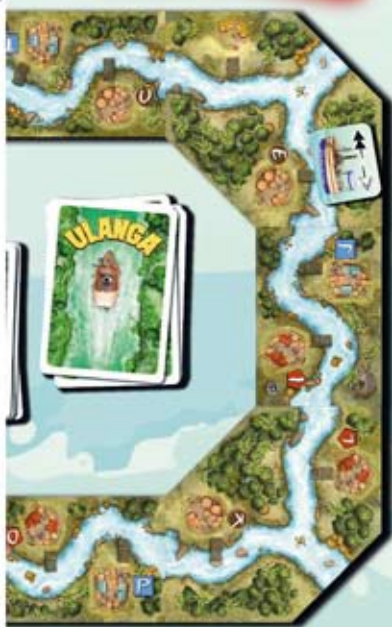
Αν ένας παίκτης δεν μπορεί να παίξει μια κάρτα, πρέπει να ξεσκαρτάρει όλους τους περιορισμούς και να γυρίσει έναν δείκτη Άγκυρας πριν μετακινηθεί.



Ολοκληρώνοντας τη σειρά του, ο ενεργός παίκτης τραβάει κάρτες από την τράπουλα μέχρι να έχει 5 στο χέρι (+1 για κάθε χαμένη άγκυρά του).



ΠΕΡΙΟΧΗ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΩΝ



Στο τέλος της μετακίνησης, αν κάποιος παίκτης έχει την κάρτα Λιμανιού όπου το πλοίο ολοκλήρωσε τη μετακίνησή του, μπορεί να ξεσκαρτάρει την κάρτα αυτή για να πάρει έναν δείκτη Μετακίνησης. Οι παίκτες αυτοί δεν τραβάνε κάρτες μέχρι το τέλος της σειράς τους.



ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ

Ο ενεργός παίκτης παίζει μια κάρτα στην **περιοχή Περιορισμών**. Η κάρτα δεν μπορεί να είναι ίδια με μια άλλη κάρτα που ήδη έχει παιχτεί εκεί.

Όταν ένας περιορισμός λιμανιού είναι στο παιχνίδι, τα πλοία δεν μπορούν να μετακινηθούν στα λιμάνια αυτά.



Όταν ο περιορισμός μετακίνησης είναι στο παιχνίδι, οι κάρτες με το αντίστοιχο σύμβολο δεν μπορούν να παιχτούν (Πλώρη/Πρύμνη).

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΤΕΛΙΚΟ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ

Το παιχνίδι τελειώνει όταν ένας παίκτης χάσει και τις 3 άγκυρες του ή ο τελευταίος δείκτης Σκοραρίσματος αποκτηθεί.

Για κάθε άγκυρα, κερδίζετε 3 πόντους.



Για κάθε δείκτη σκοραρίσματος, κερδίζετε 2 πόντους.



Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους είναι ο νικητής.



ΚΑΡΤΕΣ

Μετακινήστε το πλοίο 4 λιμάνια μπροστά (Πλώρη).



Μετακινήστε το πλοίο προς τα πίσω, στο επόμενο  λιμάνι (Πρύμνη).

Μετακινηθείτε μπροστά ή πίσω κατά 4 λιμάνια. Οι περιορισμοί Πλώρης/Πρύμνης δεν ισχύουν.



Λιμάνι G //

Τα πλοία δεν μπορούν να σταματήσουν σε λιμάνια του είδους: 

Οι κάρτες με το σύμβολο Πλώρης δεν μπορούν να παιχτούν.



Γυρίστε το πλοίο κατά 180 μοίρες



Author: Victor Bautista / Roca / Illustration: Amelia Sales / Development: Francisco "Pak" Gallego
Graphic design: Mare Simó / Translation: Gloria R. García