



Kolejny szalony sezon wielbłądzych wyścigów dobiegł końca! Puchary rozdane, zakłady wypłacone, a waleczni bohaterowie zawodów wreszcie mogą odsapnąć w spa na Zanzibarze... tak naprawdę to nie. Okazuje się, że przerwa międzysezonowa to idealny czas, żeby dorobić co nieco na boku. Pustynne kupczenie od wieków się nie zmienia. Nabywasz jakiś towar tania, aby gdzie indziej sprzedać drogo. A żeby to wszystko przewieźć, masz teraz do dyspozycji najwytrwalsze spośród wielbłądów, które prace w karawanie traktują jako przygotowanie do nowego sezonu. Co może pójść nie tak?

Jak zawsze na przeszkodzie może stanąć nadmierna chciwość. Choć wielbłądy wie się okrętami pustyni, to nawet one mają swoje ograniczenia (a także rozum i godność dromadera). Jeżeli wrzucisz im na garb zbyt wiele, zaczną wierzeć a cały bagaż pojedzie do piachu. Wykaż się sprytem i umiejętnościami, aby zostać najbogatszym kupcem pustyni!

ZAWARTOŚĆ

1 WIEŻA

5 KARAWAN

5 NAMIOTÓW

6 DWUSTRONNYCH KAFLI RYNKU

127 KART TOWARÓW

20 KART CENNIKÓW

120 MONET (funtów egipskich)

50X

70X

ŻETONY BADANIA RYNKU 5X

ŻETONY EKSTRA SPRZEDAŻY 5X

ZNACZNIK 1. GRACZA

1 ZAŁĄCZNIK

awers rewers

1 BANK (tacka na monety)



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

- Każdy gracz wybiera 1 karawanę i wraz z nią bierze namiot w tym samym kolorze. Każdy gracz otrzymuje także zestaw 4 różnych kart cenników.
- Przed pierwszą rozgrywką złóżcie wieżę. Umieście ją tak, aby znajdowała się w zasięgu wszystkich graczy.
- Potasujcie karty towarów i stwórzcie z nich zakrytą talię. Połóżcie ją na górze wieży. Miejsce na dole wieży przeznaczone jest na stos kart odrzuconych.
- W pobliżu wieży umieście żetony badania rynku (5x), żetony ekstra sprzedaży (5x) oraz znacznik 1. gracza.
- Na środku obszaru gry połóżcie kafle rynku. Każdy kafel rynku ma w prawym dolnym rogu oznaczenie z literą i cyfrą. Obróćcie te kafle, tak aby na każdym było widać cyfrę 1 (tak, aby były widoczne niebieskie tła efektów specjalnych).
Rozgrywka 5-osobowa: wykorzystajcie wszystkie 6 kafli rynku.
Rozgrywka 4-osobowa: odłóżcie do pudełka 1 losowo wybrany kafel.
Rozgrywka 3-osobowa: odłóżcie do pudełka 2 losowo wybrane kafle (jeden spośród kafli A-B-C, a drugi spośród kafli D-E-F).
- Na każdym kafelu rynku (w jego górnej części) podano, ile kart towarów należy pod każdym z kafli umieścić. Niektóre z tych kart należy umieścić odkryte, a niektóre zakryte. Symbol oznacza karty odkryte (awersem do góry), a symbol oznacza karty zakryte (rewersem do góry).
- Stwórzcie bank - umieście piramidy i monety w plastikowej podstawce. Postawcie bank w zasięgu wszystkich graczy.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Każda runda gry składa się z 3 następujących faz:

- LICYTACJA
- ZAKUPY
- SPRZEDAŻ

FAZA 1 - LICYTACJA

Każda runda zaczyna się od licytacji, w której gracze licytują się o miano pierwszego gracza. Przebieg licytacji wygląda następująco.

W sekrecie przed innymi graczami umieść w swej prawej dłoni dowolną ilość funtów egipskich (może to być 0) - to będzie twoja oferta. Kiedy wszyscy dokonają wyboru, jednocześnie ujawnicie swoje oferty. Kto zaoferował najwięcej funtów, wygrywa licytację.

Jeśli kilku graczy remisuje pod względem najwyższej oferty, ich oferty są ignorowane, a zwycięstwo w licytacji przypada temu z pozostałych graczy, kto zaoferował najwięcej. Jeżeli znów dojdzie do remisu, również oferty tych remisujących są ignorowane, a licytację wygrywa ostatni z graczy, który zaoferował najwięcej. Jeżeli znów dojdzie do remisu, również oferty tych remisujących są ignorowane, a licytację wygrywa ostatni z graczy, który zaoferował najwięcej. W nowej licytacji każdy z graczy może zaoferować inną kwotę niż wcześniej lub tę samą. Jeżeli po raz drugi nie uda się rozstrzygnąć licytację, wówczas nikt nie nie płaci, a znacznik pierwszego gracza nie zmienia właściciela/właścicielki (a jeśli to pierwsza licytacja w grze to przydzielcie znacznik losowo).

Uwaga: Może się zdarzyć, że zwycięstwo w licytacji przypadnie osobie, która zaoferowała 0 - będzie tak wtedy, gdy pozostali gracze będą remisować, a ich oferty zostaną zignorowane.

Osoba, która zwyciężyła licytację, oddaje wszystkie zaoferowane funty do banku i otrzymuje znacznik pierwszego gracza. Pozostali zabierają zaoferowane przez siebie monety (nie nie płacą) i chowają je za swoimi namiotami.

Ale uwaga, to nie wszystko! Licytacja nie będzie w każdej rundzie taka sama. Do powyższych zasad licytacji musicie dodać jedną zasadę specjalną. Spójrzcie na wieżę, a konkretnie na znajdującą się tam talie kart towarów. Na wierzejniej karcie jest jakiś symbol i to właśnie ten symbol powie wam, jaką zasadę specjalną musicie w tej rundzie zastosować. Odnajdziecie ten symbol w znaczniku, a dowiecie się, jaka to zasada.

Przykład 1:
Gracze jednocześnie ujawniają swoje oferty. Bartek zaoferował 3 funty, Łukasz 1, Ania 1, a Paulina 3. Ponieważ Bartek i Paulina remisują pod względem najwyższej oferty, ich oferty są ignorowane. Niestety na kolejnym miejscu również jest remis między Anią i Łukaszem. Ponieważ nie da się wyłonić zwycięzcy, wszyscy zabierają swoje pieniądze, a licytacja zostanie powtórzona.

Przykład 2:
Bartek zaoferował 3 funty, Łukasz 1, Ania 0, a Paulina 3. Bartek i Paulina znów remisują, więc ich oferty są ignorowane. Najwyższą ofertę spośród pozostałych graczy złożył Łukasz - płaci do banku zaoferowany 1 funt i otrzymuje znacznik pierwszego gracza.

FAZA 2 - ZAKUPY

W tej fazie gracze będą pozyskiwać karty towarów spod wybranych kafli rynku. Rozpoczyna oczywiście gracz posiadający , który wykonuje poniższe kroki:

- (obowiązkowo) Wybierz kafel rynku (jeśli znajdując się na nim jakieś monety, zabierz je wszystkie).
- (opcjonalnie) Aktywuj efekt wybranego kafli rynku (opis wszystkich efektów znajdziesz w załączniku).
- (obowiązkowo) Zabierz wszystkie karty towarów (zakryte i odkryte), które znajdują się pod wybranym kaflem rynku (jeśli są wśród nich karty zakryte, odkryj je).
- (obowiązkowo) Zabrane towary załaduj na swoje wielbłądy (szczegółowo poniżej).

Po tym, jak gracz rozpoczynający wykona powyższe kroki, kolejka przechodzi na osobę siedzącą po jego lewej stronie. Faza kończy się, gdy powyższą procedurę przeprowadzi ostatni z graczy.

ZAŁADOWANIE TOWARÓW NA WIELBŁĄDY
Wszystkie zabrane karty towarów musisz załadować na swoje wielbłądy. Zwróć uwagę, że na kartach towarów znajdziesz towary w 4 rodzajach. Dla ułatwienia karty są w 4 kolorach, które odpowiadają konkretnym rodzajom towarów: (daktyle - fioletowe; dywany - żółte; wazy - niebieskie; owoce - zielone).

Obowiązują dwie główne zasady:
a) Jeden wielbłąd w twojej karawanie może w danym momencie nieść tylko jeden rodzaj towaru. Przykładowo na wielbłąda, który niesie daktyle możesz doładować wyłącznie daktyle.
b) Jeden rodzaj towaru może w danym momencie być niesiony tylko przez jednego wielbłąda w twojej karawanie. Przykładowo, jeśli jeden z twoich wielbłądów niesie wazy, to nie możesz załadować waz na żadnego innego wielbłąda.

Przykład 3:
Po wybraniu kafli rynku Bartek bierze znajdujące się pod nim 2 odkryte oraz 3 zakryte karty towarów, które natychmiast odkrywa. W zestawie tym znajdują się 3 karty dywanów, 1 karta daktyli (przedstawiająca dwa daktyle) oraz 1 karta wazy. W karawanie Bartka do tej pory nie było żadnych dywanów, toteż karty z tym towarem Bartek może załadować na dowolnego pustego wielbłąda. Jeden z wielbłądów niesie już wazy, więc kolejną kartą z wazą musi zostać załadowana właśnie na tego wielbłąda. Podobnie karta daktyli musi zostać załadowana na wielbłąda, który już niesie daktyle.

O CO W TYM WSZYSTKIM CHODZI?

Zarządzasz karawaną wielbłądów. Twoim zadaniem jest kupić tania i sprzedać drogo. Jeżeli jednak nie powiągniesz swej chciwości i spróbujesz załadować na wielbłąda zbyt wiele towaru - charakterny zwierzę zrzuci i zniszczy wszystko.

CEL GRY

Sprawa jest prosta. Kto najwięcej zarobi, ten wygrywa!



PRZELADOWANIE

Gdy załadujesz wszystkie towary, musisz sprawdzić, czy twoje wielbłądy są w stanie je unieść. Przy każdym z wielbłądów znajduje się liczba (w zakresie 3-6), oznaczająca udźwig wielbłąda, czyli liczbę kart towarów, które można na niego załadować. Jeżeli na którymkolwiek wielbłądzie znajduje się w tym momencie więcej kart niż wynosi jego udźwig, wielbłąd ten wierzeć i zrzuca cały ładunek - odłóż wszystkie znajdujące się na nim towary (zarówno te właśnie dodane, jak i leżące wcześniej) na stos kart odrzuconych.

Przykład 4:
Ania otrzymała 6 kart towarów. Ładuje 2 kosze bananów oraz 1 dywan na niezaladowane dotąd wielbłądy. Niestety jeden z wielbłądów niesie już wazy, co oznacza, że 3 otrzymane przez Anię karty waz również muszą zostać załadowane właśnie na niego. Ponieważ wielbłąd ten ma udźwig 5, a zostało załadowane na niego łącznie 6 kart, wierzeć i zrzuca cały ładunek - Ania musi odłóżć na stos kart odrzuconych wszystkie znajdujące się na nim karty waz (zarówno te właśnie dodane, jak i leżące wcześniej).

FAZA 3 - SPRZEDAŻ

W trakcie tej fazy wszyscy gracze (poczynając od gracza rozpoczynającego) mogą (lecz nie muszą) dokonać 1 sprzedaży towarów znajdujących się na 1 ze swoich wielbłądów. Nie ma obowiązku sprzedawania wszystkich kart z wybranego wielbłąda - możesz sprzedać tylko ich część. Zasady sprzedaży poszczególnych rodzajów towarów zostały opisane poniżej, a także na kartach cenników. Sprzedane karty należy odłóżć na stos kart odrzuconych.

Każda karta cennika podzielona jest na trzy sekcje:

- W górnej części karty znajduje się symbol ilustrujący, w jaki sposób należy sprzedawać dany rodzaj towaru.
- Monety przedstawiają, ile funtów otrzymamy w wyniku sprzedaży odpowiedniej liczby towarów.
- Natomiast liczby znajdujące się obok ilustracji towarów mówią nam, ile kart danego towaru znajduje się w całej talii kart towarów. (Ist to informacja przydatna dla graczy zaawansowanych, aby dobrze zaplanować swoją strategię, jeśli gracze pierwszy raz, możecie zignorować tę informację).

Sprzedając daktyle, musisz policzyć, ile sztuk daktyli znajduje się na sprzedawanych kartach. Daktyle najlepiej sprzedawać w grupach stanowiących wielokrotność liczby 3. Możesz sprzedać więcej, ale ustalając zysk w funtach, musisz zaakceptować sprzedaż liczb daktyli w dół (do najbliższej wielokrotności liczby 3). (Uwaga: Możesz sprzedać więcej niż 15 daktyli, ale nie da się zarobić więcej niż 24 funty).

Sprzedając dywany, musisz stworzyć różnokolorowy zestaw dywanów (każdy dywan w zestawie musi mieć inny kolor). W zestawie tym muszą być przynajmniej 2 dywany (nie można sprzedać tylko jednego dywanu). W każdej rundzie można sprzedać tylko 1 zestaw.

Sprzedając wazy, musisz stworzyć zestaw waz o takim samym kształcie. W zestawie tym muszą być przynajmniej 2 wazy (nie można sprzedać pojedynczej wazy). W każdej rundzie można sprzedać tylko 1 zestaw.

Ważne! Niektóre karty waz posiadają na ilustracji wazy o dwóch różnych kształtach. W takim wypadku można wybać taki kształt, który pasuje do zestawu.

Karty owoców występują w 4 różnych gatunkach i wartościach (granaty - wartość 2 funty za każdą sprzedawaną kartę; pomarańcze - 3 funty; banany - 4 funty; ananasy - 5 funtów). Sprzedając owoce, możesz sprzedać wyłącznie 1 gatunek, a ponadto musi to być najmniej wartościowy gatunek, jaki posiadasz. W przeciwnym razie do waz i dywanów - dozwolone jest sprzedanie 1 karty owoców.

Przykład 5:
W fazie sprzedaży Bartek może dokonać 1 sprzedaży. Ma cztery sensowne możliwości do wyboru.

- Jeden z wielbłądów niesie 4 daktyle (2 karty po 1 daktylu i 1 karta z 2 daktylami). Bartek może sprzedać 3 daktyle, aby otrzymać 3 funty egipskie. Karta z 1 daktylem pozostanie na wielbłądzie. (Bartek mógłby też sprzedać wszystkie 4 daktyle, ale zarobzyłby tyle samo).
- Bartek może sprzedać 2 identyczne wazy za 3 funty.
- Bartek może sprzedać 2 karty granatów za 4 funty. Nie może natomiast sprzedać karty ananasa, ponieważ zawsze można sprzedać wyjątkowo najtaniej z posiadanych owoców.
- Ostatecznie Bartek decyduje się sprzedać 5 dywanów o różnych kolorach, za co otrzymuje 18 funtów. 1 karta z żółtym dywanem pozostanie na wielbłądzie.

KONIEC RUNDY

Kiedy wszyscy gracze zakończą fazę sprzedaży, weźcie z banku 1 funt egipski i umieście go na kafli rynku, który nie został w tej rundzie wybrany - gracz, który wybierze go w przyszłości, otrzyma wszystkie znajdujące się na nim funty. Kafle rynku, które zostały w tej rundzie wybrane, odwróćcie na drugą stronę i umieście pod nimi karty towarów, dobierając je z talii (tak jak w kroku 6 przygotowania gry).

Uwaga: Trzeba jeszcze sprawdzić, czy pod niewybrany kafel rynku leży odpowiednia liczba kart (niektóre efekty specjalne mogą sprawić, że będzie ich tu za mało). Policzenie, ile pod tym kaflem leży kart odkrytych - jeśli jest ich za mało, uzupełnijcie. Kart zakrytych nie trzeba sprawdzać (na pewno nigdy nie będzie ich za dużo, a jeśli jest za dużo, to i tak nie należy ich zabierać).

Przykład 6:
Kafel rynku oznaczony symbolem B1 nie został w tej rundzie wybrany przez żadnego gracza. Tym samym po zakończeniu fazy sprzedaży należy położyć na nim 1 funt egipski z banku. Pozostałe kafle obracają i uzupełniają kartami towarów. Ponieważ w trakcie kończącej się właśnie rundy spod kafli B1 została zabrana jedna z odkrytych kart, uzupełniają również ten rynek (jedną odkrytą kartą).

Jeżeli w talii towarów będzie za mało kart, aby uzupełnić wszystkie rynki, potasujcie stos kart odrzuconych, stwórzcie z niego nową talię i kontynuujcie uzupełnianie. Przetosowanie talii oznacza zbliżający się koniec rozgrywki, następną rundą będzie ostatnia w tej grze. Rozpocznijcie nową rundę, począwszy od fazy licytacji.

Uwaga: W bardzo rzadkim przypadku, jeśli na początku nowej rundy wszyscy gracze posiadają po 0 funtów egipskich (czyli nikt nie ma żadnych pieniędzy), wszyscy dobierają z banku po 5 funtów (5x).

WYCZERPANIE TALII TOWARÓW

Jeżeli jakikolwiek efekt spowoduje konieczność dobrania kart z talii towarów, a kart tych zabraknie, potasujecie stos kart odrzuconych i stwórzcie z niego nową talię. Kiedy to nastąpi, po zakończeniu obecnej rundy, rozegranej jeszcze 1 ostatnią rundę. Zwróćcie też uwagę, że uzupełnianie kartami kafli rynku następuje pod koniec rundy - jeżeli w tym momencie dojdzie do wyczerpania talii, kolejna runda będzie ostatnią rundą rozgrywki.

Przykład 7:
Ania wybiera kafel rynku oznaczony symbolem A1 i aktywuje jego efekt, który pozwala jej podać nazwę jednego z rodzajów towarów, a następnie dobrać 3 karty z talii towarów. Dobra 2 ostatnie, tasuje stos kart odrzuconych i z nowo utworzonej talii dobiera jeszcze 1 kartę. Ponieważ doszło do wyczerpania talii, po zakończeniu obecnej rundy gracze rozegrają jeszcze jedną, ostatnią rundę.

KONIEC GRY

Faza sprzedaży w ostatniej rundzie gry wygląda nieco inaczej. Podczas tej fazy gracz może dokonać po 1 sprzedaży towarów z każdego ze swoich załadowanych wielbłądów. Pozostałe towary sprzedają bez zmian. Po zakończeniu ostatniej rundy gracze liczą posiadane funty egipskie. Jeżeli udało ci się zgromadzić najwięcej gotówki, zostajesz zwycięzcą lub zwyciężczynią (i ze sporym kapitałem możesz oczekiwać rozpoczęcia sezonu wielbłądzych wyścigów). W przypadku braku rozstrzygnięcia, remisujący gracze mogą dokonać jeszcze po 1 sprzedaży towarów z każdego ze swoich wielbłądów, na których wciąż znajdują się towary (zasady sprzedaży pozostają bez zmian). Jeżeli i to nie doprowadzi do rozstrzygnięcia, remisujący dzielą się zwycięstwem.

AUTORZY

PROJEKT GRY: Anna Opolzler, Stefan Kloß
 PRODUKCJA: Sophie Gravel
 ROZWOJ GRY: Pierre-Olivier Gravel, Martin Bouchard
 ILUSTRACJE: Chris Quillians
 PROJEKT GRAFICZNY: Tarek Saoudi, Maryse Hébert-Lemire, Stéphane Vachon

WERSJA POLSKA: Lucrum Games
 TŁUMACZENIE: Łukasz Gralak
 REDAKCJA: Bartosz Chlebicki, Marcin Tomczyk
 DTP: Łukasz Kempirski

Opracowanie:

 Wszelkie prawa zastrzeżone.
 © 2021 Plan B Games Europe GmbH.
 Am Römerkastell 10
 70376 Stuttgart, Niemcy
 info@planbgames.com
 www.planbgames.com
 Wyprodukowano w Chinach

Zadna część tego produktu nie może być reprodukowana bez uprzedniej zgody Plan B Games.



INSTRUKCJA