

KUPCY I ŻEGLARZE



INSTRUKCJA



KUPCY I ŻEGLARZE

Ach! Niech żyje XVI wiek! Co za cudowny czas na bycie kupcem w tętniącym życiem mieście portowym! Stań na czele jednej z czterech kupieckich rodzin, poczuw wiatr w żaglach i obierz kurs na zwycięstwo.

Obserwuj działania pozostałych graczy i staraj się przewidzieć zapotrzebowanie na poszczególne dobra. Twoim zadaniem jest załadowanie na swoje statki odpowiednich towarów i sprzedanie ich w czasie największego na nie popytu.

Drewno, przyprawy, a może porcelana? Czego sprzeda się najwięcej w zamorskich krajach? Za co uzyskasz najlepszą cenę, a na czym w wyniku działania pozostałych graczy niestety stracisz? Kupuj, sprzedawaj, spekuluj i rozwijaj swoją flotę, aby jak najbardziej wzbogacić się i zostawić konkurencję daleko w tyle.

Zawartość:

- ◆ 60 kart towarów (po 10 kart każdego towaru: zboża, drewna, porcelany, ryb, przypraw i tkanin)
- ◆ 20 kart akcji specjalnej (14 kart statków, 2 karty kontraktów, 2 karty doków, 2 karty biura)
- ◆ 4 karty pomocy
- ◆ 30 znaczników towarów (po 5 z każdego koloru odpowiadającego kartom towarów: zboże (żółte), drewno (brązowe), porcelana (białe), ryby (niebieskie), przyprawy (czerwone) i tkaniny (zielone))
- ◆ 55 monet (złote o wartości 10, srebrne o wartości 5 i miedziane o wartości 1)



Przygotowanie do rozgrywki

Potasujcie wszystkie karty towarów, a następnie umieśćcie 6 odkrytych kart na środku stołu, tworząc **targowisko** – będzie ono odzwierciedlać aktualne zapotrzebowanie na towary. Pozostałe karty towarów ułóżcie obok w zakrytym stosie.

Utwórzcie wspólny zasób z monet, znaczników towarów i odkrytych kart akcji specjalnych w czterech oddzielnych stosach, podzielonych według kategorii (statki, kontrakty, doki, biuro).

Każdy z graczy pobiera 3 karty towarów z zakrytego stosu i trzyma je w ręce w ukryciu przed innymi graczami. Każdy gracz dobiera też dwie karty statku z puli kart akcji specjalnych i kładzie je przed sobą. Jesteście już prawie gotowi, by opuścić port!

Załadunek

Gracz, który ostatnio przebywał na łodzi, zostaje pierwszym graczem. Poczynając od niego, a następnie idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy pobiera jeden wybrany przez siebie znacznik towaru i umieszcza go na jednym ze swoich statków. Następnie gracze robią tak samo z drugim statkiem. Po tej akcji każdy z graczy powinien posiadać przed sobą dwa statki – każdy załadowany jednym towarem. Towary mogą być takie same lub różne.

Uwaga! Każdy statek może pomieścić tylko jeden znacznik towaru.



Rozgrywka

Tura każdego z graczy składa się z **dwóch faz**. W czasie każdej z nich gracz może wykonać **tylko jedną** z dostępnych w nich akcji. Rozpoczyna pierwszy gracz, następnie swoje tury rozgrywają pozostali gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Faza I – Planowanie

1. Wymiana znacznika towaru lub
2. Zakup karty akcji specjalnej lub
3. Spasowanie – rezygnacja z akcji i przejście od razu do fazy II

Faza II – Handel

1. Zagranie kart towarów na targowisko i rozpoczęcie handlu lub
2. Pobranie 2 kart towarów ze stosu

Opis poszczególnych akcji

Faza I

- ◆ **Wymiana znacznika towaru** – gracz może dokonać wymiany znacznika towaru na jednym ze swoich statków na inny, dostępny w zasobach ogólnych. W akcji tej gracz może wymienić towar tylko na **jednym** ze swoich statków, chyba że posiada kartę doków (patrz niżej).
- ◆ **Zakup karty akcji specjalnej** – gracz może zakupić dostępną kartę akcji specjalnej z zasobów ogólnych i umieścić ją przed sobą. Cena zakupu jest określona na poszczególnych kartach. Gracz może posiadać więcej niż jedną kartę akcji specjalnej danego rodzaju – wówczas ich efekty się kumulują. Działanie kart akcji specjalnej jest opisane w dalszej części instrukcji.

Przykład: Właściciel 2 kart kontraktów otrzyma dodatkowo 4 miedziane monety (2×2) za każdym razem, gdy będzie sprzedawał swoje towary.

Faza II

- ◆ **Zagranie kart towarów na targowisko i rozpoczęcie handlu** – gracz może zagrać dowolną liczbę kart towarów **jednego rodzaju** z ręki na targowisko (przykrywając znajdujące się tam karty) i tym samym wykreować popyt na określone towary.

Wszyscy gracze, którzy posiadają na swoich statkach znaczniki towarów w kolorze **właśnie wyłożonej przez gracza karty (wyłożonych kart)**, otrzymują pieniądze. **Im więcej kart danego towaru znajduje się na targowisku, tym większy przychód.** Za każdy posiadany na statkach znacznik towaru, który aktualnie jest sprzedawany, gracze zdobywają **tyle miedzianych monet**, ile kart tego towaru **znajduje się na targowisku.**

Uwaga: Znaczniki towaru pozostają na statkach.

Przykład: Na targowisko zostały zagrane 2 karty ryb, co spowodowało, że znalazły się tam już 3 takie karty (jedna wyłożona została wcześniej). Każdy gracz, który posiada niebieskie znaczniki towarów na swoich statkach, natychmiast otrzymuje 3 miedziane monety za każdy taki znacznik.



- ◆ **Pobranie 2 kart towarów ze stosu** – zamiast wykladać karty na targowisko, gracz może pobrać 2 nowe karty z zakrytego stosu towarów i dodać je do swoich kart na ręce. Nie ma limitu kart posiadanych na ręce.

Opis kart akcji specjalnej



Karta statku – gracz może ją nabyć za monety o łącznej wartości 10. Statek powiększa flotę gracza, zwiększając jego możliwości handlowe. Niezwłocznie po zakupie tej karty gracz pobiera jeden z dostępnych w zasobach ogólnych znaczników towarów i umieszcza go na nowym statku.



Karta kontraktu – gracz może ją nabyć za monety o łącznej wartości 11. Dzięki kontraktowi za każdym razem, gdy gracz otrzymuje monety za sprzedaż towarów, dobiera **2 dodatkowe miedziane monety**, niezależnie od wielkości osiągniętego przychodu.



Karta biura – gracz może ją nabyć za monety o łącznej wartości 8. Dzięki tej karcie na koniec fazy II gracz **może pobrać 1 kartę ze stosu** kart towarów, niezależnie od wykonanej przez siebie w tej fazie akcji.



Karta doków – gracz może ją nabyć za monety o łącznej wartości 12. Dzięki dokom gracz może dodatkowo wymienić jeden znacznik towaru na swoich statkach niezależnie od akcji, którą wybrał w fazie I. Oznacza to, że w ramach akcji *Wymiana*

znacznika towaru może wymienić 2 znaczniki towarów na posiadanych statkach albo w ramach akcji *Zakup karty akcji specjalnej* nabyć kartę i dodatkowo wymienić 1 znacznik na jednym z posiadanych statków. Karta umożliwia skorzystanie z akcji specjalnej natychmiast po jej zakupie.

Przykład: Jeżeli gracz posiada już kartę doków i w fazie I swojej tury zdecyduje się na zakup karty statku w ramach akcji Zakup karty akcji specjalnej, to oprócz dobrania nowej karty statku i umieszczenia na niej dostępnego w zasobach znacznika towaru może on wymienić 1 znacznik towaru na jednym z pozostałych posiadanych statków.

Koniec gry

Gra kończy się natychmiast w momencie dobrania ostatniej karty z zakrytego stosu kart towarów. Wygrywa gracz, który dzięki swoim kupieckim umiejętnościom zgromadził najwięcej pieniędzy. W przypadku remisu gracze współdzielą tytuł najlepszej kupieckiej rodziny.

Karty akcji specjalnych nie mają żadnej dodatkowej wartości na koniec gry.



Autor gry: Reiner Knizia
Opracowanie: Paulina Kortas, Adam Bukowski,
Tomasz Czerwiński, Agnieszka Walczak
Ilustracje: Piotr Sokołowski
Opracowanie graficzne: Tatsiana Korbut
02599

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com



© Dr. Reiner Knizia.
All rights reserved