

ЗАТОКА КУРСОВ



WITAJCIE W ZATOCE KUPCÓW!

Tu nie musicie być bohaterem ani złoczyńcą:
jesteście po prostu zwykłymi kupcami...

WITAJCIE, KUPCY!

Nareszcie dotarliście! Zatoka kupców to silnie asymetryczna gra euro, w której każdy z graczy wcieli się w innego kupca ze świata fantasy, prowadzącego własny, wyjątkowy sklepik. Kupcy starają się sprzedać swoje towary podróżnikom przybyłym na trzy pomosty Zatoki, pełniące rolę najznakomitszych placów handlowych w całych Pięciu Królestwach. Każdy gracz używa do gry własnego zestawu unikalnych elementów i mechanik przypisanych jego postaci, aby produkować towary, zwiększyć wydajność swojego sklepu i – przede wszystkim – wzbogacić się!

Chociaż kupcy pracują niezależnie od siebie w swoich specjalistycznych sklepach, nieustannie rywalizują ze sobą, aby przyciągnąć jak największą liczbę klientów, wpłynąć na zapotrzebowanie na konkretne towary oraz otrzymać wsparcie jednej z czterech gildii. Aby poszerzyć swoje możliwości, kupcy mogą zatrudniać lokalnych mieszkańców do pracy jako personel w swoich lokalach. A jeśli odważą się pójść na skróty, mogą zyskać przewagę w skorumpowanej kryjówce łotrów – ale jakim kosztem? Zwycięzcą zostanie gracz, który po trzech dniach handlowania na targowiskach okaże się najbogatszym z kupców!

O instrukcjach

Ta instrukcja zawiera podstawowe zasady gry Zatoka kupców, które są wspólne dla wszystkich graczy. Pozostałe instrukcje opisują unikalne zasady każdego kupca. Jeśli unikalne zasady któregoś kupca stoją w sprzeczności z zasadami podstawowymi lub je zmieniają, unikalna zasada kupca jest ważniejsza.

PODSTAWOWE ELEMENTY

- ta instrukcja
- 1 plansza główna
- 1 worek przybyszów
- 52 pionki przybyszów
 - ▶ 13 czerwonych wojowników
 - ▶ 13 zielonych bardów
 - ▶ 9 niebieskich czarowników
 - ▶ 9 żółtych arystokratów
 - ▶ 8 szarych łotrów
- 12 różowych klejnotów „+100 złota”
- 5 sztandarów kupieckich i plastikowych podstawek
- 36 kart mieszkańców
 - 12 Miejsowych
 - 12 Najemników
 - 12 Żeglarzy
- 3 karty łotrów (*Przestępcy, Kultysty, Rabusie*)
- 4 karty kupców (po 1 dla każdego kupca)
- 60 kart zepsucia
- 6 trójwymiarowych łodzi
- 2 drewniane znaczniki myszy
- 1 drewniany znacznik fazy handlu
- 5 znaczników złota (po 1 w każdym kolorze gracza)
- 5 znaczników czasu (po 1 w każdym kolorze gracza)
- 2 dwustronne żetony przybyszów



I.

Wyspa smoka

Pomost z targowiskiem

Pomost z czarnym rynkiem

Plac miejski

3.

5.

9.

a.

b.

c.

4.

100

-

Wskazówka: Podczas pierwszej gry użyj zestawów mieszkańców **Miejscowi** i **Najemnicy** (krok 3) oraz karty łotrów nr 1 — **Przestępcy** (krok 7).

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka w Zatokę kupców trwa 3 **rundy** (dni), a każda z nich składa się z 4 **faz**:

- **Faza podróży** — pierwsi **przybysze** wyruszają w drogę do Zatoki kupców.
- **Faza produkcji** — gracze produkują **towary**, zabiegają o **wsparcie gildii** i manipulują przybyszami dla własnych celów.
- **Faza handlu** — gracze zarabiają **złoto** dzięki sprzedaży swoich towarów i wsparciu gildii.
- **Faza porządkowania** — gracze przygotowują plansze na kolejną rundę.

Po 3 rundach następuje **punktacja końcowa**. Gracz, który uzbierał w ciągu gry najwięcej złota, wygrywa.

FAZA PODRÓŻY



Uwaga: W Zatoce kupców wyróżnia się klientów oraz łotrów. Kiedy zasady odnoszą się do klientów, chodzi o pionki w czterech kolorach: Termin „przybysze” oraz jego symbol odnosi się zarówno do klientów, jak i łotrów.

Faza podróży

W **fazie podróży klienci** (a także **łotrzy**) wsiadają na **łodzie**, aby wyruszyć w stronę Zatoki kupców. Daje to graczom wstępne wyobrażenie o tym, jakich kolorów klienci mogą być dostępni podczas tej rundy w fazie handlu.

- Upewnij się, że po obu stronach Wyspy smoka znajdują się po 3 łodzie i że wszystkie są puste.
- Wylosuj i połóż na każdej łodzi po 2 przybyszów z worka przybyszów.

Jeśli **zasada podróży** na karcie łotrów pokazuje taki symbol: odłóż na bok wszystkich dobranych w ten sposób łotrów i kontynuuj dobieranie tak, aby na łodziach znaleźli się tylko klienci. Następnie włóż odłożonych na bok łotrów z powrotem do worka.

Jeśli zasada podróży na karcie łotrów pokazuje taki symbol: umieszczaj dobranych łotrów na łodziach w normalny sposób.



Faza produkcji

Podczas **fazy produkcji** gracze korzystają z różnych pól akcji na swoich planszach sklepów, aby produkować towary, zatrudniać mieszkańców, aktywować personel i zapewniać sobie wsparcie gildii. Gracze wpływają również na rozmieszczenie klientów na łodziach oraz ich dopłynięcie do konkretnych pomostów, co będzie mieć znaczenie przy określaniu wartości towarów podczas nadchodzącej fazy handlu.

PRZEBIEG TURY

Faza produkcji składa się z następujących po sobie **tur** graczy. **Zegar** pełni funkcję „toru czasu”, który pozwala ustalić obecnego **aktywnego gracza** i sygnalizuje koniec rundy.

Każda tura rozpoczyna się od ustalenia aktywnego gracza – jest to gracz, którego **znacznik czasu** znajduje się najbardziej z tyłu na zegarze. Jeśli jest remis, aktywnym graczem zostaje ten z graczy, którego znacznik czasu znajduje się na wierzchu stosu znaczników czasu.

Aktywny gracz wykonuje swoją turę, wykonując 4 poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Wybierz akcję i porusz figurkę kupca.
2. Wykonaj wskazaną akcję.
3. Dobierz kartę zepsucia (jeśli musisz).
4. Porusz swój znacznik czasu.

Następnie należy sprawdzić na zegarze, kto jest teraz aktywnym graczem. Może się zdarzyć, że gracz wykona więcej niż jedną turę z rzędu.

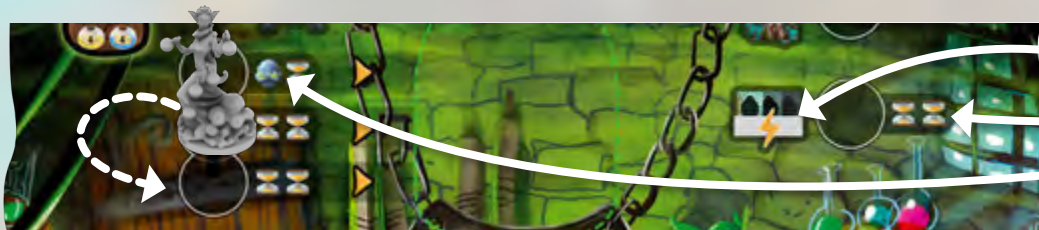


Przykład: Aktywnym graczem, który teraz wykona swoją turę, jest niebieski.

1. Wybierz akcję i porusz figurkę kupca

Aktywny gracz wybiera wolne **pole akcji** na swojej planszy **sklepu** i porusza na nie swoją figurkę kupca. **Nie można** użyć tego samego pola akcji dwa razy z rzędu – figurka kupca musi najpierw zostać poruszona na inne pole akcji.

Każde pole akcji pokazuje symbol danej akcji i jej koszt wyrażony w godzinach i potencjalnie również kartach zepsucia. Po tym, jak aktywny gracz wykona wskazaną akcję, musi zapłacić koszt poprzez przesunięcie swojego znacznika czasu na zegarze i (jeśli trzeba) dobranie karty zepsucia.



Akcja
Godziny
Zepsucie

2. Wykonaj wskazaną akcję

Aktywny gracz wykonuje w pełni akcję wskazaną na wybranym polu akcji.

Dwie akcje są wspólne dla wszystkich graczy: **zatrudnienie mieszkańca** oraz **aktywowanie personelu** (patrz strona 10).

Wszystkie inne akcje są unikalne dla każdego kupca i opisane dokładnie w jego instrukcji.

Następujące zasady ogólne dotyczą wszystkich akcji:

- Wszystkie elementy w grze mają ograniczoną liczbę.
- Wyprodukowane towary powinny być ustawione na półce tak, aby wszyscy gracze je widzieli.

Każdy kupiec produkuje unikalne, związane z jego specjalizacją towary. Wszystkie towary występują w jednym z 4 kolorów (czerwony, zielony, niebieski lub żółty) i jednym z 2 rozmiarów (duży lub mały). Kolor wskazuje, którzy klienci mogą kupić dany towar, zaś rozmiar określa, na którym pomoście (lub pomostach) można go sprzedać. **Uwaga:** W grze jest więcej czerwonych wojowników i zielonych bardów niż niebieskich czarowników i żółtych arystokratów. Czerwone i zielone towary są jednak warte mniej złota niż żółte i niebieskie towary.



3. Dobierz kartę zepsucia (jeśli musisz)

Za każdy symbol w koszcie wybranego pola akcji, gracz dobiera 1 kartę zepsucia i umieszcza ją w swojej puli. Na kartach **zepsucia** znajduje się 1 symbol zepsucia lub połączenie symboli zepsucia i symboli gildii. Podczas punktacji końcowej symbole te powodują, że gracz odpowiednio traci lub zyskuje złoto (patrz strona 9). Gracze mogą oglądać swoje karty zepsucia w dowolnym momencie, ale powinni trzymać je zakryte i nie pokazywać ich swoim przeciwnikom. Liczba posiadanych przez każdego gracza kart zepsucia jest jawna.

Wskazówka: Posiadanie zbyt wielu symboli zepsucia na swoich kartach mieszkańców i zepsucia może być ryzykowne, ponieważ za każdy taki symbol stracisz złoto podczas końcowej punktacji. Postaraj się podczas gry odrzucać karty zepsucia przy pomocy zdolności mieszkańców i personelu.

4. Porusz swój znacznik czasu

Za każdy symbol w koszcie wybranego pola akcji, aktywny gracz przesuwa swój znacznik czasu na zegarze o 1 godzinę do przodu.

- Jeśli znacznik czasu minie **symbol przybysza**, aktywny gracz natychmiast wykonuje akcję **załadowania łodzi** (patrz strona 6).
- Jeśli znacznik czasu zakończy swój ruch na polu ze znacznikiem czasu innego gracza, umieść znacznik aktywnego gracza na wierzchu.
- Znacznik czasu może poruszyć się za znacznik fazy handlu.

Gra na 2 lub 3 graczy: Jeśli znacznik czasu aktywnego gracza minie symbol przybysza „2”, gracz dobiera 2 przybyszów z worka przybyszów i umieszcza ich pojedynczo na łodziach.

Uwaga: Nie można dodać przybysza do przycumowanej łodzi (czyli takiej, która dołynęła już do jednego z pomostów). Jeśli zostali jacyś przybysze, których nie można już umieścić na łodziach, należy ich odłożyć z powrotem do worka przybyszów.

(Ciąg dalszy na następnej stronie...)



Gracz nie może poruszyć swojego znacznika czasu na lub przez pole wskazówki zegara, na którym znajduje się znacznik **myszy**. (Wyjątek: Gracz **może** poruszyć swój znacznik czasu na znacznik myszy, kiedy w rundzie 2 lub 3 mija pole „12”). W rundzie 2 i 3 gracz może poruszyć swój znacznik czasu na wskazówkę zamiast na numerowane pole godziny. W ten sposób gracz zyskuje dodatkową godzinę podczas rundy, jednak:

- Gracz natychmiast dobiera 1 kartę zepsucia, kiedy jego znacznik czasu przejdzie przez pole wskazówki lub zakończy na nim swój ruch.
- Gracz omija symbol przybysza i dlatego nie wykonuje akcji **załadowania łodzi**.

Następnie należy sprawdzić, kto jest teraz aktywnym graczem, i przejść do następnej tury.

ZAŁADOWANIE ŁODZI

Kiedy wykonujesz akcję **załadowania łodzi**, gracz losuje 1 przybysza z worka przybyszów i umieszcza go na pustym miejscu w **płynącej łodzi** (czyli takiej, która *nie jest przycumowana*).

- Zasada podróży z karty łotrów nie działa w tej sytuacji. Jednak niektóre karty łotrów posiadają efekty ograniczające umieszczanie łotrów lub aktywujące się, kiedy łotr zostaje umieszczony na łodzi.
- Gracz, który zapełni ostatnie puste miejsce na płynącej łodzi, musi natychmiast przycumować daną łódź do pustego pomostu po tej samej stronie Wyspy smoka, po której płynęła. Następnie wyjmuje wszystkich przybyszów z łodzi, którą właśnie przycumował, i umieszcza ich na pomoście.
- Kiedy oba pola pomostów po jednej stronie Wyspy smoka są zajęte, należy natychmiast usunąć z obszaru morza planszy trzecią łódź po tej samej stronie (tę, która jeszcze płynie). Wyjmij wszystkich przybyszów z danej łodzi: umieść klientów na odpowiadających im **budynkach gildii**, zaś łotrów w ich **kryjówce**.
- Kiedy na wszystkich czterech polach pomostów znajdują się już przycumowane łodzie, sygnalizowany jest koniec rundy:
 - ▶ Umieść znacznik fazy handlu na polu godziny, które znajduje się bezpośrednio po pierwszym (najbardziej z przodu) znaczniku (znacznikach) czasu na zegarze.
 - ▶ Do końca rundy należy ignorować akcję **załadowania łodzi**.



KONIEC FAZY PRODUKCJI

Kiedy wszystkie znaczniki czasu znajdują się na (lub za) znacznikiem fazy handlu, faza produkcji kończy się i gracze nie wykonują już żadnych tur w tej rundzie. Porusz po kolei wszystkie znaczniki czasu, które poruszyły się za znacznik fazy handlu, na jego wierzch (i na znajdujące się tam już znaczniki czasu). Znacznik gracza, który wydał najwięcej godzin, powinien znajdować się na wierzchu stosu – będzie jako pierwszy sprzedawał swoje towary podczas fazy handlu. Może wydarzyć się, że w momencie zakończenia fazy produkcji na obszarze morza są jeszcze płynące łodzie. W takiej sytuacji umieść wszystkich znajdujących się na nich przybyszów na odpowiadających im budynkach gildii lub w kryjówce. Jedno lub więcej pól pomostów zostanie wtedy puste.

FAZA HANDLU



Faza handlu

Podczas **fazy handlu** gracze sprzedają klientom na pomostach towary ze swoich półek, aby zyskać złoto. Następnie gracze zyskują złoto za wsparcie gildii w fazie handlu w oparciu o liczbę klientów w budynkach gildii.

SPRZEDAŻ TOWARÓW

Podczas każdej fazy handlu gracze mogą sprzedać w trzech portach tyle towarów, ile chcą. Sprzedaż rozpatrywana jest w następującej kolejności:



1. Rozpatrz pomost z bazarem (lewy). Można tu sprzedawać **duże towary**.



2. Rozpatrz pomost z targowiskiem (środkowy). Można tu sprzedawać **małe towary**.



3. Rozpatrz pomost z czarnym rynkiem (prawy). Można tu sprzedawać zarówno **duże**, jak i **małe towary**.

4. Każdy gracz, który sprzedał towary na czarnym rynku, musi dobrać dokładnie 1 kartę zepsucia.

Na każdym pomoście sprzedaż rozpatrywana jest w kolejności tur w oparciu o kolejność znaczników czasu w stosie (od góry do dołu). Aktywny gracz sprzedaje na danym pomoście wszystkie towary, które chce, po czym przekazuje turę następnemu graczowi.

Klienci reprezentują zapotrzebowanie na konkretne towary. Za każdy sprzedany towar gracz otrzymuje nadrukowaną na nim cenę pomnożoną przez liczbę klientów w tym samym kolorze, którzy znajdują się na danym pomoście. Przesuwa swój znacznik złota na torze złota o tyle pól, ile złota zyskał. Następnie usuwa wszystkie sprzedane towary ze swojej półki i odkłada je do swojej puli.

Nie usuwaj żadnych klientów z pomostów przed końcem fazy handlu – inni gracze również mogą im sprzedać swoje towary.

Nie można sprzedać towaru na pomoście, na którym nie ma żadnego pasującego kolorem klienta.

Podczas fazy handlu każdy gracz może sprzedać dowolne (a nawet wszystkie) towary ze swojej półki. Niesprzedane towary pozostają na półkach graczy.



Równoczesna gra: Możecie zdecydować, że wszyscy gracze wykonują akcje fazy handlu równocześnie, ponieważ sprzedaż towarów przez jednego gracza nie wpływa na możliwości innych. Jednak rozegranie tej fazy w kolejności pozwala graczom na dokonywanie taktycznych wyborów w oparciu o decyzje przeciwników.

Wskazówka: Podstawowa cena czerwonych i zielonych towarów to 3 (mały) lub 6 (duży), a podstawowa cena niebieskich i żółtych towarów to 4 (mały) lub 8 (duży) — pamiętaj jednak, że w worku jest mniej niebieskich i żółtych klientów.

Przykład: W tej rundzie Alchemiczka wyprodukowała niebieski **eliksir** (duży towar), 2 czerwone **mikstury** i 2 żółte **mikstury** (małe towary). Sprzedaje **eliksir** dwóm czarownikom (niebiescy klienci) na pomoście z bazarem (lewy) za $8 \times 2 = 16$ złota i 2 czerwone **mikstury** na pomoście z targowiskiem (środkowy) za $3 \times 4 = 12$ złota każda, czyli łącznie za 24 złota. Żółte **mikstury** może sprzedać na pomoście z targowiskiem (środkowy) za $4 \times 1 = 4$ złota każda albo na pomoście z czarnym rynkiem (prawy) za $4 \times 2 = 8$ złota każda; może również je zatrzymać i liczyć, że uda się je sprzedać z większym zyskiem w innej rundzie.

Postanawia zaryzykować dobranie karty zepsucia i sprzedaje żółte mikstury na czarnym rynku. Odkłada wszystkie sprzedane towary do swojej puli i zarabia łącznie $16 + 12 + 12 + 8 = 56$ złota oraz dobiera 1 kartę zepsucia.





WSPARCIE GILDII

Po zakończeniu sprzedaży towarów gracze zyskują złoto za wszystkie aktywne symbole wsparcia gildii w fazie handlu na swoich planszach sklepów. Za każdy aktywny symbol gracze przesuwają swoje znaczniki złota o liczbę pól równą liczbie przybyszów w odpowiednim budynku gildii.

Natychmiastowe wsparcie gildii:

Niektóre akcje kupców pozwalają graczom zyskać natychmiastowe wsparcie gildii, co oznaczono symbolem pioruna (zamiast symbolu fazy handlu). Natychmiastowe wsparcie gildii jest obliczane w ten sam sposób, co wsparcie gildii w fazie handlu, ale przynosi zysk tylko w momencie jego aktywacji.



Gracz, który posiada aktywny taki symbol, zyskuje 4 złota podczas obliczania wsparcia gildii w fazie handlu.

Faza porządkowania

W rundzie 3 należy pominąć tę fazę i przejść bezpośrednio do **końcowej punktacji**.

Przygotuj następną rundę:

- Odtóż wszystkich przybyszów z pomostów z powrotem do worka przybyszów. (Nie usuwaj przybyszów z budynków gildii ani z kryjówek).
- Odrzuć z placu miejskiego pierwszą od prawej kartę mieszkańca na spód talii mieszkańców, po czym uzupełnij plac miejski w normalny sposób (patrz strona 10).
- Przygotuj zegar na następną rundę:
 - ▶ Po rundzie 1 porusz znacznik myszy z pierwszej wskazówki na pole „1”.
 - ▶ Po rundzie 2 porusz znacznik myszy z drugiej wskazówki na pole „2”.
 - ▶ Porusz stos znaczników czasu (nie zmieniając ich kolejności) na najniższe numerowe pole godziny, na którym nie znajduje się znacznik myszy.
 - ▶ Porusz znacznik fazy handlu na pole „12”.

Następnie przejdź do **fazy podróży** następnej rundy.

FAZA PORZĄDKOWANIA



Uwaga: Jeśli jeden lub kilka znaczników czasu znajdzie się na znaczniku fazy handlu (lub za nim), kiedy ten znajduje się na polu „12”, **nie** zmieniaj pozycji znacznika fazy handlu.



Końcowa punktacja

Po rundzie 3 wszyscy gracze odkrywają swoje karty zepsucia i otrzymują końcowe wsparcie gildii.

- Za każdy symbol gildii na swoich kartach mieszkańców lub kartach zepsucia gracz otrzymuje tyle złota, ilu przybyszów znajduje się w budynku danej gildii.
- Za każdy symbol zepsucia na swoich kartach mieszkańców lub kartach zepsucia gracz traci tyle złota, ilu przybyszów znajduje się w kryjówce.

UWAGA: Symbole gildii i zepsucia, które dają punkty na końcu gry, mają okrągłą ramkę. Znajdują się one głównie na kartach mieszkańców i kartach zepsucia. Symbole gildii, które liczą się podczas każdej fazy handlu (ale nie na końcu gry), mają kształt tarczy. Można je znaleźć przede wszystkim na planszach sklepów kupców.

Zwycięża gracz z największą liczbą złota.

- W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, któremu pozostało na półce więcej niesprzedanych towarów.
- Jeśli nadal jest remis, wygrywa ten z remisujących graczy, który ma mniej kart zepsucia.
- Jeśli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.



Przykład: Na wszystkich zebranych przez Kowala kartach mieszkańców i zepsucia znajdują się 4 symbole gildii wojowników, 1 symbol gildii czarowników i 3 symbole gildii arystokratów. W czerwonym budynku czarowników i 3 symbole gildii arystokratów, dlatego za symbole wojowników otrzymuje łącznie $4 \times 5 = 20$ złota. Ponadto w niebieskiej gildii jest 4 czarowników ($1 \times 4 = 4$ złota), a w żółtej 2 arystokratów ($3 \times 2 = 6$ złota). Kowal zebrał też 6 symboli zepsucia, co przy 3 łotrach w kryjówce powoduje, że traci $6 \times 3 = 18$ złota. Po zsumowaniu w wyniku końcowego wsparcia gildii Kowal otrzymuje $20 + 4 + 6 - 18 = 12$ złota.



Uwaga: Jeśli twój znacznik złota na torze złota przekroczy pole „100”, weź różowy klejnot (o wartości 100 złota) i kontynuuj otrzymywanie złota.





**Zatrudnij
mieszkańca**



**Aktywuj
personel**

WSPÓLNE AKCJE

Dwie akcje są wspólne dla wszystkich kupców: **zatrudnienie mieszkańca** oraz **aktywowanie personelu**. Gracze mogą zatrudniać mieszkańców z **placu miejskiego**, aby przenieść ich na swoje **plansze personelu**. Natychmiast po zatrudnieniu mieszkańca można użyć jego **zdolności mieszkańca**. Następnie gracz przypisuje go do jednej ze zdolności personelu na swojej planszy personelu. Korzystając z akcji aktywowania personelu, można użyć każdej swojej zdolności personelu, do której został przypisany mieszkaniac.

ZATRUDNIJ / ZASTĄP MIESZKAŃCA (KOSZT ZMIENNY)

Zatrudnij 1 mieszkańca na swoją planszę personelu. W tym celu:

1. Wybierz 1 kartę mieszkańca spośród 4 kart na placu miejskim.
2. Natychmiast aktywuj zdolność danej karty mieszkańca (patrz strona 11).
 - Zdolność musi zostać użyta natychmiast (jeśli to możliwe). W przeciwnym razie przepada.
3. Wsuń kartę mieszkańca w puste miejsce pod twoją planszę personelu tak, aby zakryć zdolność mieszkańca zdolnością personelu. Ta zdolność personelu będzie dostępna podczas przyszłych akcji **aktywowania personelu**.
 - Raz zatrudnionego mieszkańca nie można przesunąć ani dobrowolnie odrzucić. Można go jednak zastąpić nową kartą mieszkańca. Zastąpionego mieszkańca należy odrzucić na spód talii mieszkańców.
4. Zapłać koszt wybranej karty mieszkańca.
 - Koszt karty jest wydrukowany poniżej jej pola na placu miejskim.
5. Przesuń pozostałe karty mieszkańców na placu miejskim w prawo (jeśli to możliwe). Następnie odkryj nową kartę z talii mieszkańców i połóż ją na pierwszym polu z lewej strony.

W lewym górnym rogu kart mieszkańców mogą znajdować się symbole gildii i/lub zepsucia.

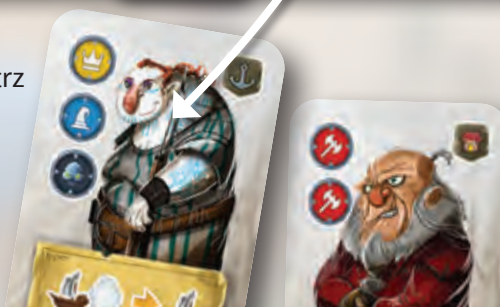
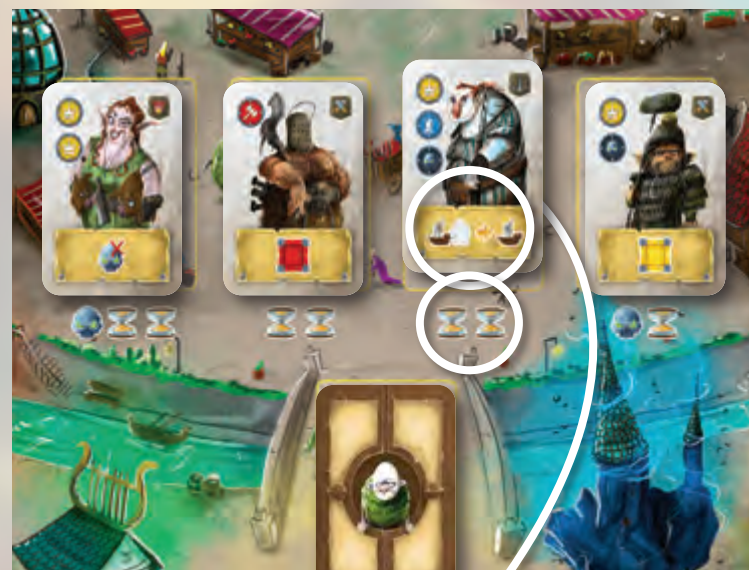
Są one używane podczas końcowej punktacji i należy je zignorować podczas faz handlu (patrz strona 9).

AKTYWOWANIE PERSONELU (ZWYKLE 2 GODZINY)

Aktywuj dowolne lub wszystkie zdolności personelu z twojej planszy personelu, do których zostali przypisani mieszkańcy. Zdolności personelu mogą być aktywowane w dowolnej kolejności. Rozpatrz do końca jedną zdolność personelu, zanim przejdziesz do następnej.

W czasie gry ta akcja staje się coraz bardziej opłacalna z każdym nowo zatrudnionym mieszkańcem.

Każdy kupiec posiada własne unikalne zdolności personelu, opisane szczegółowo w jego instrukcji.



Twórcy gry

Projekt gry: Carl Van Ostrand

Autorzy gry: Carl Van Ostrand, Jonathan „Jonny Pac” Cantin i Drake Villareal

Rozwój gry: Jonny Pac i Drake Villareal

Tryb solo: Drake Villareal i Jonny Pac

Ilustracje: Mihajlo Dimitrievski – The Mico

Dodatkowe ilustracje: Bojan Drango

Opracowanie graficzne: Bojan Drango

Modele figurek: Silviu Avram

Projekt kartonowych elementów 3D: John Shulters

Instrukcja: Tarrant Falcke i Stella Jahja – Meeple University

Redakcja i korekta: Melissa Delp i Will Meadows – Tantrum House

Dodatkowa korekta: Drake Villareal i Jonny Pac

Koordinacja produkcji: Ivana i Vojkan Krstevski, Toni Toshevski i Maja Denkov

Wydawca wersji oryginalnej: Final Frontier Games

Początkowy rozwój projektu: John Brieger

Specjalne podziękowania: Aleksandra Aleksovska, Larry Bogucki, William J. Brown III, Marco Cervone, Graham Charlton, Andrej Cheshnovar, Martina Salova Cheshnovar, Lor Collin, Glenn Cotter, Tim D'Ambrosio, Mark Dennis, Chris Ford, Don Gilstrap, Bojana Gjurovska, Richard Ham, Doug Hettrick, Darko Ilievski, Daniel Kiprijanovski, Jeff LaFlam, Flavio Oivalf De Leonardis, Monique Lussier, Megan Marie, Ivana Miloskovska, Matej Miovski, Boris Momic, David Najdoski, Marko Papuckoski, Andrej Pavlov, Ivo Pavlovski, Sofija Petrushevska, Martyn Poole, Andrej Hadzi Ristikj, John Shulters, Hanibal Sonderegger, Ben Taylor, Vladimir Scarface Trajcevski, Aleksandra Trajkova, David Turczy, Skyler Villareal, Leanne Weaver, Jason Webster, Nick Welford, Timothy S Wright, Dead Alive Games, Tabletop Gaming Center, The Boardroom, The Portal, The Bay Area Game Design Community i każdy z ponad 6500 wspierających na platformie Kickstarter!

Wydawca wersji polskiej: Galakta

Tłumaczenie i skład: Aleksandra Misztal-Mars

Korekta wersji polskiej: Łukasz Chęłmecki, Łukasz Tkaczyk



LISTA SYMBOLI

ZDOLNOŚCI MIESZKAŃCÓW



MIEJSCOWI



Wybierz i odrzuć 1 kartę zepsucia ze swojej puli.



Wybierz i odrzuć do 3 kart zepsucia ze swojej puli.

Te akcje są rozpatrywane *zanim* zapłacisz koszt akcji **zatrudnienia mieszkańca**. Oznacza to, że nie możesz ich użyć do odrzucenia kart zepsucia, które otrzymasz jako część kosztu danej akcji.



NAJEMNICY



Przesuń 1 towar wskazanego rozmiaru i koloru z twojej puli na twoją półkę (jeśli to możliwe).



ŻEGLARZE



Dobierz przybysza z worka przybyszów i umieść go na płynącej łodzi.



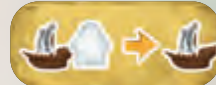
Usuń przybysza z płynącej łodzi i umieść go na pomoście.



Usuń klienta z płynącej łodzi i umieść go na odpowiadającym mu budynku gildii.

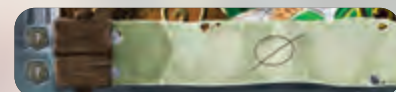


Usuń przybysza z płynącej łodzi i odłóż go z powrotem do worka przybyszów.



Usuń przybysza z płynącej łodzi i umieść go na innej płynącej łodzi.

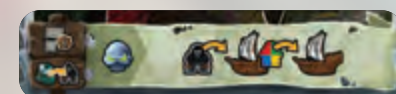
EFEKTY KART ŁOTRÓW



1. Przestępcy — Brak efektu.



2. Kultyści — Podczas fazy handlu gracze mogą dobrać 1 kartę zepsucia za każdego łotra na dowolnym pomoście, aby traktować danego łotra jako klienta każdego koloru.



3. Rabusie — Po tym, jak umieścisz łotra, ale przed przycumowaniem łodzi, możesz dobrać 1 kartę zepsucia, aby usunąć 1 klienta z tej samej łodzi, w której właśnie umieściłeś łotra, i umieścić go na innej płynącej łodzi.



OMÓWIENIE GRY

Rozgrywka w Zatokę kupców trwa **3 rundy** — gracz, który zbierze w tym czasie najwięcej złota, wygrywa grę.

Każda runda składa się z **4 faz**:

1. **Faza podróży** — Umieść po 2 losowych przybyszów na każdej łodzi (zgodnie z zasadą podróży na obecnej w grze karcie łotrów).
2. **Faza produkcji** — Gracze produkują towary, zatrudniają mieszkańców, aktywują personel i zabiegają o wsparcie gildii. Gracze wpływają również na rozmieszczenie przybyszów na łodziach oraz ich dołynięcie do konkretnych pomostów.
 - **Przebieg tury** — Ustal obecnego aktywnego gracza na podstawie pozycji znaczników czasu graczy na zegarze.
Aktywny gracz:
 - ▶ Wybiera pole akcji na swojej planszy sklepu i porusza na nie swoją figurkę kupca.
 - ▶ Wykonuje wybraną akcję i płaci jej koszt poprzez dobranie karty zepsucia (jeśli musi) oraz przesunięcie swojego znacznika czasu o wskazaną liczbę godzin.
 - **Załadowanie łodzi** — Za każdym razem, gdy znacznik czasu gracza minie symbol przybysza na zegarze, umieszcza on przybysza (lub przybyszów) na pustych miejscach w płynących łodziach. Gracz, który zapełni ostatnie puste miejsce na łodzi, natychmiast cumuje daną łódź do pustego pomostu po tej samej stronie Wyspy smoka, po której płynęła. Kiedy wszystkie pola pomostów zostaną zajęte przez łodzie, sygnalizowany jest koniec rundy. Umieść znacznik fazy handlu na polu godziny, które znajduje się bezpośrednio po pierwszym (najbardziej z przodu) znaczniku czasu na zegarze.
3. **Faza handlu** — Gracze sprzedają towary ze swoich pótek i zyskują złoto dzięki wsparciu gildii w fazie handlu. Sprzedając towary, gracz otrzymuje złoto w liczbie równej podstawowej cenie towaru pomnożonej przez liczbę odpowiadających mu klientów na danym pomoście.
Sprzedawanie towarów — Gracze sprzedają swoje towary klientom w odpowiadającym im kolorze na 3 pomostach.
 - Pomost z bazarem (lewy): można tu sprzedawać duże towary.
 - Pomost z targowiskiem (środkowy): można tu sprzedawać małe towary.
 - Pomost z czarnym rynkiem (prawy): można tu sprzedawać zarówno duże, jak i małe towary.Dobierz 1 kartę zepsucia, kiedy sprzedajesz na tym pomoście.
Wsparcie gildii — Gracze zyskują złoto za wszystkie aktywne symbole wsparcia gildii w fazie handlu na swoich planszach sklepów.
4. **Faza porządkowania** — Opróżnij łodzie, odrzuć skrajną prawą kartę mieszkańca z placu miejskiego i uzupełnij plac miejski zgodnie z zasadami, a następnie przygotuj zegar.
 - Po rundzie 1 porusz znacznik myszy z pierwszej wskazówki na pole „1”.
 - Po rundzie 2 porusz znacznik myszy z drugiej wskazówki na pole „2”.

KOŃCOWA PUNKTACJA

Za każdy symbol gildii na swoich kartach mieszkańców lub kartach zepsucia gracz otrzymuje tyle złota, ilu przybyszów znajduje się w budynku danej gildii. Za każdy symbol zepsucia na swoich kartach mieszkańców lub kartach zepsucia gracz traci tyle złota, ilu przybyszów znajduje się w kryjówce.

