



SPÓŁKA ZOO

Zwierzodolinę zamieszkiwały różne gatunki stworzeń. Rozwijały swą leśną cywilizację i uprawiały rozmaite owoce, wśród których prym wiodły jabłka, cytryny i ananasy. Z czasem, dzięki doskonałym zbiorom, zaczęły nimi handlować. Szybko okazało się jednak, że prosta wymiana jednego owocu na inny przestała być wystarczająca. Pojawiły się więc pieniądze, a wraz z nimi zwierzęce spółki, które skupiły w swoich rękach kontrolę nad całym handlem i rozpoczęły w Zwierzodolinie erę kapitalizmu.

Wcielasz się w zwierzęcego kupca, który postanawia zarobić niewyobrażalną sumę lokalnej waluty. Kupuj i sprzedawaj udziały w spółkach, handluj owocami oraz manipuluj niewidzialną łapą rynku. Słowem, zrób wszystko, by zgromadzić jak najwięcej chwały i zostać najlepszym kupcem w Zwierzodolinie.



Liczba graczy: 1-5

Czas rozgrywki: 45-95 min.

Wiek graczy: 10+

PODZIĘKOWANIA

Bardzo dziękuję wszystkim, którzy swoją pracą przyczynili się do powstania tej gry. Wyjątkowo serdecznie chciałbym podziękować: Ani Goryszewskiej, Julianowi Polakiewiczowi, Stawomirowi Kucińskiemu, Damianowi Bojarowskiemu, Bartoszowi Nowakowi, Kamilowi Rydłowi, Maciejowi Koprek, Markowi Szumnemu, Mai Dotżańskiej, Kamilowi Cesarskiemu, Marcinowi Matejko, Michałowi Zabielskiemu, Miłoszowi Miotkowi, Krzysztofowi Obuchowiczowi, Bartoszowi Pękale, Małgorzacie Bancewicz, Markowi Szumnemu, Dominice Smolińskiej-Bożek, Adamowi Gabrielowi Grzeląnce i wielu innym, często zaczepianym przeze mnie na spotkaniach planszówkowych, którzy chętnie dzielili się swoimi spostrzeżeniami.

Adrianowi Synak za świetny pomysł na nazwę gry.

W sposób szczególny chciałbym podziękować mojej mamie Bogumile i siostrze Marcie za to, że tak dzielnie testowały wraz ze mną najwcześniejsze wersje prototypu.



Autor gry: Mateusz Kiszło

Projekt graficzny i ilustracje: Julian Polakiewicz

Skład instrukcji: Stawomir Kuciński



© by Coconut Salad, 2024

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Powielanie i publikowanie zasad, komponentów gry lub ilustracji bez zgody Coconut Salad zabronione.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z należytą starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, poinformuj nas o tym.

e-mail: contact@coconutsalad.com

tel. 572 950 700

SPIIS TREŚCI

Spis elementów	4
Przygotowanie do gry	5
O co tu chodzi?	8
Przebieg rozgrywki	8
Faza Akcji	9
Rodzaje żetonów Akcji	10
Faza Rynku	14
Koniec gry	18
FAQ	18
Karty Wpływu	20
Rynek Pomocników	21
Tryb solo i Boty	22
Skrót zasad	24

SPIS ELEMENTÓW



Instrukcja



Plansza Magazynu



3 plansze Spótek



Dwustronna Karta Pomocy



30 żetonów Akcji
(po 6 w każdym kolorze)

Żetony Akcji występują w 5 kolorach (takich samych jak żetony Udziałów). Kolor biały użyty w instrukcji pokazuje jedynie, że mamy ich 6 typów.



40 żetonów Udziałów
(po 8 w każdym kolorze)



3 żetony Ceny Udziałów



3 żetony Ceny Owoców

Żetony Owoców:



16 żetonów jabłek



16 żetonów cytryn



16 żetonów ananasów



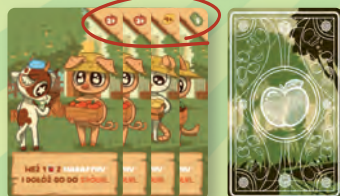
Znacznik rundy



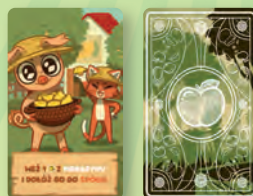
Znacznik Pierwszego Gracza



50 żetonów monet
w 3 nominatach



24 startowe karty talii Spótek
(65x100 mm)



36 kart Wpływu
(65x100 mm)



36 kart Pomocników
(65x100 mm)



13 kart talii Bota
(65x100 mm)

PRZYGOTOWANIE DO GRY

3 MAGAZYN

5 RYNEK POMOCNIKÓW



4 TALIA WPŁYWU



1 SPÓŁKI



2 TALIE SPÓŁEK



6 ŻETON PIERWSZEGO GRACZA



7 PIENIĄDZE



8 ŻETONY OWOCÓW



PULA GRACZA

9 ŻETONY UDZIAŁÓW



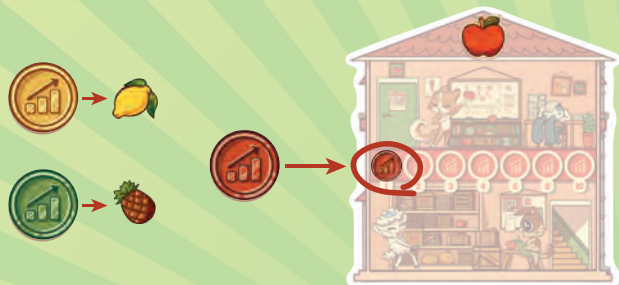
10 ŻETONY AKCJI



7 BANK



1 Na środku stołu wyłóżcie obok siebie (w losowej kolejności) trzy plansze Spótek. Następnie na polu 1 każdej z nich połóżcie żeton Ceny Udziałów w kolorze odpowiadającym kolorowi planszy Spótki.



2 Przygotujcie talie Spótek. Tworzą je startowe karty talii Spótek, które w prawym górnym rogu awersu oznaczone są ikoną owocu i cyfrą. Ikona owocu oznacza przynależność do danej Spótki. Natomiast cyfry (od 2+ do 5) informują, od jakiej liczby graczy dana karta będzie brała udział w rozgrywce. Weźcie te, które będą potrzebne, a pozostałe odtóńcie do pudełka, nie będą brały udziału w grze. Talie należy potasować i położyć zakryte pod odpowiedającymi im planszami Spótek.

PRZYKŁAD

W grze trzyosobowej każda startowa talia Spótki będzie składać się tylko z kart oznaczonych 2+ i 3+. Odtóńcie do pudełka wszystkie karty z cyframi 4+ i 5.



3 Nad planszami Spótek umieśćcie planszę Magazynu. Na polach z wartością 1 umieśćcie trzy żetony Ceny Owoców (dopasujcie kolory żetonów do odpowiednich torów).



Następnie na najwyższym piętrze Magazynu umieśćcie wskazaną poniżej liczbę żetonów Owoców:

dla 2 graczy:	7		7		7	
dla 3 graczy:	10		10		10	
dla 4 graczy:	13		13		13	
dla 5 graczy:	16		16		16	

Niewykorzystane żetony Owoców schowajcie do pudełka, nie będą brały udziału w rozgrywce.

Na dole planszy Magazynu znajduje się tor rund. Umieśćcie na jego pierwszym polu znacznik rundy.



4 Przygotujcie talię Wptywu. Potasujcie wszystkie karty z pokazanym obok rewersem (oprócz tych tworzących startowe talie Spótek oraz tych odrzuconych w kroku 2) i umieśćcie zakrytą talię po prawej stronie planszy Magazynu. Dobierzcie z niej 3 wierzchnie karty (4 karty w grze cztero- i pięcioosobowej) i umieśćcie je odkryte obok talii.



5 Przygotujcie rynek Pomocników. Potasujcie karty z pokazanym obok rewersem i umieśćcie zakrytą talię po lewej stronie planszy Magazynu. Dobierzcie z niej 3 wierzchnie karty (4 karty w grze cztero- i pięcioosobowej) i umieśćcie je odkryte obok talii.



6 W dowolny sposób wyznaczcie pierwszego gracza. Otrzymuje on żeton Pierwszego Gracza.



7 Wyłóżcie w zasięgu wszystkich graczy pulę ogólną pieniędzy, czyli Bank. W grze pieniądze reprezentowane są przez ikonę . Następnie, począwszy od Pierwszego Gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, dobierzcie z Banku do swojej puli następującą ilość pieniędzy (w dowolnych nominatach):

- pierwszy gracz – równowartość 8 ,
- drugi gracz – równowartość 10 ,
- trzeci gracz – równowartość 12 ,
- czwarty gracz – równowartość 16 ,
- piąty gracz – równowartość 22 .

8 Każdy gracz pobiera z Magazynu następujące żetony Owoców i odkłada je do swojej puli: 1 , 1  i 1 .

9 Każdy gracz bierze do swojej puli 8 żetonów Udziałów w takim samym kolorze. Niewykorzystane żetony Udziałów schowajcie do pudełka, nie będą potrzebne podczas rozgrywki.



10 Każdy gracz bierze do swojej puli 6 żetonów Akcji w kolorze swoich żetonów Udziałów. Niewykorzystane żetony Akcji schowajcie do pudełka, nie będą potrzebne podczas rozgrywki.



Rewers
żetonu Akcji

Żetony Akcji występują w 5 kolorach (takich samych jak żetony Udziałów). Kolor biały użyty w instrukcji pokazuje jedynie, że mamy ich 6 typów.

Gotowe! Możecie już rozpocząć rozgrywkę.

O CO TU CHODZI?

W Spółce ZOO gracze wcielają się w kupców, których zadaniem jest tak poprowadzić swoje interesy, aby zdobyć wśród mieszkańców Zwierzodoliny jak najwięcej uznania, wyrażonego punktami Chwały .

Obracanie się w świecie zwierzęcego handlu nie należy do rzeczy łatwych. Na rynku funkcjonują 3 Spółki (Spółka Jabłka , Spółka Cytryny  oraz Spółka Ananasa ). Przynoszą one zyski w postaci Owoców (żetony , , ). Ale, aby uczestniczyć w podziale zysków Spółki, gracz musi być jej Udziałowcem, czyli mieć w niej swoje Udziały. Nie każda Spółka przynosi w danym momencie wymierne profity, dlatego warto

rozważnie podejmować decyzje, w której ze Spółek optać się nabyć Udziały, a z której jak najszybciej się wycofać.

Równie ważne jest to, z kim się pracuje. Zatrudniając Pomocników, gracz nie tylko przysparza sobie Chwały, ale również może wykorzystać ich specjalne zdolności, aby odnieść jeszcze większy sukces.

Oczywiście, żaden zaradny kupiec nie pozostawia wszystkiego w rękach niewidzialnej tapy rynku, ale dzięki manipulacjom, spekulacjom i lobbowaniu stara się wpłynąć na talie Spółek i doprowadzić do sytuacji, w której to właśnie on odniesie największą korzyść.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra trwa pięć rund. Każda runda składa się z dwóch faz: fazy Akcji i fazy Rynku.

W fazie Akcji każdy z graczy zagrywa trzy wybrane przez siebie żetony Akcji. Za ich pomocą będzie handlować Udziałami i Owocami, zatrudniać Pomocników oraz wptywać na działalność Spółek.

W fazie Rynku Spółki będą generować zyski w postaci Owoców, które następnie będą dzielone między ich Udziałowców. Na końcu fazy Rynku następuje

zmiana Pierwszego Gracza, a gracze odzyskują swoje wykorzystane żetony Akcji. Następnie rozpoczyna się kolejna runda gry.

Po zakończeniu piątej rundy gracze sprzedają wszystkie swoje Udziały i Owocę, a każde 5  zostaje zamienione na 1 punkt Chwały . Gracz, który zgromadzi najwięcej punktów Chwały, zostaje zwycięzcą.

Na kolejnych stronach znajduje się dokładny opis obu faz rundy.

FAZA AKCJI



Faza Akcji przebiega następująco.

Każdy gracz dysponuje własną pulą żetonów Akcji. Wszyscy gracze jednocześnie i w tajemnicy wybierają jeden ze swoich dostępnych żetonów Akcji. Następnie wszyscy odstawiają wybrane przez siebie żetony. Począwszy od Pierwszego Gracza, i dalej kolejno zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gracze rozpatrują akcję z wybranego przez siebie żetonu. Rozpatrzone żetony należy odłożyć na bok. Stają się one niedostępne i nie można już z niego skorzystać w bieżącej rundzie gry.

Gdy wszyscy gracze rozpatrzą wybrany przez siebie pierwszy żeton Akcji, należy powtórzyć powyższe kroki jeszcze dwukrotnie tak, aby każdy z graczy zagrał w tej fazie 3 ze swoich 6 żetonów Akcji.

ZAPAMIĘTAJ!

Gracz nie ma obowiązku wykonania akcji z wybranego właśnie żetonu Akcji. Ale nadal liczy się to jako zagrane żetonu Akcji. Gracz może w jednej rundzie zagrać maksymalnie 3 żetony Akcji.

Gdy każdy z graczy zagra 3 żetony Akcji, faza Akcji się kończy i rozpoczyna się faza Rynku.

RODZAJE ŻETONÓW AKCJI

Poniżej znajduje się dokładny opis działania każdego z 6 żetonów Akcji.



HANDEL UDZIAŁAMI

Za pomocą tego żetonu Akcji gracz może wykonać do dwóch transakcji związanych z żetonami Udziałów, których jest właścicielem.

W ramach jednej transakcji gracz może kupić albo sprzedać jeden Udział. Może wykonać dwie różne transakcje (kupno i sprzedaż) albo dwie takie same transakcje (2x kupno albo 2x sprzedaż). Może również wykonać tylko jedną transakcję albo zdecydować się nie wykonywać żadnej.

To, czego nie wolno robić w ramach tej akcji, to dwie różne transakcje w tej samej Spółce. Przykładowo: nie można pierwszą transakcją kupić Udziału w Spółce 🍋, aby drugą transakcją sprzedać Udział w Spółce 🍋 (albo odwrotnie).

ZAKUP UDZIAŁU W SPÓŁCE polega na dotożeniu przez gracza żetonu Udziału z jego puli do wybranej planszy Spółki. Gracz płaci do Banku tyle pieniędzy, ile wynosi aktualna cena Udziału w tej Spółce (wskazuje ją żeton Ceny Udziałów). Po zakupie Udziału należy przesunąć żeton Ceny Udziałów na planszy tej Spółki o jedno pole w prawo (maks. 10). Gracz, który zakupi chociaż jeden Udział w danej Spółce staje się jej Udziałowcem (patrz str. 16).

SPRZEDAŻ UDZIAŁU W SPÓŁCE polega na zabraniu z wybranej planszy Spółki jednego żetonu Udziału gracza i odtożeniu go do jego puli. Gracz pobiera z Banku tyle pieniędzy, ile wynosi aktualna cena Udziału w tej Spółce (wskazuje ją żeton Ceny Udziałów). Po sprzedaży Udziału należy przesunąć żeton Ceny Udziałów na planszy tej Spółki o jedno pole w lewo (min. 1).

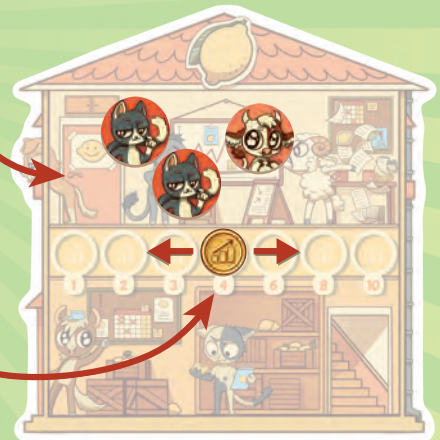
ZAPAMIĘTAJ!

Transakcje wykonuje się jedna po drugiej.

- A. Gracz chcący kupić dwa Udziały w tej samej Spółce, za drugi nabywany Udział zapłaci więcej niż za pierwszy, gdyż kupno pierwszego Udziału podniosło jego cenę.
- B. Gracz chcący sprzedać dwa Udziały w tej samej Spółce, za drugi sprzedawany Udział otrzyma mniej pieniędzy niż za pierwszy, gdyż sprzedaż pierwszego Udziału obniżyła jego cenę.

Żetony Udziałów umieszcza się na górnym piętrze planszy Spółki.

W zależności od typu transakcji, żeton Ceny Udziałów przesuwamy w prawo (kupno) lub lewo (sprzedaż).



ZAPAMIĘTAJ!

Bazowe ceny Udziałów wahają się w przedziale 1–10, ale mogą zostać zmodyfikowane działaniem niektórych kart Wpływu lub kart Pomocników.



HANDEL OWOCAMI

Za pomocą tego żetonu Akcji gracz może wykonać do dwóch transakcji związanych z Owocami (reprezentowanymi przez żetony Owoców) znajdującymi się w jego puli lub Magazynie.

W ramach jednej transakcji gracz może kupić albo sprzedać jeden Owoc. Może wykonać dwie różne transakcje (kupno i sprzedaż) albo dwie takie same transakcje (2x kupno albo 2x sprzedaż). Może również wykonać tylko jedną transakcję albo zdecydować się nie wykonywać żadnej.

To, czego nie wolno robić w ramach tej akcji, to dwie różne transakcje z użyciem takiego samego Owocu. Przykładowo: nie można pierwszą transakcją kupić , aby drugą transakcją sprzedać  (albo odwrotnie).

ZAKUP OWOCU Z MAGAZYNU polega na zabraniu z planszy Magazynu jednego wybranego Owocu (o ile taki jest dostępny) i odłożeniu go do puli gracza. Gracz płaci do Banku tyle pieniędzy, ile wynosi aktualna cena tego Owocu (wskazuje ją odpowiadający mu żeton Ceny Owoców na planszy Magazynu). Po zakupie Owocu należy przesunąć dany żeton Ceny Owoców na planszy Magazynu o jedno pole w prawo (maks. 5).

ZAKUP OWOCU OD INNEGO GRACZA jest możliwy tylko w sytuacji gdy pożądanego przez kupującego Owocu nie ma w Magazynie. Może on wtedy odkupić go od innego gracza, który ma taki Owoc w swojej puli. Kupujący płaci wtedy sprzedającemu tyle pieniędzy, ile wynosi aktualna cena danego Owocu + 2 . Kupno Owocu od innego gracza również podnosi jego cenę (należy przesunąć odpowiedni żeton Ceny Owoców na planszy Magazynu o jedno pole w prawo; maks. 5).

WAŻNE! Gracz nie może odmówić sprzedaży Owocu ze swojej puli innemu graczowi.

SPRZEDAŻ OWOCU polega na zabraniu z puli gracza jednego wybranego Owocu i dołożeniu go do planszy Magazynu. Gracz pobiera z Banku tyle pieniędzy, ile wynosi aktualna cena tego Owocu (wskazuje ją odpowiadający mu żeton Ceny Owoców na planszy Magazynu). Po sprzedaży Owocu należy przesunąć dany żeton Ceny Owoców na planszy Magazynu o jedno pole w lewo (min. 1).

ZAPAMIĘTAJ!

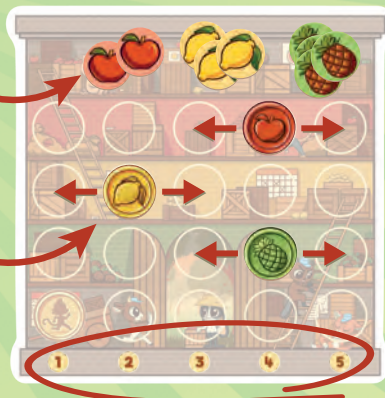
Transakcje wykonuje się jedna po drugiej.

- Gracz chcący kupić dwa takie same Owoce z Magazynu, za drugi nabywany Owoc zapłaci więcej niż za pierwszy, gdyż kupno pierwszego Owocu podniosło jego cenę.
- Gracz chcący sprzedać dwa takie same Owoce, za drugi sprzedawany Owoc otrzyma mniej pieniędzy niż za pierwszy, gdyż sprzedaż pierwszego Owocu obniżyła jego cenę.

Sprzedawane Owoce umieszcza się na najwyższym piętrze planszy Magazynu.

W zależności od typu transakcji, żetony Ceny Owoców przesuwają się w prawo (kupno) lub lewo (sprzedaż).

Wskaźnik ceny Owoców



ZAPAMIĘTAJ!

Bazowe ceny Owoców wahają się w przedziale 1–5, ale mogą zostać zmodyfikowane działaniem niektórych efektów w grze oraz kart Wpływu i kart Pomocników.



ZATRUDNIENIE POMOCNIKA

Za pomocą tego żetonu Akcji gracz może zatrudnić jednego Pomocnika spośród tych, których karty leżą odkryte na rynku Pomocników (w zależności od liczby graczy będą to 3 lub 4 karty).

Aby zatrudnić wybranego Pomocnika, należy opłacić jego koszt. Koszt ten jest wyrażony w Owocach i widoczny jest u góry karty Pomocnika. Gracz zatrudniając Pomocnika, płaci żetonami Owoców z własnej puli, które odkłada na najwyższe piętro planszy Magazynu. Pozyskanego Pomocnika gracz umieszcza w swojej puli. Nie ma limitu posiadanych Pomocników. Po zakupie Pomocnika, należy uzupełnić rynek, dobierając i odstawiając kolejną kartę Pomocnika. Zatrudnienie Pomocnika nie wpływa w żaden sposób na ceny Owoców.

Szczegółowy opis kart Pomocników znajduje się na stronie 21.

Koszt zatrudnienia Pomocnika

Przykładowa karta Pomocnika



LOBBOWANIE

Za pomocą tego żetonu Akcji gracz może wpłynąć na zawartość wybranej talii Spółki.

Gracz dobiera z Banku 2 . Następnie musi wybrać jedną z odkrytych kart znajdujących się w talii Wptywu (w zależności od liczby graczy będą to 3 lub 4 karty) i wstawić ją do wybranej przez siebie talii Spółki. Na koniec należy uzupełnić talię Wptywu, dobierając i odstawiając nową kartę Wptywu.

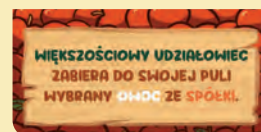
Gracz może skorzystać z tego żetonu Akcji również w odniesieniu do Spółki, w której w danym momencie nie posiada żadnych Udziałów.

Szczegółowy opis kart Wptywu znajduje się na stronie 20.

PRZYKŁAD

Gracz niebieski jest Większościowym Udziałowcem w Spółce . Widzi, że w talii Wptywu leży karta, której działanie zapewnia premię dla Większościowego Udziałowca. Gracz decyduje się wykorzystać Lobbowanie. Pobiera z Banku 2 . Następnie wstawia wybraną kartę Wptywu do talii Spółki . Ostatnim krokiem jest uzupełnienie talii Wptywu o nową kartę.

Przykładowy efekt karty Wptywu





SPEKULACJA

Za pomocą tego żetonu Akcji gracz może wptynąć na kolejność kart wybranej talii Spółki.

Gracz dobiera z Banku 1 . Następnie może podejrzeć 4 wierzchnie karty z jednej, dowolnej talii Spółki. Nie pokazuje ich innym graczom. Następnie może w dowolny sposób (i dowolnej kolejności) odłożyć je zakryte na wierzch i/lub spód tej talii Spółki.

Gracz może skorzystać z tego żetonu Akcji również w odniesieniu do Spółki, w której w danym momencie nie posiada żadnych Udziatów.

Szczegółowy opis kart Wptywu znajduje się na stronie 20.

PRZYKŁAD

Gracz zielony posiada Udziaty w Spółce . Chcąc osiągnąć możliwie duże korzyści przy najbliższym podziale Owoców, decyduje się na *Spekulację*. Gracz pobiera z Banku 1 . Następnie dobiera 4 karty z talii Spółki . Nie pokazuje ich innym graczom. Ogląda je, a następnie decyduje się odłożyć 3 z nich w wybranej przez siebie kolejności na wierzch talii Spółki , a jedną na jej spód.



DUPLIKAT

Za pomocą tego żetonu Akcji gracz może skopionować działanie ostatniego zagrane przez siebie żetonu Akcji. Dotyczy to tylko żetonu zagrane bezpośrednio przed zagraniem *Duplikatu* i tylko w bieżącej rundzie. *Duplikat* nie może zostać zagrany jako pierwszy żeton Akcji w rundzie.

Jeśli gracz posiada Pomocników, których zdolności aktywują się po rozpatrzeniu efektu zduplikowanego żetonu Akcji, może z nich skorzystać w taki sam sposób, jak gdyby rozpatrywał właśnie ten żeton Akcji.

PRZYKŁAD

Jako pierwszy żeton Akcji w rundzie gracz czerwony zagrat *Zatrudnienie Pomocnika*. Jako drugi żeton, chciałby go zagrać ponownie, ale nie może tego zrobić, gdyż danego żetonu można użyć w bieżącej rundzie tylko raz. Decyduje się więc na zagraniu *Duplikatu*; dzięki czemu ma możliwość ponownego skorzystania z akcji zapewnianej przez żeton *Zatrudnienie Pomocnika*.

FAZA RYNKU



Gdy każdy z graczy rozpatrzy 3 żetony Akcji, kończy się faza Akcji i rozpoczyna faza Rynku.

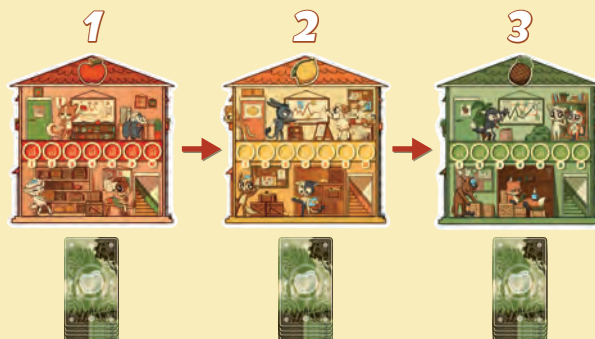
Faza Rynku składa się z trzech kroków:

- KROK 1** Rozpatrzenie talii Spótek.
- KROK 2** Podział zgromadzonych w Spótkach Owoców pomiędzy Udziałowców.
- KROK 3** Odzyskanie żetonów Akcji i zmiana Pierwszego Gracza.

Na następnych stronach dokładnie opisano przebieg każdego z tych kroków.

ZAPAMIĘTAJ!

Zarówno rozpatrywanie talii Spótek jak i podział Owoców przebiega zawsze od lewej do prawej Spółki. Aby uniknąć bałaganu, przeprowadzenie fazy Rynku najlepiej powierzyć Pierwszemu Graczowi.



1 Talie Spótek składają się z kart Wpływu. Rozpatrzenie talii Spótki polega na kolejnym dobieraniu jej wierzchnich kart i rozpatrywaniu znajdujących się na nich efektów. Karty rozpatruje się do momentu, aż pojawi się na nich, po raz drugi, ikona  lub gdy skończą się karty w talii. Kartę, na której widnieje druga odkryta ikona , również należy rozpatrzyć. Po zakończeniu rozpatrywania talii należy potasować wszystkie karty (rozpatrzone i nierozpatrzone, jeśli jakieś pozostały) i utworzyć nową, zakrytą talię Spótki. Gracze nie mogą podglądać kart, które nie zostały rozpatrzone.

ZAPAMIĘTAJ!

Nie wolno tasować talii Spótki przed rozpoczęciem jej rozpatrywania.

Działanie kart odnosi się tylko do Spótki, do której należy dana talia. Rozpatrując kartę, należy zrealizować możliwie najwięcej z opisanego na niej efektu. Nie zawsze możliwe jest rozpatrzenie efektu karty w całości (może zabraknąć Owoców w Magazynie albo nie da się już bardziej podnieść/obniżyć ceny Udziału). W takiej sytuacji gracze realizują tyle, ile są w stanie (ignorując resztę) albo ignorują kartę w całości, jeśli w żadnym stopniu nie mogą zrealizować opisanego na niej efektu. Kartę należy zignorować również wtedy, gdy nie jest możliwe ustalenie, który z graczy jest Większościowym Udziałowcem (więcej o wyłanianiu Większościowego Udziałowca na str. 16). Nigdy nie wolno zignorować znajdującej się na karcie ikony .

Po rozpatrzeniu pierwszej talii Spótki, w podobny sposób należy rozpatrzyć kolejne. Po rozpatrzeniu wszystkich trzech talii gracze przechodzą do podziału znajdujących się na planszach Spótek żetonów Owoców.

PRZYKŁAD

Gracze przystępują do rozpatrzenia talii Spótki .



1

2

3

1. Pierwsza odkryta karta nakazuje umieścić jeden żeton cytryny  na planszy tej Spótki.
2. Druga odkryta karta nakazuje dodać kolejny żeton cytryny  do Spótki. Ponadto znajduje się na niej ikona .
3. Trzecia odkryta karta znowu nakazuje dodać żeton cytryny  do Spótki. Na niej również znajduje się ikona .

Ponieważ jest to druga odkryta ikona , w tym momencie następuje koniec rozpatrywania talii tej Spótki. Pierwszy Gracz tasuje wszystkie karty (rozpatrzone i nierozpatrzone) i formuje z nich nową, zakrytą talię Spótki.

Dokładane na planszę Owoco umieszcza się na jej dolnym piętrze.



2 Podział Owoców w Spółce dokonuje się pomiędzy jej Udziałowcami (czyli graczami, którzy mają przynajmniej jeden własny żeton Udziału w danej Spółce). Liczba posiadanych Udziałów decyduje o tym, w jakiej kolejności oraz ile Owoców dostanie każdy z Udziałowców.

Gracz, który posiada najwięcej Udziałów w Spółce lub jako jedyny posiada w niej jakiegokolwiek Udziału, staje się jej Większościowym Udziałowcem. Pozostali gracze, którzy mają w tej Spółce jakiegokolwiek Udziału, są jej Mniejszościowymi Udziałowcami.

Przebieg podziału Owoców wygląda następująco:

- 1** Jako pierwszy Owocę z planszy danej Spółki pobiera i odkłada do swojej puli Większościowy Udziałowiec. Pobiera on dowolnie wybrane przez siebie Owocę w liczbie równej posiadanym w tej Spółce Udziałom. Jeśli na planszy Spółki nie ma wystarczającej liczby żetonów Owoców, pobiera ich tyle, ile może.
- 2** Pozostałe Owocę (o ile jakieś zostały) przypadają Mniejszościowym Udziałowcom (o ile tacy są). O kolejności i ilości pobieranych Owoców w tym przypadku również decyduje liczba posiadanych w Spółce Udziałów. Jako drugi Owocę do swojej puli pobiera ten z Mniejszościowych Udziałowców, który ma tych Udziałów najwięcej. Pobiera ich tyle (dowolnego rodzaju), ile posiada Udziałów albo tyle, ile może, jeśli na planszy Spółki nie ma wystarczającej liczby żetonów Owoców. Po nim robi tak kolejny gracz, aż do momentu, gdy każdy Udziałowiec pobierze Owocę.

Podział Owoców w Spółce kończy się, gdy zaistnieje chociaż jeden z 3 poniższych warunków:

- każdy Udziałowiec pobrał przynajmniej 1 Owocę ze Spółki,
- w Spółce skończyły się Owocę,
- wystąpił remis, którego nie da się rozstrzygnąć.

Jeśli po zakończeniu podziału w Spółce pozostaną jeszcze jakieś Owocę, przechodzą one do następnej rundy.

W powyższy sposób należy rozpatrzyć kolejno każdą z trzech Spółek.

ROZSTRZYGANIE REMISÓW PODCZAS FAZY RYNKU

Podczas wyłaniania Większościowego Udziałowca lub ustalania kolejności pobierania Owoców przez Mniejszościowych Udziałowców może dochodzić do remisów. Sposób ich rozstrzygnięcia jest następujący:

- 1** Jeśli dwóch lub więcej graczy ma taką samą liczbę Udziałów w danej Spółce, remis wygrywa ten, który zgromadził najwięcej punktów Chwały ✨ na wszystkich posiadanych przez siebie kartach Pomocników.
- 2** Jeśli po rozpatrzeniu punktu 1 jacyś gracze nadal remisują, wygrywa ten, który posiada w swojej puli więcej kart Pomocników.
- 3** Jeśli po rozpatrzeniu punktów 1 i 2 nadal jacyś gracze remisują, to remis uważa się za nierozstrzygnięty. Wszyscy Udziałowcy, którzy nie pobraли jeszcze Owoców z tej Spółki, pobierają z Banku 3 🍌. Podział Owoców w danej Spółce zostaje zakończony (nawet jeśli na planszy Spółki pozostały jeszcze jakieś żetony Owoców, a nawet jeśli żadne Owocę nie zostały zabrane, bo nie udało się wytonić Większościowego Udziałowca).

3 Ostatnim krokiem fazy Rynku jest przekazanie znacznika Pierwszego Gracza osobie na lewo od jego dotychczasowego posiadacza i przesunięcie znacznika na torze rund na następne pole. Gracze odzyskują wszystkie użyte przez siebie w tej rundzie żetony Akcji.



PRZYKŁAD PODZIAŁU OWOCÓW



W Spółce jest dwóch Udziałowców. Gracz niebieski ma więcej Udziałów i to on zostaje Większościowym Udziałowcem. Gracz zielony jest jedynym Mniejszościowym Udziałowcem.

Jako pierwszy trzy wybrane przez siebie Owoce pobiera gracz niebieski (bo tyle ma Udziałów w tej Spółce). Decyduje się zabrać 2 i 1 . Gracz zielony ma jeden Udział, więc pobiera tylko jeden żeton Owocu (zabiera jedyny dostępny żeton, czyli). Każdy z Udziałowców pobrat przynajmniej jeden żeton Owocu, więc podział Owoców w tej Spółce zostaje zakończony.

Należy przejść do rozpatrzenia podziału Owoców w kolejnej Spółce.

W Spółce jest trzech Udziałowców. Większościowym Udziałowcem jest gracz zielony , gdyż posiada tu najwięcej Udziałów (3). I to on jako pierwszy pobiera trzy Owoce z tej Spółki (decyduje się zabrać 2 i 1).

Pozostałe Owoce przypadają Mniejszościowym Udziałowcom. Jako pierwszy Owoce pobiera gracz żółty , ponieważ ma tu 2 Udziały (gracz czerwony ma tylko 1 Udział). Może zabrać z planszy dwa dowolne Owoce, ale został już tylko 1 żeton , więc pobiera tylko ten Owoc. Niestety dla drugiego Mniejszościowego Udziałowca (gracz czerwony) nie starczyło już Owoców i odchodzi on z pustymi rękoma. Skończyły się Owoce, więc podział Owoców w tej Spółce zostaje zakończony.

Należy przejść do rozpatrzenia podziału Owoców w kolejnej Spółce.

W Spółce jest trzech Udziałowców. Gracze niebieski i czerwony mają po tyle samo Udziałów (2).

O tym, który z nich zostanie Większościowym Udziałowcem, zadecyduje liczba punktów Chwały na posiadanych przez każdego z nich kartach Pomocników. Okazuje się jednak, że każdy z nich ma taką samą liczbę punktów Chwały. W następnej kolejności o rozstrzygnięciu remisu decyduje liczba posiadanych przez każdego z nich kart Pomocników. Niestety, ponownie okazuje się, że każdy z nich ma w swojej puli tylu samo Pomocników. Nie można wytonić Większościowego Udziałowca dlatego każdy z obecnych tu Udziałowców (również gracz zielony) pobiera z Banku 3 . Ponieważ nie udało się rozstrzygnąć remisu, podział Owoców w tej Spółce zostaje zakończony. Owoce znajdujące się na planszy pozostają na niej na kolejną rundę.

KONIEC GRY

Po rozegraniu piątej rundy gra się kończy. Aby wyłonić zwycięzcę, należy rozpatrzyć poniższe kroki:

- 1 Przestają działać zdolności Pomocników, których karty zawierają ikonę 🚫. Punkty Chwały z tych kart liczone są normalnie.
- 2 Wszyscy gracze jednocześnie sprzedają wszystkie posiadane przez siebie Udziały i Owoce po ich aktualnych cenach (uwzględniając przy tym ewentualne zdolności działających Pomocników). Ta sprzedaż nie powoduje już żadnych zmian cen, ani Udziatów, ani Owoców.
- 3 Każde posiadane przez gracza 5 🍀 zostaje zamienione na 1 punkt Chwały ⭐.
- 4 Gracze sumują wszystkie posiadane przez siebie punkty Chwały (z kart Pomocników i te uzyskane za pieniądze).

Posiadacz największej liczby punktów Chwały zostaje ogłoszony najlepszym kupcem w Zwierzodolinie i wygrywa grę. W przypadku remisu wygrywa posiadacz większej sumy pieniędzy 🍀, która nie została zamieniona na punkty Chwały. W przypadku dalszego remisu zwycięża gracz z największą liczbą kart Pomocników. Jeśli nadal występuje remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.



FAQ

Co jeśli występuje sprzeczność pomiędzy zasadami z instrukcji a tymi zapisanymi na kartach?

Pierwszeństwo mają zasady na kartach.

Gdy karta Wpływu nakazuje dotożyć jakiś Owoc do planszy Spółki, to czy mogą to zrobić, jeśli typ Owocu jest inny niż typ Spółki? Przykładowo, czy mogą dotożyć 🍎 do planszy Spółki 🍓?

Tak, wszystkie Owoce można dokładać do Spółek bez względu na ich rodzaj.

Czy startowe karty talii Spółek również mogą usuwać z talii lub przekładać do innych talii Spółek?

Tak.

Czy mogę w dowolnym momencie przeglądać talie dostępne w grze?

Nie wolno tego robić, dopóki nie pozwoli na to jakiś efekt.

Co jeśli wyczerpie się talia Wpływu lub rynek Pomocników?

W takim wypadku nie można już więcej korzystać z tych talii.

Co jeśli usunie się wszystkie karty z jakiejś talii Spółki?

Jest to mało prawdopodobne, ale w takim wypadku należy pominąć krok rozpatrywania talii tej Spółki i przejść od razu do rozpatrywania następnej talii Spółki. Podział Owoców (o ile jakieś są) w Spółce, w której wyczerpała się talia, odbywa się normalnie.

Czy posiadane pieniądze, Owoce, Pomocnicy i zagrane już żetony Akcji są jawne?

Tak.

Co jeśli zabraknie pieniędzy w grze?

To jedyny element gry, który uznajemy za niewyczerpany. W takim wypadku należy zastąpić je czymkolwiek innym.

Czy istnieje limit Owoców, które mogę posiadać w swojej puli?

Nie.

Czy gracze mogą dobrowolnie przekazywać sobie pieniądze albo Owoce?

Nie, dopuszczalne jest jedynie kupno Owocu od innego gracza.

Co w sytuacji, gdy muszę przesunąć żeton Ceny (Udziału lub Owocu) w danym kierunku, ale znajduje się on już na skrajnym polu swojego toru na planszy?

W takiej sytuacji nie zmienia się pozycji żetonu Ceny na planszy.

Efekt w grze nakazuje odrzucić pieniądze lub Owoce. Co jeśli nie mam wystarczającej ich liczby albo nie mam ich wcale?

Odrzuca się tyle, ile można albo ignoruje ten efekt.

Zdolności niektórych Pomocników pozwalają obniżyć cenę kupowanych Owoców lub Udziałów nawet do 0. Czy to znaczy, że mogę nabyć je za darmo?

Tak, w takim wypadku pozyskuje się je za darmo.

Efekt pokazanej obok karty Wpływu nakazuje obniżyć o 2 pola cenę Udziałów.



Co w sytuacji, gdy nie mogę tego zrobić lub mogę obniżyć cenę tylko o 1 pole? Czy nadal muszę usunąć tę kartę z gry?

Tak.

KARTY WPŁYWU

Karty Wpływu obecne są w dwóch typach talii gry: talii Wpływu oraz taliach Spótek. W wyniku zagrywania żetonów Akcji oraz działania kart Pomocników, karty z talii Wpływu będą umieszczane w taliach Spótek.

Karty Wpływu posiadają różnorodne efekty, które rozpatrywane są podczas kroku 1. fazy Rynku. Zawsze należy rozpatrzyć całość zapisanego na niej efektu, chyba że nie jest to możliwe. Wówczas rozpatruje się tyle, ile można. Jeśli w żaden sposób nie można rozpatrzyć efektu karty, należy ją zignorować. Nigdy nie wolno zignorować ikony .

Gdy jakiś efekt w grze pozwala graczowi na podejrzenie kart Wpływu z talii Spółki (wszystkich lub wybranych) albo odrzucenie karty z talii Spółki, to należy robić to niejawnie, czyli nie pokazywać treści kart współgraczom, chyba że zasady efektu wyraźnie mówią inaczej.

Efekty kart Wpływu można łączyć ze zdolnościami kart Pomocników.

Gdy jakiś efekt nakazuje uzupełnić talię Wpływu, należy odstąpić brakujące karty z zakrytego stosu kart Wpływu.

IKONY NA KARTACH WPŁYWU



Pieniądze (ich równowartość wskazuje cyfra przy tej ikoncie). Pieniądze pobiera się lub wpłaca do Banku.



Żetony Owoców



Pojawienie się drugiej takiej ikony kończy rozpatrywanie talii Spółki.

Do kart Wpływu zaliczane są również startowe karty talii Spótek. Karty te mają w prawym górnym rogu ikonę owocu i cyfrę (od 2+ do 5), co oznacza przynależność do konkretnej Spółki oraz liczbę graczy, przy której dana karta bierze udział w rozgrywce.



Wszystkie zasady dotyczące kart Wpływu odnoszą się również do startowych kart talii Spótek.

ZAPAMIĘTAJ!

Kupno lub sprzedaż (Udziału/Owocu), będące konsekwencją efektu karty Wpływu, również oddziałuje na poziom ceny danego elementu (przesuwa jego znacznik ceny).

Przykładowa karta Wpływu



Rewers



Awers

Efekt karty
Wpływu

RYNEK POMOCNIKÓW

Rynek Pomocników składa się z kart Pomocników. Gracz może zatrudnić Pomocnika, opłacając jego koszt (wyrażony w żetonach Owoców); służy do tego odpowiedni żeton Akcji. Pomocnicy dają graczowi między innymi określoną liczbę punktów Chwały ★ (potrzebnych do zwycięstwa oraz branych pod uwagę przy rozstrzyganiu remisów podczas fazy Rynku).

Pomocnicy posiadają także zdolności. Niektóre działają automatycznie od momentu ich zatrudnienia, inne są opcjonalne. Pomocnicy, których zdolności uruchamiają się po rozpatrzeniu 🐾, działają od momentu ich zatrudnienia, to znaczy, że można z nich skorzystać od razu po rozpatrzeniu żetonu akcji, którym gracz pozyskał tego Pomocnika. Zdolności Pomocników można ze sobą łączyć oraz można ich aktywować w dowolnej kolejności. Korzystać z Pomocników można zarówno w fazie Akcji, jak i fazy Rynku. Niektórzy Pomocnicy są także aktywni podczas rozpatrywania końca gry.

Działanie kart Pomocników można łączyć z efektami kart Wpływu.

Przykładowa karta Pomocnika



Rewers



Awers

Zdolności niektórych Pomocników można aktywować po rozpatrzeniu żetonu Akcji (konkretnego lub dowolnego typu). W takim przypadku zawsze chodzi o żeton rozpatrzony przez gracza, który jest właścicielem danego Pomocnika, i odnosi się tylko do ostatniego rozpatrzonego żetonu w danej rundzie. Jeśli gracz zagra żeton Akcji, ale nie skorzysta z jego efektu, nie może także skorzystać ze zdolności Pomocników.

Gdy jakiś efekt nakazuje uzupełnić rynek Pomocników, należy odstąpić brakujące karty z zakrytego stosu kart Pomocników.

IKONY NA KARTACH POMOCNIKÓW



Pieniądze (ich równowartość wskazuje cyfra przy tej ikonie). Pieniądze pobiera się lub wpłaca do Banku.



Żetony Owoców



Dowolny żeton Akcji



Konkretny żeton Akcji



Zdolność Pomocnika nie działa na koniec gry.



Karta talii Spółki

ZAPAMIĘTAJ!

Kupno lub sprzedaż (Udziału/Owocu), będące konsekwencją zdolności karty Pomocnika, również oddziałuje na poziom ceny danego elementu (przesuwa jego znacznik ceny).

TRYB SOLO I BOTY

Rozgrywka w trybie solo przebiega na takich samych zasadach jak rozgrywka wieloosobowa. Wyjątkiem jest użycie talii Bota, który będzie symulował działanie innego gracza. Boty mogą być również wykorzystywane w grze wieloosobowej, gdy gracze chcą dodać do gry wirtualnego gracza. Zarówno w trybie solo, jak i w grze wieloosobowej, można użyć maksymalnie 3 Botów. Łączna liczba graczy i Botów nie może przekroczyć pięciu.

Przygotowanie do gry należy przeprowadzić według opisu ze stron 5-7 tej instrukcji, uwzględniając w liczbie graczy także użyte Boty. Przykładowo: w grze, w której uczestniczy dwóch graczy i jeden Bot, należy przygotować rozgrywkę jak dla gry 3-osobowej. Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze powinni wyznaczyć miejsce dla każdego z Botów, to znaczy ustalić, po którym z graczy dany Bot będzie rozgrywał swoją turę. Bot może rozgrywać swoją turę bezpośrednio po turze innego Bota.

Na potrzeby różnych efektów, Bota uważa się za gracza. Boty obowiązują w większości takie same zasady jak innych graczy (w tym dotyczące startowych pieniędzy i Owoców oraz żetonów Udziatów, z których należy stworzyć osobną pulę dla każdego z Botów). Bot może zostać Pierwszym Graczem. Bot może stać się Udziałowcem (także Większościowym), jak również bierze udział w podziale Owoców ze Spółek. Efekty kart Wpływu i kart Pomocników odnoszące się do graczy działają również na Boty. Bot może zostać zwycięzcą gry.

Obsługą Bota zajmuje się zawsze jeden z sąsiadujących z nim graczy.

ZAPAMIĘTAJ!

Kupno lub sprzedaż (Udziātu/Owocu), będące konsekwencją efektu karty Bota, również oddziałuje na poziom ceny danego elementu (przesuwa jego znacznik ceny).

TALIA BOTA

Boty nie używają żetonów Akcji; zastępuje je talia Bota. Gdy w fazie Akcji przychodzi kolej na rozpatrzenie żetonu Akcji przez Bota, zamiast tego, sąsiadujący z danym Botem gracz, odkrywa i rozpatruje w jego imieniu wierzchnią kartę z talii Bota. Karty Bota posiadają jeden albo dwa efekty (u góry karty). Jeśli nie da się w całości rozpatrzyć przynajmniej jednego efektu z karty, gracz ją odrzuca i dobiera kolejną. Robi tak, do momentu, aż uda się rozpatrzyć chociaż jeden efekt z karty Bota. Jeśli karta Bota zawiera dwa efekty i jest możliwość wypełnienia ich obu, należy je wykonać.

Jeśli gracze użyją w grze kilku Botów, wszyscy oni korzystają z tej samej talii Bota, ale każdy Bot rozpatruje swoją turę oddzielnie. Jeśli podczas rozpatrywania kart talia się wyczerpie, należy przetasować odrzucone karty, sformować nową talię i kontynuować dobieranie. Talię należy przetasować tylko wtedy, gdy się wyczerpie

Przykładowa karta Bota



Rewers



Awers

lub zakończy się faza Akcji bieżącej rundy. Nie należy przetasowywać talii Bota po zakończeniu jej rozpatrywania przez danego Bota.

BOTY A KARTY POMOCNIKÓW

Bot może zatrudniać Pomocników, ale nigdy nie używa ich zdolności. Jedynie na koniec gry sumuje znajdujące się na ich kartach punkty Chwały.

Bot może zatrudnić Pomocnika dzięki wykorzystaniu efektu niektórych kart z talii Bota. Podobnie jak gracz, Bot musi opłacić koszt danego Pomocnika żetonami Owoców ze swojej Puli.

Przy zatrudnianiu Pomocnika zawsze sprawdza on odkryte karty rynku Pomocników, zaczynając od tej leżącej najbliższej stosu kart Pomocników. Po zakupie należy uzupełnić rynek Pomocników. Jeśli nie stać go na zatrudnienie żadnego z wyłożonych Pomocników, nikogo nie zatrudnia.

PRZYKŁAD

Bot w swojej puli ma dostępne następujące żetony Owoców: 3  i 3 . W pierwszej kolejności próbuje zatrudnić Pomocnika wyłożonego najbliższej stosu kart Pomocników. Nie ma jednak wymaganego żetonu , aby to zrobić. W przypadku kolejnej karty również brakuje mu żetonu . Na szczęście, jest w stanie zatrudnić trzeciego z wyłożonych Pomocników (posiada odpowiednią liczbę potrzebnych żetonów Owoców). Gracz obsługujący Bota odkłada wymagane żetony Owoców z jego puli do Magazynu, pobiera do jego puli kartę zatrudnionego Pomocnika i na koniec uzupełnia rynek Pomocników.

Rynek Pomocników

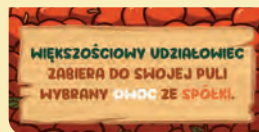


WYBÓR UDZIAŁU/OWOCU

Zawsze, gdy Bot ma dobrać/odrzuć albo kupić/sprzedać wybrany przez siebie Udział lub Owoc (obojętnie, czy chodzi o planszę Magazynu, Spółki, czy jego pulę), wówczas dokonuje tego wyboru bazując na kolejności plansz Spółek w danej rozgrywce (zawsze od lewej do prawej Spółki).

PRZYKŁAD

Gra przebiega w następującej konfiguracji: 2 graczy i 1 Bot. Jest faza Rynku i gracze rozpatrują talię Spółki . Jedna z odstoniętych kart mówi, że Większościowy Udziałowiec zabiera wybrany Owoc z tej Spółki do swojej puli.



Efekt rozpatrywanej karty wpływu

W Spółce  znajdują się następujące żetony Owoców: 3 , 1  i żadnego . Większościowym Udziałowcem w tej Spółce jest Bot, więc to on wybiera jeden z Owoców i dodaje go do swojej puli. O tym, który to będzie Owoc, decyduje kolejność plansz Spółek, która w tej rozgrywce wygląda następująco: pierwsza jest Spółka , druga to Spółka , a trzecia to Spółka  (rysunek poniżej).



Według tej kolejności, jako pierwszy Owoc, Bot powinien zabrać jabłko , ale ponieważ takiego Owocu nie ma we właśnie rozpatrywanej Spółce, Bot sprawdza kolejny (czyli cytrynę). Na planszy Spółki jest 1 , więc Bot zabiera do swojej puli ten Owoc.

ZAPAMIĘTAJ!

Wszystkie sporne sytuacje należy zawsze rozpatrywać na podstawie kolejności plansz Spółek.

SKRÓT ZASAD

Przebieg rundy:

- 1 FAZA AKCJI (gracze wybierają i rozpatrują swoje żetony Akcji).
- 2 FAZA RYNKU (rozpatrzenie talii Spótek i podział Owoców z plansz Spótek).



Rodzaje żetonów Akcji:



HANDEL UDZIAŁAMI – służy do wykonania transakcji kupna/sprzedaży Udziałów.



HANDEL OWOCAMI – służy do wykonania transakcji kupna/sprzedaży Owoców.



ZATRUDNIENIE POMOCNIKA – służy do pozyskania karty Pomocnika.



LOBBOWANIE – dodaje kartę Wpływu do talii Spółki; gracz dobiera z Banku 2



SPEKULACJA – wpływa na kolejność kart talii Spółki; gracz dobiera z Banku 1



DUPLIKAT – kopiuje działanie ostatniego zagranego przez gracza żetonu Akcji.



Talie Spótek oraz podział Owoców rozpatruje się zawsze od lewej do prawej Spółki.



IKONY NA KARTACH



Pieniądze (ich równowartość wskazuje cyfra przy tej ikonie).



Żetony Owoców



Dowolny żeton Akcji



Konkretny żeton Akcji



Zdolność Pomocnika nie działa na koniec gry.



Karta talii Spółki



Druga taka ikona kończy rozpatrywanie talii Spółki.



Chwata – decyduje o zwycięstwie w grze oraz służy do rozstrzygnięcia remisów podczas podziału Owoców z plansz Spótek.



Oznaczenia startowych kart talii Spótek

Większościowym Udziałowcem w Spółce jest ten z graczy, który ma w niej najwięcej swoich Udziałów. W przypadku remisu bierze się pod uwagę najpierw liczbę punktów Chwaty z kart Pomocników, a w przypadku dalszego remisu – liczbę kart Pomocników. Jeśli to nie wystarczy, remis pozostaje nierozstrzygnięty.

Gdy efekt pozwala **podejrzeć** lub **usunąć** (kartę/talię), gracz robi to niejawnie, chyba że efekt wyraźnie mówi inaczej.