



MercatoreS

INSTRUKCJA

MercatoreS

Gra karciana dla 2-4 graczy w wieku od 10 lat

Nowy Świat! Odkrycie Ameryk otworzyło nowe rynki, wygenerowało nowe towary, a także potrzeby. W Mercatores gracze wcielą się w rolę kupców, którzy będą starali się wzbogacić na handlu nowymi towarami: kukurydzą, tytoniem, kawą, bawełną i kakao.

Czy uda ci się najlepiej zainwestować i wybrać odpowiedni moment, żeby spieniężyć swoje zasoby? Czy staniesz się najbogatszym kupcem?

ZAWARTOŚĆ

- karta Rozładunku,
- karta Kapitana,
- 22 karty specjalne,
- 60 kart towarów,
- instrukcja.

CEL GRY

Celem graczy jest zebranie jak największej ilości monet na koniec gry. Podczas pierwszej fazy - fazy inwestycji, gracze będą handlować i zbierać różnorakie towary oraz budować infrastrukturę handlową. Gdy któryś z graczy zagra określoną ilość kart, rozpoczyna się faza zysku. Podczas tej fazy gracze będą spieniężać swoje karty i zdobywać za nie monety. Gracz z największą ilością monet wygrywa.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Odłóż na bok kartę Kapitana oraz kartę Rozładunku. Potasuj wszystkie pozostałe karty i ułóż je w stos rewersem do góry w miejscu do którego wszyscy gracze mają swobodny dostęp. W ten sposób powstanie talia. Następnie wyłóż pięć górnych kart z talii awersem do góry obok talii. Te karty utworzą Rynek. Każdy z graczy dobiera pięć kart z góry talii i trzyma je w ręce w tajemnicy przed innymi graczami. Gracz, który ostatnio był w sklepie kolonialnym staje się pierwszym graczem.

talia



karta Rozładunku



Rynek



karty gracza



MONETY

Wszystkie karty towarów i kart specjalnych mają na rewersach symbol monety. Gdy gracz otrzymuje monety, dobiera odpowiednią ilość kart z góry talii i kładzie obok siebie rewersem do góry. Karta Kapitana ma na rewersie dwie monety.

karta Kapitana



Opis karty towaru

- A - symbol statku,*
- B - rodzaj towaru,*
- C - ilość kart tego towaru
znajdująca się w talii,*
- D - wartość zysku:*

Określa ile kart tego towaru trzeba spieniężyć, aby uzyskać odpowiednią liczbę monet.

PRZEBIEG GRY

Gra składa się z dwóch faz.

1. Faza inwestycji

2. Faza zysku

Fazy te następują jedna po drugiej. Po zakończeniu fazy zysku gra dobiega końca.

1. FAZA INWESTYCJI

Fazę inwestycji rozpoczyna pierwszy gracz. Następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara pozostali gracze będą rozgrywać swoje tury.

Tura gracza

Tura gracza składa się z dwóch obowiązkowych akcji. Akcje te są wykonywane jedna po drugiej w podanej kolejności. Najpierw akcja handlu, następnie akcja załadunku. Żadnej z powyższych akcji gracz nie może pominąć.

Gracze będą wykonywać swoje tury do momentu aż któryś

z graczy będzie miał w swoich zasobach co najmniej 15 kart.

Akcja handlu

Podczas tej akcji gracz musi oddać jedną ze swoich kart na Rynek. Wybiera jedną dowolną kartę ze swojej ręki i umieszcza ją obok kart leżących już na Rynku.

Jeżeli dołożoną kartą była karta towaru, gracz dobiera z Rynku 2 dowolne karty i dokłada je do kart na swojej ręce.

Jeżeli dołożoną kartą jest karta specjalna, gracz dobiera z Rynku 3 dowolne karty i dokłada je do kart na swojej ręce.

Wśród dobieranych kart nie może być karty, którą gracz właśnie dołożył do Rynku.



karty specjalne



karty towarów

Akcja załadunku

Podczas tej akcji gracz będzie umieszczał towary na swoich okrętach oraz rozbudowywał infrastrukturę portową. Gracz musi wybrać jedną z trzech możliwości wykonania tej akcji.

- I -

Gracz może zagrać z ręki dowolną ilość kart *tego samego* towaru. Gracz wybiera dowolną ilość kart przedstawiających ten sam towar z ręki. Następnie kładzie je na stole przed sobą w rozsuniętym stosie. Jeżeli gracz ma już taki towar przed sobą, to dokłada kolejne karty do istniejącego stosu.



Wszystkie karty leżące przed graczem stanowią jego ZASOBY. Gracz może mieć w swoich zasobach maksymalnie pięć stosów różnych towarów oraz dowolną liczbę kart specjalnych.

- II -

Gracz może zagrać ze swojej ręki dwie różne karty towarów. Gracz wybiera *dwie karty* przedstawiające *różne towary* ze swojej ręki. Następnie kładzie je na stole w dwóch oddzielnych stosach. Jeżeli gracz ma już przed sobą rozpoczęte stosy tych towarów, po prostu dokłada do nich karty.



- III -

Gracz może zagrać ze swojej ręki jedną kartę specjalną. Gracz wybiera jedną kartę specjalną ze swojej ręki. Następnie kładzie ją przed sobą stole. Kart specjalnych nie układa się w stosy. Każda z tych kart jest niezależna.



Po zakończeniu drugiej akcji gracz musi jeszcze uzupełnić Rynek. Gracz dokłada do Rynku tyle kart z góry talii, by na Rynku było 5 kart. Jego tura kończy się w tym momencie. Swoją turę rozpoczyna teraz gracz siedzący po jego lewej stronie.

Gracz nie może zagrać wszystkich kart, które ma na ręce. Na koniec swojej tury musi mieć w ręce co najmniej jedną kartę. Jedynym wyjątkiem jest koniec fazy inwestycji (patrz koniec fazy inwestycji).

Koniec fazy inwestycji

Gdy któryś z graczy ma pod koniec swojej tury 15 lub więcej kart w swoich zasobach, faza inwestycji dobiega końca. Każdy z graczy może rozegrać jeszcze jedną turę. Podczas końca fazy inwestycji gracz może doprowadzić do sytuacji w której na koniec swojej tury nie będzie miał kart na ręce.



2. FAZA ZYSKU

Faza zysku podzielona jest na rundy. W każdej rundzie każdy z graczy będzie mógł rozegrać swoją turę. Gracz posiadający kartę Kapitana otrzymuje kartę Rozładunku i rozpoczyna pierwszą rundę fazy zysku. Gracze po kolei zgodnie z ruchem wskazówek zegara będą wykonywać swoje tury.

Tura gracza

Tura gracza składa się z dwóch kroków.

Krok 1 (podatek)

Gracz odrzuca ze swoich zasobów jedną wybraną przez siebie kartę towaru. Kartę tę należy odrzucić obok talii tworząc stos kart odrzuconych.

UWAGA! Gracz posiadający kartę Rozładunku pomija ten krok.

Krok 2 (spieniężenie zasobów)

W tym kroku gracz może spieniężyć jeden ze swoich stosów

towarów lub jedną kartę specjalną.

By spieniężyć stos towarów gracz odrzuca wszystkie karty tego towaru ze swoich zasobów na stos kart odrzuconych. Następnie otrzymuje monety zgodnie z wartością zysku danego towaru. Gracz musi odrzucić wszystkie posiadane przez siebie karty towaru tego rodzaju.



Przykład spieniężania stosu towarów:

Gracz posiada 6 kart tytoniu. Wartość zysku na tej karcie mówi, że jeżeli gracz spienięży co najmniej 5 takich kart, to otrzyma dwie monety. Gracz odrzuca wszystkie swoje karty tytoniu na stos kart odrzuconych. Następnie dobiera z wierzchu talii dwie kartę i kładzie je rewersem do góry w swoich zasobach.

By spieniężyć kartę specjalną gracz odrzuca ją na stos kart odrzuconych. Następnie otrzymuje monety zgodnie z wartością zysku danej karty.



Magazyn

Gracz określa ile różnych typów towarów posiada w swoich zasobach. Następnie otrzymuje monety zgodnie z wartością zysku na karcie magazynu.

***Przykład:** Gracz posiada w swoich zasobach 3 karty tytoniu, 2 karty kukurydzy i 5 kart bawełny. Gracz posiada więc 3 różne towary. Gracz odrzuca kartę magazynu na stos kart odrzuconych, a następnie dobiera z talii jedną monetę i umieszcza ją w swoich zasobach.*



Nabrzeże

Gracz ustala liczbę symboli statków na kartach towarów graczy wskazanych przez kartę. Następnie otrzymuje monety zgodnie z wartością zysku na karcie nabrzeża.

UWAGA! Podczas gry dwuosobowej. Jeżeli na karcie nabrzeża strzałki są skierowane w lewo i w prawo, to podczas spieniężania tej karty gracz podlicza dwukrotnie statki na kartach towarów w zasobach przeciwnika.

Przykład: Gracz posiada kartę nabrzeża. Są na niej nadrukowane strzałki w dół i w lewo. Oznacza to, że gracz musi policzyć symbole statków na kartach towarów w swoich zasobach oraz na kartach towarów w zasobach przeciwnika siedzącego po jego lewej stronie. Łącznie jest ich 12. Gracz odrzuca kartę nabrzeża na stos kart odrzuconych. Następnie dobiera 2 monety i umieszcza je w swoich zasobach.



Szlak handlowy

Gracz wybiera jednego z przeciwników. Następnie ustala liczbę kart towaru przedstawionego na karcie szlaku handlowego w jego zasobach. Do otrzymanej liczby dodaje ilość kart tego samego towaru w swoich zasobach. Otrzymany wynik porównuje z wartością zysku na karcie szlaku handlowego i otrzymuje odpowiednią liczbę monet.

Przykład: Gracz spienięża kartę szlaku handlowego bawełny. W swoich zasobach ma on 3 karty bawełny. Wybrany przez niego przeciwnik posiada w swoich zasobach 5 kart bawełny. Tym sposobem łączna ilość bawełny u obu graczy wynosi 8. Gracz odrzuca kartę szlaku handlowego na stos kart odrzuconych i dobiera z talii 3 monety.

Gracz podczas swojej tury może spieniężyć TYLKO JEDNĄ kartę specjalną, nawet jeżeli posiada w swoich zasobach więcej kart specjalnych tego typu.

Gracz posiadający kartę Rozładunku pomija krok pierwszy podczas swojej tury. Nie płaci podatku.

Jeżeli gracz w swojej turze nie posiada w swoich zasobach żadnych kart, które mógłby spieniężyć, to wybiera jedną ze swoich kart specjalnych lub stos towarów i odrzuca je bez pobierania monet.

Gdy każdy z graczy rozegra już swoją turę, gracz posiadający kartę Rozładunku przekazuje ją graczowi po jego lewej stronie. Kolejną rundę rozpoczyna gracz który właśnie otrzymał kartę Rozładunku.

Jeżeli gracz nie ma już kart specjalnych lub kart towarów w swoich zasobach, to tura tego gracza jest pomijana.

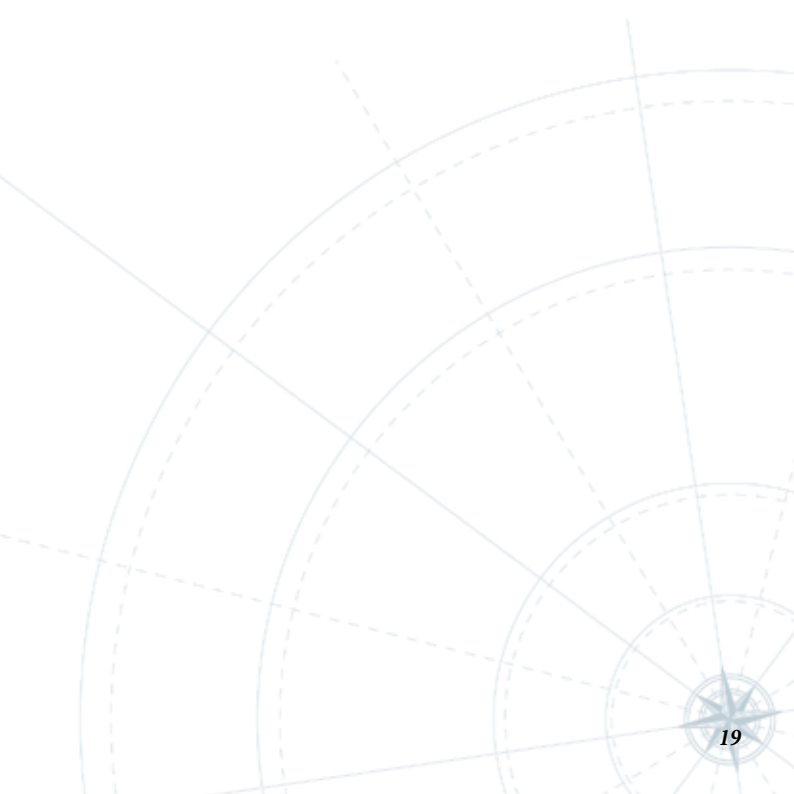
Koniec fazy zysku

Gdy żaden z graczy nie posiada już kart które mogłyby spieniężyć faza zysku dobiega końca.

KONIEC GRY

Po zakończeniu obydwu faz gry, rozgrywka dobiega końca. Każdy z graczy liczy ilość posiadanych monet. Gracz posiadający kartę Kapitana odwraca ją rewersem do góry. Ta karta liczy się jako 2 monety.

Gracz z największą liczbą monet wygrywa.





TAILOR GAMES

ul. Krakowska 140A, 34-120 Andrychów, POLSKA
office@tailorgames.pl, www.tailorgames.pl