

DOLINA KUPCÓW

Gildia Wybitnych
Handlarzy

2-4 graczy w wieku 10+ • 30 minut

Nastata era wielkich odkryć. Coraz to nowsze, niespotykane towary trafiają w ręce kupców, a miejscem przez nich najbardziej cenionym jest miasteczko zwane Dolina.

W Dolinie powstała nadzwyczajna gildia stworzona przez najlepszych kupców. Zdobyć członkostwa jest ogromnym wyzwaniem, gdyż tylko zwycięzca corocznej rywalizacji kupieckiej zostanie zaproszony w szeregi gildii.

Wybitni handlarze zjechali do Doliny ze wszystkich stron świata, aby spróbować swoich sił w rywalizacji. Wszyscy uczestnicy mają jeden cel – wygrać zawody i tym samym stać się członkiem gildii.

Założenia Gry

Gracze wcielają się w kupców, ucząc się przy tym najróżniejszych, nie zawsze uczciwych trików, wymieniając towary i zarządzając zasobami. Gracz, który jako pierwszy zdoła rozbudować swój **Kupiecki Stragan**, wygrywa i tym samym staje się członkiem nadzwyczajnej gildii.



Patroni
medialni:



Zawartość

- 110 kart
 - 6 talii zwierząt, każda licząca 15 kart (*Energiczne Papugi, Przyjacielskie Pandy, Przebiegłe Szopy, Zaradne Wiewiórki, Beztroskie Oceloty, Sprytne Kameleony*)
 - 20 Kart Rupieci
- Plansza Rynku
- Kostka Ocelota z wartościami 0, 1, 1, 2, 2 i 3 

Opracowanie

Projekt gry, ilustracje, oprawa graficzna oraz zasady: **Sami Laakso**

Świat: **Jason Ahokas, Talvikki Eskelinen**

Testerzy: **Eero Kesälä, Sami Soisalo, Laura Kesälä, Esa Salminen**

Redakcja: **Łukasz Szatkowski, Mateusz Pitulski, Damian Pośpiech**

Pomoc w rozwoju: **Seppo Kuukasjärvi**

Tłumaczenie: **Michał Kamiński**

Skład i opracowanie wersji polskiej:

Łukasz Kempański - www.creatika.pl

Wydawca w Polsce:

FULLCAP GAMES Mateusz Pitulski

ul. Roślinna 15, 87-100 Toruń

www.fullcapgames.pl

Dołącz do naszego profilu:

© 2015 Snowdale Design.

Wszystkie prawa zastrzeżone

© 2015 Fullcap Games.

Wszystkie prawa zastrzeżone



Opis Kart



- 1 Wartość karty, ikona talii zwierząt oraz potencjalna dodatkowa akcja (+)
- 2 Nazwa karty oraz nazwa talii zwierząt
- 3 Rodzaj karty
- 4 Działanie karty
- 5 Ikona Gildii Wybitnych Handlarzy (X)

Rodzaje Kart

W grze występują trzy rodzaje kart – dwie odmiany Kart Zwierząt oraz Karty Rupieci.

Karty Trików

Karty Trików mogą być zagrane podczas Akcji Trików. Symbol plusa (+) daje graczowi możliwość wykonania dodatkowej akcji.

Karty Pasywne

Efekty z Kart Pasywnych działają, gdy posiadasz je na ręce lub używasz do innych akcji, chyba że opis działania karty mówi inaczej. Pokaż kartę innym graczom, gdy używasz jej efektu.

Karty Rupieci

Gracze rozpoczynają grę z pewną liczbą Kart Rupieci. Zwykle możesz ich używać do zakupu nowych kart z Planszy Rynku.

Przygotowanie Gry

Wybierz liczbę talii zwierząt większą o jeden od aktualnej liczby graczy. Pozostałe talie zwierząt odłóż do pudełka. Możesz modyfikować styl rozgrywki poprzez wybranie talii, które odpowiadają taktyce preferowanej przez Ciebie i Twoich współgraczy. Na przykład *Przebiegłe Szopy* nastawione są na interakcję między graczami, natomiast *Beztróskie Oceloty* wprowadzają chaos i nieprzewidywalność! Na końcu instrukcji znajduje się opis wszystkich dostępnych talii zwierząt.

- 1 Stwórz początkową talię gracza, rozdając każdemu po jednej karcie o wartości 1 z **każdej z wybranych wcześniej talii zwierząt**.

Dodaj do tego taką liczbę Kart Rupieci, aby **ogólna suma kart każdego gracza wyniosła 10**. Przetasuj wszystkie tak skonstruowane talie i umieść każdą z nich przed odpowiednim graczem. Pozostałe Karty Rupieci ułóż na oddzielnym stosie.

- 2 Usuń z gry pozostałe Karty Zwierząt o wartości 1. Przetasuj pozostałe Karty Zwierząt – staną się one Talią Rynku.

C

2

3

4

B

1

A



Przykład gry

Grę rozpoczyna osoba, która obudziła się dziś najwcześniej.
Kolejne rozgrywki rozpoczyna jeden z graczy,
który przegrał poprzednią partię.

*Wydaje się, że jest pewien związek
pomiędzy przybyciem na rynek
przed innymi, a zdobyciem najlepszych
okazji. Ciekawe...*



3 Umieść Planszę Rynku
obok Talii Rynku.
Wybierz 5 kart z Talii
Rynku i umieść je na
planszy.

4 Każdy z graczy dobiera
5 **kart** z własnej talii.

A Stos odrzuconych kart
gracza

B Stragan kupiecki gracza

C Stos odrzuconych Kart
Rynku

Przebieg Tury

1. Faza akcji - wykonaj **jedną** z poniższych akcji

- a) Akcja Rynku – dokonaj zakupu karty z Planszy Rynku
- b) Akcja Trików – zagraj Kartę Triku
- c) Akcja Straganu – stwórz stos na Straganie
- d) Akcja Sprzątania – odrzuć dowolną liczbę kart z ręki

2. Dostawa

- 1) Uzupełnij liczbę kart w ręce do 5
- 2) Uzupełnij Planszę Rynku

1. Faza Akcji – Wykonaj Jedną Akcję

Tura gracza rozpoczyna się przez wybranie **jednej** z czterech dostępnych akcji. Podczas tej tury nie możesz wykonać większej liczby akcji, chyba że należą Ci się one w wyniku aktywowania działania kart z symbolem plusa (+).

Kiedy z opisu karty wynika, że musisz coś *usunąć*, nie odkładasz karty na swój stos kart odrzuconych, tylko usuń ją ze swojej talii, umieszczając ją na odpowiednim stosie – Karty Rupieci trafiają do talii Kart Rupieci, Karty Zwierząt do stosu odrzuconych kart Talii Rynku.

Uwaga: Na stosach kart odrzuconych karty umieszczane są awersem do góry. Gracze mogą mieć wgląd do stosów kart odrzuconych w każdym momencie gry, natomiast nie mogą zmieniać kolejności kart w stosach.

a) Akcja Rynku – dokonaj zakupu karty z Planszy Rynku

Dokonaj zakupu karty z Planszy Rynku płacąc jej koszt za pomocą dowolnych kart z ręki. Wartość Twoich kart jest określona w ich górnym lewym rogu.

Pierwsza karta z prawej strony rynku ma cenę równą swojej wartości. Cena kart na lewo od niej zwiększa się o 1: +1, +2, +3, +4, tak jak jest to zaznaczone na Planszy Rynku. Umieść karty użyte do zakupu na **Twoim stosie kart odrzuconych**, a zakupioną kartę **umieść w ręku**.

Uwaga: Możesz zapłacić więcej, niż przewiduje cena karty, ale nadpłata musi być mniejsza niż wartość którejkolwiek z kart użytych do wykonania zakupu. Na przykład możesz kupić kartę kosztującą 5, płacąc dwiema czwórkami nawet jeśli masz też piątkę w ręce. Nie możesz użyć dodatkowej jedynki, płacąc piątką lub trójką i dwójką.

Wszyscy gracze rozpoczynają rozgrywkę ze stertą rupieci i znajomością kilku trików handlowych. Kluczem do sukcesu jest wyczucie odpowiedniego momentu na zakup nowych trików i rozbudowę straganu.

b) Akcja Trików – zagraj Kartę Triku

Zagraj jedną Kartę Triku, pokaż ją i wykonaj działanie opisane w jej dolnej połowie. Działania zawsze rozpatrywane są w kolejności opisanej na karcie. Po rozpatrzeniu wszystkich efektów kartę umieść na swoim stosie kart odrzuconych, chyba że z jej opisu wynika inaczej.

Uwaga: Jeżeli nie możesz dobrać, zabrać lub wymienić właściwej liczby kart wynikającej z opisu, wykonaj tę akcję z maksymalną dostępną liczbą kart.

Każde zwierzę ma swój styl handlu. Niektóre z nich nie mają sobie równych w gromadzeniu towarów do swojego straganu, inne korzystają z mniej przyzwoitych metod.



Jeżeli na karcie widnieje symbol plusa (+), możesz przeprowadzić dodatkową akcję po rozpatrzeniu efektów zagranej karty. **Dodatkową akcję możesz wykonać jedynie wtedy, kiedy użyjesz efektu karty** – nie możesz już w tej turze użyć tej karty do zakupu z Planszy Rynku lub budowy Straganu. Możesz wykonywać następujące po sobie dodatkowe akcje, dopóki masz karty w ręce. Dodatkowa akcja może być akcją dowolnego rodzaju.



Możesz załatwić więcej spraw, jeżeli prawidłowo rozplanujesz swoje akcje.

Uwaga: Jeżeli musisz odrzucić lub usunąć większą liczbę kart, to Ty decydujesz o ich kolejności. Zagrana Karta Triku wraca na Twój stos kart odrzuconych po rozpatrzeniu jej efektów.

c) Akcja Straganu – stwórz stos na Straganie

Twój kupiecki Stragan docelowo składa się z 8 stosów kart o rosnącej wartości. Całkowita wartość pierwszego stosu musi wynosić **dokładnie 1**, następnego 2 i tak dalej. Jeżeli karty znajdują się już w stosie na Straganie, nie możesz ich zagrać później w grze.

Zastanawiasz się, dlaczego nie możesz wystawić rupieci na swoim straganie? Mamy tu w końcu budować swoją reputację, a nie ją niszczyć. Jednak niektórym zwierzętom sprzedaż rupieci uchodzi na sucho...



Budując stos na Straganie, wybierz z ręki Karty Zwierząt w takim samym kolorze, a następnie umieść je na Straganiu tak, aby ich wartości były widoczne. Stos musi być od razu kompletny, nie można tworzyć go na przestrzeni kilku akcji. Po tym gdy stos zostanie ukończony nie ma znaczenia z jakiego rodzaju kart i wartości się składa.



Przykład Straganu składającego się z 6 stosów (wartości 1-6)

Przez niektóre efekty kart wartość poszczególnych stosów na Straganiu może być inna niż zwykle. To jest dopuszczalne. Następny stos powinien mieć jednak wartość odpowiednią do jego miejsca w sekwencji.

*Jeżeli wystawiłeś towar na sprzedaż,
nie powinieneś już z niego korzystać.
Użytkowanie własnych towarów
skończy się utratą zaufania klientów.*



d) Akcja Sprzątania – odrzuć dowolną liczbę kart z ręki

Umieść **dowolną** liczbę kart z ręki na Twoim stosie kart odrzuconych.

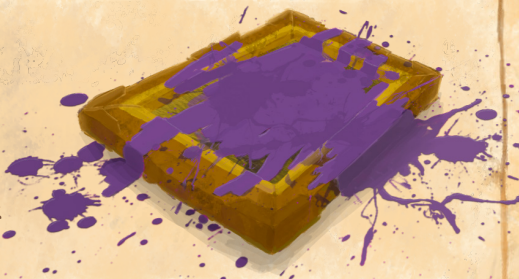
2. Dostawa

Dostawa odbywa się po każdej skończonej fazie akcji gracza.

1) Uzupełnij liczbę kart w ręce do 5

Dobierz odpowiednią liczbę kart z Twojej talii, abyś miał ich w ręce 5. Nie ma górnego limitu kart w ręce w przypadku, gdy zdobyłeś wcześniej większą liczbę kart. Jeżeli pozostali gracze z jakiegoś powodu posiadają w ręce liczbę kart mniejszą niż 5, dobierają karty tylko we własnej turze podczas Dostawy.

*Każdy potrzebuje czasu
na reorganizację towarów
po wizycie klientów.
Trzeba uporządkować swój
stragan, ale to takie nudne.*



Kiedy Twoja talia się wyczerpie, **a musisz dobrać karty**, przetasuj swój stos kart odrzuconych i uformuj nową talię. Jeżeli podczas rozgrywki okaże się, że zarówno Twoja talia, jak i Twój stos kart odrzuconych są puste, dobierz Karty Rupieci ze stosu Kart Rupieci, aby liczba kart w Twojej ręce wynosiła 5. Kiedy stos Kart Rupieci również się wyczerpie, użyj innych kart jako zamienników (liczą się jako Rupieci). Karty Rupieci w założeniu są nieskończone.

*W przypadku gdy nie znajdziesz niczego przydatnego
pod ręką, przejrzyj walające się w pobliżu rupiecie.*



2) Uzupełnij Planszę Rynku

Jeżeli na Planszy Rynku znajdują się puste miejsca, to uzupełnij je, przesuwając karty w prawą stronę. Następnie w wolne miejsca dołóż nowe karty z Talii Rynku od prawej strony do lewej, do momentu, w którym Plansza Rynku będzie miała 5 kart.

Nowości zawsze będą stono kosztować. Jeżeli masz na nie chętkę, upewnij się, że masz czym zapłacić. Pamiętaj jednak, że jeżeli nie będzie na nie popytu, to sprzedawcy spokornieją i obniżą cenę. Troszeczkę.

Jeżeli w Talii Rynku zabraknie kart, przetasuj stos odrzuconych Kart Rynku, aby stworzyć nową talię. Jeżeli zarówno Talia Rynku, jak i stos odrzuconych Kart Rynku się wyczerpią, to nic się nie dzieje. Po prostu nie dokładasz nowych kart.

Nie ma czegoś takiego jak nieskończone środki. Mogłbyś wprawdzie poczekać na kolejną dostawę towarów, która na pewno pojawi się jutro, ale musisz dokończyć budowę straganu już dziś! Jeżeli tego nie zrobisz, to ktoś inny może Cię wyprzedzić.

Warunek Zwycięstwa



Zwycięza gracz, który **zakończy budowę ósmego stosu** na swoim Straganie. Gra natychmiast się kończy.

Kiedy stragan jest już gotowy, jego właściciel ogłaszany jest zwycięzcą zawodów i zostaje nagrodzony członkostwem w gildii. Pozostali kupcy mają cały kolejny rok na szlifowanie swych umiejętności.



Energiczne Papugi

Zarządzanie kartami w ręce - Papugi pomagają ci zarządzać kartami w ręce. Nowi gracze doceniają ich prostolinijność, a zaawansowani używają ich, aby zoptymalizować swoją grę.



Przyjacielskie Pandy

Znajomość rynku - Pandy mają bliskich przyjaciół w szeregach sprzedawców na rynku i czerpią z tej przyjaźni korzyści. Są świetnym wyborem dla początkujących lub dla graczy ceniących sobie bezkonfliktowy styl gry.



Przebiegłe Szopy

Negatywna interakcja - talia Szopów jest dobrym rozwiązaniem dla graczy lubiących konfrontację. Mają za nic prawa własności. Używać z ostrożnością!



Zaradne Wiewiórki

Zarządzanie straganem - nikt nie potrafi zbudować Straganu tak szybko jak te wiewiórki. Początkujący gracze lubią tych zbieraczy, a doświadczeni mogą wykorzystać je do użytecznych kombinacji.



Beztroskie Oceloty



Chaos i fart - Oceloty mogą Ci pomóc, jeżeli sprzyja Ci szczęście. Dodaj je do gry, jeżeli chcesz wprowadzić do rozgrywki odrobinę zamętu.



Sprytne Kameleony

Naśladowanie - Kameleony pozwalają Ci zagrywać karty tak, jakby to były karty innego rodzaju. Rekomendowane dla bardziej doświadczonych graczy.

Pasywna karta Kameleona, **której używasz** jest identyczną kopią jednej karty (takiej, której kopią może być zgodnie ze swoim działaniem). Jeżeli w rozgrywce znajduje się karta, którą możesz skopiować, to **musisz to zrobić**, by następnie użyć zdolności karty, którą kopiujesz. Jeżeli nie ma kart, których możesz skopiować lub efekt kopiowania spowoduje powrót do oryginalnej karty, karta Kameleona rozpatrywana jest jako karta swego koloru i wartości. Efekt kopiowania trwa przez obecną turę lub do czasu trwania efektu kopiowanej karty w zależności od tego, które z powyższych będzie trwało dłużej.