

MERCADO de LISBOA

Do nauczania w 5 minut, rozgrywka w 30-45 minut, dla 1-4 graczy

Wprowadzenie

Współczesne targowiska oferują odwiedzającym różne stoiska, restauracje i usługi. W **Mercado de Lisboa**, gracze otwierają na rynku swoje stoiska i nowe restauracje, wpływając tym samym na cenę sprzedawanych na nich towarów, a dodatkowo przyciągać do siebie klientów.

Mercado de Lisboa jest grą polegającą na umieszczaniu elementów, bazującą na systemie budowania miasta z gry **Lisboa**. **Mercado de Lisboa** cechuje szybka i dynamiczna rozgrywka, z prostymi do nauczenia zasadami ale trudnymi taktycznymi wyborami.

Wygrywa gracz, który na końcu gry zgromadzi największą ilość pieniędzy.

Elementy

- A** 1 plansza
- B** 35 kafli stoisk (7 każdego typu: ryby, kwiaty, pomidory, mięso i winogrona)
- C** 12 kafli restauracji (2 każdego typu: pub, sushi bar, herbaciarnia, pizzeria, burgerownia i winiarnia)
- D** 35 kafli klientów (10 z 1 klientem, 10 z 2 klientami, 10 z klientami i 5 z 4 klientami)
- E** 32 drewniane znaczniki stoisk (po 8 w kolorze każdego gracza)
- F** 48 monet (6 x 10-tek, 21 x 5-tek, 21 x 1-ek)
- G** 1 worek
- H** 4 zasłony na monety (niezilustrowane)

Przygotowanie

- 1** Umieść planszę na środku stołu, będzie ona rynkiem.
- 2** Odłóż na bok jeden kafeł pubu (zobacz krok 7 poniżej) i włóż wszystkie pozostałe kafle restauracji (okrągłe) do worka. Losowo wybierz i połóż odwrócone (szarą stroną do góry) kafle restauracji na każdym zaznaczonym polu rynku.
- 3** Włóż wszystkie kafle stoisk (kwadratowe) do worka. Wybierz 3 i połóż na 3 wyznaczonych miejscach na planszy. Daj każdemu z graczy po 3 losowo wybrane stoiska. Stoiska powinny leżeć widoczne dla wszystkich przed każdym z graczy.
- 4** Posegreguj odwrócone kafle klientów (prostokątne) według ilustracji i utwórz z nich 4 osobne potasowane stosy. Odwróć je i ułóż stroną z widocznymi twarzami na odpowiadających im miejscach na planszy.
- 5** Przenieś 2 kafle z góry każdego stosu klientów na wyznaczone miejsca obok jak pokazuje ilustracja poniżej. Dla każdego z 4 stosów widoczne i dostępne do zagrania powinny być 3 kafle, **w sumie dostępnych jest 12 kafli klientów na początku i podczas gry**.
- 6** Rozdaj każdemu graczowi wszystkie drewniane znaczniki stoisk w jednym kolorze i 1 monetę. Każdy gracz kładzie po jednym ze swoich znaczników stoisk na każdym kafle stoiska, który ma przed sobą.
- 7** Pierwszym graczem zostaje osoba, która ostatnio odwiedzała rynek. Jeśli w grze uczestniczy 4 graczy, ostatni gracz zaczyna z dodatkowym kafełkiem pubu (odłożonym wcześniej na bok), w przeciwną sytuację wraca on do pudełka.



Rozgrywka

Zanim rozpocznie się rozgrywka, gracze powinni ustalić czy chcą podczas gry trzymać monety na widoku czy ukryte (twórcy gry sugerują żeby grać z ukrytymi monetami). Jeśli gracze zdecydują się ukryć monety rozdaj każdemu graczowi zasłone, żeby mógł schować za nią swoje monety.

Gracze rozgrywają swoje tury wedle kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, dopóki nie zostaną spełnione warunki zwycięstwa (zobacz **Warunki zwycięstwa**, strona 4).

Akcje podczas tury

Podczas swojej tury musisz wykonać jedną z 4 akcji:

- 1. Otwórz stoisko**
- 2. Przyprowadź klientów**
- 3. Otwórz restaurację**
- 4. Weź 1 monetę**

1. Otwórz stoisko

Wybierz jeden z 3 kafi stoiska z tych, które leżą przed tobą. Umieść go wraz ze swoim drewnianym znacznikiem stoiska na dowolnym miejscu rynku, na którym nie ma jeszcze stoiska ani otwartej restauracji.

Koszt otwarcia stoiska to 1 moneta za każde już otwarte stoisko w rzędzie lub kolumnie, włączając stoisko, które właśnie stawiasz.

Zawsze musisz zapłacić najwyższą cenę.



Przykład: **Zielony** otwiera stoisko z pomidorami. W tym samym rzędzie są jeszcze dwa inne stoiska a w tej samej kolumnie tylko jedno. Rząd ma więcej stoisk, **Zielony** musi więc zapłacić 3 monety. Jedną za stoisko, które właśnie położył i dwie za inne 2 stoiska w tym samym rzędzie.

Jeśli położysz kafel stoiska na miejscu z szarą (odwroconą tyłem) restauracją, weź jej kafel a następnie odwróć i połóż przed sobą tak, żeby był wyraźnie widoczny dla innych graczy.

Sprawdź czy uzyskałeś jakiś dochód (zobacz **Zarabianie pieniędzy**, strona 3) . Na zakończenie weź jeden z 3 kafli stoiska z wyłożonych na planszy i połóż przed sobą. Na miejsce zabranego kafła wylosuj nowy z worka.

Uwaga: Gdy nauczysz się już jak zarabiać pieniądze, istnieje przebiegły sposób otwierania stoisk gdy nie dysponujesz wystarczającą ilością monet (zobacz **Możesz wyłożyć a potem zapłacić** strona 4).

2. Przyprowadź klientów

Weż jeden z dostępnych kafli klientów a następnie połącz go z wolnym wejściem do rynku (wejścia znajdują się na każdym końcu rzędu i kolumny) . Jednakże, aby móc przyprowadzić klientów na rynek, musisz spełnić dwa warunki:

- możesz położyć kafel klienta na wejściu w kolumnie lub rzędzie tylko wtedy, gdy liczba otwartych stoisk jest większa bądź równa liczbie widocznych klientów na kaflu. Na przykład: kafelek, który pokazuje 3 klientów może być położony tylko w rzędzie lub kolumnie, w której znajdują się trzy otwarte stoiska,
- co najmniej jedno z twoich stoisk w wybranym rzędzie lub kolumnie musi pasować do co najmniej jednego typu stoiska zilustrowanego na kaflu klienta.

Sprawdź kto zarabia pieniądze (zobacz **Zarabianie pieniędzy**, strona 3). Na zakończenie, uzupełnij miejsce po zabranym kafle klienta, jeśli to możliwe, w taki sposób, żeby były dostępne 3 kafle dla tego typu klienta (przedstawiające tę samą ilość klientów).

3. Otwórz restaurację

Restauracje ulepszają bezpośrednio przylegające do nich stoiska (nie na skos) o pasującym typie. W ten sposób bary sushi ulepszają stoiska rybne, herbaciarnie ulepszają kwaciarnie, pizzerie ulepszają stoiska z pomidorami, burgerownie ulepszają stoiska mięsne, winiarnie ulepszają stoiska z winogronami, a puby ulepszają wszystkie typy stoisk.

Jeśli nie masz przed sobą żadnego kafla restauracji nie możesz wykonać tej akcji.

Wybierz jeden ze swoich kafli restauracji i połóż go na dowolnym miejscu rynku awerssem do góry (kolorową stroną do góry), na którym nie ma jeszcze stoiska ani otwartej restauracji. **Weź jedną monetę za otwarcie restauracji.**

Jeśli położyłeś restaurację na miejscu, na którym znajdowała się jeszcze zamknięta restauracja (odwrócona rewersem, szarą stroną do góry), weź jej kafel. Połóż go przed sobą w taki sposób, by wszyscy gracze dobrze go widzieli.

4. Weź jedną monetę

Uwaga: Gdy wszyscy gracze kolejno wykonają tę akcję, rozgrywka **natychmiast** się kończy i przechodzi do fazy **Punktacji końcowej**, strona 4. W grze 2-osobowej gra kończy się, gdy obaj gracze muszą wykonać tę akcję dwukrotnie jeden po drugim.

Zarabianie pieniędzy

Właściele stoisk zarabiają pieniądze gdy:

1. Położony zostaje kafel klienta, którego zapotrzebowanie pasuje do ich stoisk(a) w tym samym rzędzie lub kolumnie LUB

2. Zostaje otwarte nowe stoisko, które pasuje do zapotrzebowania położonego wcześniej klienta

1. Kiedy zostaje przyprowadzony klient pasujący do stoisk(a)

Kiedy którykolwiek z graczy położy kafel klienta, niezależnie od tego czyja jest obecnie tura, każdy właściciel pasującego stoiska w tym samym rzędzie lub kolumnie dostaje monety w ilości policzonej w następujący sposób:

- po jednej monecie za każde stoisko spełniające zapotrzebowanie klienta,
- następnie po jednej monecie za każdą otwartą, bezpośrednio przylegającą (nie po skosie) i pasującą do stoiska restaurację (w tym samym rzędzie lub kolumnie). Puby pasują do wszystkich typów stoisk,
- w ostatnim kroku należy pomnożyć sumę monet z poprzednich kroków przez liczbę klientów wskazanych na położonym kaflu. Końcowy wynik przedstawia ilość monet, które należą się graczowi.

Powyższe kroki należy wykonać dla każdego pasującego do klienta stoiska niezależnie od koloru gracza.



Przykład: **Purpurowy** przyprowadza klientów do lewego wejścia w tym rzędzie. Kafel obrazuje 2 klientów szukających kwiatów i ryb. **Purpurowy** posiada w tym rzędzie dwa stoiska z kwiatami. Pierwsze z nich (**A**) jest obok pubu, co daje **Purpurowemu** 1 monetę za stoisko oraz kolejną za pub, pomnożone przez ilość klientów na kaflu (2). **Purpurowy** zarabia 4 monety za to stoisko.

Drugie stoisko **Purpurowego** (**B**) jest nie tylko obok pubu ale także herbaciarni. **Purpurowy** zarabia 1 monetę za stoisko, kolejną za pub i jeszcze jedną za herbaciarnię (3 monety!), pomnożone przez 2 klientów na kaflu klienta. **Purpurowy** zarabia w sumie 6 monet za to stoisko.

Zielony jest właścicielem stoiska z rybami (**C**) obok którego nie znajduje się żadna otwarta restauracja, zarabia więc 2 monety (1 za stoisko pomnożoną przez 2 klientów)

2. Kiedy zostaje otwarte stoisko

Kiedy zostaje położony kafel stoiska w rzędzie lub kolumnie, w której znajdują się klienci poszukujący sprzedawanych towarów, przynoszą graczom zysk. Za każdego pasującego do położonego stoiska klienta w tym samym rzędzie i/lub kolumnie jego właściciel uzyskuje przychód, obliczany w następujący sposób:

- po jednej monecie za każde stoisko spełniające zapotrzebowanie klienta,
- następnie po jednej monecie za każdą otwartą, bezpośrednio przylegającą (nie po skosie) i pasującą do stoiska restaurację (w tym samym rzędzie lub kolumnie). Puby pasują do wszystkich typów stoisk,
- w ostatnim kroku pomnóż liczbę monet uzyskanych z dwóch punktów powyżej przez liczbę klientów widniejącą na leżącym kaflu klienta. Końcowy wynik to suma monet, która przysługuje właścicielowi stoiska.

Upewnij się, że powyższe obliczenia zostały wykonane dla pasujących klientów przy wszystkich czterech wejściach: na górze i dole kolumny oraz po lewej i prawej stronie rzędu.



Przykład: **Niebieski** otwiera stoisko rybne płacąc 4 monety. Stoisko sąsiaduje z otwartym pasującym sushi barem, więc jego wartość bazowa to 2 ($1 + 1$). Klient na górze tej samej kolumny poszukuje ryb, więc przynosi **Niebieskiemu** 2 monety (2×1). 3 klientów po lewej stronie tego samego rzędu również szuka ryb, przynosząc **Niebieskiemu** 6 monet (2×3). Ponieważ ani po prawej stronie tego rzędu ani na dole tej kolumny nie ma klientów, **Niebieski** uzyskuje w sumie 8 monet, czyli po odjęciu kosztów otwarcia zysk 4 monety.

Specjalne przypadki

Na początku swojej tury jeśli posiadasz przed sobą 3 identyczne kafle stoisk możesz na ich miejsce wylosować 3 nowe kafle z worka, a następnie wrzucić do niego te, z którymi zaczynałeś.

Kiedy musisz wziąć kafel stoiska z planszy a znajdują się na niej 3 identyczne stoiska, możesz w ich miejsce wylosować 3 nowe a następnie wrzucić, te które zastąpiłeś do worka.

Możesz położyć a potem zapłacić

Gdy otwierasz stoisko przynoszące przychód dzięki istniejącym, pasującym klientom, nie musisz mieć pieniędzy przed jego położeniem. Jeśli stoisko nie przynosi wystarczającego zysku, żeby pokryć całkowite koszty jego otwarcia, możesz dopłacić monetami, jakie posiadasz. Jeśli nie jesteś w stanie wygenerować wystarczającej liczby pieniędzy, żeby zapłacić za otwarcie stoiska, nie możesz go położyć.



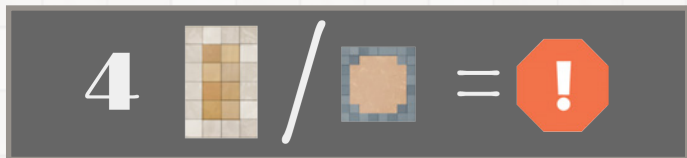
Przykład: **Purpurowy** kładzie stoisko z kwiatami obok pubu. Ponieważ w tej samej kolumnie oraz rzędzie znajdują się już 3 stoiska, jego koszt wynosi 4 monety (3 + 1 za stoisko). Otwarcie stoiska przynosi **Purpurowemu** 16 monet. Koszt otwarcia stoiska to jedynie 4 monety, czyli zysk wyniesie 12 monet. **Purpurowy** może otworzyć stoisko nawet, jeśli nie miał wystarczającej ilości monet na początku swojej tury!

Warunki zakończenia

Koniec gry następuje na koniec tury, w której zostanie spełniony którykolwiek z warunków poniżej:

1. po otwarciu stoiska przez któregokolwiek z graczy pozostają 4 wolne miejsca na rynku. Zamknięte restauracje (szarą stroną do góry) liczą się jako wolne,
2. po przyprowadzeniu klienta pozostają tylko 4 wolne wejścia na rynek.

Poniższe ikony, znajdują się na planszy aby o tym przypominać:



Następnie **pozostali gracze wykonują ostatnią turę**, a grę kończy gracz siedzący po prawej stronie tego, który spełnił warunki jej zakończenia.

Końcowa punktacja

Za każdy niepołożony kafel restauracji, który gracz posiada musi zapłacić 1 monetę. Wygrywa gracz z największą ilością monet. W przypadku remisu wygrywa gracz z największą ilością otwartych stoisk. Jeśli nadal jest remis należy go rozstrzygnąć w kolejnej rozgrywce!

Twórcy

Projektanci: Julián Pombo & Vital Lacerda

Ilustracje: Pedro Soto

Edycja: Dylan D. Phillips

Projekt graficzny: Alex Colby

Development: Rick Soued & Randal Lloyd

Testy: Alexandre Abreu, Andrés Bellocq, Andrés da Silveira, Andy Christianson, Arturo Machado, Carlos Paiva, Catarina Lacerda, Christian Lappin, Danyal Ghanbari Barfeh, Emanuel Santos, Ian O'Toole, Inês Lacerda, Jai Mani, Javier Bonnefon, Jeremy Ward, João Quintela Martins, João Tereso, Joaquín Pombo, Karim Farou, Krystian Bigosinski, Micha Flores, Mohamad Sobh, Nathan Morse, Nicholas Perry, Pablo Figoli, Pedro Silva, Rafael Antunes, Robert Addorisio, Rodrigo Ramos, Sandra Sarmiento, Sara Rodrigues, Scott Hill, Siddharth Manickasundaram, Sofia Passinhas, Stephen Dehring, Steve McCabe, Thijs Schipper, Tiago Duarte, Victor Amarillo, Victoria Pombo, William Aukes i Winston Spencer.

Przekład na język polski: Michał Sadowski, Board News

© 2020 FRED Distribution Inc.

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Eagle-Gryphon Games, 801 Commerce Drive, Bldg #5
Leitch field, KY 42754

www.Eagle-Gryphon.com

Also from Vital Lacerda



Lisboa is a thematically rich, resource management game about rebuilding the great Portuguese capital city after a series of terrible catastrophes in the 18th Century. Work with builders and architects to build Lisboa anew, while you achieve success, influence, fame, and wigs!

Available Now at www.Eagle-Gryphon.com

WYZWANIA SOLO

Gra solo w *Mercado de Lisboa* składa się z serii unikalnych wyzwań rozgrywanych w ramach kampanii. Na zakończenie każdego wyzwania należy sprawdzić, ile punktów sławy udało Ci się zebrać na podstawie ilości zebranych monet. Zapisuj ilość punktów sławy po ukończeniu każdego wyzwania. Po ukończeniu wszystkich wyzwań w kampanii, sprawdź uzyskaną ilość punktów sławy w rankingu poniżej:

Sława	Ocena
28+	<i>Jesteś (potencjalnie) najlepszy na świecie!</i>
20 – 27	<i>Potentat rynku!</i>
15 – 19	<i>Magnat rynkowy</i>
11 – 14	<i>W końcu się uda. Próbuje dalej!</i>
6 – 10	<i>Podoba ci się wypad do pubu z przyjaciółmi?</i>
0 – 5	<i>Czy udało ci się w ogóle znaleźć pub?</i>

Przygotowanie

Przygotuj grę w normalny sposób pobierając 1 monetę i 8 stoisk. Następnie postępuj według dodatkowych instrukcji do każdego wyzwania. Rozgrzywka przebiega normalnie jeśli zasady wyzwań nie wspominają inaczej. Wyzwanie kończy się z chwilą, gdy zostaną spełnione warunki zakończenia normalnej gry lub gdy nie są już dostępne żadne ruchy zgodne z zasadami. Niektóre z wyzwań mają unikalne warunki zakończenia.

Złota zasada: podczas rozgrywki nie możesz wykonać akcji pobrania 1 monety!

Wyzwania

Wykonaj historyczny ruch

Jeśli kiedykolwiek podczas swojej przygody solo uzyskasz 32 monety z pojedynczego ruchu, w nagrodę uzyskujesz **2 dodatkowe punkty sławy**. Te punkty przyznane zostają tylko raz podczas całej kampanii.

1. Specjalista

Nagroda 1/2/3 punkty sławy za dochód 80/90/100 monet.

W tym wyzwaniu **zysk przynosi jedynie jeden wybrany typ stoiska**. Możesz otwierać także stoiska innego typu ale nie przynoszą one korzyści. Nie ma żadnych specjalnych zasad przygotowania. Otwarcie restauracji nadal przynosi 1 monetę zysku niezależnie od jej typu.

2. Długodystansowa gra

Nagroda 1/2/3 punkty sławy za dochód 55/60/70 monet.

Podczas tego wyzwania rozgrzywka przebiega normalnie. Na zakończenie możesz brać pod uwagę tylko pieniądze zarobione z kafli z 4 klientami.

3. Katering dla par

Nagroda 1/2/3 punkty sławy za dochód 70/80/90 monet.

Przygotuj grę jak zwykle z następującym zmianami: wyłącz kafli z 3 i 4 klientami. Podczas tego wyzwania możesz budować **maksymalnie 2 stoiska w rzędzie lub kolumnie**.

4. Piąte koło

Nagroda 1/2/3 punkty sławy za dochód 80/90/100 monet.

Przygotuj grę jak zwykle z następującym zmianami: wyłącz kafli z 1, 2 i 4 klientami. Możesz jedynie używać kafli z 3 klientami. Zaczynij grę z 4 monetami.

5. Ostatnie wezwanie

Nagroda 1/2/3 punkty sławy za dochód 35/45/50 monet.

Przygotuj grę jak zwykle z następującym zmianami: odrzuć wszystkie kafle klientów poza jednym losowo wybranym z kafli z 1, 2 i 3 klientami oraz 4 losowych z kafli z 4 klientami. **Będą to jedyne dostępne kafle klientów podczas tej rozgrywki.**



Specjalna zasada: żeby zdobyć jakiegokolwiek punktów sławy, musisz wykorzystać co najmniej 3 z kafli z 4 klientami.

6. Klienci w kolejce

Nagroda 1/2/3 punkty sławy za dochód 30/40/50 monet.

Przygotuj grę jak zwykle z następującym zmianami: odrzuć wszystkie kafle klientów poza jednym losowo wybranym z kafli z 1, 2, 3 i 4 klientami. **Będą to jedyne dostępne kafle klientów podczas tej rozgrywki.** Grę rozpocznij z 2 monetami.

Specjalna zasada: kafle klientów mogą być położone tylko wtedy, gdy rząd lub kolumna zaspakaja ich wszystkie potrzeby.



Przykład: Gdy **Purpurowy** położył co najmniej jedno stoisko rybne i jedno mięsne, może przyprowadzić 1 klienta do tego rzędu. **Purpurowy** zarabia w sumie 3 monety w tej turze.

7. Tłok w Mercado

Nagroda 1/2/3 punkty sławy za dochód 55/70/80 monet.

Przygotuj grę jak zwykle z następującymi zmianami: wypełnij wejścia z jednej ze stron kaflami z 1 klientem. Pozostałe strony zgodnie ze wskazówkami zegara wypełnij kolejno kaflami z 2, 3 i 4 klientami. Po wypełnieniu wszystkich wejść, kafle z pojedynczym klientem powinny być na przeciwko wejść z kaflami z 3 klientami.



Dochód otrzymujesz wtedy, kiedy otwierasz stoisko jak w standardowej grze, ale nie zarabiasz za kafle 2/3/4 klientów dopóki odpowiednio 2/3/4 stoiska nie znajdą się w rzędzie/kolumnie. Kiedy zaistnieje sytuacja opisana powyżej, jednorazowy zysk przynoszą wszystkie otworzone już stoiska w rzędzie/kolumnie oraz kolejne nowe stoiska, które zostaną dołożone do tego samego rzędu/kolumny. Gra kończy się po turze, w której otworzone zostaje 8 stoisko.

8. Od jednego pubu do pubu

Nagroda 1/2/3 punkty sławy za dochód 50/60/70 monet.

Przygotuj grę jak zwykle z następującymi zmianami: po położeniu wszystkich zamkniętych restauracji (szarą stroną do góry), połóż pozostały kafel pubu przed sobą. W tym wyzwaniu nie możesz otwierać stoisk ani pubów na miejscach zajętych przez restauracje z wyjątkiem pubów. Pozostałe restauracje uniemożliwiają otwieranie stoisk i pubów.



Wykorzystaj dwa puby żeby zmaksymalizować swój wynik. Jest już późna noc w Mercado!

9. Markiz z Lizbony

Nagroda 1/2/3 punkty sławy za dochód 75/90/110 monet.

Przygotuj grę jak zwykle z następującymi zmianami: połóż losowo wybrane kafle z 1 klientem na pierwszym, trzecim i piątym wejściu po jednej wybranej stronie rynku.



Przyprowadzanie klientów podczas rozgrywki odbywać się będzie na normalnych zasadach z wyjątkiem tego, że nie możesz dokładać klientów po stronie, po której znajdują się trzy startowe kafle. Możesz otwierać stoiska tylko w tych trzech kolumnach oraz tylko wtedy gdy spełniają wymagania klientów w tych kolumnach (ta zasada ma za zadanie imitować regułę różnych typów ulic w grze Lisboa). Restauracje mogą być otwierane w dowolnych kolumnach.

Twórcy trybu solo

Projektanci: Julián Pombo & Vital Lacerda

Ilustracje: Pedro Soto

Projekt graficzny: Alex Colby

Development: Matthew Mayes & Randal Lloyd

Edycja: Ori Avtalion, Alex Colby, & Matthew Mayes

Główny tester: Shelley Shaw

Przekład na język polski: Michał Sadowski, Board News

Vital chciałby podziękować wszystkim członkom swojego kanału Discord, którzy brali udział w testach.

© 2020 FRED Distribution Inc.

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wyzwanie #	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Premia za historyczny ruch	Razem
Punktacja											
Punktacja											
Punktacja											
Punktacja											