

Mombasa

Poczuj ducha rywalizacji
rodem z epoki kompanii handlowych
gra od 2 do 4 graczy, w wieku od 12 lat

Autor: Alexander Pfister

Opracowanie i skład instrukcji: Viktor Kobilke

Ilustracje: Klemens Franz, Andreas Resch

Mombasa

Tak jak przewidywałem, sieć faktorii handlowych Imperialnej Kompanii Wschodnioafrykańskiej rozwinęła się, docierając daleko na zachód. Udało im się nawet przejąć kilka kopalni diamentów. Wydaje mi się, że rozsądnym będzie zacząć inwestować nasze zyski właśnie tutaj, w Mombasie, zamiast do końca życia tkwić w Cape Town.

W obecnej sytuacji, działalność na kilku frontach jednocześnie powinna się opłacać. Czas pokaże, czy posiadanie tak dużej liczby spółek i nasze wielkie poświęcenia były tego warte...

Historia

W grze *Mombasa* wcielasz się w inwestora kupującego udziały kompanii handlowych, zlokalizowanych w czterech afrykańskich miastach: Mombasa, Cape Town, Saint-Louis i Kair. Twoim celem będzie rozbudowa sieci faktorii handlowych tak, aby zarobić jak najwięcej pieniędzy.

Kompanie handlowe były spółkami tworzonymi w celu eksploracji nowych terytoriów, handlu z nimi i ich kolonizacji. Ich działalność nierozdzielnie łączy się z mrocznym rozdziałem historii ludzkości – światową kolonizacją. Okres ten, trwający od mniej więcej XV wieku do połowy XX wieku, powiązany jest z wyzyskiem i niewolnictwem.

Pomimo że fabuła gry jest osadzona w tym czasie, *Mombasa* nie jest symulacją historyczną. To gra strategiczna, z naciskiem na ekonomię, która luźno nawiązuje do historycznych wydarzeń i umieszcza je w fikcyjnej oprawie. Wyzysk Afryki i jej mieszkańców nie jest w żaden sposób przedstawiony w grze.

Jeśli chcesz dowiedzieć się więcej o historii tego okresu, polecamy lekturę książki: *History of Modern Africa: 1800 to the Present* Richarda J. Reida z serii Blackwell Concise History of the Modern World.

Zawartość pudełka

1 plansza



4 dwustronne tory inwestycji

(każdy składający się z dwóch kawałków puzzli)



Każdy fragment toru oznaczono literą i cyfrą (A1 do D2). Składając je, upewnij się, że oznaczenia w dolnym lewym rogu toru oraz w prawym dolnym rogu są takie same.

4 plansze graczy

(po jednej w każdym kolorze)



44 karty akcji



36 kart akcji startowych

(po 9 w każdym z kolorów)



4 karty ekspansji „1”



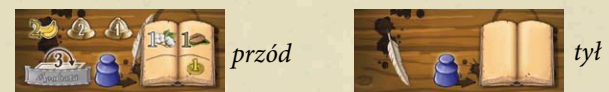
4 karty losowania



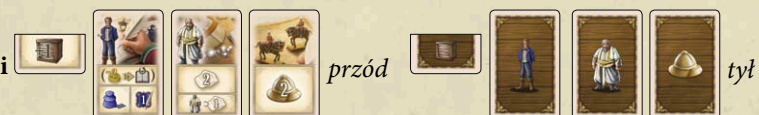
72 żetony książek



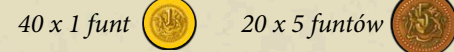
10 żetonów początkowych



4 żetony premii



60 monet



60 faktorii handlowych (po 15 w każdym z 4 kolorów)



16 znaczników zaawansowania (po 4 w każdym kolorze)



20 znaczników premii (po 5 w każdym kolorze)



4 znaczniki kałamarza



4 znaczniki diamentów



1 żeton gracza rozpoczynającego



1 notes punktacji



4 karty podsumowania



Przygotowanie pierwszej gry

1.

Umieść **planszę** na środku stołu.

2.

Odlóż 4 **karty losowania** do pudełka. Nie będą potrzebne w pierwszej grze. Następnie weź **tory inwestycji A1, B1, C1, D1** i umieść je przy odpowiednich krawędziach planszy:

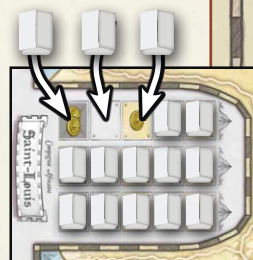
A1 przy czarnej z Mombasą,
B1 przy czerwonej z Cape Town,
C1 przy białej z Saint-Louis,
D1 przy pomarańczowej z Kairem.

Od teraz do końca gry każdy z torów inwestycji jest połączony z kompanią: **A1** jest nazwany **torem Mombasy**, **C1** jest **torem Saint-Louis**, itd.

3.

Umieść po 15 **faktoriach handlowych** każdego koloru w odpowiadających im **siedzibach kompanii**: czarne faktorie w Mombasie, czerwone w Cape Town, białe w Saint-Louis, a pomarańczowe w Kairze.

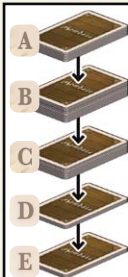
Upewnij się, że wszystkie pola w siedzibie kompanii (i każda moneta tam widoczna) są zakryte faktorią handlową.



4.

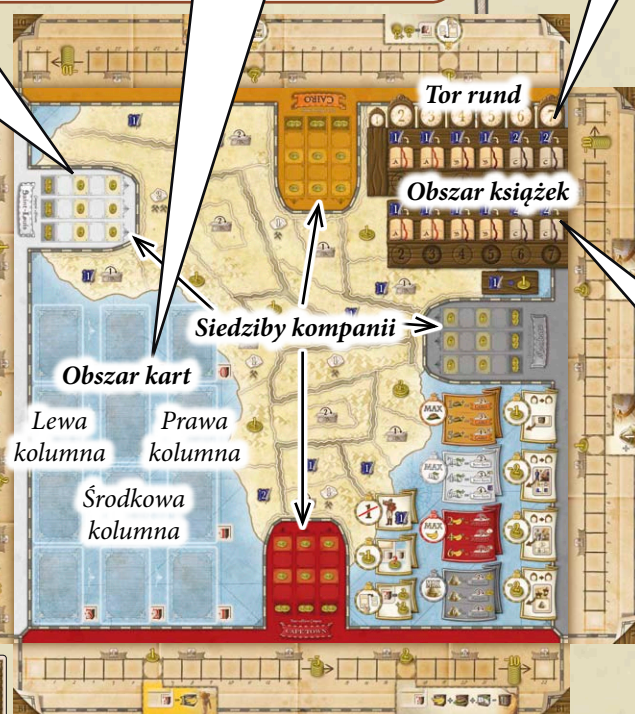
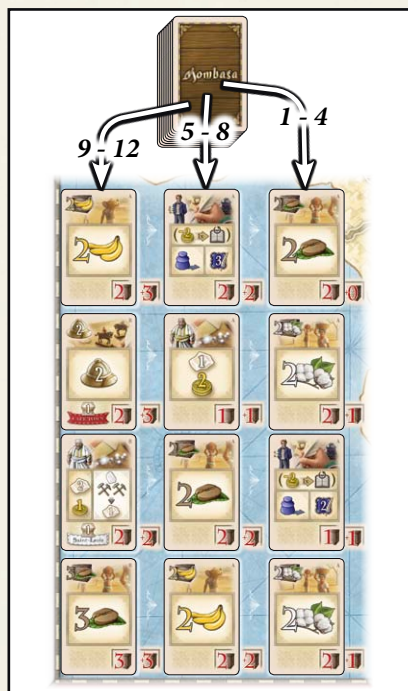
Podziel 44 **karty akcji** według liter w prawym górnym rogu każdej karty (A, B, C, D, E).

Potasuj 4 karty z literą E i umieść je, w formie zakrytego stosu, obok lewego dolnego rogu planszy. Następnie potasuj 4 karty z literą D i umieść je na wierzchu stosu kart E. Kontynuuj w ten sposób z 11 karami z literą C i 16 kartami z literą B. Na koniec umieść 9 potasowanych kart z literą A na wierzchu powstałego stosu. Ten stos będzie nazywany „stosem kart akcji”. Zarezerwuj obok niego trochę miejsca na stos odrzuconych kart akcji.



5.

Wypełnij 12 pól **obszaru kart**, kartami dociągniętymi z wierzchu stosu kart akcji. Najpierw wypełnij 4 pola prawej kolumny od góry do dołu, każde 1 odkrytą kartą. Następnie zrób to samo ze środkową, a na końcu z lewą kolumną. Jeśli zrobisz wszystko poprawnie, na górnej karcie w lewej kolumnie będziesz widzieć literę A, a na trzech kartach pod nią, literę B.



Miejsce na
Stos odrzuconych kart akcji

6.

Umieść wszystkie **monety** (o wartościach 1 i 5 funtów) obok planszy. Będzie to bank.



7.

Uzupełnij pola od 2 do 7 **toru rund** monetami z banku, odpowiednio do liczby graczy (pole 1 zawsze zostaw puste):

W grze 2-osobowej: weź 6 monet o wartości 1. Umieść po jednej na każdym z sześciu pól toru rund.

W grze 3-osobowej: weź 9 monet o wartości 1. Umieść stos dwóch monet na polach 2., 4., i 6. toru rund. Następnie połóż 1 monetę na polach 3., 5., i 7.

W grze 4-osobowej: weź 12 monet i umieść po 2, na każdym z sześciu pól toru rund.



8.

Podziel 72 **żetony książek** według liter na rewersie (A,B,C) i umieść je zakryte obok prawej górnej części planszy. Wypełnij 12 miejsc **obszaru księzek**, odkrywając po 4 żetony każdego typu i umieszczając każdy z nich w miejscu na książkę z odpowiednią literą. (Tak, żeby książki A leżały na polach z A, itd.)



9.

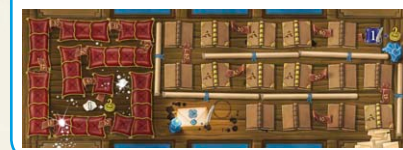
Obok prawej krawędzi planszy umieść 4 odkryte **żetony premii**.

10.

Każdy gracz wybiera kolor i otrzymuje:



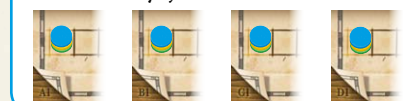
Planszę gracza w tym kolorze, którą umieszcza przed sobą tak, aby nad nią i pod nią pozostało trochę miejsca.



9 **startowych kart akcji** w tym kolorze, które trzyma w ręce, nie pokazując innym graczom.



4 **znaczniki zaawansowania** w tym kolorze, które umieszcza (po jednym) na każdym torze inwestycji.



1 **znacznik diamentu**, który umieszcza na polu z diamentem na torze diamentów, na swojej planszy.



1 **znacznik kałamarza**, który umieszcza na razie obok swojej planszy.



1 funt z banku, który również umieszcza obok swojej planszy.



W zależności od liczby graczy, każdy otrzymuje odpowiednią liczbę **znaczników premii** w swoim kolorze, które umieszcza obok swojej planszy:

• **W grze dla 2 graczy:** każdy dostaje 3 **znaczniki premii**.

• **W grze 3- i 4-osobowej:** każdy gracz dostaje 2 **znaczniki premii**. Odlóż nieużywane znaczniki do pudełka. Będą używane tylko w grze z torem inwestycji B2.

11.
Wylosujcie osobę, która dostanie **żeton gracza rozpoczynającego**.



- 12.**
Daj każdemu odpowiednią **kartę ekspansji „1”**.
- *Pierwszemu graczowi* kartę ekspansji „1” oznaczoną **1** w prawym górnym rogu.
 - Graczowi po jego lewej (*drugiemu*) kartę ekspansji „1” oznaczoną **2**.
 - *Trzeciemu graczowi* (jeśli jest) kartę ekspansji „1” oznaczoną **3**.
 - *Czwartemu graczowi* (jeśli jest) kartę ekspansji „1” oznaczoną **4**.

Każdy gracz bierze swoją kartę ekspansji „1” do ręki, aby mieć w sumie 10 kart startowych. Ewentualnie niewykorzystane karty ekspansji „1”, odłóż do pudełka.



13.
Daj każdemu odpowiedni żeton początkowy:

- *Pierwszemu graczowi* ten.
- Graczowi po jego lewej (*drugiemu*) ten żeton.
- *Trzeciemu graczowi* (jeśli jest) ten.
- *Czwartemu graczowi* (jeśli jest) ten.

Niewykorzystane żetony odłóż do pudełka.

Każdy żeton zawiera następujące informacje:

- 3 ikony w rzędzie (wskazujące 3 akcje startowe)
- pierwszą książkę (podobną do tych z obszaru książek)
- symbol kałamارza
- początkową premię



Następnie, każdy gracz:

14.

1. Umieszcza swój żeton początkowy na polu z kopertą na swojej planszy.
2. Umieszcza swój znacznik kałamарza na ikonie kałamарza na swoim żetonie.
3. Wyciąga ze swojej ręki 3 karty pokazane w lewym górnym rogu swojego żetonu początkowego. Umieszcza każdą w jednym z 3 miejsc na **karty użyte** (w dowolnej kolejności).

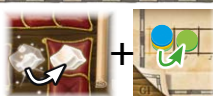
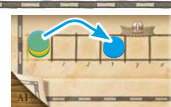


4. Korzysta z premii początkowej.

Początkowa premia odnosi się do 1 albo 2 konkretnych torów inwestycji i liczby pól, o które gracz ma przesunąć swój znacznik na danym torze:

= 3 pola na torze Mombasy

= 1 pole na torze diamentów + i 1 pole na torze Saint-Louis



Przygotowanie kolejnych gier

Jeśli znasz już dobrze zasady gry, możesz używać bardziej zaawansowanej reguły, w której kroki 2 i 13 zmieniają się w następujący sposób:

2.

Weź 4 **karty losowania** i przetasuj je. Połóż po jednej zakrytej karcie losowania przy każdej krawędzi planszy. Upewnij się, że jedna z dwóch strzałek w y r a ż n i e pokazuje na krawędź.



Następnie odwróć karty. Przy każdej krawędzi połóż tor inwestycji, odpowiadający oznaczeniu na połowce karty, która wskazuje na tę krawędź. Odłóż karty losowania do pudełka.

13.

Potasuj 10 **żetonów początkowych** i rozdaj każdemu po 2 zakryte. Pozostałe odłóż do pudełka.

Gracze w sekrecie wybierają jeden z nich, a drugi odkładają do pudełka. Następnie wszyscy równocześnie odsłaniają wybrane żetony.

Cel gry

Jako inwestor starasz się zarobić jak najwięcej pieniędzy (funtów), inwestując w kompanie handlowe i rozwijając sieć faktorii handlowych w całej Afryce. Inwestując, zwiększasz liczbę posiadanych udziałów danej kompanii, a zwiększając liczbę faktorii podnosisz wartość każdego udziału. Swój dochód oraz majątek możesz również powiększać, zdobywając diamenty i sprytnie zarządzać księgami handlowymi.

Funty zarobione w trakcie gry będziesz przeważnie przeznaczać na wykonanie akcji. Pamiętaj, że najwięcej pieniędzy zdobędziesz w ostatnich rundach! Twój ostateczny wynik jest sumą następujących czynników:

- pieniądze które posiadasz w gotówce,
- wartość udziałów, które masz w każdej z czterech kompanii,
- ostatnia **wartość**, którą twój znacznik diamentów przekroczył na torze diamentów,
- ostatnia **wartość**, którą twój kałamарz przekroczył na torze księgowości.



Grę wygrywa gracz, którego łączny majątek na koniec gry jest największy.

Udziały w kompaniach i ich wartość

Podczas gry możesz przesuwać swój znacznik na każdym torze inwestycji. Kiedy osiągniesz pole z **symbolem udziału** na torze inwestycji albo je przekroczysz, łączna liczba twoich udziałów w tej kompanii wynosi tyle, ile wskazuje ten symbol. Niektóre karty, które możesz kupić w trakcie gry, mogą dać ci dodatkowe udziały. Wartość każdego udziału zależy od liczby faktorii handlowych, które zostały wybudowane (znikły z siedziby kompanii): jeden udział kompanii ma wartość równą sumie **symboli monet** widocznych w siedzibie kompanii w momencie zakończenia gry.



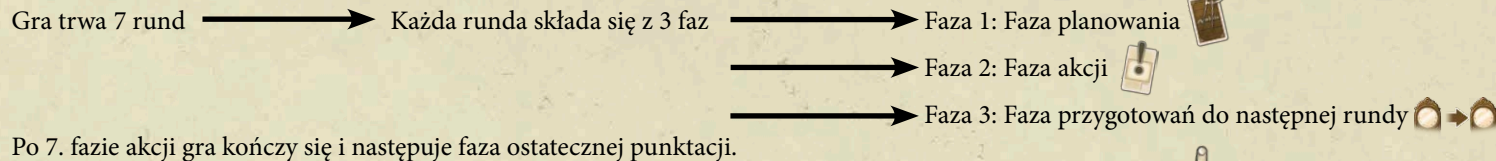
Przykład: *Niebieski* ma łącznie 7 udziałów w kompanii Cape Town: 5 z nich zdobył na torze inwestycji Cape Town, a 2 udziały ma w kartach.

Każdy udział ma wartość 6 funtów, ponieważ w siedzibie firmy widoczne jest 6 symboli monet.

Udziały *Niebieskiego* w Cape Town są łącznie warte 42 funty (7 udziałów x 6 symboli monet = 42).



Rozgrywka



1) Faza planowania

Faza planowania rozgrywana jest przez wszystkich graczy **równocześnie** i składa się z 2 kroków:

- każdy gracz planuje swoją Fazę akcji, umieszczając zakryte karty akcji w swojej strefie akcji,
- wszyscy gracze odkrywają swoje karty.

a) Umieść zakryte karty w swojej strefie akcji

Wybierz karty z ręki i umieść je **zakryte** w dostępnych **miejscach na karty akcji** w swojej **strefie akcji** (strefie **poniżej** twojej planszy).

Uwaga: wybranych właśnie kart będziesz używać w najbliższej fazie akcji. Wybór kart będzie determinował, które akcje i w jaki sposób będziesz mógł wykonać (zobacz strony 5-8 aby dowiedzieć się więcej o kartach i akcjach).

Na początku gry każdy ma dostępne **3 miejsca na karty akcji** (3 kolorowe miejsca na dole twojej planszy).

Na każde takie miejsce możesz położyć 1 kartę. Możesz więc zagrać do 3 kart.

W trakcie gry możesz odblokować **dodatkowe miejsca na karty akcji**. Stają się dostępne, kiedy osiągniesz albo przekroczysz konkretne pole na torze diamentów lub torze księgowości (szczegóły na stronie 12). Po odblokowaniu takiego miejsca, będziesz mógł zagrać jedną kartę akcji więcej w fazie planowania. Jeśli odblokujesz dodatkowe miejsca, w późniejszych etapach gry możesz mieć możliwość zagrania nawet 5 kart.

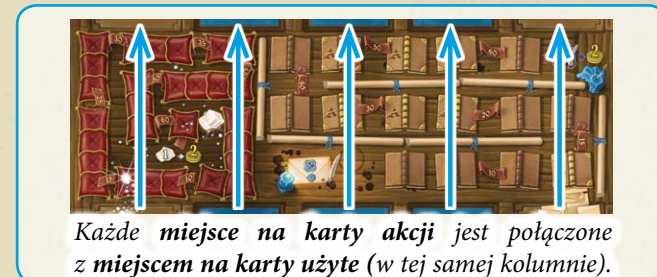
- To, jaką kartę zagraasz na dane miejsce na karty akcji zależy od ciebie. Przed zagraniem, warto jednak wziąć pod uwagę kilka czynników. Każde miejsce na karty akcji połączone jest z konkretnym **miejscem na karty użyte** (znajdujące się nad nim). Na końcu fazy akcji, kartę z danego miejsca na kartę akcji, przesuniesz na odpowiadające jej miejsce na karty użyte. W kolejnych rundach, w miejscach na karty użyte, będzie się tworzył **stos kart użytych** (składający się z zagranych do tej pory kart akcji). Karty ze stosu kart użytych są nieaktywne i nie możesz ich używać do momentu, w którym je odzyskasz. W każdej rundzie będziesz mógł wziąć do ręki wszystkie karty z **jednego** stosu kart użytych (zobacz „koniec twojej fazy akcji” na stronie 9). Zwróć uwagę, w którym miejscu zagrywasz kartę akcji. Warto, aby trafiła później na stos kart użytych najbardziej pasujący do twoich planów na kolejne rundy.

Uwaga: W fazie planowania rundy 6 i 7 nie ma znaczenia, w którym z dostępnych miejsc na karty akcji umieścisz wybraną kartę, ponieważ te karty już nie wrócą na twoją rękę przed końcem gry.

- Zawsze możesz zdecydować się na zgranie mniejszej liczby kart, niż liczba twoich dostępnych miejsc na karty akcji.

b) Odkryj karty

Kiedy tylko **wszyscy** gracze skończą zagrywać **swoje** karty, odkryjcie je.



2) Faza akcji

Fazę akcji rozpoczyna pierwszy gracz, wykonując swoją turę. Następnie turę rozgrywa gracz po jego lewej, później następny, itd. W ten sposób rozgrywanie tura po turze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara do czasu, kiedy wszyscy gracze zakończą swoją fazę akcji.

W swojej turze **musisz** wykonać dokładnie **JEDNĄ** z następujących akcji:

1) Użyj jednej albo więcej kart towarów tego samego typu (zobacz strona 5)

2) Użyj wszystkich zagranych kart ekspansji (zobacz strona 5 i 6)

3) Użyj jednej karty księgowego (zobacz strona 7)

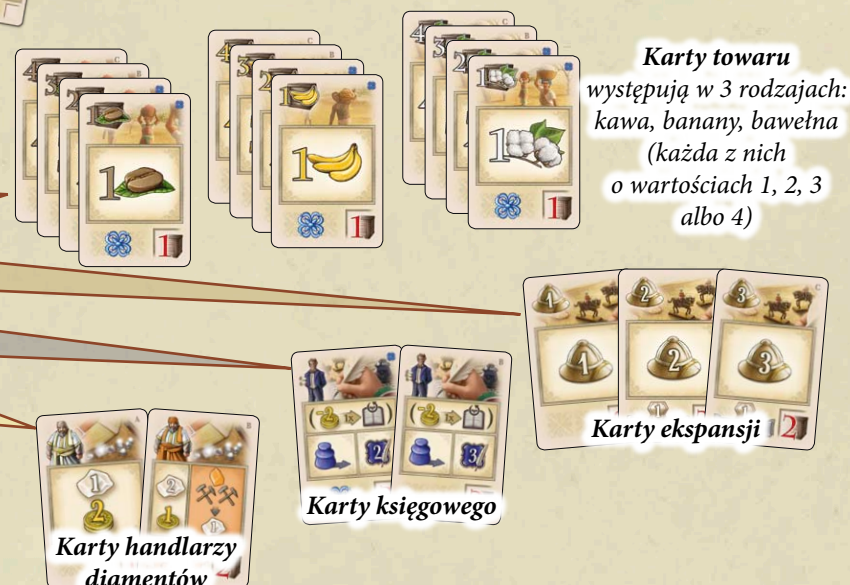
4) Użyj jednej karty handlarza diamentów (zobacz strona 8)

5) Połóż na planszy 1 znacznik premii (zobacz strona 8 i 9)

6) Zakończ swoją fazę akcji (zobacz strona 9)

Kiedy tylko wykonasz akcję „Zakończ swoją fazę akcji”, nie możesz wykonywać więcej akcji w tej rundzie.

Gdy wszyscy gracze zakończą swoją fazę akcji, przejdźcie do następnego etapu.



Uwaga: może się okazać, że w fazie akcji niektóre akcje są być dla ciebie niedostępne, ponieważ w fazie planowania nie zagrałeś odpowiednich kart. Jeśli nie masz kart potrzebnych do wykonania danej akcji, to musisz wybrać i przeprowadzić inną. Jeśli nie możesz wykonać żadnej zwykłej akcji, musisz wybrać akcję „Zakończ swoją fazę akcji”.

Przykład:

W swojej kolejce, **Niebieski** nie może wykonać akcji „Użyj 1 karty księgowego”, ponieważ nie zagrał karty księgowego w fazie planowania. Karta księgowego leżąca na środkowym stosie kart użytych oczywiście się nie liczy.



Ważne: po użyciu karty akcji, **musisz** ją zakryć, żeby zaznaczyć, że została użyta. Nie możesz używać zakrytych kart.

Przykład:

Niebieski zakrywa swoją kartę handlarza diamentami natychmiast po jej użyciu.



1) Użyj jednej albo więcej kart towarów tego samego typu

Ta akcja służy do zakupu nowych kart z obszaru kart oraz do przesuwania znacznika zaawansowania na torze inwestycji.

Aby wykonać tę akcję, wybierz ze swoich odkrytych kart w strefie akcji, dowolną liczbę kart **tego samego typu** (kawa, banany albo bawełna). Musisz wybrać przynajmniej jedną kartę, bez względu na to ile kart danego towaru posiadasz i jakiej są **wartości**.

Wartości poszczególnych kart **sumują się**, a sumę tę musisz przeznaczyć na:

- zakup maksymalnie **jednej karty** z obszaru kart oraz/albo
- przesunięcie swojego znacznika na jednym lub więcej torów inwestycji.

Zakup jednej karty z obszaru kart

Kup jedną, dowolnie wybraną, kartę z obszaru kart, znajdującego się na planszy. Każda karta w obszarze kart ma swój **koszt**, na który składają się dwie wartości: czerwona cyfra, znajdująca się na skrzyni w prawym dolnym rogu karty ORAZ cyfra znajdująca się na symbolu skrzyni narysowanym na planszy przy tej karcie. Suma tych dwóch wartości to koszt w towarach, jaki musisz ponieść, żeby kupić wybraną kartę akcji.

Jeśli suma cyfr na kartach twoich towarów jest równa kosztowi zakupu karty, weź tę kartę **do ręki**.

Jeśli suma cyfr na kartach twoich towarów przekracza koszt zakupu karty, weź kartę do ręki, a **pozostałe** towary użyj do przesunięcia swojego znacznika zaawansowania na jednym lub więcej torach inwestycji (*patrz poniżej*).

Uwaga: obszar kart nie jest uzupełniany do końca rundy!

Awansowanie na torze inwestycji

Suma wartości towarów (albo wartość, która została po zakupie karty) odpowiada liczbie pól, o które możesz przesunąć swój znacznik zaawansowania na torze inwestycji. Za **każdą jednostkę towaru**, przesun swój znacznik na wybranym torze inwestycji o **1 pole do przodu**. Postępuj tak do momentu, w którym wydasz wszystkie „punkty” na przesunięcie znacznika(ów) zaawansowania na wybranych przez siebie torach. „Punkty” te możesz podzielić pomiędzy kilka kompanii lub awansować znacznik na jednym torze. (*Na 11 stronie znajdziesz więcej informacji o torach inwestycji*).

Kiedy skończysz, odwróć każdą kartę, której wartość sumowałeś. Twoja tura się kończy.



Przykład:

Aby wykonać tę akcję, **Niebieski** mógłby użyć:

- jednej karty kawy o wartości 1 sztuki, ALBO
- jednej karty kawy o wartości 3 sztuk, ALBO
- jednej karty kawy o wartości 1 i drugiej karty kawy o wartości 3 tak, aby mieć łącznie 4 sztuki kawy do wydania, ALBO
- jednej karty bawełny o wartości 2 sztuk.

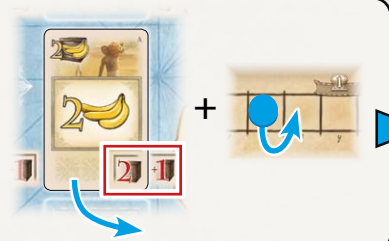


Przykład:

Niebieski decyduje się użyć kart towarów o łącznej wartości 4 (łącznie dwie karty kawy: jedną o wartości 1 i jedną o wartości 3).



Za 3 kupuje kartę **2 banany**, zabierając ją z obszaru kart do ręki. Została mu jedna sztuka kawy do wydania, więc przesuwa znacznik zaawansowania na wybranym przez siebie torze.



Na koniec, **zakrywa** dwie karty kawy, których właśnie użył.



2) Użyj wszystkich zagranych kart ekspansji

Ta akcja służy do poszerzania wpływów kompanii, poprzez umieszczanie ich faktorii handlowych na planszy.

Wykonując tę akcję, używasz **jednocześnie wszystkich** kart ekspansji, które posiadasz w swojej strefie akcji.

Każda karta ekspansji wskazuje (na hełmie) liczbę **punktów ekspansji** (1, 2 lub 3). Zsumuj wartości wszystkich kart ekspansji w swojej strefie akcji. Tyle punktów ekspansji będziesz mógł wydać na rozwój **jednej kompanii**. Możesz wybrać dowolną kompanię. Nie możesz jednak podzielić tych punktów pomiędzy dwie różne kompanie.

Uwaga: jeśli twoja karta ekspansji posiada oznaczenie udziału jednej z kompanii, nie jest to w tym momencie istotne. Te dodatkowe udziały będą się liczyć na koniec gry. W trakcie ekspansji możesz o nich zapomnieć.



Najpierw wybierz kompanię. Następnie wydaj swoje punkty ekspansji, żeby wybudować faktorie handlowe: zabrać je z siedziby wybranej firmy i przenieść do konkretnych regionów. **24 regiony** mogą być oddzielone od siebie **pojedynczą albo podwójną linią graniczną**. W zależności od tego, którą z nich przekroczysz, zapłacisz 1, 2 lub 3 punkty eksploracji (szczegóły poniżej). Kiedy wydasz już wszystkie swoje punkty ekspansji, weź **premie** z regionów, w których wybudowałeś faktorie. Twoja tura dobiega końca.

Wykonaj następujące kroki, żeby wybudować nową faktorię:

- Wybierz region, który jest dostępny dla wybranej kompanii. Region jest dostępny, jeśli **sąsiaduje z siedzibą** kompanii, ALBO z innym regionem, zawierającym już faktorię handlową rozwijanej kompanii (nieistotne, czy ta faktoria została wybudowana w tej turze, czy wcześniej). **Ważne:** możesz wybrać region, w którym jest faktoria handlowa **innej** kompanii. Nie możesz jednak wybrać regionu, w którym znajduje się faktoria rozwijanej właśnie kompanii.
- Sprawdź ile punktów ekspansji będziesz musiał wydać, aby wybudować faktorię tym regionie. Jeśli po drodze musisz przekroczyć tylko **pojedynczą granicę**, zużywasz 1 **punkt ekspansji**. Jeśli przekraczasz **podwójną granicę**, zużywasz 2 **punkty ekspansji**. Jeśli w regionie, w którym chcesz wybudować faktorię znajduje się inna faktoria, musisz wydać 1 **dodatkowy punkt ekspansji**.

- Jeśli masz wystarczającą liczbę punktów ekspansji na budowę, weź jedną **faktorię handlową** z siedziby kompanii i umieść ją w wybranym regionie. Każda siedziba kompanii ma 3 kolumny, po 5 miejsc każda. Możesz wybrać, z której kolumny weźmiesz faktorię, jednak zawsze musi to być faktoria znajdująca się **najwyżej** (najbliżej środka mapy).

- Umieść faktorię w regionie. Aby nie zapomnieć o tym, że dana faktoria została świeżo wybudowana i nie przyniosła jeszcze premii, postaw ją na boku.

Powtarzaj te kroki, aż wydasz wszystkie punkty ekspansji. Jeśli z jakiegoś powodu nie możesz albo nie chcesz zużywać wszystkich punktów, nie musisz. Cała nadwyżka jednak przepada.

Kiedy zużyjesz już punkty ekspansji, wykonaj następujące kroki:

- Weź premie z każdego regionu, w którym wybudowałeś faktorię. Premie możesz odebrać w dowolnej kolejności (nie jest istotne który region był pierwszy).
- Odłóż wszystkie faktorie innych kompanii, znajdujących się w regionach, które właśnie zdobyłeś (jeśli jakieś są). Odłóż każdą z takich faktorii na puste miejsce siedziby kompanii w odpowiednim kolorze. Możesz wybrać, na które miejsce odłożysz znacznik. Faktorię musisz odłożyć na **najniżej znajdujące się miejsce** wybranej przez ciebie kolumny. Jest jednak jeden wyjątek: jeśli **ostatnie miejsce** (piąte pole, na samym dole kolumny) jest puste, nie może zostać znów zakryte. Odkładając faktorię na zupełnie pustą kolumnę, musisz postawić ją na przedostatnim (czwartym) polu.
- Po odłożeniu wszystkich faktorii do właściwych siedzib kompanii (w jednym regionie nie może stać więcej niż jedna faktoria), odwróć nowodołożone faktorie tak, żeby stały prawidłowo (dachem do góry).
- Na koniec, odwróć wszystkie użyte karty ekspansji, znajdujące się w obszarze akcji. Twoja tura się kończy.

Uwagi i specjalne przypadki:

- Na mapie są dwa regiony - enklawy. Każda z nich jest całkowicie otoczona innym regionem. Żeby móc dostać się do enklawy, musisz najpierw wybudować faktorię w otaczającym ją regionie. Dwa regiony otaczające enklawy są jedynymi, które nie oferują żadnych premii.
- Jeśli w siedzibie kompanii nie ma już żadnych faktorii, nie można rozwijać tej kompanii do czasu, kiedy jakaś faktoria nie zostanie odłożona do jej siedziby. Jeśli podczas wykonywania tej akcji w siedzibie kompanii wyczerpią się faktorie, wszystkie nadwyżkowe punkty ekspansji przepadają.
- Jeśli potrzebujesz odłożyć faktorię, ale w siedzibie firmy nie ma wolnego miejsca, usuń tę faktorię z gry. Możesz odłożyć budynek do pudełka - nie będzie więcej potrzebny.
- Jeśli zagrane przez ciebie karty nie są wystarczające do wybudowania faktorii w jakimkolwiek regionie, akcja przepada. Odwróć swoje karty i zakończ turę.
- Ostatnie pola w każdej kolumny w siedzibie kompanii są szczególnie wartościowe (pokazują dwie monety i nie mogą zostać zakryte). Zazwyczaj najbardziej opłaca się opróżnić jedną kolumnę, przed rozpoczęciem następnej. Jednakże, jeśli masz dobry powód, to opróżnianie kolumn równomiernie też może być dobrą strategią.
- Nie ma znaczenia, czy faktoria ma jakiegokolwiek połączenie z siedzibą swojej kompanii. Możesz kontynuować rozwój sieci faktorii w regionach przylegających do regionów z faktorią „odciętymi” od swojej siedziby.
- Siedziby kompanii to nie regiony. Nie można w nich wybudować faktorii żadnej kompanii.



Przykład:

Niebieski używa łącznie 5 punktów ekspansji, żeby rozwinąć sieć faktorii z Cape Town.

Najpierw wkracza do regionu **I**, na co zużywa pierwszy punkt ekspansji (musi przejść pojedynczą granicę **I**, żeby tam dojść). Zaznacza to, umieszczając w tym regionie faktorię I z siedziby kompanii (stawia ją na bocznej ścianie).

Następnie buduje faktorię w **II**, co kosztuje go 1 punkt ekspansji (za przekroczenie pojedynczej granicy **II**). Zaznacza to faktorię II, zabraną z siedziby kompanii (stawiając ją na bocznej ścianie). Na koniec buduje faktorię w regionie **III**, na co zużywa pozostałe 3 punkty ekspansji (2 za przekroczenie podwójnej granicy **III** i 1 punkt dodatkowy, ponieważ znajduje się tam czarna faktoria z Mombasy). Następnie **Niebieski** zaznacza to faktorię III, zabraną z siedziby Cape Town, kładąc ją w tym regionie (na bocznej ścianie).



Nagrody dostępne w regionach



Weź odpowiednią liczbę funtów z banku.



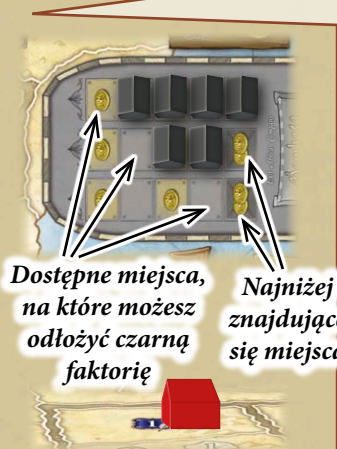
Przesuń znacznik na torze diamentów o odpowiednią liczbę pól w przód. Zignoruj symbole kopalni. Są one istotne tylko dla handlarzy diamentów.



Przesuń znacznik na torze inwestycji **kompanii**, dla której właśnie wykonywałeś akcję eksploracji o odpowiednią liczbę pól w przód.



Zsumuj **wszystkie punkty z książek** w regionach, w których założyłeś faktorie w tej turze. Wydaj te punkty na zakup książek z obszaru książek oraz/albo monety z banku. (Szczegóły na temat wydawania punktów książek znajdziesz na następnej stronie.)



Zanim nauczysz się korzystać z akcji „Użyj 1 karty księgowego” (służącej do przesuwania znacznika kałamarza na torze księgowości), musisz najpierw wiedzieć o książkach i punktach książek:

Twój znacznik kałamarza może przemieszczać się na torze księgowości tylko wtedy, kiedy na tym torze znajdują się książki. Aby przesunąć swój kałamarz, musisz więc najpierw wypełnić książkami puste miejsca znajdujące się przed nim. Każdy gracz zaczyna z jedną książką z żetonu początkowego.



Punkty książek

Aby zdobyć książki z obszaru książek, będziesz potrzebować **punktów książek**. Możesz je zdobyć, używając akcji ekspansji (zobacz poprzednia strona), używając księgowego albo dostaniesz je w ramach niektórych premii. Otrzymując punkty książek, musisz je od razu wydać. Nie możesz ich zachować na później.

Każda premia z punktami książek ma ich określoną liczbę. Wydając punkty, możesz je dowolnie podzielić pomiędzy następujące akcje (każda z nich ma swój koszt wyrażony w punktach książek):

- Weź 1 **książkę A** z obszaru książek (koszt: 1 punkt książek)
- Weź 1 **książkę B** z obszaru książek (koszt: 1 punkt książek)
- Weź 1 **książkę C** z obszaru książek (koszt: 2 punkt książek)
- Weź 1 **funt** z banku (koszt: 1 punkt książek)



Przykład:

W ramach akcji eksploracji, **Niebieski** zdobył 3 regiony, z których każdy dawał mu jeden punkt książek 1.

Jako nagrodę, **Niebieski** postanowił wziąć 2 książki A z obszaru książek i 1 funta z banku.



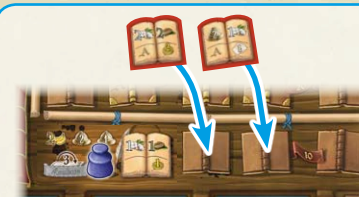
Jeśli wzięłeś przynajmniej jedną książkę, **na koniec swojej tury** (i po wydaniu wszystkich swoich punktów książek), wykonaj następujące dwa kroki:

1. Umieść zdobyte książki na pustych polach swojego toru księgowości.

Możesz umieścić książkę na **dowolnym** polu toru. Warto jednak wziąć pod uwagę kilka czynników:

- **Nie możesz** umieścić książek A na pustych polach z przekreśloną literą A. Mogą się na nich znajdować tylko książki oznaczone literami B i C.
- Oczywiście będziesz potrzebował książek, żeby awansować na swoim torze księgowości. W dalszej części instrukcji opiszemy jak to zrobić. Na razie musisz wiedzieć tylko, że w górnej części książki zobrazowano wymagania, które musisz spełnić poprzez zagranie odpowiednich kart w strefie akcji. Im bardziej podobne są do siebie wymagania sąsiadujących ze sobą książek, tym łatwiej będzie ci przesunąć znacznik kałamarza o kilka pól jednocześnie. Radzimy układać książki po kolei, ponieważ nie wolno ci omijać pustych pól na torze. Warto jednak planować długofalowo i umieszczać książki o podobnych wymaganiach obok siebie – czasem będzie to wymagało układania nowych książek w dalszej części toru.
- Książek leżących na torze nie można usuwać, ani przesunąć (choć jest szansa, żeby je odwrócić albo zastąpić – patrz poniżej).
- W razie potrzeby, możesz umieścić nowo zdobytą książkę na książce już znajdującej się na twoim torze księgowości. Nie wolno ci jednak zastąpić w ten sposób książki B albo C książką A.

2. Uzupełnij puste miejsca w obszarze książek książkami dociągniętymi z odpowiedniego stosu (na miejsce książki A połóż książkę ze stosu A).



Przykład (kontynuowany):

Na końcu swojej tury **Niebieski** umieszcza zdobyte książki na swoim torze księgowości. Następnie uzupełnia obszar książek, dobierając dwie książki A z zasobów ogólnych.



3) Użyj jednej karty księgowego

Ta akcja służy do przesuwania kałamarza na torze księgowości, co może przynieść ci różnego rodzaju premie.

Aby wykonać tę akcję, przeprowadź następujące czynności:



1. Zanim przesuniesz znacznik kałamarza, **możesz** zapłacić 2 funty do banku i odwrócić 1 książkę na swoim torze księgowości (najczęściej ta akcja używana jest jako ostatnia deska ratunku).



2. Przesuń znacznik kałamarza na swoim torze księgowości do przodu tak daleko, jak chcesz i na ile pozwalają ci zasoby. Weź pod uwagę następujące czynniki:

- Musisz przemieszczać znacznik do przodu książka po książce. W górnej części każdej książki wskazano jedno albo dwa **wymagania**. Musisz je spełnić, aby móc przesunąć kałamarz na daną książkę. Wymagania te odnoszą się do kart w twojej **strefie akcji**, które musisz mieć odkryte w danym momencie. Dla każdego wymagania oddzielnie sprawdź czy **suma wartości odkrytych kart danego typu** w twojej strefie akcji jest większa lub równa wymaganej. Jeśli spełniłeś wszystkie wymagania wskazane na danej książce, możesz przesunąć na nią znacznik kałamarza, a następnie sprawdzić możliwość przesunięcia się na następną. I znow: jeśli spełniłeś wymagania, możesz się na nią przesunąć. Wymagania każdej książki rozpatrywane są osobno. Karty wymagane do spełnienia warunków każdej z książek **nie są zużywane**, więc ich **nie** odwracasz. Książki odwrócone nie mają żadnych wymagań, więc możesz na nie po prostu przesunąć kałamarz. Nigdy nie wolno ci przesunąć kałamarza na puste pole toru księgowości.
- Jeśli nie możesz albo nie chcesz przesunąć się dalej, zostaw znacznik kałamarza na obecnym żetonie książki.
- Weź **premię** z książki (i tylko z tej), na której skończyłeś ruch kałamarzem. Odwrócone książki nie dają żadnej premii.
- Jeśli nie przesunąłeś znacznika kałamarza, nie dostajesz żadnej premii.

Wymagania



Premia

3. Po zakończeniu akcji związanej ze znacznikiem kałamarza (nawet jeśli go nie przesunąłeś), użyj punktów książek wskazanych na karcie księgowego.



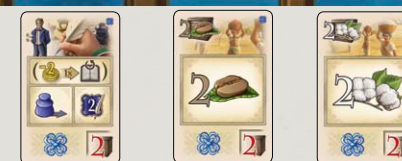
Na zakończenie odwróć kartę księgowego. Twoja tura się kończy.

Wyjaśnienie wszystkich wymagań i premii znajdziesz w odpowiednim dziale na stronie 12.

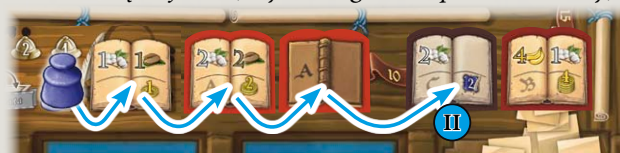
UWAGA: jeśli planujesz użyć akcji księgowego w tej turze, upewnij się, że zrobisz to **zanim** użyjesz innych kart akcji ze swojej strefy akcji. Jeśli je odwrócisz zbyt szybko, nie będą brane pod uwagę przy sprawdzaniu spełnienia wymagań wskazanych na książkach.

Przykład:

Niebieski wykorzystuje księgowego ze swojej strefy akcji. Najpierw płaci 2 funty, aby odwrócić książkę 1, która wymaga posiadania w strefie akcji kart ekspansji o wartości przynajmniej 2, których **Niebieski** nie ma.



Następnie przemieszcza swój znacznik kałamarza do przodu, sprawdzając, czy spełnia wymagania każdej następnej książki zanim na nią wejdzie. (Czy ma zagrane odpowiednie karty).



Ostatecznie zatrzymuje się na czwartej książce II, ponieważ nie jest w stanie spełnić wymagań na niej wskazanych. Za zatrzymanie się na tej książce otrzymuje premię (2 punkty książek). Po ich wykorzystaniu może użyć również dwóch punktów książek, znajdujących się na karcie księgowego. Potem odwraca kartę księgowego, a jego tura dobiega końca.



4) Użyj jednej karty handlarza diamentów

Ta akcja służy do przesuwania znacznika na torze diamentów. Otrzymasz też kilka funtów.

Uwaga: handlarz diamentów to jedyna akcja, która nie jest dostępna na początku gry. W całej grze występuje 5 kart handlarza. Będziesz mógł je kupić, kiedy pojawią się w obszarze kart w trakcie gry. Aby wykonać tę akcję, użyj jednego z handlarzy diamentów w twojej strefie akcji.

Jeśli wybrałeś tę kartę, przesun znacznik na torze diamentów o jedno pole w przód i weź 2 funty z banku.



Jeśli wybrałeś handlarza diamentów z Kairu, najpierw przesun znacznik na torze diamentów o dwa pola do przodu i weź 1 funt z banku. Następnie sprawdź, czy możesz poruszyć się o dodatkowe pola na torze diamentów. W tym celu sprawdź, ile **symboli kopalni** znajduje się w regionach, w których ta kompania ma swoje **faktorie handlowe**. Za każde dwa symbole kopalni, które kontroluje kompania z Kairu, przesun swój znacznik na torze diamentów o 1 dodatkowe pole w przód.



Każda kompania ma swojego handlarza diamentów, który działa identycznie jak handlarz z Kairu.



Symbol Kopalni

Po tym, kiedy użyłeś akcji handlarza diamentów, odwróć jego kartę. Twoja tura się kończy.

Przykład:

Niebieski używa handlarza diamentów z Kairu, żeby

przesunąć swój znacznik o 2 pola i bierze 1 funta z banku. Następnie sprawdza symbole kopalni znajdujące się w regionach, w których kompania ma swoje faktorie. W tym momencie kompania z Kairu kontroluje 3 takie symbole, co pozwala mu przesunąć znacznik na torze diamentów o dodatkowe pole. Gdyby były 4 symbole kopalni, mógłby przesunąć znacznik łącznie o 2 pola.



5) Umieść jeden znacznik premii

Ta akcja służy do umieszczenia jednego znacznika premii na pustym miejscu premii, co da ci pewne przywileje i premie.

Aby wykonać tę akcję, weź jeden ze swoich znaczników premii i umieść na **pustym polu premii**. Zwykle każde pole premii wskazuje wymaganie/koszt, który musisz spełnić/ponieść, żeby móc wstawić tam swój znacznik. W zależności od pola możesz albo dostać natychmiastową premię, albo zarezerwować sobie dodatkowy żeton akcji na następną rundę.

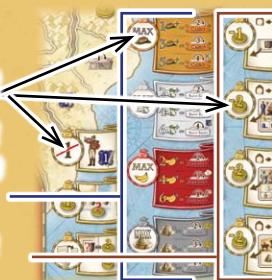
Po zagranium, żeton premii blokuje zajęte przez siebie pole do końca rundy.

Na planszy znajdują się następujące pola premii:

Pola premii

Pola premii wymagające większości

Pola premii żetonów



Premia:

Weź żeton gracza rozpoczynającego. W następnej rundzie będziesz wykonywał akcję jako pierwszy. To jedyny sposób, aby zmienić gracza rozpoczynającego. Dodatkowo, weź 1 punkt książki.

Wymaganie:

Nie możesz umieścić tutaj swojego znacznika premii, jeśli jesteś **graczem rozpoczynającym** i jeśli to pierwsza twoja tura w tej rundzie. W kolejnych turach możesz użyć tego pola normalnie.



Premia:

Natychmiast kup jedną kartę z obszaru kart, płacąc jej koszt w funtach – to jedyny sposób na zdobycie karty płacąc funtami zamiast towarów. Weź tę kartę do ręki.

Wymagania:

Zapłać 1 funta do banku.

Przykład: **Niebieski** umieścił swój znacznik premii na tym polu i zapłacił za to 1 funta. Może teraz kupić kartę kawy z obszaru kart, płacąc 3 funty do banku.



Premia:

Weź z banku funty w liczbie o dwa wyższej, niż wskazuje czerwona cyfra, znajdująca się na skrzyni w prawym dolnym rogu karty.

Wymagania:

Odrzuć jedną kartę z ręki (tylko z ręki) i umieść ją odkrytą na stosie odrzuconych kart akcji. Ta karta już nie wróci do gry.

Przykład: **Niebieski** odrzucił kartę kawy o wartości 1 z ręki. Dostaje za to 3 funty z banku.



Pola premii wymagające większości



Premia:

- Jeśli masz 1 lub 2 sztuki kawy, możesz przesunąć swój znacznik na **torze inwestycji Kairu** o 2 pola w przód.
- Jeśli masz łącznie 3 albo 4 sztuki kawy, możesz przesunąć swój znacznik na **torze inwestycji Kairu** o 3 pola w przód.
- Jeśli masz 5 albo więcej sztuk kawy, możesz przesunąć swój znacznik na **torze inwestycji Kairu** o 4 pola i dodatkowo usunąć jedną faktorię z wybranej przez siebie siedziby firmy (więcej na stronie 12).

Ważne: ta akcja wymaga posiadania, a nie używania kart. Nie odwracaj ich!

Wymagania:

Możesz użyć takiego pola premii tylko jeśli w momencie wykonywania tej akcji żaden inny gracz nie ma w swojej **strefie akcji** odkrytych kart z **większą** ilością kawy.

Wszystkie 4 pola premii, wymagające większości, działają identycznie. Możesz umieścić swój znacznik na wybranym polu, jeśli aktualnie nikt inny nie ma więcej towarów danego rodzaju albo punktów ekspansji odkrytych w swojej strefie akcji. W zależności od łącznej wartości masz możliwość przesunięcia znacznika na torze inwestycji **konkretnej kompanii**, a czasem również otrzymasz dodatkową premię (np. 1 punkt książki, 1 funt itd.). Jeśli chcesz, zawsze możesz wybrać nagrodę o niższej wartości (przykładowo, mając 6 bananów, możesz wziąć nagrodę za 4+ bananów, zamiast tej za 6+ bananów).



Przykład: W rozgrywce 2-osobowej, **Niebieski** chce umieścić jeden ze swoich znaczników premii na polu bananów wymagającym większości.

Najpierw, sprawdza, czy może wstawić tam swój znacznik.

Niebieski ma łącznie 5 bananów w swojej strefie akcji, a **Zielony** łącznie 3. **Niebieski** może więc wstawić tam swój znacznik. Dzięki temu może awansować o 3 pola na torze inwestycji Cape Town i jedno pole na swoim torze diamentów.



Pola żetonów dodatkowych

Wymagania:

Zapłać do banku odpowiednią liczbę funtów (1 lub 2).



Premia:

Ta akcja nie ma natychmiastowego efektu. Daje ci tylko możliwość rezerwacji prawa, aby w **następnej** rundzie użyć odpowiedni żeton. Nie możesz zabrać go od razu! Ten symbol ma przypominać, że zdobywasz żeton w fazie przygotowań do następnej rundy.

Poniżej przedstawiamy informację odnośnie tego, jak używać tych żetonów.

Żetony dodatkowe

Jeśli zarezerwowałeś żeton dodatkowy, korzystając z odpowiedniego pola premii, dostajesz ten żeton w fazie przygotowań do następnej rundy. Oczywiście, jeśli zarezerwowałeś więcej niż 1, dostajesz wszystkie zarezerwowane. Są 4 rodzaje żetonów dodatkowych: jeden „+1” towar i 3 żetony akcji (1 żeton księgowego, 1 handlarza diamentów i 1 żeton ekspansji).

Przewagą posiadania takiego żetonu jest fakt, że liczy się on jak **karta akcji**, ale **nie zajmuje miejsca na kartę akcji**. Możesz go zagrać dodatkowo do zagrywania normalnych kart akcji (wykonywanych w danej rundzie).

Żetonu dodatkowego używa się jak zwykłej karty akcji tego samego rodzaju. Po użyciu żeton należy odwrócić (tak samo, jak inne karty akcji).



Żeton „+1” towar

Kiedy otrzymujesz ten żeton, umieść go obok swojej planszy i trzymaj tam do rozpoczęcia „Fazy akcji”. Podczas **fazy akcji dowolnej swojej tury, w bieżącej rundzie**, możesz położyć ten żeton na dolnej części dowolnej odkrytej **karty towaru** w swojej strefie akcji. Od tej ta karta przynosi o **jeden towar tego rodzaju więcej**.

- Kiedy położysz żeton „+1” towaru na karcie towaru, nie możesz go przesunąć na inną kartę.
- Po użyciu „powiększonej” karty towaru, odwróć ją razem z żetonem.
- Nie możesz używać tego żetonu bez przypisania go do karty towaru.



Ta karta liczy się jako 3 sztuki kawy.

Żeton księgowego



Ten żeton jest używany tak, jak każda inna karta księgowego (daje jednak tylko 1 punkt książki).

Żeton handlarza diamentów



Kiedy używasz handlarza diamentów, najpierw przesun znacznik diamentów na swoim torze diamentów o dwa pola, a następnie przesun go jeszcze o tyle dodatkowych pól, ilu handlarzy masz w tym momencie odkrytych w swojej strefie akcji (pomijając tego).

Żeton ekspansji



Ten żeton jest używany tak, jak każda inna karta ekspansji i ma wartość „2”.

6) Zakończ swoją fazę akcji

Wykonaj tę akcję tylko wtedy, kiedy nie chcesz już albo nie możesz zrobić żadnej innej akcji. Tym wyborem kończysz swój udział w „Fazie akcji”.

Uwaga: jeśli masz nieużywane karty albo żetony w swojej strefie akcji, użyj ich zamiast wykonywać tę akcję, ponieważ nie możesz ich zachować do następnej rundy.

Aby wykonać tę akcję, przeprowadź następujące czynności:

1. Wybierz **1 ze stosów użytych kart**. W pierwszej rundzie każdy taki stos zawiera dokładnie jedną kartę. W dalszych etapach gry, w każdym stosie kart, może być ich kilka. Weź wszystkie karty z wybranego przez siebie stosu.
2. Uporządkuj swoją strefę akcji. Zrób to, odkrywając karty w swojej strefie akcji i przesuwając każdą z nich z miejsca na kartę akcji, na połączone z nim miejsce na karty użyte (w tej samej kolumnie). Jeśli znajduje się tam już jakaś karta, wsuń nową kartę za nią tak, żeby tworzyły kolumnę, a górna część każdej karty pozostawała widoczna. Jeśli masz żetony dodatkowe, odłóż je do zasobów ogólnych obok planszy.

Uwaga: możesz wziąć do ręki tylko jeden stos kart użytych przed każdą „Fazą planowania”. Możliwość szybkiego sprawdzenia tego, które karty gdzie leżą, znacznie ułatwia planowanie.

Przykład:

Niebieski kończy swoją „Fazę akcji”. Najpierw zabiera jeden ze stosów kart użytych i dodaje go do kart w ręce. Wybiera stos, w którym zgromadził swoje karty ekspansji.



Następnie odwraca karty w strefie akcji.



Na koniec przesuwa każdą kartę akcji na odpowiednie miejsce na karty użyte i zwraca żeton handlarza diamentów do zasobów obok planszy. Dla **Niebieskiego**, „Faza akcji” dobiegła końca.



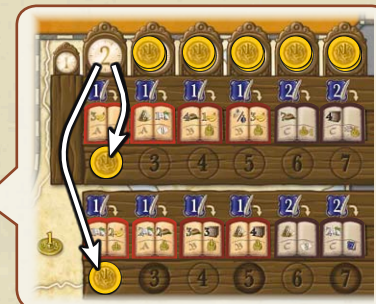
Gracze, którzy wykonali tę akcję, są pomijani do końca „Fazy akcji”. Kiedy ostatni gracz wykona akcję „Zakończ swoją fazę akcji”, gra przejdzie do „Fazy przygotowań do następnej rundy”. Po zakończeniu „Fazy akcji” w rundzie 7., przejdzie do ostatecznego punktowania.

3) Faza przygotowań do następnej rundy

- Wykonaj następujące czynności:
- Przesuń monety z toru rund na obszar książek.
 - Uzupełnij obszar kart.
 - Zwróć znaczniki premii graczom (wraz z potencjalnymi dodatkowymi żetonami akcji).

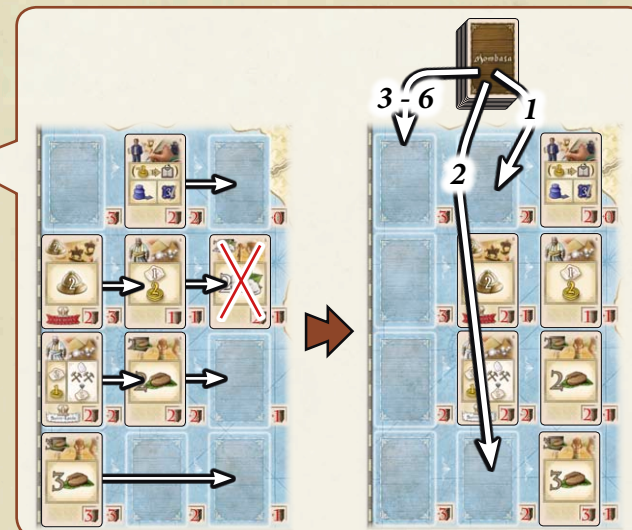
a) Przesuń monety z toru rund na obszar książek

Na każdym polu od 2. do 7. toru rund znajduje się 1 funt albo 2 funty (zależnie od liczby graczy). Przesuń funty ze skrajnego lewego pola z monetami na „drewniane” pola toru książek, znajdujące się dokładnie pod nimi (te pola oznaczono taką samą cyfrą, jak pole, z którego powinieneś zabrać monety). Jeśli na polu była tylko jedna moneta, przesuń ją do pierwszego rzędu. Jeśli były tam dwie monety — pierwszą umieść w pierwszym rzędzie, a drugą w drugim. Od teraz każda z tych monet jest przypisana do książki znajdującej się bezpośrednio nad nią. Gracz, który zdobędzie tę książkę, otrzyma dodatkowo tę monetę. Odkryty numer na torze rund wskazuje, która runda zaraz się zacznie.



b) Uzupełnij obszar kart

Usuń wszystkie karty, które zostały w **prawej kolumnie** (jeśli jakieś są) i odłóż je na stos kart odrzuconych. Teraz każdy rząd powinien zawierać dwie, jedną albo żadnej karty. W rzędach z dwoma kartami przesuń te karty jednocześnie w prawo (uzupełniając w ten sposób prawe i środkowe miejsce w tym rzędzie). Jeśli jest tylko jedna karta w danym rzędzie, przesuń ją na miejsce w prawej kolumnie. Następnie wypełnij każde puste miejsca w obszarze kart, kartami ze stosu akcji. Najpierw uzupełnij kolumnę po prawej: od góry do dołu, następnie uzupełnij środkową kolumnę w ten sam sposób (od góry do dołu). Na koniec uzupełnij lewą kolumnę, rozpoczynając ponownie od góry. Jeśli stos kart akcji się wyczerpał, pozostałe pola akcji pozostaną puste.



c) Zwróć znaczniki premii graczom (wraz z dodatkowymi żetonami akcji)

Każdy gracz zabiera swoje wykorzystane znaczniki premii i kładzie obok swojej planszy. Jeśli zabiera znacznik z pola z żetonem dodatkowym, bierze odpowiedni żeton i kładzie go odkryty w swojej strefie akcji. Ewentualnie pozyskany żeton „+1” towar, kładzie obok swojej planszy.



Rozpoczyna się następna tura od „Fazy planowania”.



Ostatnie 8 kart stosu kart akcji, to karty pojedynczych udziałów. W zależności od tego, jak dużo kart kupiliście w trakcie rozgrywki, te karty mogą wejść do gry wcześniej, później albo wcale. Każda z tych kart reprezentuje pojedynczy udział w konkretnej kompanii. Jeśli kupisz taką kartę, trzymaj ją w ręce aż do ostatecznego podliczania. Nie możesz zagrać takiej karty jako akcji.

Zakończenie gry

Gra kończy się po zakończeniu fazy akcji w 7. rundzie. Następnie należy przeprowadzić **fazę ostatecznego punktowania**:

Najpierw każdy gracz odzyskuje wszystkie swoje użyte karty, biorąc do ręki **wszystkie** stosy kart użytych. Następnie wybiera z ręki karty mające symbol dodatkowego udziału w kompanii, znajdujący się w lewym dolnym rogu karty.

Weź dołączony notatnik i krok po kroku zanotuj, ile punktów zdobył każdy gracz w każdej z siedmiu kategorii:



Najpierw zanotuj ile **funtów** zostało każdemu graczowi.



Następnie policz wartość udziałów każdego gracza w kompanii z **Mombasy**. Żeby to zrobić, policz **liczbę odsłoniętych monet** widocznych w siedzibie firmy i pomnóż wynik przez **liczbę udziałów** danego gracza, którą posiada w tej kompanii. Zapisz indywidualny wynik każdego gracza.



Przypomnienie: liczba udziałów danego gracza w kompanii handlowej jest równa wartości widniejącej na ostatnim symbolu udziału, który dany gracz minął na torze inwestycji danej kompanii, powiększonej o liczbę udziałów, które gracz ma w swoich kartach (zobacz sekcję „Cel gry” na stronie 3).



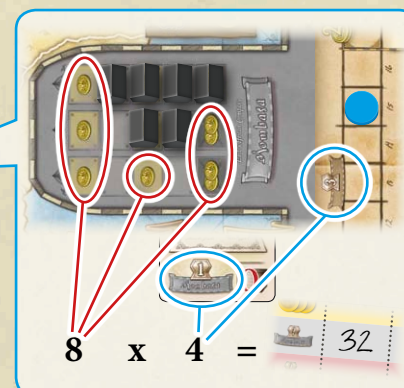
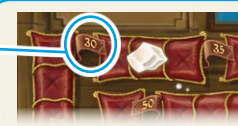
Kiedy już podliczysz wynik każdego gracza w Mombasie, powtórz całą procedurę dla kompanii z **Cape Town**, następnie z **Saint-Louis** i ostatecznie dla **Kairu**.



Sprawdź, jak daleko każdy gracz awansował na swoim **torze diamentów**. Zapisz ostatnią wartość, którą minął znacznik diamentu na planszy gracza.



Sprawdź, jak daleko każdy z graczy awansował na swoim **torze księgowości**. Zapisz ostatnią wartość, którą minął znacznik kałamarza na planszy gracza.



Zignoruj każdy znacznik, który nie dotarł do pierwszej (najniższej) wartości na torze. Żetony książek nie mają wartości na koniec gry bez względu na to, czy kałamarz do nich dotarł, czy nie.

Po zapisaniu wszystkich wyników, wylicz sumę dla każdego gracza we wszystkich siedmiu kategoriach. Grę wygrywa gracz, którego majątek jest warty najwięcej (zdobył najwięcej punktów). W przypadku remisu, wszyscy remisujący mogą cieszyć się zwycięstwem.

Szczegóły torów inwestycji i ich premie

Na każdym torze inwestycji znajduje się jedno albo dwa **wezwania do uzupełnienia kapitału**. Za każdym razem, kiedy podczas przesuwania znacznika na torze inwestycji masz przekroczyć symbol wezwania do uzupełnienia kapitału, **musisz** natychmiast wpłacić wskazaną liczbę funtów do banku. Jeśli cię nie stać, twój znacznik zatrzymuje się na polu przed symbolem wezwania. Jeśli twój znacznik dotrze do ostatniego pola któregoś toru, nie możesz dalej awansować na tym torze. Jeśli dostałeś premię, pozwalającą awansować ci o określoną liczbę pól na danym torze, a nie możesz tego zrealizować (bo blokuje cię wezwanie do uzupełnienia kapitału albo osiągnąłeś ostatnie pole danego toru), przesun swój znacznik o tyle pól, ile możesz. Reszta punktów przepada.

Każdy tor ma dwa **pola specjalne**. Natychmiast po ich przekroczeniu albo zatrzymaniu na takim polu, weź z banku monety w liczbie wyszczególnionej nad tym polem (1 albo dwa funty). **Ważne:** każdy gracz, przechodząc przez pole specjalne, otrzymuje wyszczególnioną kwotę. Jednakże, **wszyscy** gracze, którzy przekroczyli to pole **wcześniej, po raz kolejny** otrzymują tę kwotę z banku.

Kiedy tylko zatrzymasz się na albo przekroczysz pole specjalne, odblokowujesz dla siebie **specjalny przywilej danego toru**. Możesz korzystać z tego przywileju **od następnej tury**, do końca gry.

Istnieją dwa typy przywilejów: **przywileje stałe** i **dodatkowe pola premii**. Przywileje stałe znajdują się tylko na torach A i B, a dodatkowe pola premii na torach C i D. Jeśli odblokowałeś przywilej stały, możesz korzystać z niego za każdym razem, kiedy wykonujesz akcję powiązaną z danym przywilejem. Dodatkowe pola premii działają dokładnie tak samo, jak wszystkie inne pola premii (używasz ich podczas akcji „Umieść jeden znacznik premii”).

Każdy tor inwestycji ma 2 specjalne przywileje. **Drugi przywilej specjalny danego toru** jest zazwyczaj ulepszoną wersją pierwszego.

Ważne: jeśli udało ci się odblokować drugi przywilej specjalny danego toru inwestycji, jesteś uprawniony do wykorzystania ALBO pierwszego, ALBO drugiego przywileju. Nigdy nie możesz korzystać z obu w tej samej rundzie. W przypadku przywilejów stałych, oznacza to że pierwszy i drugi przywilej **nigdy się nie sumują**. W przypadku dodatkowych pól premii – **w każdej rundzie możesz użyć tylko jednego z dwóch pól na danym torze**. Jeśli więc wykorzystasz jedno pole na danym torze, nie możesz postawić znacznika na drugim polu.

Przywileje stałe

Twoja **całkowita liczba punktów ekspansji** jest większa o 1 lub 2 do wszystkich celów (ekspansja, pola premii wymagające większości, wymagania książek itd.). Aby ten efekt działał, musisz mieć odkrytą przynajmniej jedną kartę ekspansji w swojej strefie akcji.

Weź 1 albo 2 **dodatkowe znaczniki premii** w swoim kolorze. Od tej pory możesz z nich dowolnie korzystać. Dodatkowe znaczniki bierzesz z pudełka, do którego odłożyłeś je podczas przygotowania gry.

Za każdym razem, kiedy kupujesz kartę z obszaru kart, **płacąc bananami**, zapłać o 1 banan mniej.

Za każdym razem, kiedy kupujesz kartę z obszaru kart, płacąc towarami, **zapłać o 1 towar mniej**. W ramach płatności możesz użyć **różnych typów towarów**. Ewentualną nadwyżkę wykorzystaj do awansowania na torach inwestycji.

Za każdym razem, kiedy kupujesz kartę z obszaru kart, **płacąc bawełną**, zapłać o jedną bawełnę mniej.

Liczba sztuk **bawełny** na **każdej** zagranej **karcie** w twojej strefie akcji jest większa o **jeden**. Ten przywilej dotyczy każdej karty osobno, a nie łącznej liczby sztuk bawełny, którą posiadasz na wszystkich kartach.

Przykład: **Niebieski** porusza się o 2 pola do przodu na torze inwestycji i przekracza pole specjalne. Otrzymuje 1 funt z banku. **Zielony** i **Żółty** przekroczyli to pole wcześniej, zanim zrobił to **Niebieski**, więc każdy z nich również otrzymuje po jednym funcie z banku.



Dodatkowe pole premii

Wymagania: Zapłać określoną liczbę funtów.

Premia:

- Użyj 1 punkt książek i przesun znacznik diamentów o 2 pola w przód, ALBO
- użyj 2 punkty książek i przesun znacznik diamentów o 1 pole w przód.

Wymagania: brak.

Premia:

Kup jedną kartę z obszaru kart: zapłać do banku cały jej koszt w funtach i weź ją do ręki ORAZ/ALBO przesun znacznik diamentów o 1 pole w przód.

Premia:

Kup jedną kartę z obszaru kart: zapłać do banku jej koszt w funtach obniżony o 1 i weź ją do ręki ORAZ/ALBO przesun znacznik diamentów o 2 pola w przód.

Wymagania: Odłóż na stos kart odrzuconych jedną kartę z ręki.

Premia: Weź z banku liczbę funtów większą o 3 od czerwonej wartości widniejącej na skrzyni odrzucanej karty.

Wymagania: Odłóż na stos kart odrzuconych jedną **kartę kawy** z ręki.

Premia: Weź z banku liczbę funtów większą o 8 od czerwonej wartości widniejącej na skrzyni odrzucanej karty.

Wymagania: Zapłać 1 funt do banku.

Premia: Przesun swoje znaczniki na dwóch **różnych** torach inwestycji (innych niż D2) o 2 pola na każdym.

Premia: Przesun swoje znaczniki na **wszystkich torach inwestycji** (poza D2) o 3 pola na każdym.

Miejsca specjalne na planszy gracza

Kiedy twój znacznik dotrze do **tego pola** na torze diamentów, o d b l o k u j e dodatkowe miejsce na kartę akcji. Możesz korzystać z tego pola akcji w trakcie wszystkich kolejnych „Faz planowania” (zobacz sekcję „Faza planowania na stronie 4”).

Kiedy twój znacznik diamentów dotrze do ostatniego pola na torze diamentów, nie możesz go już dalej przesunąć. W takiej sytuacji, za każdym razem, kiedy powinieś przesunąć znacznik diamentów, weź **2 funty** za **każde pole**, o które przesunąłbyś się do przodu.



Kiedy twój znacznik dojdzie do **tego pola** na torze księgowości, odblokowuje dodatkowe miejsce na kartę akcji. Możesz korzystać z tego pola akcji w trakcie wszystkich kolejnych „Faz planowania” (zobacz sekcję „Faza planowania na stronie 4”).

Kiedy twój znacznik kałamarza dotrze do ostatniego pola na torze księgowości, nie możesz go już dalej przesunąć. W takiej sytuacji, za każdym razem, kiedy dostajesz punkty książek, weź za **każdy z nich 2 funty**. Od tej pory nie wolno ci wykorzystywać punktów książek w inny sposób.

Dodatkowe uwagi i przypadki specjalne

- Kupując kartę z obszaru kart, musisz zawsze użyć przynajmniej jednej karty towarów (nawet jeśli cena karty wynosi 0). Jeśli cena karty faktycznie wynosi 0, możesz użyć wszystkich towarów do awansowania na torach inwestycji kompanii. Cena żadnej karty nie może spaść poniżej 0 (nawet jeśli jakiś przywilej na to by wskazywał).
- Jeśli kupujesz kartę za funty, używając znacznika premii, a jej cena spadnie do 0 (nie może spaść poniżej), nie musisz wpłacać do banku żadnych funtów. Wciąż musisz jednak ponieść ewentualną opłatę za skorzystanie z tego pola premii.
- Pieniądze wszystkich graczy są jawne (nie możesz ich chować).
- Bank ma nieograniczoną ilość pieniędzy. Jeśli miałoby ich braknąć, użyj czegoś w zastępstwie.
- Jeśli wyczerpią się zasoby książek danej litery, puste miejsca na książki z tą literą w obszarze książek będą niewypełnione do końca gry.

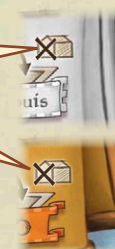
Wyjaśnienie symboli

Aby spełnić to wymaganie, musisz mieć przynajmniej 4 sztuki towarów **jednego rodzaju**.



Wybierz jedną faktorię handlową z **dowolnej siedziby kompanii**. Wybrana faktoria, musi być **pierwszą dostępną** w danej kolumnie (znajdować się najbliżej środka planszy). Odrzuć tę faktorię z gry.

Odrzuć dwie faktorie handlowe (z tej samej, bądź z dwóch różnych siedzib kompanii).



Aby spełnić to wymaganie, musisz mieć przynajmniej jednego handlarza diamentów ALBO jednego księgowego odkrytego w swojej strefie akcji.

Uwaga: księgowy z tego wymagania musi być widoczny na odkrytej karcie w twojej strefie akcji, jako **dodatkowy** do księgowego, z którego aktualnie korzystasz, aby przesunąć kałamarz. W innym wypadku wymaganie byłoby zawsze spełnione.



Przesuń znacznik na swoim torze diamentów o wskazaną liczbę pól w przód.

Użyj wskazanej liczby punktów książek, aby otrzymać książki z obszaru książek albo funty.



Weź wskazaną liczbę funtów z banku.

Zapłać wskazaną liczbę funtów do banku.



Aby spełnić to wymaganie, potrzebujesz przynajmniej 3 sztuki kawy ORAZ 3 sztuki dowolnego towaru jednego rodzaju.

(Spełniasz to wymaganie jeśli posiadasz:
3 sztuki kawy i 3 sztuki bawełny,
ALBO 3 sztuki kawy i 3 sztuki bananów,
ALBO 6 sztuk kawy)

Aby spełnić to wymaganie, musisz mieć odkrytą przynajmniej 1 sztukę bawełny w swojej strefie akcji.



Kończąc ruch kałamarza na tej książce, weź z banku liczbę funtów o jeden mniejszą, niż **łączna liczba** sztuk bawełny, które masz odkryte w swojej strefie akcji (przykładowo, jeśli masz łącznie 6 sztuk bawełny, dostaniesz 5 funtów; jeśli masz tylko jedną sztukę, nie dostaniesz nic).

Dziękujemy wszystkim testerom, zwłaszcza:
Michael Gantner,
Gerhard Heinzle, Peter Hofbauer, Wolfgang Lehner, Stefan Widerin, Franziska Molter, Regina Molter, Andreas Molter, Ole Schlaack, Spielkreis Wien. Specjalne podziękowania dla Hippodice Spieleclub e.V. za konkurs dla autorów.



Autor: Alexander Pfister | **Ilustracje:** Klemens Franz, Andreas Resch
Opracowanie i skład instrukcji: Viktor Kobilke
Tłumaczenie: Michał Matłosz | **Korekta:** Przemysław Korzeniewski
Copyright: © 2016 eggertspiele GmbH & Co. KG | www.eggertspiele.de
© 2016 Wydawnictwo LACERTA, Wszelkie prawa zastrzeżone
skr. poczt. 57003, ul. Czarnieckiego 15, 53-638, Wrocław
facebook.com/LacertaPL | kontakt@lacerta.pl | www.LACERTA.pl



Patronat medialny

