



Susumu Kawasaki

КУПЦЫ ОСАКИ

PREZENTACJA

W Epoce Edo, *higaki kaisen* (statki handlowe) były wykorzystywane do transportowania towarów do Edo (obecnie Tokio), centrum politycznej siły w Japonii.

Tam, *Fudasashi* (handlowcy) czekali na wyładunek różnego rodzaju dóbr z Osaki, centrum kupieckiego Japonii.

W Kupcach z Osaki gracze wcielają się w dumnych kupców, odpowiedzialnych za bezpieczny transport wartościowych dóbr, które pozwolą Japonii rozwinąć się w potężny naród, jakim są dzisiaj. Twoje okręty ruszają z Osaki w podróż przez niebezpieczne wody aż do Edo.

Jeśli twoje statki wpadną na Czarny Przpyływ, staniesz przed ryzykiem utraty cennego ładunku. Sprytny kupiec zainwestowałby w ubezpieczenie, byle zminimalizować ewentualne straty.

Każda udana dostawa do Edo, będzie bardzo hojnie opłacona.

Kto z was zyska najwięcej na tej niestrudzonej pracy?

CEL GRY

Jesteś kupcem, który musi sprzedać w Edo jak najwięcej dóbr aby zyskać punkty zwycięstwa (PZ). Wygrywa kupiec, który ma ich najwięcej na koniec gry.

ZAWARTOŚĆ



1 plansza gry



4 statki (po 1 w kolorach czerwonym, niebieskim, żółtym i zielonym)



108 kart (po 27 kart w kolorach czerwonym, niebieskim, żółtym i zielonym)

- 11 x "2"
- 9 x "3"
- 7 x "5"



48 żetonów osiągnięć, po 12 na kolor (czerwony, niebieski, żółty i zielony)



4 znaczniki kupców (po 1 w kolorach białym, różowym, szarym i brązowym)



4 znaczniki rezerwacji (po 1 w kolorach białym, różowym, szarym i brązowym)

PRZYGOTOWANIE

- Położ planszę gry na środku stołu.
- Przetasuj wszystkie karty i połóż je zakryte, aby stworzyć stos doboru.
- Ułóż żetony osiągnięć kolorami i połóż je w stercie obok.
- Położ wszystkie 4 statki w Osace (na planszy).
- Dobierz 5 kart ze stosu doboru i połóż je odkryte w wierszu na prawo od rynku. Dobierz 3 karty ze stosu doboru i połóż je odkryte w wierszu na prawo od farmy.
- Każdy gracz wybiera swój kolor oraz bierze znaczniki rezerwacji i kupca.



7. Każdy gracz dobiera i pokazuje karty ze stosu doboru, karta po karcie, aż suma ich kart nie wyniesie 8 lub więcej. Te karty tworzą twoją pierwszą rękę. Później nie ujawniaj swojej ręki innym graczom, ale każdy może zapytać ile kart posiadasz.

Gracz, który dobrał karty o najmniejszej wartości, jest pierwszym graczem. W przypadku remisu zaczyna gracz o najmniejszej liczbie kart. Jeśli nadal jest remis, wybiera się go losowo wśród remisujących.



Pierwszy gracz

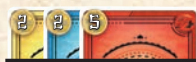
$$5 + 3 = 8$$

najniższa wartość
i najmniej kart



$$5 + 5 = 10$$

2 karty



$$2 + 2 + 5 = 9$$

3 karty



$$2 + 2 + 2 + 2 = 8$$

4 karty

- Zaczynając od pierwszego gracza i idąc w kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy gracz bierze jeden dowolny żeton osiągnięć.

JAK DZIAŁAJĄ KARTY

A. Wartość – tyle monet jest warta karta, jeśli została zagrana, aby kupić dobra.

B. Rodzaj dóbr – taki rodzaj karta reprezentuje, jeśli została kupiona z rynku.

C. Ikona ubezpieczenia – mówi ile dóbr o kolorze taki samym, jak ta karta, może zostać ubezpieczonych przy odrzuceniu tej karty z ręki.



KOLEJNOŚĆ TUR

Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze wykonują swoje tury podejmując różne akcje.

Podczas swojej tury, możesz wybrać jedną z trzech akcji podanych poniżej. Po wykonaniu akcji następny gracz zgodnie z ruchem wskazówek zegara rozpoczyna swoją turę.

A. Kupno dóbr

B. Zebranie monet

C. Rezerwacja karty

A. KUPNO DÓBR

Wydaj monety (karty) ze swojej ręki, aby kupić dobra (karty) z rynku (poza dobrami zarezerwowanymi). Suma twoich monet musi być równa lub większa niż wartość wszystkich kart na rynku (nie licząc kart zarezerwowanych).

Karty użyte do kupna odkłada się odkryte na stos kart odrzuconych. Jeśli zapłaciłeś więcej niż musiałeś, nie dostajesz „reszty”.

Położ zakupione karty odkryte przed sobą. Dla wygody układaj je kolorami.

Te dobra są nazywane towarem. Nie ma limitu dóbr w towarze, które możesz posiadać.



Ta ręka odpowiada
(2+2+3+5) 12 monetom.

Odrzucasz te
karty by kupić dobra.

WAŻNE: KIEDY DOBRA SĄ KUPOWANE, ODPOWIADAJĄCE IM STATKI PŁYNĄ NAPRZÓD.

PLYNĄCE STATKI

Kiedy gracz kupuje dobra, statki o kolorach odpowiadających kupionym kartom płyną naprzód o jedno lub dwa pola. Patrz przykład poniżej.

Jeśli tylko jedno dobro danego koloru zostało kupione, odpowiedni statek płynie jedno pole do przodu. Jeśli dwa lub więcej dóbr zostały kupione, odpowiedni statek płynie o dwa pola do przodu.

Jeśli statek dotrze do Edo, następuje wypłata zysków z odpowiednich dóbr (patrz strona 8).



Kupione karty



2 żółte dobra: żółty statek płynie 2 pola do przodu.

1 czerwone dobro: czerwony statek płynie 1 pole do przodu.



Kupione karty



3 niebieskie dobra: niebieski statek płynie 2 pola do przodu.

1 zielone dobro: zielony statek płynie 1 pole do przodu.

Zielony statek dołączy do Edo: następuje wypłata zysków za zielone dobra.

B. ZEBRANIE MONET

Weź jedną kartę z rynku (poza kartami zarezerwowanymi przez innych graczy) i dodaj ją do swojej ręki. Traktuj ją od teraz jako monety, które możesz wydać na kupno dóbr.

Nie ma limitu kart w ręce gracza.

C. REZERWACJA KARTY

Jeśli masz swój znacznik rezerwacji przed sobą, możesz go położyć na jednej karcie z rynku lub farmy, aby ją zarezerwować.

Nie możesz zarezerwować karty, która już została zarezerwowana.

Nie możesz też rezerwować, gdy nie masz znacznika. (tj. gdy jakąś już zarezerwowałeś). Jeśli weźmiesz zarezerwowane dobro lub monetę, otrzymasz swój znacznik z powrotem (to jedyny sposób aby go odzyskać).

EFEKTY REZERWACJI

Zarezerwowana karta może zostać kupiona lub wzięta tylko przez gracza, który ją zarezerwował. Gracz nie może kupić karty z rezerwacją innego gracza.

W PRZYPADKU KUPNA DÓBR

Musisz kupić wszystkie niezarezerwowane dobra (karty) oraz te, które sam zarezerwowałeś. Zarezerwowane karty innych graczy pozostają na rynku.



Po kupnie, jedyne pozostałe na rynku dobra, są zarezerwowane przez innych graczy.

W PRZYPADKU ZBIERANIA MONET:

Musisz wybrać niezarezerwowaną kartę albo kartę, którą sam rezerwowałeś.



UZUPEŁNIENIE RYNKU I FARMY

Rynek i Farma muszą być uzupełniane za każdym razem, gdy zdarzy się jedna z tych sytuacji:

- Gracz kupił dobra z rynku lub
- Na początku tury gracza, rynek jest pusty lub zawiera tylko karty zarezerwowane przez innych graczy.

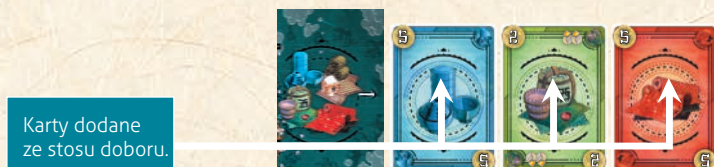
1. Aby uzupełnić rynek i farmę, przesuń wszystkie karty z farmy na rynek.
Uwaga: Znaczniki rezerwacji pozostają na kartach.



2. Następnie dobierz 2 karty ze stosu doboru i dołóż je do rynku.



3. Następnie dobierz 3 karty ze stosu doboru i dołóż je do farmy.



Po uzupełnieniu kontynuuj swoją turę.

Jeśli stos doboru się wyczerpie, przetasuj stos kart odrzuconych i stwórz nowy, zakryty stos doboru.

WYPŁATA ZYSKÓW

KIEDY JEDEN LUB WIĘCEJ STATKÓW DOPIŃNIE DO EDO, NASTĘPUJE WYPŁATA ZYSKÓW.

1. PUNKTACJA

Wszyscy gracze muszą sprzedać cały swój towar (kupione dobra leżące przed graczem) odpowiedniego koloru, aby zdobyć punkty zwycięstwa (PZ).

Jeśli jeden lub więcej statków dopiłynęło do Edo w tym samym czasie, należy wypłacić zyski osobno dla każdego statku.

Dobra tego samego rodzaju w towarze u każdego gracza tworzą zestawy. Cena towaru to wartość najdroższej karty w zestawie. Przemnóż tę wartość przez ilość kart w zestawie. Wynik zaokrągla się do pełnej 5 lub 10, aby ustalić całkowitą wartość towaru.

Za każde 5 punktów bierzesz jedną kartę z zestawu jako PZ. Wzięta karta musi być z najmniejszą wartością w zestawie. Karty oznaczające PZ kładziesz zastonięte pod swoim znacznikiem kupca. Odrzuć pozostałe dobra z zestawu.

PRZY WYPŁACIE ZYSKÓW, CAŁY ODPOWIADAJĄCY TOWAR (UBEZPIECZONY LUB NIE) U WSZYSTKICH GRACZY MUSI ZOSTAĆ SPRZEDANY.

Przykład 1: Wypłata zysków za kolory żółty i czerwony.

Towar różowego

Cena czerwonego to 15 (5x3)
Po zaokrągleniu daje to 3 piątki.
Różowy bierze 3 karty.

Cena żółtego to 2
zaokrąglone do 5.
Różowy bierze 1 kartę.

Zatem, Różowy zdobywa 3+1 = 4PZ.

BONUSY ZA ŻETONY OSIĄGNIĘĆ

Podczas wyplaty zysków, twoje żetony osiągnięć tego samego rodzaju co sprzedawane zestawy, zwiększają jego wartość. Dodaj po prostu liczbę swoich żetonów osiągnięć odpowiedniego koloru do wartości najdroższej karty w zestawie.

Z powodu tego bonusu może się zdarzyć, że liczba kart w zestawie nie wystarczy do zaznaczenia zdobytych PZ. W takim wypadku dobierz karty ze stosu doboru, aby wyrównać brakujące.

Żetonów osiągnięć nigdy nie można stracić ani wydać.

Przykład 2: wyplatą zysków za zielony

Towar Różowego

2 zielone żetony osiągnięć

Cena (5 z karty + 2 żetony) x 3 karty w zestawie = 21
Zaokrąglone w górę do 25 oznacza 5 piątek.

Różowy bierze 5 kart (PZ): 3 z zestawu i 2 ze stosu doboru.

2. ZDOBYWANIE ŻETONÓW OSIĄGNIĘĆ

Po punktowaniu, za każdą wyplatę zysków, w której zdobyłeś PZ, dostajesz 1 żeton osiągnięć odpowiedniego koloru.

W przypadku braku żetonów osiągnięć, użyj dowolnych zamienników.

3. ZATOPIENIE PRZEZ CZARNY PRZYPŁYW

Podczas wyplaty zysków, każdy statek na polu Enshunada (fale) zostaje zatopiony przez wzburzone fale prądu Kuroshio (Czarny Przyptyw).

Musisz odrzucić cały towar w tych samych kolorach co zatopione statki. (karty które nie są ubezpieczone – patrz następna strona).





UBEZPIECZENIE

Możesz użyć kart z ikoną ubezpieczenia, aby ubezpieczyć dobra tego samego koloru co ubezpieczająca karta, aby uchronić je przed zatonięciem.

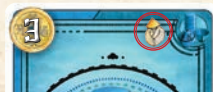
Zaczynając od aktywnego gracza (czyli tego, który przesunął statki od Edo) i poruszając się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracz może ubezpieczyć tyle dóbr, ile jest w stanie. W celu ubezpieczenia dobra, gracz musi odrzucić kartę z ręki, która posiada jedną lub więcej ikon ubezpieczenia. Za każdą ikonę z odrzuconej karty gracz może ubezpieczyć jedno dobro tego samego koloru co odrzucona karta.

Ubezpieczenie dobra zaznaczamy przekreślając je o 90 stopni. To dobro nigdy nie może przepaść podczas zatonięcia.

Podczas wyplaty zysków ubezpieczone dobra są sprzedawane normalnie.

4. POWRÓT STATKÓW

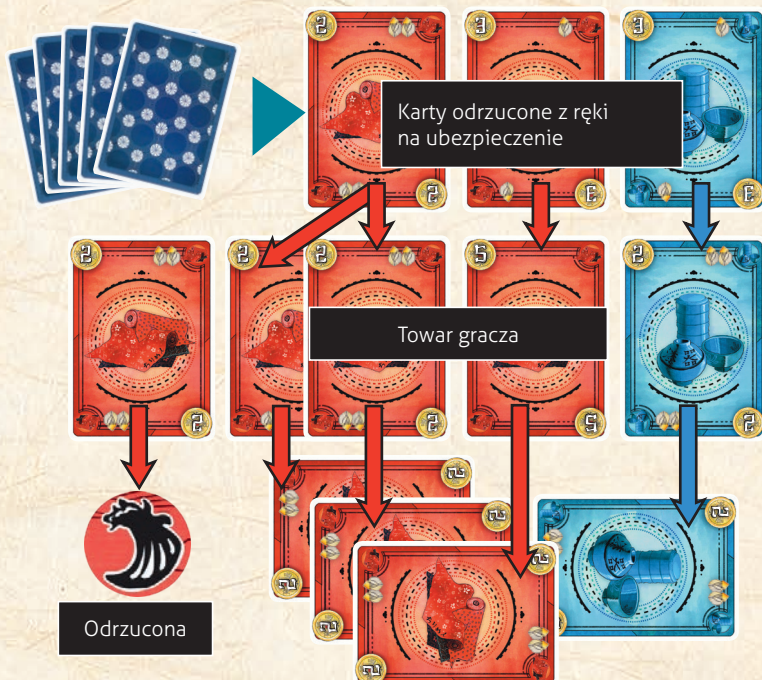
Statki z Edo wracają do Osaki. Statki, które zatoniły cofają się do Anori (pole z kotwicą).



Ikona ubezpieczenia

Karty o wartości "2" posiadają dwie ikony.
Karty o wartości "3" posiadają jedną ikonę.

Przykład: Niebieski i czerwony statek zatoneły. Gracz odrzuca 3 następujące karty, aby ubezpieczyć 4 swoje dobra.



KONIEC GRY

Jeśli przynajmniej jeden gracz posiada 8 lub więcej żetonów osiągnięć po drugim kroku wypłaty zysków (zdobywanie żetonów osiągnięć), gra natychmiast się kończy.

ZWYCIĘSTWO

Gracz z największą liczbą PZ pod swoim znacznikiem kupca wygrywa (pozostałe towary i karty w ręce nie dodają PZ).

W przypadku remisu, wygrywa gracz z większą liczbą żetonów osiągnięć. Jeśli nadal jest remis, wszyscy remisujący gracze wygrywają.

PRZYKŁADOWA KOLEJNOŚĆ ROZGRYWKI

Gra na czterech graczy. Kolejność:
Szary, Biały, Różowy, Brązowy.



Tura Szarego

Szary potrzebuje 18 monet, żeby kupić dobra, nie posiada jednak tyle.

Bierze niebieską kartę jako monetę o wartości 5 i dodaje ją do swojej ręki.



Tura Białego

Biały chce kupić czerwone dobra, ale nie posiada wystarczająco dużo monet.

Rezerwuje czerwoną kartę o wartości 5.



Tura Różowego

Różowy nie ma dość monet na kupno dóbr. Nie chce jednak, aby żółty statek popłynął teraz do przodu, dlatego bierze do ręki żółtą kartę o wartości 3.



Tura Brązowego

Suma pozostałych dóbr na rynku to 5.

Brązowy odrzuca kartę o wartości 5 z ręki i kupuje wszystkie dobra z rynku poza zarezerwowaną przez Białego kartę. Żółty statek płynie 2 pola w stronę Edo!

ZMAN
games

English edition © 2016
All rights reserved
F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada
www.zmangames.com

Autor: Susumu Kawasaki
Ilustracje: Atha Kanaani
Skład: Philippe Guérin and Marie-Eve Joly
Specjalne podziękowania dla: Adam Marostica
Opracowanie wersji polskiej:
CUBE Factory of Ideas
W opracowaniu wersji polskiej udział wzięli:
Tomasz Jaworski, Aleksandra Reguńska, Magda Roehr
Wszelkie prawa zastrzeżone.

CUBE
FACTORY OF IDEAS

Cube Anna Bobrowska
Os. B. Chrobrego 8/49
60-681 Poznań
www.factorycube.pl
wydawnictwo@cube.pl