

DOLINA KUPCÓW 2

Era Mistrzów Kupieckich

2-4 graczy w wieku 10+ • 30 minut



Świat zdaje się być coraz mniejszy. Na wszystkich kontynentach powstają potężne, niepodległe miasta kupieckie, które mają ułatwić handel z odległymi krainami. Jedno z tych miast – Yengzuh – właśnie poszukuje nowego władcy – nowego Mistrza Kupieckiego.

Stanowisko to zwalnia się raz na dziesięć lat, a wybór nowego Mistrza nie należy do rzeczy łatwych. Zostanie nim osoba, która zwycięży w turnieju kupieckim. W końcu to najlepszy sposób na wyłonienie najlepszego handlarza, a właśnie kogoś takiego potrzebują u władzy tutejsi mieszkańcy.

Do zawodów dopuszczani są tylko renomowani handlarze, jednak muszą oni udowodnić, że potrafią radzić sobie również w nieprzewidzianych okolicznościach. Zwycięzca będzie bowiem odpowiedzialny za utrzymanie stabilności miejskiego i globalnego rynku przez całą następną dekadę.



Patroni
medialni:



Zawartość

- 110 kart
 - 6 talii zwierząt, każda licząca 15 kart
 - *Obrotne Dziobaki*
 - *Sumienne Leniowce*
 - *Groźne Krokodyle*
 - *Pomocne Fenki*
 - *Brawurowe Tchórze*
 - *Czuźne Sowy*
 - 20 Kart Rupieci
- Plansza Rynku
- Kostka Tchórze z wartościami 1, 1, 2, 2, 2, 3 i 3 

Zgodność z pierwszą częścią gry



Dolina Kupców 2 jest w pełni kompatybilna z oryginalną Doliną Kupców. Możesz dowolnie łączyć ze sobą wszystkie dostępne talie zwierząt.

Niektóre reguły zostały uzupełnione o dodatkowe informacje lub objaśnienia. Sekcje te zostały zaznaczone na zielono i są jedynymi elementami, z którymi należy się zapoznać, jeżeli już wiesz, jak grać w pierwszą część gry.

Za każdym razem kiedy dochodziliśmy do wniosku, że nie stworzymy już żadnych kolejnych kart, niespodziewanie pojawiał się pomysł, wokół którego powstawała cała nowa talia. Oczywiście przez cały czas skupialiśmy się na balansowaniu, usprawnianiu i przerabianiu wszystkich kart, które znalazły się w finalnej wersji. Połączenie obu gier pozwoli na tworzenie wielu nowych niesamowitych kombinacji. Mamy nadzieję, że wszyscy gracze będą bawili się z nowymi taliami tak dobrze, jak my przy ich tworzeniu!

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

Pomoc w rozwoju: **Seppo Kuukasjärvi**

Świat: **Jason Ahokas, Tälvikki Eskelinen**

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

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

Damian Pośpiech

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:

www.facebook.com/fullcapgames

2016 Snowdale Design.

Wszystkie prawa zastrzeżone

2016 Fullcap Games.

Wszystkie prawa zastrzeżone



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 Mistrzem Kupieckim.

Na całym świecie istnieje tylko dwanaście wolnych miast handlowych. Yengzuh w sąsiedztwie Pandali jest jednym z najstarszych. Gildia Wybitnych Handlarzy zabiegata o założenie tego miasta po tym, jak wojny handlowe rozprzestrzeniły się po całej Azji. W porcie Yengzuh można znaleźć dziesiątki wielkich statków wypetnionych zarówno pasażerami, jak i cennymi ładunkami.



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 Ery Mistrzów Kupieckich (🦉)

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.

Nic nie może równać się z dreszczykiem emocji przed kolejną ekspedycją. Tchórze kochają przygodę i nowe wyzwania. Sama przygoda jest lepsza nawet od najcenniejszego skarbu. Nierzadko zdarza się, że Tchórze wracają ze swych wypraw z torbami pełnymi rupieci. Przynajmniej mają o czym opowiadać swoim lisim znajomym.



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 *Sumienne Leniwc* nastawione są na długofalowe planowanie akcji, natomiast wybierając *Czuźne Sowy* będziesz musiał mieć oko na pozostałych graczy. 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

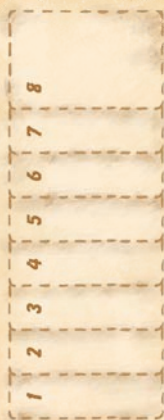
1

A



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

*Na kilka dni przed turniejem,
każdego uczestnika obserwuje
oficjalna sowa-obszernik.
Przedwczesny start może nie być
wart kilku nieprzespanych nocy.*



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**

- a) Uzupełnij liczbę kart w ręce do 5
- b) 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 odkładaj 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.

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.

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.

Umieść Karty Triku przed sobą na czas trwania ich działania. Efekty pozostałych kart nie mają na nie wpływu, dopóki nie zostaną one rozpatrzone. Jeżeli z opisu kart wynika, że ich akcje odbywają się w tym samym czasie, to gracz decyduje o kolejności rozpatrywania poszczególnych działań.



Po rozpatrzeniu wszystkich efektów kartę umieść na swoim stosie kart odrzuconych, chyba że z jej opisu wynika inaczej.

Niektóre zwierzęta potrzebują trochę więcej czasu na podjęcie decyzji. Na przykład Leniwce znane są z niesamowitej dokładności, z jaką podchodzą do każdego zadania. Próżno doszukiwać się pośpiechu w ich taktyce. Ta pozorna powolność może działać na twoją korzyść, jeżeli potrafisz zaplanować kilka ruchów do przodu.



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

Przeszukanie stosu, na którym nie znajduje się żadna karta, w niczym nie pomoże.



Jeżeli na karcie widnieje symbol plusa (+), możesz przeprowadzić dodatkową akcję po rozpatrzeniu natychmiastowych efektów zagranej karty. Dodatkową akcję możesz wykonać jedynie w turze, w której zagrywasz kartę, nawet jeżeli pozostaje ona aktywna do czasu kolejnej tury. Dodatkowa akcja może być akcją dowolnego rodzaju. Możesz wykonywać następujące po sobie dodatkowe akcje, jeżeli kolejne zagrywane karty także posiadają symbol (+).



Uwaga: 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.



Powinieneś zachować równowagę pomiędzy szpiegowaniem konkurencji a uczciwą pracą. Zdobywanie informacji jest ważne, lecz nie wygrasz gry bez zbudowania swojego straganu.

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.

Budując stos na Straganie, wybierz z ręki Karty Zwierząt w **takim samym kolorze**, a następnie umieść je na Straganie 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 Straganie może być inna niż zwykle. To jest dopuszczalne. Następny stos powinien mieć jednak wartość odpowiednią do jego miejsca w sekwencji. W dalszej części gry nie ma znaczenia, jaką wartość mają już ukończone stosy.

d) Akcja Sprzątania – odrzuć dowolną liczbę kart z ręki

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

Czasami lepiej jest zacząć wszystko od nowa, zwłaszcza jeżeli twój misterny plan okazał się niewypałem.



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.

Kiedy Twoja talia się wyczerpie, a Ty lub inny gracz **musi dobrać z niej karty**, przetasuj swój stos kart odrzuconych i uformuj nową talię.

Poza dobieraniem kart także odrzucanie lub zabieranie karty spowoduje uformowanie nowej talii – jednak przeszukiwanie talii nie powoduje jej uformowania.



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 Rupiecie). Karty Rupieci w założeniu są nieskończone.

Czy kiedykolwiek zastanawiałeś się, gdzie wędrują te wszystkie rupiecie? Nie są one wszak całkowicie bezużyteczne. Jest to raczej kwestia punktu widzenia. Niektórych interesują po prostu dobra, których jeszcze nie mają, zupełnie dyskredytując wartość towarów, których posiadają w nadmiarze.



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.



Czasem możesz się zatapać na darmową degustację. Zjawisko to nie jest wcale rzadkością. Miej jednak na uwadze, że każdy sprzedawca ma swój ukryty motyw.

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.

Warunek Zwycięstwa

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

Przez pewien czas praca nowego Mistrza Kupieckiego nadzorowana jest przez jego poprzednika. Po tym krótkim okresie zaznajomienia zwycięzca pozostawiony jest samemu sobie. Kilka pierwszych lat to dość stresujące przeżycie.



Drużynowy wariant gry 4-osobowej

Kupcy mogą połączyć swe siły w rozgrywcę 4-osobowej. Ogranicza to w znaczący sposób przestój pomiędzy turami, a także usprawnia samą rozgrywkę. Radzimy zastosować wariant drużynowy dopiero po kilku partiach rozegranych według tradycyjnych zasad, które zaznajomią wszystkich z podstawową mechaniką gry.

Zmiany względem podstawowych zasad

W rozgrywcę biorą udział dwie dwuosobowe drużyny. Każda para graczy znajdujących się w tej samej drużynie, siada naprzeciwko siebie. Tym samym każdy z graczy ma swojego przeciwnika obok, a członka swojej drużyny naprzeciwko.

Podczas przygotowania rozgrywki wybierz **4 Talie Zwierząt** zamiast 5.

Uwaga: W grze znajduje się 20 Kart Rupieci. W wariacie drużynowym potrzebujecie 4 karty więcej. Jeżeli nie posiadacie pierwszej części gry, z talii która nie jest obecnie używana, dobierzcie wszystkie karty o wartości równej 1 – te karty posłużą jako zamienniki Kart Rupieci.



Każdy Mistrz Kupiecki potrzebuje zaufanego doradcy, aby poradzić sobie z nawet powierzonych mu obowiązków. Czasami może on własnoręcznie wybrać swego Pierwszego Sekretarza, a czasami zostaje on wybrany w drodze eliminacji. Wszelkie działania administracyjne powierzane są Radzie Handlu, która odpowiada bezpośrednio przed tym wpływowym duetem.

Każda z drużyn buduje jeden stragan. Zwycięża drużyna, która **zakończy budowę 10 stosu** na swoim Straganie. Gra natychmiast się kończy.

Podczas budowania stosu, gracz znajdujący się w twojej drużynie może Ci pomóc, dodając 1 lub więcej kart do stosu. Pamiętaj, aby uzupełniać karty na ręce jedynie na koniec swojej tury.

Jeżeli działanie karty odnosi się do „innego gracza”, możesz wybrać również gracza ze swojej drużyny. Karty, których działanie odnosi się do „pozostałych graczy”, zastosowane mogą być jedynie w stosunku do graczy z drużyny przeciwnej – na przykład w przypadku odrzucania kart czy ponoszenia większych kosztów za nowe karty. Akcje wskazujące „wszystkich graczy” oraz „każdego z graczy” odnoszą się do wszystkich uczestników rozgrywki.

Wszelkie rozmowy pomiędzy graczami są jawne.

Przykłady

- Nie możesz użyć karty *Żołądz (Zaradne Wiewiórki 4)* do zamiany karty ze stosu Twojej drużyny, gdyż domyślnie traktowany jest on jako Twój stos.
- Gracz z Twojej drużyny:
 - Nie ponosi dodatkowego kosztu +2, gdy zagrasz kartę *Strzelanina (Groźne Krokodyle 2)*
 - Nie odrzuca karty, gdy zagrasz kartę *Kłopoty (Przebiegłe Szopy 2)*
- Wyjątek – *Po omacku (Beztroskie Oceloty 5)*: nie możesz wybrać gracza ze swojej drużyny.

Wszystkie rozmowy są jawne, jednak nikt nie oczekuje, że zawsze będziecie mówić prawdę. Jeżeli jesteście wystarczająco przebiegli, możecie wykorzystać to na swoją korzyść.





Obrotne Dziobaki

Karty pod kontrolą - Dziobaki dostają odpowiednie karty we właściwym czasie. Nowicjusze szybko pojmą tajniki strategii Dziobaków, a bardziej doświadczeni gracze dostrzegą możliwość poeksperymentowania.



Sumienne Leniwce

Bez pośpiechu - Leniwce zainteresowane są rezultatami swoich działań w przyszłości. Dobrze zaplanuj swoje ruchy, aby skorzystać z opóźnionych efektów. Możesz użyć ich podczas swojej pierwszej rozgrywki – nie oczekuj jednak, że od razu w pełni wykorzystasz ich ukryty potencjał.



Groźne Krokodyle

Zastraszenie - Krokodyle radzą sobie z konkurencją za pomocą groźb i kradzieży. Skorzystaj z ich usług, jeżeli lubisz negatywną interakcję.



Pomocne Fenki

„Pomocna” dłoń - Fenki lubią, gdy wszyscy mają coś do roboty. Pozostałe zwierzęta z rezerwą podchodzą do ich przyjacielskich gestów, jednak koniec końców nie potrafią oprzeć się kuszącej propozycji pomocy. Prowadzenie rozgrywki przy użyciu tej talii wymaga odpowiedniego obycia, gdyż wycucie odpowiedniego momentu jest podstawą do wykorzystania pełni jej potencjału.



Brawurowe Tchórze

Ryzyko - dla Tchórzy nie ma rzeczy niemożliwych. Wszelkie niebezpieczeństwa i przygody to dla tych odważnych awanturników chleb powszedni. Co powiecie na małą przygodę?



Czyjne Sowy

Reakcje - Sowy cierpliwie czekają, aż to ich cel wykona pierwszy ruch. Wprowadzają dodatkową interakcję pomiędzy graczami i nie pozwalają choćby na chwilę wytchnienia. Jeżeli dołączą do twojej rozgrywki, musisz się mieć na baczności.

Możesz aktywować kartę z talii Sów każdorazowo, gdy zaistnieje określony warunek – nawet kilkukrotnie w trakcie tury. Wyjątkiem od tej reguły jest jedynie Karta Sów o wartości 1, którą można użyć jednorazowo podczas własnej tury.