# Traders of CARTHAGE

by

SUSUMU KAWASAKI

*Jesteście kupcami z tętniącej handlem Kartaginy. Kupujecie towary na rynku i sprzedajecie zamorskim handlarzom. Ale jeśli chcecie się rozwijać, uważajcie na piratów!*

## ELEMENTY GRY

**1 Plansza gry**

**108 kart,** 27 w każdym kolorze (czerwony, niebieski, żółty, zielony) 11 x „2”, 9 x „3”, 7 x „5” w kolorze.

**48 znaczników realizacji,** 12 w kolorze (czerwony, niebieski, żółty, zielony)

**4 statki** (czerwony, niebieski, żółty, zielony)

**4 znaczniki handlarzy** (różowy, biały, brązowy i jasnobrązowy)

**4 znaczniki rezerwacji** (różowy, biały, brązowy i jasnobrązowy)

## PRZYGOTOWANIE

**Planszę** należy położyć na środku stołu.
**Karty** należy potasować i położyć zakryte, tworząc talię dociągania.
**Znaczniki realizacji** należy posortować po kolorze i położyć obok planszy.
Wszystkie 4 statki należy postawić na planszy, w porcie **Aleksandria.**

Z **talii dociągania** należy odkryć 5 kart i położyć je w linii obok **Rynku** (*Market*)**.**
Następnie odkryć 3 karty z **talii dociągania** i położyć je w linii obok **Farmy** (*Farm*).
Każdy z graczy wybiera kolor i otrzymuje w nim **znacznik rezerwacji** i **znacznik handlarza.**

Każdy z graczy dociąga karty z talii dociągania, dopóki suma ich wartości nie wyniesie 8 lub więcej. Te karty stanową początkową rękę gracza. Od tego momentu karty graczy są tajne i należy trzymać je zakryte.

Gracz którego suma „ręki” jest najmniejsza zostaje **rozpoczynającym**. W przypadku remisu, gracz który ma mniej kart na ręce zostaje rozpoczynającym. Jeśli nadal jest remis, należy wybrać gracza rozpoczynającego losowo.

Zaczynając od gracza rozpoczynającego i postępując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy otrzymuje **znacznik realizacji**, wg swojego wyboru.

Teraz gracz rozpoczynający zaczyna swoją turę.

## PRZEBIEG TURY

W czasie swojej tury gracz może wybrać jedną z trzech opcji wymienionych poniżej. Po wykonaniu akcji, kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wybiera i wykonuje akcję.

**A. Zakup towarów**
**B. Wzięcie monet**
**C. Rezerwacja kart**

### A. Zakup towarów

Zagraj karty z ręki i kup wszystkie karty (towary) z **Rynku** (oprócz kart **zarezerwowanych** przez innych graczy). Suma monet (kart) musi być równa lub większa od wartości wszystkich kupionych kart z Rynku (oprócz zarezerwowanych przez innych graczy.

Te karty odpowiadają (2+2+3+5) = 12 monetom. Odrzuć te karty by kupić towary.

Karty użyte do zakupu należy odłożyć odkryte, na stos odrzuconych. Jeśli zapłacono więcej niż należało, nie można rozmieniać, ani wydawać.
Zakupione towary należy położyć odkryte przed sobą, posortowane kolorami.

Zakupione karty nazywane są twoim **Składem Towarów.** Ilość towarów w Składzie jest nieograniczona.

**WAŻNE!** ***Jeśli zostaną zakupione karty (towary) statki przesuwają się w kierunku Kartaginy.***

### *Przesuwanie statków*

Jeśli jakieś towary zostały zakupione przez gracza, statki odpowiadające kolorem, kolorom zakupionych towarów przesuwają się o jedno lub dwa pola. Zobacz przykład poniżej.

Jeśli został zakupiony jeden towar w danym kolorze, statek przesuwa się o jedno pole. Jeśli zakupiono dwa lub więcej towarów, statek odpowiadający kolorem porusza się o dwa pola.

Jeśli jeden lub więcej statków dopłynie do Kartaginy, rozpoczyna się **Dzień wypłaty**, dla towarów, w kolorze statków, które dopłynęły.

Kupione karty (towary)

**2 żółte towary**
Żółty statek przesuwa się o dwa pola.
**1 czerwony towar**
Czerwony statek przesuwa się o jedno pole.

Kupione karty (towary)

**3 niebieskie towary**
Niebieski statek przesuwa się o dwa pola.
**1 zielony towar**
Zielony statek przesuwa się o jedno pole i **dopłynął do Kartaginy.**
Dla zielonych towarów jest Dzień wypłaty.

## B. Wzięcie monet

Weź do ręki jedną kartę z rynku (za wyjątkiem kart zarezerwowanych przez innych graczy). Oznacza to wzięcie pieniędzy.

Nie ma limitu kart trzymanych w ręce, przez graczy.

## C. Rezerwacja karty

Jeśli gracz ma przed sobą **znacznik rezerwacji,** może położyć go na jedną z kart na Rynku lub Farmie i tym sposobem zarezerwować tę kartę.

Nie można zarezerwować karty, która jest już zarezerwowana. Gracz nie może zarezerwować karty, jeśli nie ma wolnego (przed sobą) znacznika rezerwacji. Jeśli gracz kupi zarezerwowaną kartę, jako towar albo weźmie ją, jako monety, znacznik do niego wraca. To jedyny sposób na odzyskanie znacznika rezerwacji.

### *Efekty rezerwacji*

Karty zarezerwowane mogą być wzięte lub kupione tylko przez gracza, który dokonał rezerwacji. Gracz nie może kupić ani wziąć karty zarezerwowanej przez innego gracza.

**W przypadku zakupu towarów:**

Gracz musi kupić wszystkie **niezarezerwowane** karty (towary), jak również karty zarezerwowane przez siebie.
Karty zarezerwowane przez innych graczy pozostają na rynku.

**W przypadku wzięcia monet:**

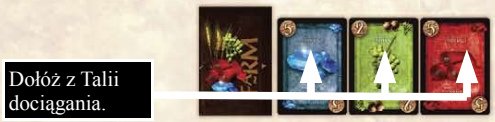
Jedna zarezerwowana karta **albo** jedna wolna karta może być wzięta przez gracza.

**Dokładanie kart do Rynku i do Farmy.**
Jeśli na początku swojej tury, na Rynku nie ma kart lub są same zarezerwowane karty przez innych graczy albo gracz kupi towary na Rynku, należy dołożyć karty do Rynku i Farmy wg zasad, jak poniżej:

1. Wszystkie karty z Farmy są przenoszone na Rynek
*Uwaga!* Znaczniki rezerwacji przenoszone są razem z kartami.

2. Następnie dociągnij dwie karty z Talii dociągania i dołóż do Rynku.

3. Teraz dociągnij trzy karty z Talii dociągania i połóż jako Farma.




Po dociągnięciu kart, gracz kontynuuje swoją turę.

Jeśli skończą się karty w Talii dociągania, należy potasować stos kart odrzuconych i utworzyć z niego nową Talię dociągania.

# DZIEŃ WYPŁATY

*Jeśli jakikolwiek statek dopłynie do Kartaginy, rozpoczyna się Dzień wypłaty.*

**1. Punktowanie**

Wszyscy gracze muszą sprzedać te towary ze **Składu Towarów,** które odpowiadają kolorem statkowi, który dopłynął do Kartaginy. Otrzymują za to **Punkty Zwycięstwa**.
Jeśli dwa lub więcej statków dopłynie do Kartaginy w tym samym czasie, Dzień Wypłaty dotyczy wszystkich towarów, odpowiadających im kolorem.

Każdy gracz układa sprzedawane karty ze Składu Towarów w **stos**. Ceną sprzedaży poszczególnych stosów jest wartość największej karty w stosie, pomnożona przez ilość kart w stosie. Wielkość tę zaokrągla się do 5 lub 10.

Za każde pięć punktów wartości, gracz otrzymuje jedną kartę ze **stosu, jako punkt zwycięstwa.** Należy wybrać kartę o najmniejszej wartości w stosie, następnie kolejną o najmniejszej wartości itd. Te karty należy odwrócić i położyć pod Znacznikiem Handlarza jako punkty zwycięstwa. Pozostałe karty ze stosu, należy odrzucić.

*W czasie Dnia Wypłaty wszystkie karty, odpowiednich kolorów(ukryte lub nie), ze Składów Towarów wszystkich graczy muszą być sprzedane.*

**Przykład: Dzień Wypłaty dla czerwonych i żółtych towarów.**

**Nagroda za żetony realizacji.**

Jeśli gracz ma Żetony Realizacji w kolorze, który podlega pod Dzień Wypłaty, dodaje ich ilość do ceny, w odpowiadającym kolorem stosie.

W takim wypadku może zabraknąć kart symbolizujących punkty zwycięstwa, w danym stosie. Należy wtedy dobrać odpowiednią ilość kart-punktów z Talii dobierania.

Żetonów Realizacji nigdy nie można stracić lub odrzucić.

**Przykład: Dzień Wypłaty dla zielonych towarów.**

## 2. Otrzymywanie Znaczników Realizacji

W czasie Dnia Wypłaty, jeśli gracz otrzymał punkty w danym kolorze, otrzymuje również jeden Znacznik Realizacji, w tym kolorze.

Jeśli gracz otrzymał punkty w dwóch lub więcej kolorach, otrzymuje 1 Znacznik Realizacji za każdy kolor, w którym otrzymał punkty.

Jeśli zabraknie Znaczników, należy użyć elementów zastępczych.

## 3. Napad piratów

W czasie Dnia Wypłaty wszystkie statki znajdujące się na pirackich obszarach ( Czarna Czaszka & Piszczele) zostają napadnięte przez piratów. Gracz musi odrzucić wszystkie towary (ale nie ukryte – zobacz dalej) ze Stosu Towarów, które odpowiadają kolorem napadniętemu statkowi.

### *Ochrona przed napadem*

Ikona przechowywania:
Karta o wartości „2” ma 2 ikony
Karta o wartości „3” ma 1 ikonę.

Jeśli gracz ma w ręce karty z ikoną przechowywania, może uchronić przed napadem towary ze swojego Składu Towarów, które odpowiadają kolorem karcie z ikoną przechowywania. W ten sposób można uchronić Skład Towarów przed stratą, na rzecz piratów.

Po pierwsze, gracz, dzięki którego zakupom towarów, wystąpił Dzień Wypłaty, decyduje jakie towary ze Składu Towarów chowa przed piratami. Jeśli gracz chce zachować Skład Towarów, odrzuca kartę lub karty z ikonami przechowywania, z ręki na stos kart odrzuconych. Kolor odrzucanej karty z ikoną przechowywania, chroni tylko odpowiadający mu kolor towarów w Składzie Towarów. Po zachowaniu wszystkich towarów, które chciał, kolejny gracz decyduje, które towary chce uchronić.

Liczba uchronionych towarów jest równa liczbie ikon przechowywania, na odrzuconych kartach. Aby zaznaczyć ochronione towary w Składzie, należy obrócić ich karty o 90 stopni.

Należy zatrzymać odwrócone karty dopóki nie skończy się Dzień Wypłaty. Postępowanie w Dniu Wypłaty jest takie samo dla kart chronionych i niechronionych.

**4. Powrót statków**

Statki z Kartaginy wracają do portu Aleksandria. Napadnięte statki wracają do Cyrenajki (obszar z kotwicą).

**Przykład: czerwony i niebieski statek są napadnięte przez piratów**

Karty w ręce.

## KONIEC GRY

Gdy w kroku 2 – Otrzymywanie Znaczników Realizacji, jakikolwiek gracz, otrzyma ósmy znacznik, gra się kończy.

## ZWYCIĘSTWO

Gracz, który ma najwięcej punktów zwycięstwa, pod swoim znacznikiem handlarza, wygrywa grę. (Karty pozostałe w ręce i towary w składzie, nie liczą się).

W przypadku remisu, wygrywa gracz posiadający więcej Znaczników Realizacji. Jeśli nadal jest remis, wszyscy remisujący są zwycięzcami.

# CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

**P. Jeśli rezerwuję kartę, muszę ją kupić lub wziąć w następnej turze?**
**O.** Nie. Możesz ją kupić albo wziąć w jakiejkolwiek turze.

**P. Nie rozumiem po co rezerwować karty.**
**O.** Kilka podpowiedzi.

*Rezerwacja karty o wartości 5.*
Jeśli kupisz kartę o wartości 5 jako towar, da ci punkt zwycięstwa, ale ze względu na swoją wartość prawdopodobne jest, że któryś z graczy będzie chciał ją wziąć jako monety. Jeśli ją zarezerwujesz, będziesz mógł ją kupić później.

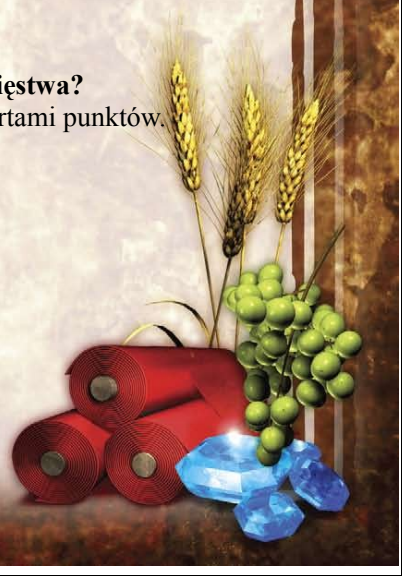
*Rezerwacja karty o wartości 2.*
Jeśli chcesz kontrolować jakiś statek, zarezerwuj kartę o wartości 2, w jego kolorze. Ponieważ jest tania, możesz kupić ją w jakiejkolwiek swojej turze.

*Rezerwacja karty Farmy*
Jeśli można kupić lub wziąć monety z Rynku, następny gracz może kupić wszystkie towary z Rynku. W tej sytuacji możesz zarezerwować kartę Farmy, aby przygotować się do nowej sytuacji na Rynku.

**P. Kiedy jestem napadnięty przez piratów, czy mogę użyć czerwonych kart z ikonami przechowywania, by zachować niebieskie karty towarów?**
**O.** Nie. Możesz zachować towary tylko takiego koloru, jaki kolor mają karty, z ikonami przechowywania.

**P. Czy ilość kart w ręce gracza jest tajna?**
**O.** Nie.

**P. Czy mogę zapytać gracza ile ma punktów zwycięstwa?**
**O.** Nie. Ale możesz to poznać po grubości stosu z kartami punktów.



# PRZYKŁAD KOLEJNOŚCI TURY W GRZE

Gra 4-ro osobowa. *Kolejność tury:* Brązowy, biały, różowy, jasnobrązowy.

**Tura brązowej.**
Potrzebuje 18 monet, by kupić towary, ale brak jej monet.

Bierze kartę o wartości 5 i dodaje do swojej ręki.

**Tura białego.**
Chce zbierać czerwone towary, ale brakuje mu pieniędzy.

Rezerwuje czerwoną kartę o wartości 5.

**Tura różowego.**
Ma wystarczająco dużo pieniędzy, aby kupić towary, ale nie chce przesunąć teraz żółtego statku i bierze żółtą kartę o wartości 3.

**Tura jasnobrązowej.**
Suma wartości pozostałych towarów wynosi tylko 5.

Odrzuca z ręki karty o wartości 5 i kupuje wszystkie karty z Rynku, za wyjątkiem zarezerwowanej przez białego. Żółty statek przesuwa się o dwa pola i dopływa do Kartaginy.

Autor: Susumu Kawasaki
Projekt graf: Peter Gifford (www.universalhead.com)
Edycja angielska: 2008 © Z-Man Games, inc.
www.zmangames.com
Licencja Japon Brand i Susumu Kawasaki © 2006
Kartagińska moneta electrum foto: PHG

*Tłumaczenie:*
*atwar@centrum.sk*