


YOKOHAMA



WSTĘP

To początek epoki Meiji. Japonia na nowo przywróciła stosunki handlowe z Zachodem, a senna wioska Yokohama przekształciła się w główny punkt handlowy kraju. Dobra takie jak miedź i surowy jedwab opuszczały miasto, a jednocześnie napływały do niego nowe technologie i kultura. Japonia ulega modernizacji, a na czele tego procesu stoją kupcy z Yokohamy.

OPIS GRY

Gracze wcielają się w kupców rywalizujących o sławę poprzez prowadzenie udanych interesów, zbieranie dóbr, poznawanie nowych technologii i rozwój miejskich sklepów i domów handlowych. Aby znaleźć nowe okazje, gracze będą musieli przemierzać ulice Yokohamy.

ELEMENTY GRY

ELEMENTY GRACZA

(NIEBIESKI, RÓŻOWY, FIOLETOWY, ŻÓŁTY)



4 prezesów
(po 1 w każdym kolorze)



92 asystentów
(po 23 w każdym kolorze)



32 sklepy
(po 8 w każdym kolorze)

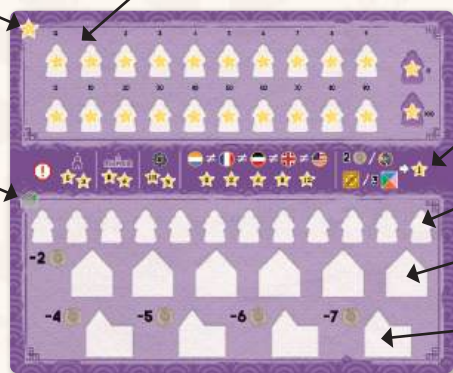


16 domów handlowych
(po 4 w każdym kolorze)

symbol punktów

tor punktacji

symbol magazynu



opis punktacji
końcowej

pola asystentów

pola sklepów

pola domów
handlowych

4 plansze magazynów
(po 1 w każdym kolorze)

DOBRA HANDLOWE



31 żetonów miedzi



31 żetonów
jedwabiu



41 żetonów herbaty



41 żetonów ryb

20 ŻETONÓW 5-KROTNEJ SIŁY



10 ŻETONÓW ZAGRANICZNYCH AGENTÓW



2 Amerykanów



1 Holender



3 Brytyjczyków



2 Francuzów

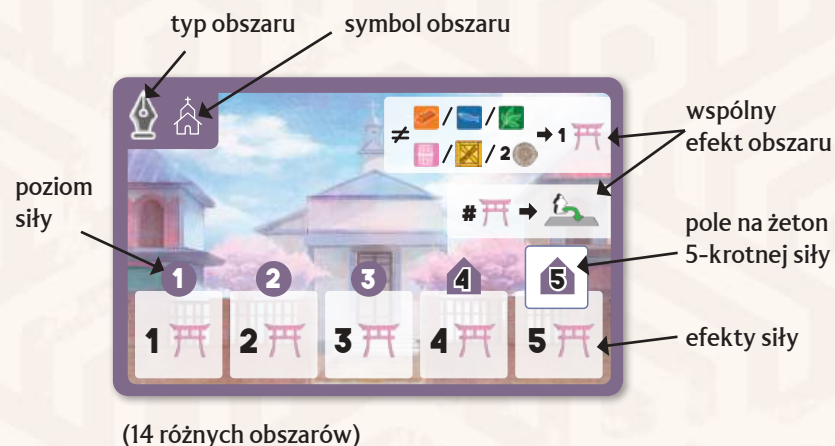


2 Niemców

1 ŻETON STACJI



18 PLANSZ OBSZARÓW



W grze występują 2 typy obszarów:

produkcyjne 🛠️

handlowe 🏠

DOBRA IMPORTOWANE



23 żetony dóbr
importowanych

PIENIĄDZE



52 żetonów 1 ¥



16 żetonów 3 ¥

ZNACZNIK STARTOWEGO GRACZA



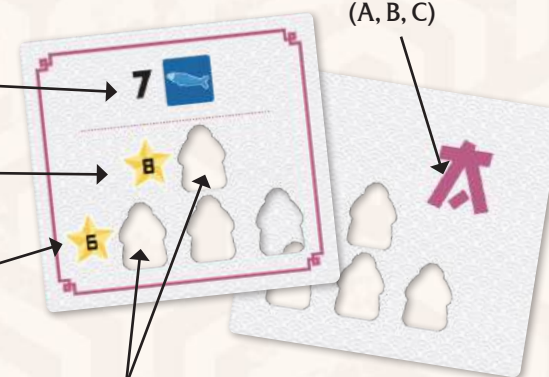
12 PŁYTEK OSIĄGNIĘĆ (PO 4 PŁYTKI A, B I C)

wspólny
cel graczy

nagroda za
1. miejsce

nagroda za
2. i niższe
miejsca

typ płytki
(A, B, C)



pola na asystenta

6 PLANSZ ZARZĄDZANIA

2 PORTY (A I B)



2 LABORATORIA (A I B)



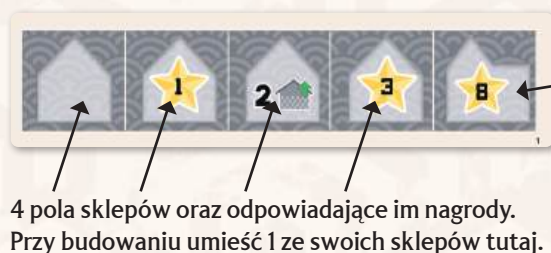
1 KOŚCIÓŁ



1 URZĄD CELNY



24 PŁYTKI BUDYNKÓW



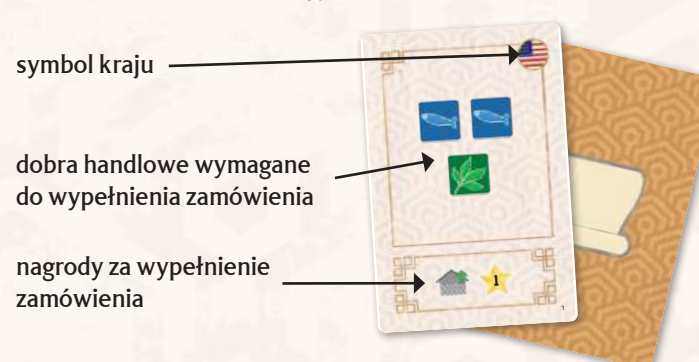
4 POMOCY GRACZA



30 KART TECHNOLOGII



36 KART ZAMÓWIEŃ



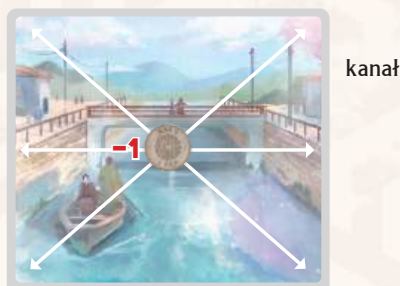
PRZYGOTOWANIE DO GRY

W zależności od liczby graczy poniższe plansze nie będą używane. Odlóż je do pudełka:

GRACZE	PLANSZE OBSZARÓW	PLANSZE ZARZĄDZANIA
2 GRACZY	laboratorium B, port B, chińska dzielnica, kanał, łowisko × 1, kopalnia miedzi × 1, tkalnia jedwabiu × 1, plantacja herbaty × 1	laboratorium B, port B
3 GRACZY	laboratorium B, kopalnia miedzi × 1, tkalnia jedwabiu × 1, plantacja herbaty × 1	laboratorium B
4 GRACZY	nic	nic

Każda plansza obszaru jest też nazywana „obszarem”.

- Przetasuj zakryte plansze obszarów (w tym kanał w grach 3- i 4-osobowych), odkryj i umieść na stole 1 z nich. Przetasuj płytki budynków i umieść 1 z nich odkrytą poniżej planszy obszaru.



Powtarzaj to, aż utworzysz rozstawienie odpowiednie dla liczby graczy. Nie umieszczaj płytki budynku poniżej kanału.

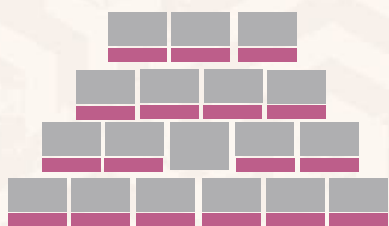
UWAGA: Plansze obszarów i kanał są umieszczane w rozstawieniu losowo.

Przykład przygotowania dla 2 graczy:

Przykład przygotowania dla 3 graczy:



Przykład przygotowania dla 4 graczy:



Nie użyte płytki budynków odlóż do pudełka.

Umieść każdą planszę zarządzania w pobliżu pasującej planszy obszaru.

- Przetasuj zakryte żetony 5-krotnej siły i umieść po 1 odkrytym na odpowiednich polach plansz obszarów. Nieużyte żetony odlóż do pudełka.



- Umieść poniższe elementy gry w zasięgu wszystkich graczy, tworząc z nich wspólną rezerwę:

- Pieniądze
- Żetony dóbr handlowych
- Żetony dóbr importowanych
- Żetony zagranicznych agentów (odkryte)
- Żeton stacji

- Każdy gracz wybiera kolor i otrzymuje poniższe elementy w tym kolorze:

- 1 planszę magazynu
 - 1 prezesa (do ręki)
 - 23 asystentów (8 do ręki, 15 do magazynu). Umieść po 1 asystencie na każdym polu „0” na torze punktacji na górze twojej planszy magazynu.
 - 8 sklepów (2 do ręki, 6 do magazynu)
 - 4 domy handlowe (do magazynu)
 - 1 pomoc gracza
- oraz:
- 1 żeton miedzi
 - 1 żeton jedwabiu
 - 1 żeton herbaty
 - 1 żeton ryby
 - Pieniądze (3 ¥ dla startowego gracza, po 4 ¥ dla pozostałych graczy)

UWAGA: Twoja ręka jest oddzielna od twojego magazynu. Aby się nie pomylić, trzymaj elementy w magazynie i w ręce osobno.

4

pierwszy rząd to jednostki

drugi rząd to dziesiątki



5 Gracz, który jako ostatni był w porcie, otrzymuje znacznik startowego gracza i rozpocznie grę swoją turą. Znacznik pozostanie z tym graczem do końca gry.



6 Podziel płytki osiągnięć na stosy (A, B oraz C) zgodnie z oznaczeniami. Przetasuj oddzielnie każdy stos zakryty. Dobierz po 1 płytkę z każdego stosu i umieść je odkryte na stole. Nieużyte płytki odłóż do pudełka.



7 Przetasuj karty technologii i ułóż je w zakrytym stosie. Uzupełnij wszystkie pola plansz zarządzania laboratoriów odkrytymi kartami z tej talii.

8 Przetasuj karty zamówień i ułóż je w zakrytym stosie. Następnie usuń z gry i odłóż do pudełka odpowiednią liczbę kart w zależności od liczby graczy:

GRACZE	LICZBA KART USUNIĘTYCH Z GRY
2 GRACZY	16
3 GRACZY	5
4 GRACZY	0

Uzupełnij wszystkie pola plansz zarządzania portów odkrytymi kartami z talii zamówień.

Następnie każdy gracz dobiera po 2 karty z talii zamówień, zapoznaje się z nimi i zachowuje 1 zakrytą. Drugą kartę odkłada do pudełka.

PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA (4 GRACZY)



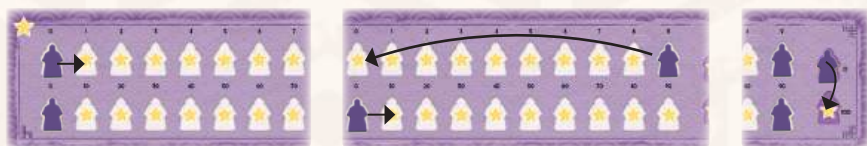
W grze 2-osobowej zablokuj pola na planszach zarządzania kościoła i urzędu celnego oznaczone widocznym obok symbolem. Użyj do tego asystentów w nieużywanych przez graczy kolorze. Będą oni reprezentować asystentów „sztucznego” gracza, który liczy się podczas rozpatrywania przewag w końcowej punktacji.



ZASADY OGÓLNE

Poniższe zasady obowiązują przez całą grę:

- Dobra handlowe, dobra importowane i pieniądze są Nielimitowane. Jeśli skończą się ich żetony, należy użyć odpowiednich zamienników.
- Wszystkie informacje są jawne z wyjątkiem kart zamówień na rękach graczy.
- Możesz mieć na rękę maksymalnie 3 karty zamówień. Nie możesz odrzucić kart zamówień z ręki, by zrobić miejsce na nowe.
- Nie ma limitu liczby posiadanych kart technologii, ale nie możesz mieć 2 o tej samej nazwie.
- Zdobywanie punktów zwycięstwa zaznaczasz na swojej planszy magazynu. W wyższym rzędzie zaznaczasz jednostki, w niższym dziesiątki. Jeśli twój wynik przekroczy 100 punktów, przesunij swojego asystenta na pole „100”.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Yokohama rozgrywana jest w turach, począwszy od gracza startowego, i trwa do momentu, gdy zostanie spełniony dowolny warunek zakończenia. Gdy tak się stanie, gracze rozegrają jeszcze 1 rundę, po czym przejdą do punktacji końcowej. Po więcej informacji o warunkach zakończenia patrz str. 9.

PRZEBIEG TURU

Twoja tura składa się z 3 kolejnych faz:

A. FAZA DODATKOWEJ AKCJI (I)

B. FAZA AKCJI GŁÓWNEJ

1. Krok umieszczania
2. Krok ruchu
3. Krok akcji obszaru
4. Krok premii 5-krotnej siły (jeśli możliwy)
5. Krok budowania sklepu i domu towarowego (opcjonalny)
6. Krok odzyskania

C. FAZA DODATKOWEJ AKCJI (II)

Gdy zakończysz swoją turę, swoją turę rozpoczyna gracz po twojej lewej stronie.

FAZA AKCJI GŁÓWNEJ

Faza akcji głównej jest przeprowadzana w następującej kolejności:

1. Krok umieszczania
2. Krok ruchu
3. Krok akcji obszaru
4. Krok premii 5-krotnej siły (jeśli możliwy)
5. Krok budowania sklepu i domu towarowego (opcjonalny)
6. Krok odzyskania

Kroki 1, 2, 3 i 6 są obowiązkowe.

WYJĄTEK: Jeśli wykonasz krok 2B (patrz „Krok ruchu” na str. 7), pomijasz kroki 3–6 i przechodzisz bezpośrednio do fazy C.

1. Krok umieszczania

Musisz wybrać 1 z 2 możliwych opcji:

A) Umieść do 3 asystentów z ręki na różnych obszarach

ALBO

B) Umieść 2 asystentów z ręki na 1 obszarze.

Niezależnie od tego, czy wybrałeś A czy B, musisz stosować się do poniższych zasad umieszczania:

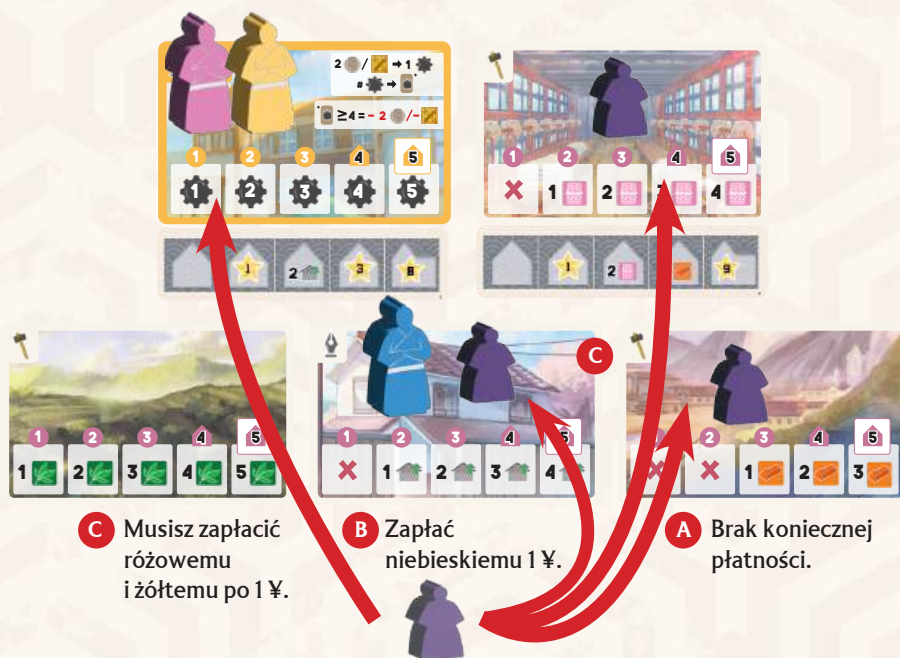
ZASADY UMIESZCZANIA

- Nie możesz umieścić asystenta ze swojego magazynu ani z planszy zarządzania.
- Możesz umieścić asystenta na obszarze z prezesem. Jeśli jest to prezes przeciwnika, musisz zapłacić temu przeciwnikowi po 1 ¥ za każdego asystenta, którego chcesz tam umieścić. Jeśli nie możesz opłacić tego kosztu, nie możesz umieścić asystenta na tym obszarze.
- Nigdy nie możesz umieścić asystenta na kanale.

Przykład: Jacek (fioletowy) postanawia umieścić asystentów na 3 różnych obszarach. Wybiera kopalnię miedzi, agencję pracy i laboratorium, a zatem:

- A) Ponieważ na kopalni miedzi nie ma prezesów, może umieścić tam asystenta za darmo.
- B) Niebieski prezes znajduje się na agencji pracy. Aby umieścić tam asystenta, Jacek musi zapłacić 1 ¥ niebieskiemu. Tak też czyni i umieszcza na tym obszarze swojego asystenta.

- C** Różowy i żółty prezes są na laboratorium. Aby umieścić tam asystenta, Jacek musi zapłacić po 1 ¥ zarówno różowemu, jak i żółtemu. Jacek na to nie stać, nie może więc tam umieścić asystenta. Zamiast tego postanawia go umieścić za darmo na tkalni jedwabiu.



2. Krok ruchu

Musisz wybrać 1 z 2 możliwych akcji:

A) Porusz swojego prezesa

ALBO

B) Zwróć swojego prezesa do ręki.

A) Porusz swojego prezesa

Prezes porusza się na 2 sposoby. Jeśli twój prezes jest:

W twojej ręce: Możesz umieścić prezesa na dowolnym dozwolonym obszarze.

W grze: Jeśli twój prezes już jest na obszarze, musisz go poruszyć na inny dozwolony obszar zgodnie z poniższymi zasadami.

Dozwolony obszar to taki, na którym jest co najmniej 1 twój asystent ORAZ nie ma na nim innych prezesów.

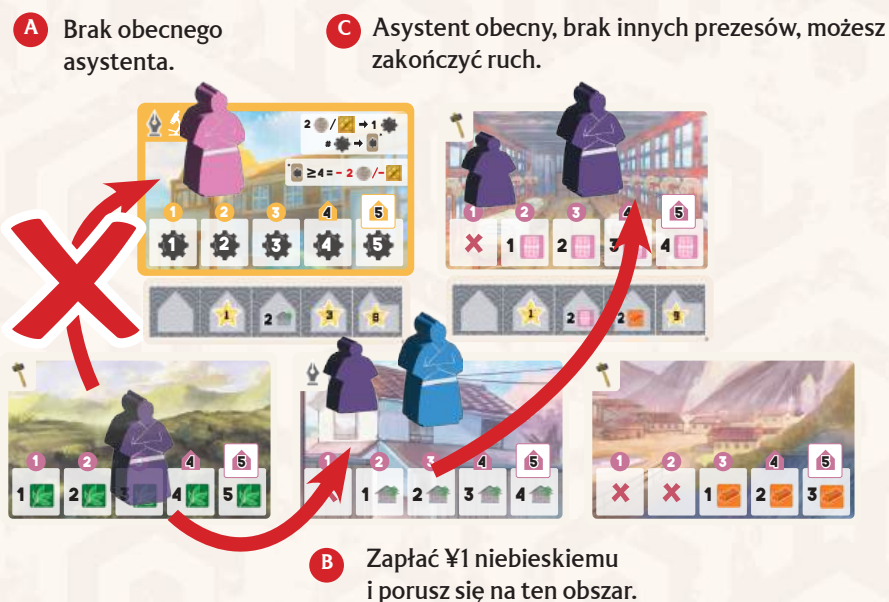
ZASADY RUCHU PREZESA

- Prezes może poruszyć się o dowolną liczbę sąsiadujących obszarów – po jednym na raz.
- Każdy obszar, na który wejdzie podczas ruchu, **MUSI** zawierać co najmniej 1 twój asystent.
- Prezes może przejść przez obszar z prezesem przeciwnika, ale **MUSISZ** zapłacić temu przeciwnikowi 1 ¥. Jeśli nie możesz zapłacić, **NIE MOŻESZ** przejść przez ten obszar.
- Prezes **NIE MOŻE** wrócić na obszar, z którego zaczynał ruch w tej turze.

Przykład: Jacek (fioletowy) chce poruszyć swojego prezesa na tkalnię jedwabiu.

- A** Nie może poruszyć się przez laboratorium, ponieważ nie ma tam asystentów.
- B** Ma asystenta na agencji pracy, może się więc tam poruszyć. Znajduje się tam już jednak niebieski prezes, zatem aby tam wejść, Jacek musi zapłacić niebieskiemu 1 ¥.
- C** Następnie porusza się na tkalnię jedwabiu, na której znajduje się jego asystent. Jacek postanawia zakończyć tam swój ruch.

UWAGA: Jeśli twój prezes nie może ruszyć się z obszaru, na którym rozpoczynał turę, musisz wybrać opcję B.



B) Zwróć swojego prezesa do ręki

Zwróć swojego prezesa oraz dowolną liczbę swoich asystentów (z dowolnych obszarów) na rękę. **Nie możesz zwrócić na rękę asystentów z plansz zarządzania i płytek osiągnięć.** Jeśli wybierzesz tę opcję, pomini kroki 3–6 i przejdź bezpośrednio do fazy C.

3. Krok akcji obszaru

W tym kroku wykonasz akcję obszaru, na którym znajduje się twój prezes. Najpierw oblicz, jaką siłę masz na tym obszarze (maksymalna siła to 5):

Twoja siła określa akcję, jaką wykonujesz na obszarze swojego prezesa.

TYP	OTRZYMANA SIŁA
Asystent	1 siły każdy
Prezes	1 siły
Sklep	1 siły
Żeton stacji	1 siły
Dom handlowy	1 siły

Po szczegóły obszarów i ich zdolności patrz str. 11.

Przykład: Prezes Jacka znajduje się na tkalni jedwabiu, są tam również jego 3 asystenci oraz sklep.

To daje mu 5 siły, na które składają się:

Prezes: 1 siły

3 asystentów: 3 siły

Sklep: 1 siły

Razem: 5 siły



Po zapoznaniu się z tkalnią jedwabiu widzimy, że Jacek za tę akcję otrzymuje 4 jedwabie.



Jeśli inny gracz ma na tym obszarze akcji swój dom handlowy, otrzymuje z rezerwy 1 ¥. Nigdy nie otrzymujesz pieniędzy z domu handlowego z akcji w twojej turze.



4. Krok premii 5-krotnej siły (jeśli możliwy)

Jeśli wykonałeś akcję o sile 5 w 3. kroku, możesz wykonać następującą akcję:

WEŹ ŻETON 5-KROTNEJ SIŁY

Jeśli na obszarze twojego prezesa znajduje się żeton 5-krotnej siły, weź ten żeton i umieść go zakryty przed sobą. Następnie otrzymujesz wskazaną nagrodę.



5. Krok budowania sklepu i domu towarowego (opcjonalny)

Jeśli wykonałeś akcję o sile 4+, możesz wybrać 1 z 2 akcji:

A) Wybuduj sklep

B) Wybuduj dom handlowy

A) Wybuduj sklep

Na każdej płytce budynku możesz mieć tylko 1 sklep. Jeśli jeszcze nie masz sklepu na tej płytce, umieść go z ręki (nie magazynu) na dowolnym pustym polu sklepu na tej płytce i otrzymaj wskazaną nagrodę.



B) Wybuduj dom handlowy

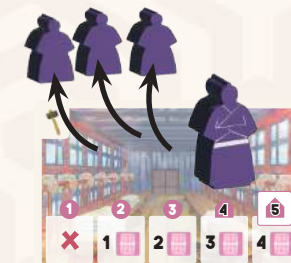
Na każdej płytce budynku może się znajdować tylko 1 dom handlowy. Jeśli pole domu handlowego tej płytki jest puste, umieść dom handlowy z ręki (nie magazynu) na tym polu i otrzymaj wskazaną nagrodę.



6. Krok odzyskania

Zwróć wszystkich swoich asystentów na rękę z obszaru, na którym wykonałeś 3. krok (akcję obszaru).

Przykład: Jacek miał 3 asystentów na tkalni jedwabiu – wszyscy trzech wrócili mu na rękę.



FAZA AKCJI DODATKOWEJ

W każdej fazie akcji dodatkowej możesz przeprowadzić poniższe akcje w dowolnej kolejności:

A) Użyj zagranicznego agenta (raz na turę)

B) Wypełnij dowolną liczbę płytek osiągnięć

C) Wypełnij dowolną liczbę kart zamówień

A) Użyj zagranicznego agenta (raz na turę)

Możesz użyć zagranicznego agenta tylko raz w każdej turze.

Jeśli skorzystasz z tej akcji w fazie akcji dodatkowej (I), nie możesz użyć jej ponownie w fazie akcji dodatkowej (II).

Aby użyć zagranicznego agenta, zakryj jego żeton. Wybierz 1 obszar, który musi spełniać poniższe warunki:



• Znajduje się na nim co najmniej 1 twój asystent **ORAZ**

• **Nie** znajduje się na nim twój prezes.

UWAGA: Możesz wybrać obszar, na którym znajduje się prezes innego gracza. Jeśli tak zrobisz, nie płacisz temu graczowi.

Gdy używasz zagranicznego agenta, wykonaj poniższe kroki, tak jakbyś to robił podczas fazy akcji głównej:

3. Krok akcji obszaru

4. Krok premii 5-krotnej siły (jeśli możliwy)

5. Krok budowania sklepu i domu towarowego (opcjonalny)

6. Krok odzyskania

Dokładny opis kroków fazy akcji głównej znajduje się na str. 6–8.

Przykład: Jacek wykonuje akcję „Użyj zagranicznego agenta”. Wybiera kopalnię miedzi jako obszar dla tej akcji, ponieważ ma tam 2 asystentów oraz dom handlowy. Dzięki sile 3 w fazie akcji obszaru Jacek dobiera 1 miedź, ale nie może przeprowadzić kroku premii 5-krotnej siły ani kroku budowania. W kroku odzyskania Jacek zwraca swoich 2 asystentów z kopalni miedzi na rękę.



B) Wypełnianie osiągnięć

Jeśli spełniłeś wymagania podane na płytce osiągnięć, możesz umieścić asystenta z ręki na tej płytce i otrzymać wskazane punkty. Pierwszy gracz, który spełni wymagania, otrzyma punkty wskazane w górnym rzędzie, a kolejni gracze – punkty widoczne w dolnym rzędzie płytki. Asystent pozostanie na tej płytce do końca gry.

Po więcej informacji patrz „Płytki osiągnięć” na str. 14.



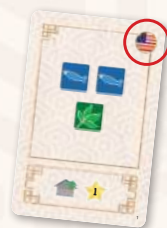
UWAGA: Możesz wypełnić wszystkie 3 osiągnięcia, ale każde tylko 1 raz.

Przykład: Jacek ma 5 miedzi, a w grze jest płytka osiągnięć, która do wypełnienia wymaga posiadania 5 miedzi. Jacek może wypełnić to osiągnięcie, zatem umieszcza asystenta ze ręki na płytce osiągnięcia. Ponieważ Ewelina i Tomek już umieścili swoich asystentów na tym osiągnięciu, Jacek umieszcza swojego asystenta na pierwszym od lewej wolnym polu płytki. Jacek otrzymuje 6 punktów za to osiągnięcie.



C) Wypełnianie zamówień

Umieść kartę zamówienia z ręki odkrytą przed sobą. Wydaj wskazane na tej karcie dobra handlowe i otrzymaj wskazaną nagrodę. Po wypełnieniu zamówienia sprawdź, czy przysługuje ci żeton zagranicznego agenta. Po więcej informacji na ten temat patrz następny akapit.




PASUJĄCE SYMBOLE KRAJÓW

Zdobyte technologie i wypełnione zamówienia zawierają jeden z poniższych symboli krajów:



Za każdym razem, gdy stworzysz pasującą parę symboli krajów z dowolnej kombinacji kart technologii i wypełnionych zamówień, otrzymujesz żeton zagranicznego agenta z tego kraju. Liczba żetonów zagranicznych agentów jest ograniczona.

Przykład: Jacek ma już przed sobą kartę wypełnionego zamówienia z brytyjskim symbolem , a teraz wypełnia kolejne zamówienie z tym samym symbolem. Ponieważ ma przed sobą 2 brytyjskie symbole, Jacek dobiera z rezerwy żeton brytyjskiego zagranicznego agenta (o ile jakiś pozostał).



WARUNKI ZAKOŃCZENIA

Koniec gry zostaje wywołany, gdy zostanie spełniony któryś z poniższych warunków:

- Dowolny gracz zbudował swoje wszystkie 4 domy handlowe.
- Dowolny gracz zbudował swoje wszystkie 8 sklepów.
- Przy uzupełnianiu kart zamówień nie starczyło kart na uzupełnienie wszystkich pól na dowolnej planszy zarządzania portu.
- W grze 2-/3-/4-osobowej na planszy zarządzania kościoła znajduje się 5*/5/6 asystentów.
- W grze 2-/3-/4-osobowej na planszy zarządzania urzędu celnego znajduje się 5*/5/6 asystentów.
- * W grze 2-osobowej weź również pod uwagę asystentów w nieużywanym przez graczy kolorze.

Dokończcie rozgrywanie rundy aż do ostatniego gracza w kolejności tur. Następnie rozegrajcie jeszcze jedną, ostatnią rundę. Po tym gra się kończy i następuje punktacja końcowa.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Podliczcie końcowe punkty w następującej kolejności:

1. Premia z kościoła
2. Premia z urzędu celnego
3. Premia z technologii
4. Premia z krajów
5. Pozostałe punkty

1. Premia z kościoła

Gracz z największą liczbą asystentów na planszy zarządzania kościoła otrzymuje 6 punktów. Gracz z drugą największą liczbą asystentów także otrzymuje 3 punkty. Remisy wygrywa gracz z asystentem najbardziej po prawej. Jeśli tylko 1 gracz ma asystenta na planszy zarządzania kościoła, zdobywa on 6 punktów, a pozostali gracze nie zdobywają punktów z tej premii.

Przykład: Na końcu gry na planszy znajdują się 1 żółty, 2 fioletowych oraz 2 niebieskich asystentów. Niebieski ma asystenta najbardziej po prawej i zwycięża remis. Niebieski otrzymuje 6 punktów, fioletowy 3 punkty, a żółty 0.



2. Premia z urzędu celnego

Gracz z największą liczbą asystentów na planszy zarządzania urzędu celnego otrzymuje 8 punktów. Gracz z drugą największą liczbą asystentów także otrzymuje 4 punkty. Remisy wygrywa gracz z asystentem najbardziej po prawej. Jeśli tylko 1 gracz ma asystenta na planszy zarządzania urzędu celnego, zdobywa on 8 punktów, a pozostali gracze nie zdobywają punktów z tej premii.

Przykład: Na końcu gry na planszy znajdują się 1 żółty, 1 fioletowy oraz 3 niebieskich asystentów. Dzięki największej liczbie asystentów niebieski otrzymuje 8 punktów. Żółty i fioletowy remisują, ale żółty ma asystenta najbardziej po prawej i otrzymuje 4 punkty. Fioletowy nie otrzymuje punktów.



3. Premia z technologii

Gracz z największą łączną wartością produkcji na swoich kartach technologii otrzymuje 10 punktów, następny gracz otrzymuje 5 punktów. Remisy wygrywa ten z remisujących, który siedzi najbliżej lewicy startowego gracza (lub startowy gracz, jeśli jest jednym z remisujących). Jeśli tylko 1 gracz posiada karty technologii, ten gracz zdobywa 10 punktów, a pozostali gracze nie zdobywają punktów z tej premii. **UWAGA:** W grze 2-osobowej „sztuczny gracz” ma produkcję o łącznej wartości 7,5.

Przykład: Kolejność tur to: Jacek > Ewelina > Tomek > Monika.

Łączne wartości produkcji poszczególnych graczy to:

Jacek: 12
Ewelina: 20
Tomek: 12
Monika: 10



Ewelina posiadająca najwyższą łączną wartość produkcji otrzymuje 10 punktów. Jacek i Tomek remisują, ale Jacek jest startowym graczem, wygrywa więc remis i otrzymuje 5 punktów. Pozostała dwójka nie punktuje.

4. Premia z krajów

Zwróć wszystkie niewypełnione karty zamówień do pudełka. Następnie gracze muszą pogrupować symbole krajów na swoich kartach technologii i wypełnionych zamówieniach w zestawy. Każdy symbol może być użyty tylko w 1 zestawie. Poniższa tabelka wskazuje, ile punktów premii warte są zestawy różnych symboli krajów:

RÓŻNE SYMBOLE KRAJÓW	PUNKTY
5	12 punktów
4	8 punktów
3	4 punkty
2	2 punkty

Przykład:

Na końcu gry Jacek ma takie symbole na kartach technologii i wypełnionych zamówieniach:



Po pogrupowaniu ich na zestawy:

12 punktów

4 punkty

0 punktów

Jacek otrzymuje 16 punktów z premii krajów.

5. Pozostałe punkty

Na koniec gracze zamieniają pozostałe żetony:

Każdy nieużyty żeton zagranicznego agenta: **1 punkt**

Każdy żeton dobra importowanego: **1 punkt**

Każde 2 ¥: **1 punkt**

Każde 3 dobra handlowe: **1 punkt**

Przykład: Na koniec gry Jacek posiada następujące żetony:

1 dobro importowane: **1 punkt**

3 ¥: **1 punkt**

7 dóbr handlowych (2 miedzi, 1 jedwab, 1 herbata, 3 ryby = $7/3 = 2$): **2 punkty**

Razem: **4 punkty**

ZWYCIĘSTWO

Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który siedzi najbliższej lewicy startowego gracza (lub startowy gracz, jeśli jest jednym z remisujących).

OPIS SYMBOLI



Pieniądze: Otrzymujesz albo płacisz jeny (¥) w podanej liczbie.



Punkty: Otrzymujesz punkty w podanej liczbie.



Konkretne dobro handlowe: Otrzymujesz żetony dóbr handlowych w podanych liczbie i typie.



Dowolne dobro handlowe: Otrzymujesz 1 dowolne dobro handlowe.



Dobro importowane: Otrzymujesz 1 dobro importowane.



Magazyn: Weź wskazany element ze swojego magazynu na rękę. Opłać ewentualne dodatkowe koszty zgodnie z zasadami akcji agencji pracy (patrz str. 13).



Ruch: Rusz asystenta z obszaru na dowolny inny obszar albo z ręki na dowolny obszar. Nie płacisz innym prezesom kosztów związanych z tym ruchem. Jeśli zyskałeś więcej niż 1 ruch, możesz każdy rozpatrzyć osobno. Możesz poruszyć kilku lub wszystkich asystenów na 1 obszar.

SZCZEGÓŁOWY OPIS OBSZARÓW

KOPALNIA MIEDZI



Otrzymujesz miedź (🟠)

1 siły: Bez efektu

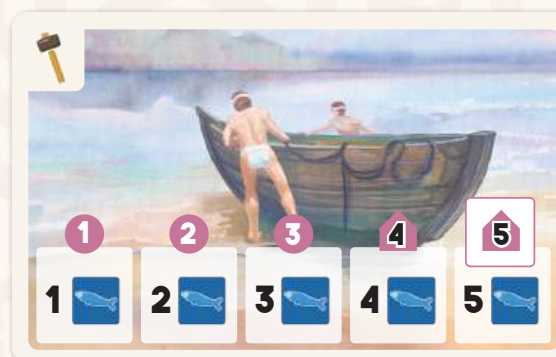
2 siły: Bez efektu

3 siły: Otrzymujesz 1 🟠

4 siły: Otrzymujesz 2 🟠

5 siły: Otrzymujesz 3 🟠

ŁOWISKO



Otrzymujesz ryby (🐟)

1 siły: Otrzymujesz 1 🐟

2 siły: Otrzymujesz 2 🐟

3 siły: Otrzymujesz 3 🐟

4 siły: Otrzymujesz 4 🐟

5 siły: Otrzymujesz 5 🐟

TKALNIA JEDWABU



Otrzymujesz jedwab (🟪)

1 siły: Bez efektu

2 siły: Otrzymujesz 1 🟪

3 siły: Otrzymujesz 2 🟪

4 siły: Otrzymujesz 3 🟪

5 siły: Otrzymujesz 4 🟪

PLANTACJA HERBATY



Otrzymujesz herbatę (🟩)

1 siły: Otrzymujesz 1 🟩

2 siły: Otrzymujesz 2 🟩

3 siły: Otrzymujesz 3 🟩

4 siły: Otrzymujesz 4 🟩

5 siły: Otrzymujesz 5 🟩

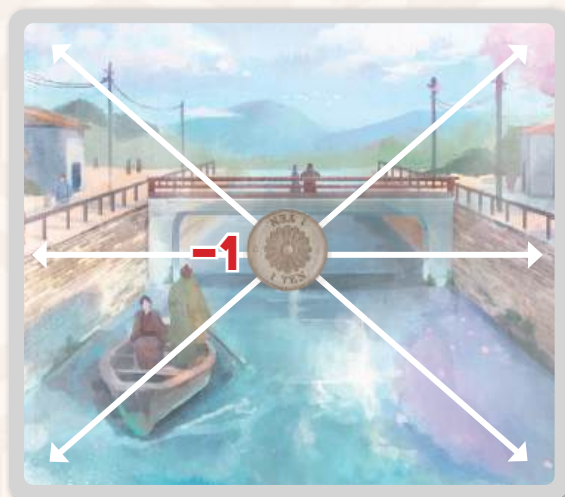
BANK



Otrzymujesz jeny (¥)

- 1 siły: Otrzymujesz 1 ¥
- 2 siły: Otrzymujesz 2 ¥
- 3 siły: Otrzymujesz 3 ¥
- 4 siły: Otrzymujesz 4 ¥
- 5 siły: Otrzymujesz 5 ¥

KANAŁ



Na tym obszarze nie można nic umieścić ani zakończyć na nim ruchu. Podczas ruchu możesz zapłacić 1 ¥, aby poruszyć się przez kanał.

CHIŃSKA DZIELNICA

Wymień pieniądze, dobra handlowe i importowane.



- 1 siły: 1 wymiana
- 2 siły: 2 wymiany
- 3 siły: 3 wymiany
- 4 siły: 4 wymiany
- 5 siły: 5 wymian

Możesz wymienić:

- 2 ¥ ↔ 1 [orange square]
- 2 ¥ ↔ 1 [pink square]
- 1 ¥ ↔ 1 [green square]
- 1 ¥ ↔ 1 [blue square]

Możesz również wymienić:

- 4 ¥ → 1 [yellow square]

UWAGA: Nie możesz wymienić dobra importowanego na jeny (¥).

KOŚCIÓŁ

Wiara może być zdobyta z siły akcji, dóbr handlowych, jenów (¥) i dóbr importowanych:



- 1 siły: 1 wiary
- 2 siły: 2 wiary
- 3 siły: 3 wiary
- 4 siły: 4 wiary
- 5 siły: 5 wiary
- 1 [orange square]: 1 wiary
- 1 [blue square]: 1 wiary
- 1 [green square]: 1 wiary
- 1 [pink square]: 1 wiary
- 1 [yellow square]: 1 wiary
- 2 ¥: 1 wiary

UWAGA: Gdy zdobywasz wiarę, nie możesz wielokrotnie użyć tego samego typu dobra/pieniędzy.

Umieść 1 asystenta z obszaru kościoła albo ręki na planszy zarządzania kościoła, na polu z liczbą równą albo niższą od wartości zdobytej wiary. Następnie otrzymujesz wskazane nagrody. Nie możesz umieścić asystenta na zajętych polach. Nadmiarowa wiara przepada.

UWAGA: Asystenci umieszczeni na planszy zarządzania kościoła pozostają na niej do końca gry.

Przykład: Jacek wykonuje akcję kościoła. Jego prezes i 2 asystenci dają mu 3 siły, co przekłada się na 3 wiary. Dodatkowo płaci 1 miedź, 1 jedwab i 2 ¥, aby podnieść swoją wartość wiary do 6.

Umieszcza asystenta z ręki na trzecim polu planszy zarządzania kościoła i otrzymuje nagrodę w postaci 5 punktów oraz możliwości poruszenia 2 asystentów (co musi zrobić natychmiast).



URZĄD CELNY



Wydadz dobra importowane (☒), aby zdobyć nagrody.

- 1 siły: Bez efektu
- 2 siły: Zapłać 1 ☒
- 3 siły: Zapłać 2 ☒
- 4 siły: Zapłać 3 ☒
- 5 siły: Zapłać 4 ☒

Umieść asystenta z obszaru urzędu celnego albo z ręki na planszy zarządzania urzędu celnego, na polu z liczbą równą liczbie wydanych dóbr importowanych, a następnie otrzymaj wskazane nagrody. Nie możesz umieścić asystenta na zajęтым polu.

UWAGA: Asystenci umieszczeni na planszy zarządzania urzędu celnego pozostają na niej do końca gry.

Przykład: Jacek wykonuje akcję urzędu celnego. Jego prezes i 1 asystent dają mu 2 siły, co pozwala mu wydać 1 dobro importowane. Tak też czyni, dzięki czemu umieszcza asystenta na drugim polu planszy zarządzania urzędu celnego i otrzymuje 4 punkty oraz 2 ¥.



AGENCJA PRACY



Weź asystentów, sklepy i domy handlowe z twojego magazynu na rękę.

- 1 siły: Bez efektu
- 2 siły: 1 element
- 3 siły: 2 elementy
- 4 siły: 3 elementy
- 5 siły: 4 elementy

Koszt elementów:

Asystent: Brak dodatkowych kosztów

Sklep: 2 ¥ każdy

Dom handlowy: Pierwszy: 4 ¥, drugi: 5 ¥, trzeci: 6 ¥, czwarty: 7 ¥

LABORATORIUM



Otrzymujesz kartę technologii.

UWAGA: Laboratoria A i B są połączone odpowiednio z planszami zarządzania A i B.

Wartość produkcji karty może być opłacona dowolną kombinacją siły, jenów (¥) oraz dóbr importowanych.

- 1 siły: 1 wartości produkcji
- 2 siły: 2 wartości produkcji
- 3 siły: 3 wartości produkcji
- 4 siły: 4 wartości produkcji
- 5 siły: 5 wartości produkcji

- 2 ¥: 1 wartości produkcji
- 1 ☒: 1 wartości produkcji

UWAGA: Z samej siły możesz otrzymać maksymalnie 5 wartości produkcji.

Gdy bierzesz kartę technologii, musisz opłacić jej widoczną w lewym górnym rogu wartość produkcji. Pamiętaj, że ostatnie 4 pola po prawej stronie plansz zarządzania laboratoriów zwiększają koszt kart.

Nie możesz mieć 2 kart technologii o tej samej nazwie.

Przykład: Jacek chce kartę technologii tramwaju, która znajduje się na trzecim polu od lewej na planszy zarządzania laboratorium. Wartość produkcji samej karty to 5, a dodatkowo jeszcze 1 z miejsca na planszy, co łącznie daje 6. Sklep, prezes oraz 3 asystentów Jacka dają mu 5 siły, co jest warte 5 wartości produkcji. Płaci 2 ¥ za +1 wartości produkcji, co daje mu potrzebne 6 wartości produkcji do zakupu tramwaju.



Umieść zakupioną kartę technologii przed sobą. Nadliczbowa wartość produkcji przepada.

Po zdobyciu karty technologii sprawdź, czy nie przysługuje ci żeton zagranicznego agenta.

UWAGA: Możesz posiadać dowolną liczbę kart technologii, ale twoja czwarta karta technologii i kolejne kosztują **odpowiednio 2 ¥ albo 1** . Jeśli nie stać cię na ten dodatkowy koszt, nie możesz wziąć karty technologii.

Uzupełnianie kart:

Po wzięciu karty technologii wypełnij puste miejsca na planszy zarządzania laboratorium przez przesunięcie kart w lewo. Dobierz nową kartę technologii na puste miejsce po prawej stronie. Jeśli talia się wyczerpała, pozostaw to miejsce puste.

PORT



Weź 1 albo 2 karty zamówień.

Możesz wziąć 1 kartę zamówienia za darmo. Zamiast tego możesz zapłacić 2 ¥ albo 1 , aby wziąć 2 karty zamówień. Dostępne karty zależą od twojej siły. Karty muszą

pochodzić z odpowiedniej planszy zarządzania portu (A albo B).

Pamiętaj: Możesz mieć na ręku do 3 kart zamówień. Nie możesz wziąć kart, jeśli miałbyś przez to mieć na ręku 4 albo więcej kart. **Kart zamówień nie można odrzucać.**

Weź kartę zamówienia z odpowiedniej planszy zarządzania na rękę. W zależności od siły akcji możliwe wybory to:

- 1 siły: Bez efektu
- 2 siły: Możesz wziąć kartę zamówienia
- 3 siły: Możesz wziąć albo kartę zamówienia
- 4 siły: Możesz wziąć , , albo kartę zamówienia
- 5 siły: Możesz wziąć , , albo kartę zamówienia; otrzymujesz 3 punkty

Przykład: Jacek wykonuje akcję portu i płaci 2 ¥ za wzięcie 2 kart zamówień. W porcie znajdują się prezes oraz 2 asystentów Jacka, co daje mu 3 siły. Bierze 1 i 1 kartę zamówienia z odpowiedniej planszy zarządzania portu „A”.



Uzupełnianie kart:

Po wzięciu kart zamówień wypełnij puste miejsca na planszy zarządzania portu przez przesunięcie kart w lewo. Dobierz nowe karty zamówień na puste miejsca. Jeśli talia zamówień jest pusta, wypełnij tyle miejsc, ile można, a pozostałe pozostaw puste.

Jeśli nie ma dość kart zamówień na wypełnienie planszy zarządzania, spełnia się warunek zakończenia gry. Dokończcie tę rundę i rozegrzajcie jeszcze jedną.

PŁYTKI OSIĄGNIĘĆ

Płytki osiągnięć A

Możesz wypełnić te osiągnięcia, jeśli posiadasz na ręku odpowiednie dobra handlowe. **Nie musisz odrzucać tych dóbr ani nimi płacić.**



Posiadaj 7 . Posiadaj 7 . Posiadaj 6 . Posiadaj 5 .

Płytki osiągnięć B

Możesz wypełnić te osiągnięcia, jeśli posiadasz odpowiednie karty lub żetony. **Nie musisz odrzucać tych żetonów ani nimi płacić.**



Posiadaj 4 karty technologii. Posiadaj 10 ¥. Posiadaj w sumie 5 żetonów (w dowolnej kombinacji) obcych agentów i 5-krotnej siły. Posiadaj 5 ukończonych kart zamówień.

Płytki osiągnięć C

Obszary produkcyjne i obszary handlowe mają różne symbole. Poniższe osiągnięcia wymagają wybudowania konkretnej liczby sklepów lub domów handlowych w tych obszarach. Każdy obszar liczy się tylko raz, nawet jeśli masz w nim zarówno sklep, jak również dom handlowy.



Posiadaj budynki na 4 obszarach handlowych. Posiadaj budynki na 2 obszarach produkcyjnych oraz 3 obszarach handlowych. Posiadaj budynki na 3 obszarach produkcyjnych oraz 2 obszarach handlowych. Posiadaj budynki na 4 obszarach produkcyjnych.

KARTY TECHNOLOGII



BAL

Otrzymujesz 2 punkty za każdym razem, gdy wypełniasz kartę zamówienia.



CEGIELNIA

Otrzymujesz 4 punkty za każdym razem, gdy umieszczasz asystenta na planszy zarządzania podczas akcji urzędu celnego.



DYLIŻANS

Podczas kroku ruchu nie płacisz prezesom, którzy zajmują obszary, przez które się poruszasz. Nie możesz jednak zakończyć swojego ruchu na obszarach zajętych przez innych prezesów (o ile nie posiadasz technologii systemu pocztowego).



GAZETA

Podczas kroku umieszczania, gdy umieszczasz asystentów w różnych obszarach, możesz umieścić do 4 asystentów zamiast do 3. Opłać wszystkie koszty za prezesów jak zazwyczaj.



GIEŁDA

Jeśli na początku swojej tury masz 0 ¥ albo 1 ¥, uzupełnij rękę tak, aby mieć 2 ¥.



OŚWIETLENIE ELEKTRYCZNE

Otrzymujesz 3 punkty za każdym razem, gdy budujesz dom handlowy.



OŚWIETLENIE GAZOWE

Otrzymujesz 2 punkty za każdym razem, gdy budujesz sklep.



PRZĘDZALNIA

Raz na turę możesz odrzucić 1 jedwab, aby otrzymać 2 ¥. Możesz odrzucić jedwab w tej samej turze, w której go otrzymałeś.



STACJA

Gdy zdobędziesz tę kartę, umieść żeton stacji na wybranym przez siebie obszarze. Ten żeton liczy się jako +1 siły dla wszystkich graczy w tym obszarze. Podczas kroku ruchu możesz poruszyć swojego prezesa bezpośrednio do tego obszaru, nawet jeśli znajdują się na nim inni prezesi – nie płacisz im. Jeśli twój prezes poruszy się bezpośrednio na ten obszar, kończy swój ruch.



SYSTEM PATENTOWY

Otrzymujesz 2 punkty za każdą kartę technologii, którą zdobędziesz po uzyskaniu tej karty.



SYSTEM POCZTOWY

Możesz umieścić lub zakończyć ruch swojego prezesa na obszarze zajęty przez innego prezesa i wykonać akcję tego obszaru. Nadal musisz zapłacić tym prezesom (o ile nie posiadasz również technologii dyżansu). Twój asystent musi być obecny.



SZKOŁA JĘZYKOWA

Otrzymujesz 1 jena (¥) za każdym razem, gdy wypełniasz kartę zamówienia.



TECHNOLOGIA GÓRNICZA

Zawsze gdy otrzymujesz miedź, otrzymujesz 1 dodatkową miedź. Ma to zastosowanie przy kopalni miedzi, chińskiej dzielnicy, żetonach 5-krotnej siły oraz nagrodach za budowanie sklepów na płytkach budynków.



TELEFON

Podczas kroku odzyskania możesz nie zwracać na rękę 1 asystenta z obszaru.



TELEGRAM

Podczas kroku umieszczania, gdy umieszczasz 2 asystentów na tym samym obszarze, możesz umieścić 1 dodatkowego asystenta na sąsiednim obszarze. Opłać wszystkie koszty za prezesów jak zazwyczaj.



TRAMWAJ

Podczas kroku ruchu możesz poruszyć swojego prezesa na dowolny obszar niezajęty przez prezesa innego gracza (chyba że posiadasz technologię systemu pocztowego). Jeśli twój prezes poruszy się przy pomocy tramwaju, nie może się w tej turze ruszyć ponownie. Twój asystent musi być obecny.



TYPOGRAFIA

Otrzymujesz 1 jena (¥) za każdą kartę technologii, którą zdobędziesz po uzyskaniu tej karty.



UNIwersYTET

Raz na turę możesz zapłacić 1 ¥, aby otrzymać na rękę asystenta ze swojego magazynu.



WINIARNIA

Otrzymujesz 3 punkty za każdym razem, gdy umieszczasz asystenta na planszy zarządzania podczas akcji kościoła.



WYSTAWA

Natychmiast otrzymujesz 10 punktów.

TWÓRCY

Autor: Hisashi Hayashi

Ilustracje: The Creation Studio

Dyrektor artystyczna: Marie-Elaine Bérubé

Opracowanie graficzne: Marie-Elaine Bérubé

Redakcja oryginału: Michael Schemaille dla The Geeky Pen

Wydawca: Jeux Synapses Games Inc.

Agencja: Forgenext

Minidodatki: Seth Jaffee

Tryb 2-osobowy zainspirowany przez użytkownika BGG gameraf.

MINIDODATEK 1: ŻETONY NAGRÓD OSIĄGNIĘĆ

ELEMENTY GRY



6 żetonów nagród osiągnięć

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Losowo dobierz 4 żetony nagród osiągnięć i umieść je w pobliżu płytek osiągnięć. Nieużyte żetony odłóż do pudełka.

ZASADY GRY

Gdy wypełnisz wszystkie 3 osiągnięcia, wybierz 1 z dostępnych nagród osiągnięć i umieść ją przed sobą. Możesz wykorzystać symbol kraju na nagrodzie w celu uzyskania zagranicznego agenta i do punktacji końcowej. Darmowego agenta z nagrody możesz wykorzystać jak agenta zagranicznego podczas twojej fazy akcji dodatkowej.

MINIDODATEK 2: ŻETONY 5-KROTNEJ SIŁY Z DARMOWYM AGENTEM

ELEMENTY GRY



5 żetonów 5-krotnej siły

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Dołóż żetony darmowych agentów do pozostałych żetonów 5-krotnej siły i przygotuj grę jak zazwyczaj.

ZASADY GRY

Gdy zdobywasz żeton 5-krotnej siły z darmowym agentem, umieść go odkrytego przed sobą. Możesz go użyć jak dowolnego innego agenta podczas twojej fazy akcji dodatkowej.

EDYCJA POLSKA

Opracowanie: Marek Baranowski

Konsultacje: Tomek Bąbel | Korekta: Marta Kania

Redakcja: Patryk Blok | Wydawca: Michał Herman



Żadna część tej publikacji nie może być kopiowana bez pisemnej zgody:
© 2024 Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,
QC J0P 1M0, Kanada



© 2024 Lucky Duck Games
ul. Bohdana Zielińskiego 11
30-320 Kraków, Polska

