



Dzień 8

Ależ mam szczęście! To miasteczko wprost tętni życiem.
A gdzie tętni życie, tam interes się kręci!

Dzień 9

A niech to! Po drugiej stronie ulicy rozstawiła się
konkurencja...



Celem Handlarki jest odpowiednie balansowanie potrzeb i wymagań ciągle zmieniającego się rynku, zbijając przy tym prawdziwe kokosy! Konkurencja jednak nie śpi i tylko czyha, żeby zagarnąć dla siebie jak najwięcej z bogactwa Doliny Mitycznego Wiatru.

TRUDNOŚĆ ★★★★★☆

ELEMENTY ROZGRYWKI

- ✦ **Towary i rynek:** Handlarka obraca czterema rodzajami towarów – żywnością, futrem, winem i narzędziami. Musi przy tym odpowiednio zarządzać ich podażą i popytem, aby dorobić się przy okazji jak najwięcej!
- ✦ **Rywale:** W miasteczku roi się już od handlarzy. Obracając własnymi towarami, konkurencja odgrywa bardzo ważną rolę w funkcjonowaniu ekonomii miasteczka. W miarę rozwoju rynku na targowisku będą się pojawiać coraz obrotniejsi rywale.
- ✦ **Klienci i ceny:** Członkowie lokalnej społeczności udają się na targowisko, aby robić zakupy u wszystkich wystawiających się tam kupców. Handlarka musi ostrożnie określać swoje ceny, aby to jej kram cieszył się największą popularnością!

Elementy gry

Kafelki planszeczki Handlarki (2)



Organizer Handlarki



Kafelek roli Handlarki

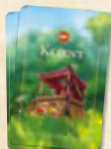


Karty tendencji (14)



Kafelki umiejętności (10)

*Żetony narzędzi
rynku (6)*



*Karty
klientów (12)*

*Figurka
Handlarki*



*Żetony towarów
(52):*

żywność (13)

wino (13)

narzędzia (13)

futro (13)



Karty rywali (12)



Przygotowanie postaci

Aby przygotować Handlarzkę do pierwszej rozgrywki, postępuj zgodnie z poniższym opisem. W przypadku kolejnych gier zapoznaj się z sekcjami dotyczącymi „Zapisu” i „Wznowienia” rozgrywki na stronach 46 i 47.

1. Organizer Handlarki:

Umieść 2 kafelki planszетки i kafelek roli Handlarki w organizerze tak, jak to pokazano obok.



2. Figurka, umiejętności i monety:

Umieść figurkę Handlarki, jej 10 kafełków umiejętności i żetony monet o łącznej wartości 10 obok organizera Handlarki. Kafelki umiejętności umieść zakryte, stroną z oznaczeniem poziomu umiejętności do góry.



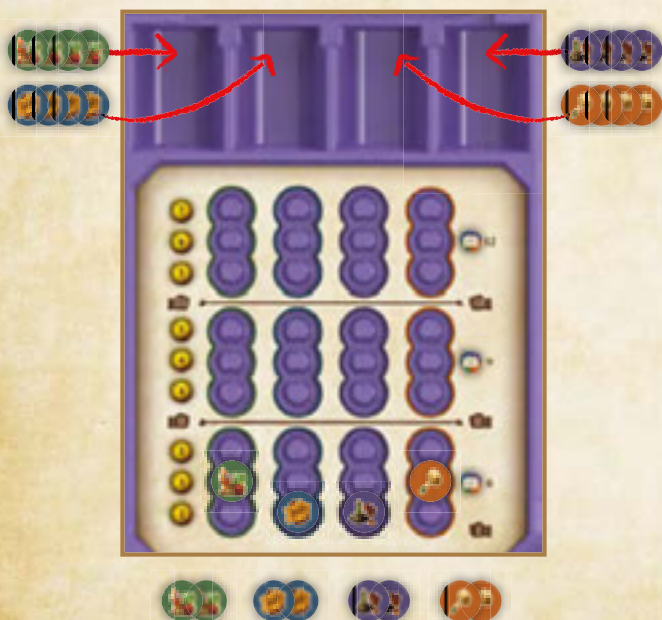
- Tory rynku:** Rzuć kością robotnika z puli osobno dla każdego z czterech torów towarów, przerzucając puste ścianki. Umieść po jednym żetonie towaru odpowiedniego rodzaju na każdym torze, zgodnie z wynikiem na kości. Na przykład, w przypadku wyniku 1, umieść dany żeton towaru na pierwszym (dolnym) polu jego toru. Po zakończeniu odłóż kość robotnika z powrotem do puli.





4. **Stany magazynowe:** Umieść po cztery żetony każdego z towarów w magazynie rynku. Umieść po dwa żetony każdego z towarów w magazynie Handlarki, obok jej organizera.

Magazyn rynku



5. **Pula Handlarki:** Potasuj osobno karty tendencji, klientów oraz trzech poziomów rywali (I, II oraz III), tworząc z nich zakryte talie, i odłóż je na bok wraz z żetonami narzędzi rynku i pozostałych towarów.



6. **Targowisko:** Dobierz dwie wierzchnie karty z talii rywali poziomu I i umieść je odkryte jedna nad drugą obok organizera Handlarki. Następnie umieść po lewej stronie każdej z nich po jednej zakrytej karcie tendencji, a po prawej stronie górnej z nich odkrytą kartę klienta.



Umieść na każdej karcie rywala odpowiednie żetony towarów i monet, zgodnie ze wskazaniem na górze każdej z tych kart.



Podstawy rozgrywki

W tej sekcji opisano podstawowe elementy i pojęcia związane z postacią Handlarki.

TOWARY

Handlarka spędza czas na skupowaniu i sprzedaży na wolnym rynku czterech rodzajów towarów:



Żywność



Futro



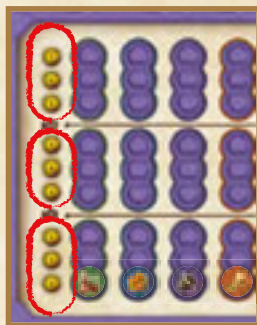
Wino



Narzędzia

RYNEK

Rynek towarów każdego rodzaju ciągle się zmienia w trakcie gry, w miarę jak obrót nimi i oczekiwania klientów wpływają na rządzące nim trendy. Znajdujący się w organizmie Handlarki kafelek rynku przedstawia odpowiednie tory dla każdego z czterech rodzajów towarów. Kiedy podnosi się lub obniża wartość rynkowa danego towaru, jego żeton na torze przesuwają odpowiednio o jedno pole w górę lub w dół, odzwierciedlając te zmiany rynkowe. W miarę jak wartość towaru na torze podnosi się lub obniża, rośnie lub maleje także przypisana do niego **CENA RYNKOWA**.



Cena rynkowa

TRENDY

Trendy reprezentują reakcję rynku na obrót różnymi towarami. Dotyczą ich dwie ogólne zasady:

- ✦ Za każdym razem, kiedy Handlarka lub rywal **kupuje** w ramach akcji co najmniej jeden towar, należy **podnieść** jego wartość o jedno pole w górę odpowiedniego toru.
- ✦ Za każdym razem, kiedy Handlarka lub rywal **sprzedaje** w ramach akcji co najmniej jeden towar, należy **obniżyć** jego wartość o jedno pole w dół odpowiedniego toru.

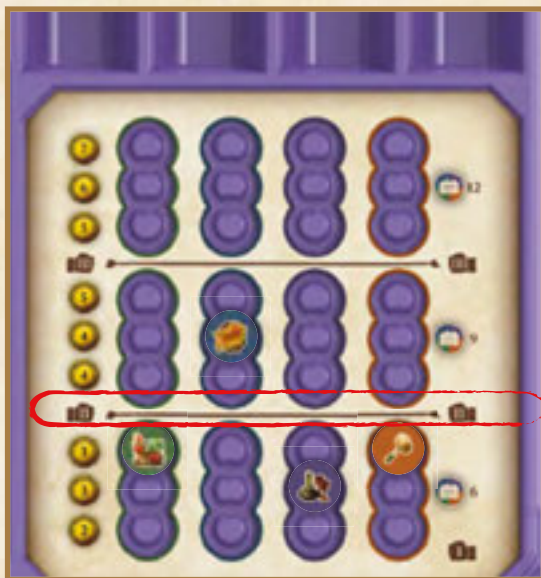
RYWALE

Rywale to inni kupcy robiący interesy w Dolinie Mitycznego Wiatru. Każdego z nich reprezentuje osobna karta rywala. Rywale skupują i sprzedają towary, zagadują klientów i mają własne preferencje, tendencje oraz ceny dla każdego z towarów. Wszelkie żetony monet i towarów zdobywane przez danego rywala należy umieścić na jego karcie rywala.

W grze zawsze znajduje się dwóch rywali, a w miarę rozwoju rynku, na targowisku będą się pojawiać coraz to obrotniejsi kupcy konkurujący o zawartość mieszkań lokalnej społeczności.



Na torach kafelka rynku oznaczono trzy poziomy rywali. Kiedy z jakiegokolwiek powodu dodajesz na targowisko nową kartę rywala (co opisano w dalszych sekcjach), należy ją dobrać z talii, której poziom odpowiada najwyższemu poziomowi rywali, przekroczonemu na kafelku rynku przez co najmniej jeden żeton towaru. Jeżeli odpowiednia talia rywala się wyczerpała, należy dobrać kartę z talii kolejnego, niższego poziomu. Jeżeli wyczerpały się wszystkie talie rywala, należy dobrać kartę spośród rywali pozyskanych przez Handlarzkę (co opisano na str. 37).



Nową kartę rywala należy dobrać z talii poziomu II, ponieważ taki próg na swoim torze przekroczył żeton futra.

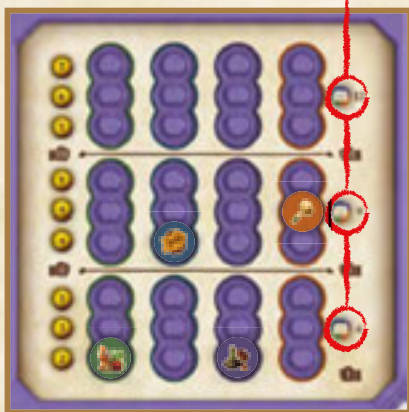
STANY MAGAZYNOWE

Ilość towarów dostępnych w rynkowym obrocie jest ograniczona. Żetony tych towarów mogą znajdować się w różnych występujących w grze **MAGAZYNACH**. Wszelkie nie znajdujące się w obrocie towary znajdują się w odłożonej na bok puli, wraz z pozostałymi nieużywanymi żetonami i kartami.

Ilość dostępnych na rynku towarów danego rodzaju określa pozycja żetonu na odpowiednim torze kafelka rynku. Każdy tor kafelka rynku jest podzielony na trzy części, a dla każdego z tych przedziałów wskazano dostępność rynkową towarów. W miarę jak podnosi się wartość rynkowa towaru i jego żeton przekracza kolejne progi, liczba jego dostępnych w obrocie żetonów zwiększy się na koniec pory roku.

Żeton na każdym torze na początku gry znajduje się w przedziale I, więc na rynku dostępnych jest po sześć żetonów każdego z towarów. Jeżeli żeton jakiegoś towaru dotrze na swoim torze do przedziału III, jego dostępność będzie wynosić aż 12.

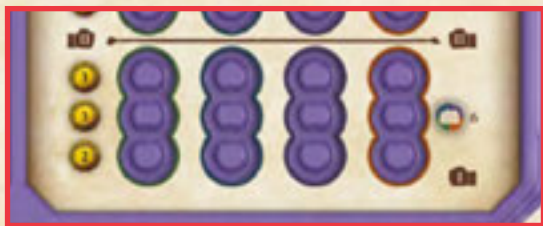
Dostępność rynkowa



W rynkowym obrocie dostępnych jest obecnie łącznie po sześć żetonów żywności i wina oraz po dziewięć żetonów futra i narzędzi.

Dostępność rynkowa towaru określa ile łącznie żetonów danego towaru może znajdować się we wszystkich magazynach w grze. Magazyny dzielą się na trzy rodzaje:

🦋 **Magazyn Handlarki:** Magazyn Handlarki znajduje się obok jej organizera i to tam właśnie umieszcza ona wszystkie zdobywane przez siebie towary. Handlarka rozpoczyna grę posiadając w swoim magazynie po dwa żetony towaru każdego rodzaju. Jej magazyn ma nieograniczoną pojemność i można w nim przechowywać dowolną liczbę żetonów towarów.



🦋 **Magazyny rywali:** Każdy z rywali ma swój własny magazyn, znajdujący się na spodzie danej karty rywala, i to tam właśnie umieszczają oni wszystkie zdobywane przez siebie towary. Ich magazyny mają ograniczoną pojemność i można w nich przechowywać tylko wskazaną liczbę żetonów towarów.

Pojemność

Magazyn
rywala



*Rywal posiada obecnie
jeden żeton narzędzi
i jeden żeton futra
w swoim magazynie
o pojemności 8.*

🍁 **Magazyn rynku:** Magazyn rynku znajduje się nad kafelkiem rynku w organizerze i to tam właśnie umieszcza się wszystkie dostępne na rynku towary, które nie są w posiadaniu Handlarki ani żadnego z rywali. Magazyn rynku ma nieograniczoną pojemność i można w nim przechowywać dowolną liczbę żetonów towarów.



TARGOWISKO

TARGOWISKO stanowi obszar gry Handlarki, w którym rywalizujący kupcy i klienci spotykają się, aby robić interesy.

Na targowisku zawsze znajduje się dwóch **RYWALI**, a do karty każdego z nich przypisana jest karta tendencji, która określi, jaką akcję wykona dany rywal (co opisano w dalszych sekcjach). Karty rywali wraz z ich tendencjami umieszcza się na targowisku w dwóch rzędach, jeden nad drugim.

Na targowisku zawsze znajduje się jeden klient, reprezentowany przez kartę klienta. Kartę klienta umieszcza się obok rywala, do którego kramu akurat zaszedł. Rząd kart, w którym znajduje się karta klienta, nazywa się **RZĘDEM KLIENTA**. Większość akcji o świecie będzie rozpatrywana w oparciu o znajdujące się w nim karty.

Rząd klienta

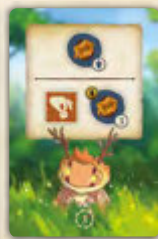
Tendencje



Rywal



Klient



Przebieg każdego dnia

Każda runda rozgrywki w *Mityczny Wiatr* reprezentuje jeden dzień, składający się z trzech faz: ŚWITU, POŁUDNIA i ZMIERZCHU. Każda z nich składa się z różnych kroków, z czego te podstawowe, rozpatrywane przez wszystkie postacie lub wspólnie całą grupą, opisano dokładnie w Statucie miejskim.


Poza podstawowymi krokami poszczególnych faz, każda z postaci musi również rozpatrzyć unikatowe dla siebie kroki. Występują one w różnych fazach dnia i wiążą się z różnymi działaniami, zależnie od konkretnej postaci. Na kolejnych stronach opisano zasady dotyczące unikatowych kroków i działań Handlarki.

RÓWNOCZESNA ROZGRYWKA

Kilka postaci może rozpatrywać każdą z pór dnia w tym samym czasie. Niektóre fragmenty rozgrywki mogą wymagać dyskusji i podjęcia jakiejś wspólnej decyzji, podczas gdy inne można rozpatrzyć całkowicie indywidualnie.




Jedyne, na co trzeba zwrócić uwagę, to pełne rozpatrzenie obecnej fazy przez wszystkie postacie przed przejściem do kolejnej fazy.



Poniżej przedstawiono przebieg trzech faz dnia w przypadku Handlarki. Każdy krok rozpatrywany w oparciu o zasady opisane w Statucie miejskim oznaczono symbolem . Wszystkie pozostałe kroki są unikatowe dla Handlarki i opisano je w tym dzienniku postaci.



FAZA I: ŚWIT



1. Określenie pogody | 
2. Efekty pory roku | 
3. Efekt pogody | 
4. Zmiany rynkowe
5. Akcja targowiska



FAZA 2: POŁUDNIE



1. Akcje miejskie | 
2. Akcja postaci 
 - Dogłądanie interesu
 - Użycie umiejętności
3. Akcje robotników

FAZA 3: ZMIERZCH



1. Powrót postaci | 
2. Powrót robotników | 

Faza 1: Świt



W tej sekcji opisano unikatowe kroki dla Handlarki o świecie.

ZMIANY RYNKOWE

O świecie Handlarka rozpatruje zmiany rynkowe w oparciu o trwającą porę roku i panującą danego dnia pogodę, sprawdzając najpierw, co będzie towarem sezonowym. W trakcie każdej pory roku o świecie będzie się zmieniać rynek tylko dla jednego konkretnego rodzaju towaru, wskazanego w tabeli preferencji sezonowych na kafelku roli Handlarki. Pierwszą porą roku w grze jest wiosna, więc pierwszym towarem sezonowym są narzędzia.

Tabela preferencji sezonowych



Tabela wskazuje, że zimą towarem sezonowym są futra.

Po określeniu towaru sezonowego, Handlarka sprawdza, jakie zmiany rynkowe dotyczą danego towaru na podstawie panującej pogody:



Słonecznie: Podnieś wartość rynkową o 1 pole w górę toru.



Deszczowo: Obniż wartość rynkową o 1 pole w dół toru.



Pochmurno: Bez zmian.

Jeżeli dzień jest słoneczny lub deszczowy, Handlarka odpowiednio podnosi lub obniża wartość towaru sezonowego na kafelku rynku.

AKCJA TARGOWISKA

Znajdujący się na targowisku w rzędzie klienta rywal lub klient wykonują swoją akcję. To, które z nich wykona akcję, należy określić w następujący sposób:

- 🍁 Jeżeli na karcie pogody bieżącego dnia widnieje efekt pogody 🏠⁺, akcję wykonuje klient.
- 🍁 Jeżeli na karcie pogody bieżącego dnia widnieje efekt pogody 📄, akcję wykonuje rywal.
- 🍁 Jeżeli na karcie pogody bieżącego dnia nie widnieje żaden z powyższych efektów, nie wykonuj akcji targowiska.

OKREŚLENIE AKCJI RYWAŁA

Akcje rywala z rzędu klienta pozwalają mu na zakup, sprzedaż lub wytworzenie towaru.

Handlarka najpierw odkrywa znajdującą się w rzędzie klienta kartę tendencji. Określa ona, którą akcję wykona rywal.



Na karcie tendencji widnieją trzy akcje rywala. Rywal wykona tylko **jedną** z nich, zawsze starając się wykonać najwyższą z przedstawionych i kontynuując w dół karty.

Karta tendencji



Akcje

Rywal zawsze wykonuje najwyższą akcję z karty tendencji, o ile to możliwe. Jeżeli nie, wykonuje kolejną, środkową akcję. Jeżeli i to jest niemożliwe, wykonuje akcję z dołu karty. **Proces ten dobiega końca**, gdy rywal wykona jedną akcję, lub gdy nie będzie w stanie wykonać żadnej z nich.

WYKONANIE AKCJI RYWALA

Występują trzy podstawowe rodzaje akcji rywala: **ZAKUPY**, **SPRZEDAŻ** oraz **WYTWARZANIE**. Rodzaj i ilość kupowanych, sprzedawanych lub wytwarzanych towarów wskazuje odpowiedni symbol. Poza czterema podstawowymi rodzajami towarów (patrz „Towary” na str. 9) może to być także symbol preferencji sezonowych lub preferencji rywala.



Preferencje sezonowe



Preferencje rywala

Symbol preferencji sezonowych oznacza towar sezonowy, określony w oparciu o znajdującą się na kafelku roli Handlarki tabelę preferencji sezonowych (patrz „Zmiany rynkowe” na str. 18). Symbol preferencji rywala oznacza towar, w którym się specjalizuje, wskazany na karcie danego rywala.

Preferencją rywala Farmera jest żywność.



Każdy z tych symboli może być dodatkowo oznaczony liczbą lub symbolem nieskończoności. Liczba wskazuje maksymalną ilość towaru danego rodzaju, jaką można kupić, sprzedać lub wytworzyć. Jeżeli symbol nie ma żadnego innego oznaczenia, limit wynosi jeden. Symbol nieskończoności nie określa żadnego limitu – wskazuje natomiast, że rywal kupi, sprzeda bądź wytworzy tyle danego towaru, ile tylko zdoła. Jedynym ograniczeniem w tym przypadku będzie liczba żetonów – czy to dostępnych w obrocie rynkowym towarów, czy też posiadanych przez rywala monet.



Dwa żetony żywności Zgodnie z preferencją sezonową, ile tylko się da.

Warunkiem wykonania niektórych akcji rywala może być określona pogoda. Jeżeli jakaś akcja jest oznaczona na początku symbolem pogody, rywal rozpatruje ją wyłącznie wtedy, gdy odpowiada on panującej danego dnia pogodzie. Niektóre z akcji opartych o pogodę mają unikatowe efekty, jak na przykład wywołanie zmian rynkowych. Spis wszystkich symboli znajduje się z tyłu Dziennika Handlarki.

Zakupy (Rywal)



W ramach tej akcji rywal może kupować towary z magazynu rynku. Wykonując ją, rywal wydaje monety ze swojej karty rywala, aby kupić towary w ilości i rodzaju wskazanym przez rozpatrywaną właśnie akcję zakupów.

Koszt zakupu każdego towaru określa jego obecna cena rynkowa, wskazana na kafelku rynku.

*Cena
rynkowa*



*Obecna cena
rynkowa futra
wynosi 3 monety.*

Rywal bierze każdy zakupiony towar z magazynu rynku i umieszcza go w swoim magazynie, a wydawane monety odkłada do puli ogólnej.



Rywal kupuje dwa futra, biorąc je z magazynu rynku i umieszczając na swojej karcie rywala.

Rywal może wykonać tę akcję, jeżeli jest w stanie zakupić przynajmniej jeden towar. Na koniec należy podnieść wartość rynkową danego towaru o jedno pole w górę toru.

Rywal nie może wykonać tej akcji, jeżeli zakup jednego towaru spowodowałby przekroczenie pojemności jego magazynu.

Sprzedaż (Rywal)



W ramach tej akcji rywal może sprzedawać towary do magazynu rynku. Wykonując ją, rywal sprzedaje towary w ilości i rodzaju wskazanym przez rozpatrywaną właśnie akcję sprzedaży.

Rywal bierze każdy sprzedawany towar ze swojego magazynu i umieszcza go w magazynie rynku.



Rywal sprzedaje dwa futra, biorąc je ze swojego magazynu i umieszczając w magazynie rynku.

Za każdy sprzedany towar rywal otrzymuje z puli ogólnej pieniądze w ilości określonej przez cenę danego towaru, wskazaną na karcie danego rywala.



Rywal może wykonać tę akcję, jeżeli jest w stanie sprzedać przynajmniej jeden towar. Na koniec należy obniżyć wartość rynkową danego towaru o jedno pole w dół toru.

Wytwarzanie (Rywal)

W ramach tej akcji rywal może otrzymać jeden towar.

Wykonując ją, rywal otrzymuje towar rodzaju wskazanego przez rozpatrywaną właśnie akcję wytwarzania.

Rywal bierze za darmo każdy wytworzony towar z magazynu rynku i umieszcza go w swoim magazynie.

Rywal może wykonać tę akcję, jeżeli jest w stanie wytworzyć przynajmniej jeden towar. Rywal nie może wykonać tej akcji, jeżeli wytworzenie jednego towaru spowodowałby przekroczenie pojemności jego magazynu.

AKCJA KLIENTA

W ramach swojej akcji klient wywołuje zmiany rynkowe i kupuje towary. Na każdej karcie klienta widnieją dwie akcje: **TRENDÓW** oraz **ZAKUPÓW**.

Karta klienta

Akcja trendów



Akcja zakupów

Wykonując swoją akcję, klient rozpatruje obydwie przedstawione na karcie akcje, o ile to możliwe – najpierw oznaczoną na górze karty akcję trendów, a następnie znajdującą się pod nią akcję zakupów.

Trendy

Akcja trendów wywołuje zmiany na rynkach wskazanych towarów, odpowiednio podnosząc lub obniżając ich wartość rynkową. Każda akcja trendów przedstawia określone towary, których rynek ulega zmianie. Strzałka wskazuje, czy ich wartość rynkową należy podnieść (strzałka w górę), czy obniżyć (strzałka w dół).

Aby wykonać akcję trendów, należy przesunąć żeton określonego towaru zgodnie ze wskazaniem strzałki odpowiednio o jedno pole w górę lub w dół jego toru na kafelku rynku.



W wyniku tej akcji trendów wartość futra podnosi się o jedno pole na torze.

Zakupy (Klient)

W ramach tej akcji klient kupuje towary od Handlarki lub od rywala z targowiska. Klient kupuje towary w ilości i rodzaju wskazanym przez akcję zakupów na karcie danego klienta.

Każdy klient ma własne preferencje odnośnie ceny towarów – kupuje wyłącznie najdroższe lub najtańsze spośród dostępnych towarów danego rodzaju. Preferencje klienta wskazuje strzałka cenowa, którą oznaczony jest symbol danego towaru.



2 żetony najtańszej żywności

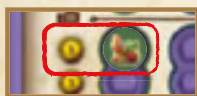


2 żetony najdroższej żywności

Aby zakupić towar, klient rozpatruje następujące kroki:

1. **Sprawdzanie cen:** Określ, kto oferuje dany towar w najwyższej lub najniższej cenie, zależnie od preferencji klienta. Porównując ceny, weź pod uwagę wyłącznie rywala znajdującego się w rzędzie klienta.

Ceny handlarki odpowiadają cenom rynkowym, zaś ceny rywala wskazano na karcie danego rywala.



Klienta interesują dwa żetony najdroższej żywności. Ponieważ cena u Handlarki jest taka sama jak u rywala (trzy monety), klient najpierw uda się do rywala.

Jeżeli Handlarka i rywal oferują towar w tej samej cenie, klient najpierw kupuje od rywala w rzędzie klienta, a dopiero potem od Handlarki.

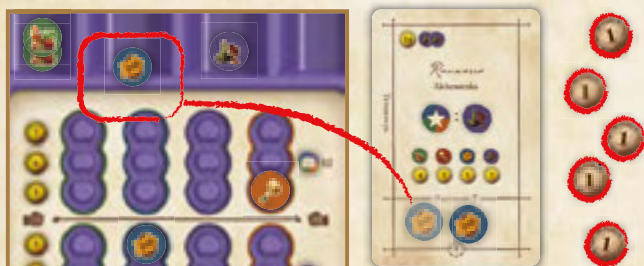
2. **Zakup towaru:** Klient kupuje wskazany na jego karcie towar od Handlarki lub od rywala, zależnie od oferowanych cen i zgodnie ze swoimi preferencjami.

Jeżeli klient kupi towar od Handlarki, bierze odpowiedni żeton z jej magazynu i umieszcza go w magazynie rynku. Następnie Handlarka otrzymuje z puli ogólnej monety w ilości odpowiadającej cenie danego towaru.



Klient kupuje od Handlarki jedno futro i przenosi odpowiedni żeton z magazynu Handlarki do magazynu rynku. Handlarka otrzymuje cztery monety, zgodnie ze wskazaniem ceny rynkowej futra.

Jeżeli klient kupi towar od rywala, bierze odpowiedni żeton z jego magazynu i umieszcza go w magazynie rynku. Następnie rywal otrzymuje z puli ogólnej monety w ilości odpowiadającej cenie danego towaru.



Klient kupuje od rywala jedno futro i przenosi odpowiedni żeton z magazynu rywala do magazynu rynku. Rywal otrzymuje pięć monet, zgodnie ze wskazaną na jego karcie ceną.

Klient powtarza powyższe dwa kroki do momentu, aż zakupi wszystkie wskazane na swojej karcie towary. W ramach tego procesu klient może kupić towary zarówno od Handlarki, jak i od rywala.

Jeżeli klient nie może zakupić żadnych towarów od Handlarki ani od rywala w rzędzie klienta, ponieważ **żadne** z nich nie ma ich już na stanie, klient kupuje towary od rywala znajdującego się **poza** rzędem klienta, o ile to możliwe.

ODŚWIEŻENIE TARGOWISKA


Po rozpatrzeniu akcji targowiska, należy je odświeżyć, w wyniku czego może powstać nowy rząd klienta. Aby odświeżyć targowisko, wykonaj następujące kroki:

1. **Odrzucenie karty klienta lub tendencji:** Jeżeli swoją akcję rozpatrywał klient, odrzuć kartę klienta. Jeżeli swoją akcję rozpatrywał rywal, odrzuć jego kartę tendencji. Odrzuconą kartę należy umieścić na spodzie odpowiedniej talii.
2. **Jeżeli odrzucono kartę tendencji, dobierz nową:** Dobierz wierzchnią kartę z talii tendencji i umieść ją zakrytą po lewej stronie rywala, którego karta została odrzucona.
3. **Jeżeli odrzucono kartę klienta, dobierz nowego:** Dobierz wierzchnią kartę z talii klientów i umieść ją odkrytą po prawej stronie rywala, który nie znajdował się tego dnia w rzędzie klienta.
4. **Tasowanie:** Potasuj talię tendencji lub klientów, z której dobrano kartę.



Faza 2: Południe



W południe Handlarka wykonuje 1 akcję postaci  (kolejno rozpatrując doglądanie interesu i użycie umiejętności), a następnie wykonuje dowolną liczbę dostępnych akcji robotników. Na kolejnych stronach opisano unikatowe akcje postaci i robotników Handlarki.

DOGLĄDANIE INTERESU

Handlarka zajmuje się swoim interesem, śledząc trendy rynkowe, a także kupując, sprzedając i wytwarzając towary.

Najpierw Handlarka wybiera jedną z pięciu akcji przedstawionych na swoim organizerze. Każda z tych akcji jest związana z określoną grupą robotników (duszki, mieszkańcy lub dowolna), co wskazuje odpowiedni symbol i kolor (niebieski dla duszków i pomarańczowy dla mieszkańców). Na przykład, dwie górne akcje są oznaczone symbolem duszków i niebieskim tłem, więc są związane z duszkami.

Handlarka może wybierać tylko spośród akcji pasujących do jej przywiązania (patrz Statut miejski str. 20). Jeżeli jest przywiązana do duszków, może wybrać spośród dwóch górnych akcji, a jeżeli jest przywiązana do mieszkańców, spośród dwóch dolnych. Środkową akcję może wybrać niezależnie od swojego przywiązania, ponieważ jest związana z obydwojema rodzajami robotników.



*Przywiązanie
do duszków*

*Przywiązanie
do robotników
dowolnego rodzaju*

*Przywiązanie
do mieszkańców*



Akcje

*Dzisiejsza akcja miejska Handlarki przywiązała
ją do duszków. Może więc wybrać sprzedaż,
zaopatrzenie lub wytwarzanie/trendy.*

Każdy wybór pozwala Handlarce wykonać określoną akcję:



Sprzedaż



Zaopatrzenie



*Wytwarzanie
lub trendy*



Cech



Zakupy

SPRZEDAŻ

Handlarka może sprzedać towary ze swojego magazynu po ich obecnej cenie rynkowej.

Aby sprzedać, Handlarka wybiera najpierw rodzaj towaru, którym chce handlować: żywnością, futrem, winem czy narzędziami. Następnie może sprzedać dowolną ilość wybranego towaru, przenosząc odpowiednie żetony ze swojego magazynu do magazynu rynku.

Za każdy sprzedany towar (każdy przeniesiony żeton towaru) Handlarka otrzymuje z puli ogólnej monety w ilości odpowiadającej obecnej cenie rynkowej danego towaru.



Handlarka sprzedaje oba futra ze swojego magazynu. Przenosi żetony futer do magazynu rynku i otrzymuje po 4 monety za każdy sprzedany towar, czyli łącznie 8.

Po rozpatrzeniu całej sprzedaży należy obniżyć wartość rynkową danego towaru o jedno pole.

ZAOPATRZENIE

Handlarka może zaopatrzyć swój magazyn, skupując towary od znajdującego się na targowisku rywala.

Aby się zaopatrzyć, Handlarka wybiera najpierw rodzaj towaru, który chce kupić.

Zakupy

Handlarka może kupić dowolną ilość wybranego towaru od jednego wybranego rywala z targowiska. Kupione towary bierze z magazynu danego rywala i umieszcza je w swoim magazynie. Handlarka skupuje towary po cenie wskazanej na karcie danego rywala. Wszelkie wydawane w ramach tej akcji monety Handlarka umieszcza na karcie danego rywala. Może zakupić maksymalnie tyle towaru, ile znajduje się w magazynie danego rywala.



Handlarka kupuje od Farmera dwa wina po 3 monety za każde, płacąc Farmerowi łącznie 6 monet.

WYTWARZANIE LUB TRENDY

Handlarka może zdobyć jeden towar lub wywołać zmiany na rynku jednego towaru.

Najpierw Handlarka wybiera czy chce **WYTWARZAĆ**, czy manipulować **TRENDAMI**. Następnie może wykorzystać jedno z **NARZĘDZI RYNKU**.

Wytwarzanie

Jeżeli Handlarka zdecydowała się na wytwarzanie, otrzymuje **jeden** dowolny żeton towaru z magazynu rynku i umieszcza go w swoim magazynie. Nie wydaje na to żadnych monet.

Trendy

Jeżeli handlarka zdecydowała się na trendy, wybiera dowolny rodzaj towaru i podnosi lub obniża jego wartość rynkową o jedno pole na odpowiednim torze towaru.

Narzędzia rynku

Dostępnych jest sześć żetonów narzędzi rynku, które Handlarka może wykupić i umieścić na kafelku rynku, aby zwiększyć wahania rynku, do jakich dochodzi w ramach trendów i zmian rynkowych.

Cztery z tych żetonów to podstawowe narzędzia rynku, przypisane do każdego z czterech rodzajów towarów, które można umieścić wyłącznie na odpowiednich torach. Dwa z tych żetonów to zaawansowane narzędzia rynku, które można umieścić na dowolnym torze.



*Podstawowe
narzędzia rynku*



*Zaawansowane
narzędzia rynku*

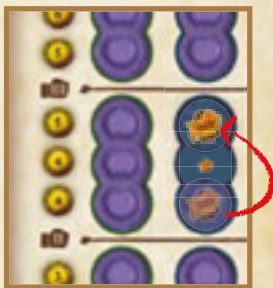
Aby wykorzystać narzędzia rynku, Handlarka kupuje jeden żeton narzędzi rynku i umieszcza go na dowolnym pustym polu odpowiedniego toru. Łączny koszt zakupu podstawowych narzędzi rynku w monetach wynosi 10 plus cena rynkowa wskazana dla pola toru, w którym zostaje umieszczony dany żeton.

Koszt zakupu zaawansowanych narzędzi rynku wynosi 10 monet oraz 1 pozyskanego rywala (patrz akcja „Cech” na str. 36). Dodatkowo Handlarka musi najpierw wykupić wszystkie podstawowe narzędzia rynku, zanim będzie mogła sięgnąć po zaawansowane.

Żetony narzędzi rynku są wykupywane na stałe – po ich umieszczeniu na torze nie można ich już usunąć ani przesunąć. Kiedy taki żeton znajduje się na torze, za każdym razem, gdy żeton towaru miałby się przesunąć na pole zajęte przez narzędzia rynku, przeskakuje dane pole i trafia na kolejne niezajęte pole, zgodnie z kierunkiem, w którym się przesuwał.



Koszt narzędzi rynku futra wynosi 14 monet (10 za same narzędzia rynku i 4 za pole, w którym zostały umieszczone).



Kiedy wartość futra podnosi się o jeden, żeton przesuwana się o dwa pola w górę, z uwagi na znajdujący się na torze żeton narzędzi rynku.

CECH

Handlarka może **PRZEJĄĆ** interes rywala.

Kiedy Handlarka decyduje się na przejęcie rywala, zagarnia wszystkie posiadane przez niego towary i usuwa go z targowiska. Aby to zrobić, Handlarka rozpatruje kolejno poniższe kroki:

1. **Określenie wartości rywala:** Wybierz rywala i określ jego wartość, sumując wszystkie jego posiadane pieniądze i towary (po cenach rynkowych).

Na przykład, jeżeli rywal posiada żetony monet o wartości pięć, dwa żetony żywności (cena rynkowa 3) i dwa żetony wina (cena rynkowa 2), jego łączna wartość wynosi 15.

2. **Wykupienie:** Wydaj monety w ilości równej dwukrotności wartości rywala. Wydane monety odłóż do puli ogólnej.

Na przykład, jeżeli wartość rywala wynosi 15, Handlarka musi wydać 30 monet.

3. **Przejęcie aktywów:** Weź wszystkie towary rywala z jego magazynu i umieść je w swoim magazynie. Odłóż wszystkie monety rywala do puli ogólnej.

4. **Porządkowanie kart:** Umieść kartę rywala zakrytą obok organizera Handlarki, a jego kartę tendencji odłóż na spód odpowiedniej talii. Następnie dobierz i umieść w ich miejsce na targowisku nową kartę rywala i zakrytą kartę tendencji.



Zakryta karta rywala to karta **POZYSKANEGO RYWAŁA**. Handlarka może wydawać pozyskanych rywali w celu wykupywania umiejętności i zaawansowanych narzędzi rynku. Wydaną kartę pozyskanego rywala należy umieścić na spodzie odpowiedniej talii.



Handlarka postanowiła przeprowadzić przejęcie rywala.

Ma on po dwa żetony żywności i wina oraz 5 monet.

Licząc po cenie rynkowej żywności (3) oraz wina (2) i dodając do tego monety, całkowita wartość rywala wynosi 15.

To przejęcie kosztowałoby zatem Handlarkę 30 monet.

ZAKUPY



Handlarka może kupić towary bezpośrednio z magazynu rynku.

Aby zakupić, Handlarka wybiera najpierw rodzaj towaru, którym chce handlować: żywnością, futrem, winem czy narzędziami. Następnie może kupić dowolną ilość wybranego towaru, przenosząc odpowiednie żetony z magazynu rynku do swojego magazynu.

Za każdy kupiony towar (każdy przeniesiony żeton towaru) Handlarka wydaje monety w ilości odpowiadającej obecnej cenie rynkowej danego towaru.

Po rozpatrzeniu całości zakupów, należy podnieść wartość rynkową danego towaru o jedno pole.



UŻYCIE UMIEJĘTNOŚCI

Handlarka może rozpatrzyć efekt umiejętności przypisanej w jej organizerze do akcji wybranej w ramach akcji postaci.



W ramach doglądania interesu Handlarka wybrała akcję zaopatrzenia, może więc rozpatrzyć efekt zdobytej wcześniej umiejętności „Lokalne wyroby”.

Rozpatrzenie umiejętności jest opcjonalne. Zasady dotyczące zdobywania i rozpatrywania umiejętności opisano na str. 44.

AKCJE ROBOTNIKÓW

Handlarka ma w swoim organizerze do dyspozycji pięć akcji robotników, a wykonanie każdej z nich wymaga użycia kości odpowiedniego robotnika. Dwie z nich wymagają kości duszka, dwie wymagają kości mieszkańca, a jedna wymaga kości robotnika dowolnego rodzaju.



*Akcje
duszków*

*Akcja robotnika
dowolnego
rodzaju*

*Akcje
mieszkańców*

Handlarka może skorzystać z dowolnej liczby swoich zatrudnionych robotników, aby wykonać akcje robotników.

Aby użyć zatrudnionego robotnika, Handlarka bierze odpowiednią kość ze swojej przegródki na kości, osłabia ją (zmniejszając jej wartość o jeden) i umieszcza ją w polu akcji, którą chce wykonać. W polach akcji duszków można umieścić wyłącznie kości duszków, a w polach akcji mieszkańców – wyłącznie mieszkańców.

Po umieszczeniu kości w polu akcji robotników, Handlarka rozpatruje daną akcję. Może ona dzięki temu wykonać dowolną z akcji dostępnych w ramach doglądania interesu, zgodnie z opisanymi wcześniej zasadami.

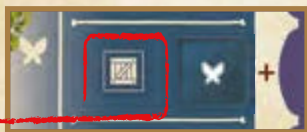
Weź kość z przegródki

Oслаb ją

Umieść kość w polu akcji



Akcja



Ta akcja robotników pozwala Handlarce wykonać akcję zaopatrzenia.

Faza 3: Zmierzch



Handlarka nie rozpatruje żadnych unikatowych kroków o zmierzchu.

Koniec pory roku

Na końcu pory roku każda postać rozpatruje swoje unikatowe kroki porządkowania. Postacie mogą rozpatrywać je równocześnie.

Poniżej znajduje się przebieg kroków porządkowania na koniec pory roku w przypadku Handlarki:

1. Efekty na koniec pory roku |
2. Karty celów |
3. Nowa talia pogody |
4. Nowy kafelek pory roku |
5. Porządkowanie postaci
6. Zmiana postaci |



PORZĄDKOWANIE POSTACI

W ramach swojego porządkowania postaci Handlarka musi przygotować nowe targowisko i przeprowadzić audyt rynku.

NOWE TARGOWISKO

Najpierw Handlarka wtasowuje wszystkie karty z targowiska z powrotem do odpowiednich talii. Wszelkie towary z magazynów rywali należy umieścić w magazynie rynku, a posiadane przez nich monety należy odłożyć do puli ogólnej.

Następnie Handlarka tworzy nowe targowisko, umieszczając na nim dwie odkryte karty rywali, dwie zakryte karty tendencji i jedną odkrytą kartę klienta (przy górnym rywalu). Zgodnie z normalnymi zasadami, każdą kartę rywala należy dobrać z talii o poziomie odpowiadającym najwyższemu poziomowi rywali, przekroczonemu na kafelku rynku przez co najmniej jeden żeton towaru (patrz „Rywale” na str. 10).



AUDYT RYNKU

W ramach audytu rynku, Handlarka przeprowadza dla każdego rodzaju towaru remanent, aby określić czy liczba znajdujących się w obrocie żetonów każdego z towarów odpowiada dostępności rynkowej danego towaru.

Dla każdego rodzaju towaru łączna liczba jego żetonów w obrocie (w magazynach rynku, Handlarki oraz rywali) powinna być równa jego obecnej dostępności rynkowej.

W przypadku rozbieżności spowodowanej tym, że dostępność rynkowa jakiegoś towaru zmieniła się od poprzedniego audytu rynku, należy odpowiednio dodać lub usunąć żetony z magazynu rynku.

Jeżeli w magazynach Handlarki i/lub rywali znajduje się więcej towarów danego rodzaju, niż wskazuje ich dostępność rynkowa, należy opróżnić odpowiedni magazyn rynku, ale żetony Handlarki i rywali pozostawić na swoim miejscu. W magazynach Handlarki i rywali może być łącznie więcej danego towaru, niż wskazuje jego dostępność rynkowa.

Dostępność rynkowa



Dostępność rynkowa futra wynosi obecnie 6. W magazynie rynku znajdują się 3 żetony, a 3 kolejne są w magazynie Handlarki, nie trzeba więc niczego dostosowywać.



Umiejętności

Jak opisano w Statucie miejskim, postacie mogą w trakcie rozgrywki zdobywać umiejętności, np. korzystając z Długiego domu lub rozpatrując inne efekty oznaczone odpowiednim symbolem.

Kiedy postać zdobywa umiejętność, musi za nią jeszcze zapłacić. W przypadku Handlarki koszt umiejętności stanowią pozyskani rywale (patrz „Przejęcie” na str 36).

Umiejętności są oznaczone jednym z trzech poziomów – umiejętności poziomu II oraz III można zdobyć wyłącznie wtedy, gdy w grze znajduje się jeden z dwóch duszków przedstawionych na danym kafelku umiejętności. Duszki te pojawiają się w grze za sprawą kart wydarzeń.

Po opłaceniu kosztu umiejętności, Handlarka odwraca dany kafelek na stronę ze zdolnością i umieszcza go w dowolnym polu umiejętności swojego organizera.

Aby móc zdobyć umiejętność „Przywileje cechowe”, jeden z duszków widniejących na kafelku tej umiejętności musi być w grze.



Koszt umiejętności „Przywileje cechowe” to 2 pozyskanych rywali.

Kiedy postać zdobywa nową umiejętność, może dowolnie przeorganizować wszystkie swoje wykupione umiejętności.

Handlarka może skorzystać z efektu jednej ze swoich wykupionych umiejętności w ramach akcji użycia umiejętności, opisanej na str. 39.

Spis umiejętności

W tej sekcji znajduje się opis wszystkich umiejętności Handlarki.

POZIOM I

- 🦋 **Zadowolony klient** – Zastąp obecnego klienta nowym, dobranym z talii. Starą kartę wtasuj z powrotem do talii.
- 🦋 **Dżentelmeńska umowa** – Kup od rywala jeden towar po cenie rynkowej.
- 🦋 **Bez faktury** – Sprzedaj jeden towar, nie obniżając jego wartości rynkowej.
- 🦋 **Lojalność** – Wydaj jedną monetę, aby wzmocnić swojego zatrudnionego robotnika.

POZIOM II

- 🦋 **Lokalne wyroby** – Wytwórz jeden towar sezonowy.
- 🦋 **Spekulacje** – Obniż wartość rynkową jednego towaru, aby podnieść wartość rynkową jednego innego towaru.
- 🦋 **Przywileje cechowe** – Odkryj jedną kartę tendencji rywala.

POZIOM III

- 🦋 **Premie pracownicze** – Wydaj pięć monet, aby wzmocnić wszystkich zatrudnionych robotników w swoim organizerze.
- 🦋 **Tajemnica handlowa** – Sprzedaj towar jednego rodzaju po cenie wskazanej na jednej z kart pozyskanego rywala. Następnie odrzuć daną kartę.
- 🦋 **Żyłka do interesów** – Sprzedaj towar jednego rodzaju po cenie rynkowej wyższej o 1.

Zapis rozgrywki

Aby zapisać stan rozgrywki w przypadku Handlarki, wykonaj poniższe kroki.



1. Odłóż figurkę Handlarki do pudełka.
2. Zdejmij kafelek roli Handlarki z organizera.
3. Odłóż wszystkie karty rywali, tendencji i klientów do odpowiednich talii. Odłóż towary rywali do magazynu rynku, a ich monety do puli ogólnej.
4. Umieść monety i towary z magazynu Handlarki w lewej górnej części organizera, a towary z puli po ich prawej.
5. Umieść karty rywali zakryte w przegródce w prawym rogu organizera. Karty pozyskanych rywali umieść na nich odkryte, a na wierzchu umieść karty tendencji i klientów. Umieść kafelek roli Handlarki z powrotem na jego miejscu.
6. Zdejmij lewy kafelek planszетки Handlarki i umieść w organizerze nie używane umiejętności i narzędzia rynku. Umieść kafelek planszетки z powrotem na jego miejscu.
7. Na koniec zamknij organizer przykrywką, zachowując stan wszystkich elementów znajdujących się w grze.

Wznowienie rozgrywki

Aby wznowić rozgrywkę w przypadku Handlarki, wykonaj poniższe kroki.

1. Wyjmij z pudełka figurkę Handlarki. Wyjmij z organizera przechowywane w nim monety, karty, kafelki nieużywanych umiejętności, żetony towarów oraz narzędzi rynku.
2. Rozpatrz opisane na str. 42 porządkowanie postaci, aby przygotować nowe targowisko i przeprowadzić audyt rynku.






HANDLARKA



	Narzędzia		Sprzedaż
	Futro		Zaopatrzenie
	Żywność		Wytwarzanie
	Wino		Cech
	Dowolny towar		Zakupy
	Preferencje sezonowe		Tendencje
	Preferencje rywala		Najdroższy/Najtańszy
	Rywale		
	Klient		Podnieś/Obniź wartość
			

FAZY DNIA



ŚWIT


1. Określenie pogody 
2. Efekty pory roku 
3. Efekt pogody 
4. Zmiany rynkowe
5. Akcja targowiska

ZMIERZCH

1. Powrót postaci 
2. Powrót robotników 

POŁUDNIE

1. Akcje miejskie 
2. Akcja postaci 
 - *Doglądanie interesu*
 - *Użycie umiejętności*
3. Akcje robotników

Kiedy zobaczysz symbol ,
zerknij do Statutu miejskiego.