Zatoka Kupców

Kramarz

Kramarz (tryb solo)

Dla pracującego w pocie czoła handlarza z Zatoki kupców, nie ma nic bardziej frustrującego niż podejrzany kramarz, który wjeżdża do miasta ze swoim straganem i próbuje ukraść ci klientów. Będziesz mieć do czynienia z Nozamą, wędrownym handlarzem, którego podrabiane towary mogą z łatwością zmylić niedoświadczonych klientów.

Kramarz to samodzielna SI, która zmierzy się z tobą w 2-osobowej grze. Ta instrukcja objaśnia, w jaki sposób korzystać z Kramarza. Tak jak w normalnej grze, twoim celem jest posiadanie po 3 rundach większej ilości złota niż Kramarz.

WARIANT

Kramarza można wykorzystać również w normalnej grze 2-osobowej jako trzeciego gracza.

ELEMENTY

- ta instrukcja
- 1 plansza sklepu Kramarza
- 20 kart Kramarza

PRZYGOTOWANIE

1. Umieść przed sobą planszę sklepu Kramarza.

2. Wybierz poziom trudności (patrz ostatnia strona), a następnie potasuj talię 20 kart Kramarza i umieść ją na wyznaczonym obszarze planszy sklepu Kramarza.

3. Przydziel Kramarzowi jeden z nieużywanych kolorów: umieść jego znacznik złota na , a jego znacznik czasu na wierzchu twojego znacznika czasu na zegarze.

4. Wybierz nieużywanego kupca i połóż jego towary w puli w pobliżu sklepu Kramarza.

5. Upewnij się, że na zegarze znajdują się oba żetony przybyszów „2” (na polach „9:30” i „11:30”, tak jak w grze 2-osobowej).

FAZA PODRÓŻY

Po rozpatrzeniu fazy podróży w normalny sposób, przygotuj Kramarza w następujący sposób:

- Odwróć wierzchnią kartę z talii Kramarza i umieść ją na prawym (drugim) **polu akcji**.
- Dobierz 1 klienta z worka przybyszów i umieść go na pierwszym od lewej polu **puli klientów** Kramarza, na którym znajduje się symbol . Powtarzaj tę czynność, aż na wszystkich polach z symbolem będą się znajdowali klienci.
- Jeśli na wszystkich czterech polach z symbolem znajduje się już klient, nie dobieraj ani nie odrzucaj żadnego klienta.

FAZA PRODUKCJI

Kiedy kramarz zostaje aktywnym graczem, wykonaj następujące kroki:

- Dobierz wierzchnią kartę z talii Kramarza i umieść ją na lewym (pierwszym) polu akcji. Następnie rozpatrz nowo utworzoną sekwencję akcji Kramarza, która powstała z połączenia wewnętrznych połówek obu kart.
- Rozpatrz w pełni powstałą **akcję** tyle razy, ile wskazuje **mnożnik akcji**.
- Rozpatrz zegar w oparciu o łączny **koszt akcji** w godzinach i dobierz karty zepsucia, jeśli trzeba.
- Odrzuć kartę z prawego (drugiego) pola akcji, po czym przesuń kartę z lewego (pierwszego) pola akcji na prawe (drugie).

Symbole lokalizacji na karcie są używane na wiele sposobów, aby ustalić, który element wybierze Kramarz, jeśli będzie miał kilka opcji do wyboru. Symbole **lewo/prawo** wskazują, którą połowę planszy głównej wybrać (lewą czy prawą), zaś strzałki **wewnętrzna/zewnętrzna** wskazują, czy wybrać opcję najbliższą środka planszy czy jej krawędzi.

AKCJE KRAMARZA

Zatrudnij mieszkańca i dobierz przybyszów

Kramarz zatrudnia 1 kartę mieszkańca, a następnie dobiera 2 klientów i umieszcza ich w swojej puli klientów. Nie ma limitu mieszkańców, których Kramarz może zatrudnić. Aby wykonać tę akcję:

- Ustal kartę mieszkańca na placu miejskim, z użyciem symboli lokalizacji.
- Umieść zatrudnionego mieszkańca odkrytego w pobliżu planszy sklepu Kramarza; jego symbole gildii przyniosą Kramarzowi punkty podczas **końcowej punktacji.**
- Zignoruj zdolność mieszkańca na każdej zatrudnianej przez Kramarza karcie mieszkańca.
- Kramarz opłaca koszt akcji pokazany na obu wewnętrznych połowach kart (i ignoruje koszt wydrukowany na placu miejskim).
- Kramarz dobiera 2 przybyszów z worka przybyszów i umieszcza ich w swojej puli klientów.
- Jeśli nie ma już miejsca na 1 lub kilku przybyszów, nie dobieraj ich.
- Za każdego przybysza, który z tego powodu nie może zostać dobrany, Kramarz odrzuca 1 losową kartę zepsucia (jeśli to możliwe).

Uwaga: Jeśli ta akcja posiada mnożnik akcji **×2**, w normalny sposób uzupełnij plac miejski po każdej akcji i za każdym razem użyj tych samych symboli lokalizacji.

Przykład: *Zgodnie z przedstawionymi symbolami lokalizacji Kramarz wybierze następujące elementy: zatrudni czwartego mieszkańca z placu miejskiego, umieści przybysza na zewnętrznej płynącej łodzi na prawej połowie planszy i przycumuje pełną łódź do dostępnego pomostu znajdującego się najbardziej po prawej.*

Pozyskiwanie towarów

Kramarz natychmiast otrzymuje towary we wskazanym rozmiarze i kolorze.

- Towary są umieszczane na pierwsze wolne pole od lewej na półce Kramarza.
- Jeśli karta produkuje dwa różne typy towarów, najpierw należy pozyskać towar przedstawiony po lewej stronie.
- Każdy towar zajmuje 1 pole na półce Kramarza, niezależnie od rozmiaru.
- Jeśli nie ma już wolnego pola na 1 lub kilka towarów, Kramarz ich nie pozyskuje.
- Za każdy towar, który z tego powodu nie może zostać pozyskany, Kramarz dobiera 1 przybysza z worka przybyszów i umieszcza go w swojej puli klientów.

Wsparcie gildii

Kramarz natychmiast otrzymuje 2 złota za każdego klienta we wskazanym budynku gildii.

PORUSZENIE ZNACZNIKA CZASU

Ustal koszt akcji Kramarza poprzez zsumowanie symboli pokazanych na wewnętrznych połowach obu kart. Porusz znacznik czasu Kramarza na zegarze o 1 godzinę za każdy przedstawiony tam symbol klepsydry. Następnie Kramarz dobiera 1 kartę zepsucia za każdy przedstawiony symbol zepsucia.

- Koszt akcji Kramarza należy opłacić dokładnie 1 raz, niezależnie od wartości mnożnika akcji.
- Jeśli na półce Kramarza znajduje się *3 lub mniej* towarów, Kramarz skorzysta z pól na wskazówkach zegara, kiedy będzie miał taką możliwość – w normalny sposób dobiera wtedy karty zepsucia i nie wykonuje akcji **załadowania łodzi**.
- Jeśli na półce Kramarza znajduje się *4 lub więcej* towarów, Kramarz nie skorzysta z pól na wskazówkach zegara (dlatego w normalny sposób wykona akcję **załadowania łodzi**).

ZAŁADOWANIE ŁODZI

Kiedy Kramarz ma wykonać akcję załadowania łodzi, wykonaj następujące kroki:

- Wybierz, który przybysz zostanie umieszczony.
- Sprawdź kolor towaru znajdującego się najbardziej po prawej stronie półki Kramarza i znajdź klientów w tym samym kolorze w puli klientów. Wybierz spośród nich jednego, którego umieści Kramarz.
  ► Jeśli w puli klientów nie ma żadnego klienta w kolorze towaru najbardziej po prawej stronie, sprawdź następny towar od prawej.
  ► Jeśli będzie taka potrzeba, wykonaj powyższą czynność dla każdego towaru na półce Kramarza.
- Jeśli w puli klientów nie ma żadnego klienta w pasującym kolorze, ale znajduje się tam 1 lub kilku łotrów, Kramarz wybiera do umieszczenia łotra.
- Jeśli w puli klientów nie ma żadnego klienta w pasującym kolorze ani łotra, zamiast tego dobierz 1 losowego przybysza z worka przybyszów, którego umieści Kramarz.
- Ustal łódź, w której Kramarz umieści wybranego przybysza, z użyciem symboli lokalizacji.
- Jeśli nie ma już żadnej łodzi, która odpowiada aktywnemu symbolowi lokalizacji lewa/prawa, zignoruj dany symbol i umieść klienta na drugiej połowie planszy, nadal korzystając z symbolu strzałki wewnętrznej/zewnętrznej.

Uwaga: Nie zmieniaj kolejności łodzi po fazie podróży – muszą pozostać na tych samych pozycjach względem siebie, ponieważ ma to wpływ na symbole lokalizacji Kramarza.

Jeśli po tym umieszczeniu przybysza dana łódź będzie pełna, przycumuj łódź do pomostu wskazanego przez symbol strzałki wewnętrzna/zewnętrzna. Jeśli wskazany pomost jest już zajęty, przycumuj łódź do drugiego pomostu na tej samej połowie planszy.

Jeśli znacznik czasu Kramarza minie symbol przybyszów „2”, najpierw rozpatrz w pełni pierwszego przybysza, a dopiero potem dobierz i rozpatrz drugiego.

Na końcu przesuń wszystkich klientów znajdujących się jeszcze w puli klientów Kramarza maksymalnie na lewo, jeśli to możliwe.

WYBÓR POZIOMU TRUDNOŚCI

W grze znajduje się 20 kart Kramarza: 16 podstawowych oraz 4 z symbolem wysokiego poziomu trudności .
Aby grać na **normalnym poziomie trudności**, użyj 16 kart podstawowych. Aby zagrać na **wysokim poziomie trudności**, weź 4 karty z symbolem i zamień na nie 4 odpowiadające im karty podstawowe.

FAZA HANDLU

Podczas **fazy handlu** Kramarz sprzeda ze swojej półki wszystkie towary, które może – rozpatrz wszystkie możliwe sprzedaże Kramarza według poniższych zasad:

- Rozpatrz sprzedaż na każdym pomoście od lewej do prawej.
- Kramarz *zawsze* sprzedaje towary przy pierwszej możliwej okazji, nawet jeśli na pomoście z czarnym rynkiem oferowana jest lepsza cena.
- Kramarz dobiera dokładnie 1 kartę zepsucia po sprzedaniu dowolnej liczby towarów na pomoście z czarnym rynkiem.

Następnie za każdego klienta pozostałego w puli klientów Kramarz otrzymuje wsparcie gildii w fazie handlu z budynku gildii w odpowiadającym danemu klientowi kolorze. Kramarz nigdy nie zyskuje ani nie traci złota za łotrów w puli klientów.

Przykład: *W tym przykładzie Kramarz otrzymałby łącznie 12 złota za wsparcie gildii w fazie handlu: 3 złota za każdego wojownika w jego puli klientów, 4 złota za barda, 2 złota za arystokratę i nic za łotra.*

FAZA PORZĄDKOWANIA

Potasuj wszystkie karty znajdujące się na planszy sklepu Kramarza (w talii, aktywne i odrzucone), stwórz z nich nową talię i umieść ją zakrytą na wyznaczonym obszarze. Jeśli to możliwe, przesuń wszystkie towary na półce Kramarza maksymalnie na lewo, nie zmieniając ich kolejności.

Podczas **końcowej punktacji** Kramarz zyskuje i traci złoto za symbole gildii i zepsucia na swoich kartach zepsucia i mieszkańców w taki sam sposób jak normalny gracz.

EFEKTY KART ŁOTRÓW

Poniżej opisano działanie zawartych w grze podstawowej kart łotrów podczas rozgrywki z wykorzystaniem Kramarza. Działanie kart łotrów z rozszerzeń jest opisane w zawartych w nich instrukcjach.

1. Przestępcy — Brak efektu.
2. Kultyści — Kramarz zawsze sprzeda towary kultystom, kiedy będzie to możliwe, dobierając karty zepsucia w normalny sposób.
3. Rabusie — Kramarz nie aktywuje efektu związanego z umieszczeniem łotra.