

Autor gry: Carlo A. Rossi

Filantropi

**Pieniądze to nie wszystko.
Liczy się jeszcze szacunek!**

Nie jesteś pierwszym lepszym kupcem. Obracasz towarami z całego świata i masz dostęp do zakulisowych informacji, które pozwalają ci lepiej inwestować czy manipulować rynkami. Zresztą nie tylko ty, konkurencja nie śpi. Twój rywal również zna rynek od podszewki i będą w stanie zareagować na każdy twój ruch, jednocześnie handlując tymi samymi cennymi towarami, które sam masz na oku. Musisz wykazać się przebiegłością i przechrzyć ich dzięki dobrej strategii i intuicji.

Pamiętaj jednak, że bogactwo nie jest jedyną miarą sukcesu, kiedy w grę wchodzi względy i pozycja wśród wpływowych wyższych sfer. Równie ważna jest reputacja! Aby zdobyć szacunek w oczach śmietanki towarzyskiej, musisz także zabłysnąć bezinteresownością poprzez ogromne darowizny na cele charytatywne. Samolubny kupiec dzielący się zbyt małą częścią swego majątku będzie skazany na porażkę niezależnie od tego, ile kapitału uda mu się zgromadzić...



Twórcy gry

Projekt gry: Carlo A. Rossi

Ilustracje: Michael Menzel

Opracowanie graficzne: Honda Eiji
oraz Marco Pera

Redakcja: Kevin Chapman
oraz Fabrizio Rolla

Produkcja i kierownictwo projektu:
Roberto Di Meglio oraz Fabio Maiorana

Tłumaczenie: Łukasz Chelmecki

Korekta: Katarzyna Tkaczyk
oraz Łukasz Tkaczyk

Skład: Aleksandra Miszta-Mars

Gra stworzona i wydana
przez Ares Games Srl



Via dei Metallmeccanici 16,
55041, Capezzano Pianore (LU), Włochy.
www.aresgames.eu

Wersja polska: Galakta
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków



www.galakta.pl

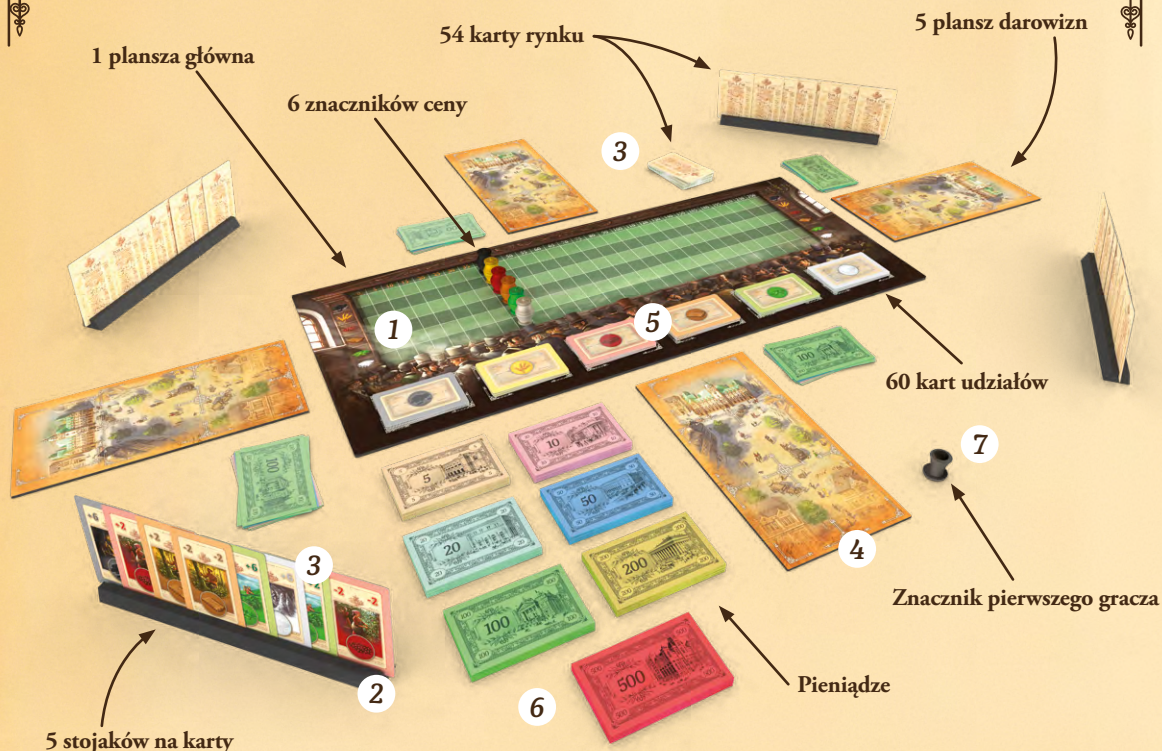
© 2022 Ares Games Srl.

The Rich and The Good jest znakiem towarowym
Ares Games Srl. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Proszę zachować te informacje.

Wyprodukowano w Chinach.

Elementy gry i przygotowanie rozgrywki



1 Umieść **planszę główną** na środku stołu. Służy ona do monitorowania bieżących cen rynkowych 6 rodzajów towarów. Towarami są: węgiel (czarny), zboże (żółty), kawa (czerwony), guma (brązowy), herbata (zielony) i sól (biały).

Umieść każdy z 6 **znaczników ceny** w kształcie beczki na polu „40” każdego odpowiedniego toru. Reprezentują one początkową wartość każdego towaru.

2 Umieść na stole tyle **stojaków na karty**, ilu jest graczy w grze. Będą one służyły do przechowywania **kart rynku**. Każdy stojak umieść pomiędzy dwoma graczami tak, aby każdy gracz w grze mógł widzieć karty tylko z dwóch stojaków (po swojej lewej i prawej stronie).

3 Potasuj 54 **karty rynku** i rozdaj po 8 każdemu graczowi. Następnie każdy gracz układa otrzymane karty w stojaku po swojej lewej. Dla wygody najlepiej je przy tym od razu posortować i ułożyć według rodzaju towaru. Gracze powinni być w stanie widzieć karty w stojakach po swojej lewej i prawej stronie.

Pozostałe karty odłóż na razie na bok, będą potrzebne w późniejszej części rozgrywki.

4 Każdy gracz umieszcza przed sobą **planszę darowizn**, na której będzie w trakcie gry monitorował swoje darowizny na cele charytatywne. Każda plansza składa się z 4 pól na karty udziałów oraz 1 pola na pieniądze za sprzedaż tychże udziałów na końcu każdej rundy. Dzięki temu wszelkie darowizny będą wyraźnie oddzielone od osobistego majątku graczy.

5 Posortuj 60 **kart udziałów** zgodnie z ich rodzajem i umieść je w odkrytych stosach na planszy głównej (tworząc pulę).

6 Posortuj **pieniądze** zgodnie z ich nominałem i umieść je obok planszy głównej. Wybierz gracza, który będzie bankierem – rozdaje on każdemu graczowi początkową kwotę 300.

7 Gracz z największą ilością gotówki w portfelu otrzymuje **znacznik pierwszego gracza** i rozpoczyna grę.

Cel gry

Wygrywa gracz, który na końcu gry będzie miał największą ilość pieniędzy. Jednak przed wyłonieniem zwycięzcy, gracz, który przekazał najmniej pieniędzy na cele charytatywne automatycznie przegrywa, niezależnie od tego, ile pieniędzy zarobił.

Przebieg gry

Rozgrywka trwa **2 rundy**. Każda z nich składa się z **4 tur**, a każda tura składa się z **2 faz**:

1 Faza udziałów

2 Faza manipulacji rynkiem

1 Faza udziałów

Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz może **raz** wykonać dowolną, żadną lub każdą z poniższych akcji:

- Zakup **LUB** sprzedaż udziałów (tylko jedna opcja!).
- Przekazanie udziałów na cele charytatywne.

Zakup udziałów

Możesz kupić od 1 do 3 kart udziałów z puli. Za każdą z nich musisz zapłacić do banku jej cenę rynkową (wskazaną przez pozycję odpowiedniego znacznika na planszy głównej).

Trzymaj zakupione udziały zakryte przed sobą. **Uwaga:** Nie możesz kupić udziałów towarów, których znacznik ceny znajduje się na polu „0” na planszy głównej.

Sprzedaż udziałów

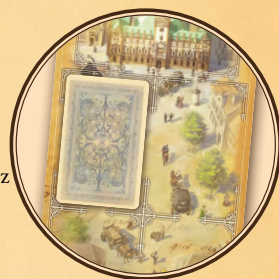
Możesz sprzedać od 1 do 3 swoich kart udziałów, zwracając je do puli. Za każdą z nich otrzymujesz z banku pieniądze w ilości wskazanej przez obecną cenę rynkową danego towaru.

Przykład: Alicja decyduje się na zakup udziałów i kupuje jedną kartę węgla za 80 i dwie karty gumy po 70 za każdą. Bierze odpowiednie karty z puli i płaci do banku 220 (80 + 70 + 70). Następnie Bartek decyduje się na sprzedaż udziałów. Sprzedaje kartę soli za 90 oraz kartę herbaty za 130. Odkłada obie karty na odpowiednie stopy w puli i otrzymuje z banku 220 (90 + 130). Jako ostatnia swoją akcję wykonuje Klara, która nie chce niczego kupować ani sprzedawać w tej turze.

Przekazanie udziałów na cele charytatywne

Możesz umieścić 1 posiadaną kartę udziałów zakrytą na swojej planszy darowizn.

Uwaga: Udziały, które umieścisz na planszy darowizn, zostaną sprzedane dopiero na końcu rundy, a uzyskane pieniądze nie będą brane pod uwagę na potrzeby wyłonienia zwycięzcy. Reprezentują one twoje darowizny na cele charytatywne. Na końcu gry gracz, który przekazał najmniej pieniędzy na cele charytatywne automatycznie przegrywa, niezależnie od tego, ile pieniędzy zarobił.



Przykład: W tej turze Alicja postanowiła przekazać udziały na cele charytatywne. Bierze jedną ze swoich kart udziałów (może wybrać nawet świeżo zakupioną) i umieszcza ją zakrytą na swojej planszy darowizn. Te udziały zostaną sprzedane na końcu rundy, ale zyski z tego trafią z powrotem na planszę darowizn i nie będą się wliczały do osobistego majątku Alicji.

2 Faza manipulacji rynkiem

Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz musi wybrać z jednego stojaka (po swojej lewej lub prawej stronie) jedną kartę rynku do zagrania za jej pełną wartość oraz jedną kartę rynku z drugiego stojaka do zagrania za połowę wartości. Nie wolno wybrać obu kart z tego samego stojaka.

Zagranie karty za pełną wartość

Odkryj wybraną kartę i przesuń znacznik ceny odpowiedniego towaru o wskazaną na karcie liczbę pól w górę toru (lub w dół toru, jeśli liczba jest ujemna). Następnie odrzuć daną kartę.

Zagranie karty za połowę wartości

Odkryj wybraną kartę i przesuń znacznik ceny odpowiedniego towaru w górę lub w dół toru o liczbę pól równą połowie tego, co wskazuje karta. Następnie odrzuć daną kartę. **Uwaga:** Skrajne pola planszy głównej wskazują minimalną i maksymalną wartość wszystkich towarów. Jeśli karta wymagałaby przesunięcia znacznika poza dowolny koniec toru, należy go umieścić na odpowiednim końcu toru.

Po rozpatrzeniu fazy manipulacji rynkiem tura dobiega końca. Należy przekazać znacznik pierwszego gracza graczowi po lewej, a następnie rozpocząć kolejną turę.



Przykład: Nadeszła kolej Alicji, aby dokonać manipulacji rynkiem. Obecnie posiada dwie karty soli, więc wybiera kartę rynku +6/sól ze stożaka po swojej lewej i dostosowuje cenę soli o sześć pól w nadziei na sprzedaż z dużym zyskiem w następnej turze. W drugiej części manipulacji rynkiem wybiera kartę rynku +6/kawa ze stożaka po swojej prawej stronie i zagrywa ją za połowę wartości jako +3, ponieważ wie, że inni gracze posiadają obecnie karty kawy i nie chce, aby cena tego towaru wzrosła o pełną wartość karty.

Koniec pierwszej rundy

Runda dobiega końca po zagraniu wszystkich kart rynku ze stożaków. Następnie każdy gracz odkrywa karty udziałów ze swojej planszy darowizn i otrzymuje pieniądze w oparciu o obecną wartość rynkową towarów.

Gracze zwracają dane udziały na odpowiednie stopy w puli, a zarobione w ten sposób pieniądze umieszczają na swoich planszach darowizn.



Przykład: Na powyższym obrazku cena udziałów dla każdego z towarów kształtuje się na końcu rundy następująco: węgiel (czarny) po 80, zboże (żółty) po 75, kawa (czerwony) po 90, guma (brązowy) po 70, herbata (zielony) po 130, sól (biały) po 150.

Uwaga: Pieniądze na planszach darowizn są „zamrożone” do końca gry i nie można z nich korzystać.

W tym momencie warto sprawdzić, komu zagraża automatyczna przegrana. Następnie należy potasować ponownie wszystkie karty rynku, po czym wszyscy gracze dobierają i układają w stożaku po swojej lewej po 8 z nich, tak jak podczas przygotowania rozgrywki. Wszystkie znaczniki ceny pozostają na swoim miejscu. Następnie rozpoczyna się druga runda, rozgrywana w taki sam sposób jak pierwsza.

Koniec gry i wyłonienie zwycięzcy

Na końcu drugiej rundy gracze rozpatrują sprzedaż udziałów przekazanych na cele charytatywne w ten sam sposób, co po zakończeniu pierwszej rundy. Następnie każdy gracz dodaje zarobione w ten sposób pieniądze do tych, które znajdowały się już na jego planszy darowizn. **Gracz, który przekazał na cele charytatywne najmniej pieniędzy automatycznie przegrywa.** W przypadku remisu przegrywają wszyscy remisujący gracze. Wszystkie pieniądze z plansz darowizn należy zwrócić do banku. Następnie pozostali gracze sprzedają posiadane udziały po obecnych cenach rynkowych. **Zwycięzcą zostaje gracz, który będzie posiadał po tym największej pieniędzy.**

Tryb dla dwóch graczy

W przypadku rozgrywki w *Filantropów* na dwóch graczy należy zastosować poniższe zasady. Wprowadzają one do gry trzeciego „automatycznego” przeciwnika zwanego Kupcem.

Zmiany w przygotowaniu rozgrywki

- Każdy gracz korzysta z jednego osobistego stożaka na karty, a z trzeciego stożaka korzystają wspólnie.
- Rozdaj każdemu graczowi po 5 kart rynku.
- Dobierz 10 losowych kart rynku i umieść je we wspólnym stożaku na karty tak, aby były widoczne dla obu graczy.
- Utwórz talię Kupca, tasując razem po 5 kart udziałów każdego towaru (łącznie 30 kart). Pozostałe karty udziałów (po 5 kart każdego towaru) będą dostępne dla graczy w puli.
- Dobierz 4 losowe karty udziałów z talii Kupca i umieść je na planszy darowizn Kupca – 2 z nich zakryte, a 2 odkryte.

Pierwsza runda

Rozegrajcie 5 tur zgodnie z normalnymi zasadami (Kupiec nie wykonuje żadnych akcji).

Na końcu rundy odkryj karty z planszy darowizn Kupca i oblicz ich wartość w normalny sposób. Umieść odpowiednią ilość pieniędzy na planszy darowizn Kupca, a następnie usuń te karty udziałów z gry.

Druga runda

Nie tasuj kart rynku – usuń z gry karty zagrane w poprzedniej rundzie.

- Rozdaj każdemu graczowi po 5 kart rynku.
- Dobierz 10 losowych kart rynku i umieść je we wspólnym stożaku na karty.
- Dobierz 3 losowe karty udziałów z talii Kupca i umieść je na planszy darowizn Kupca – 1 z nich zakrytą, a 2 odkryte.

Rozegrajcie drugą rundę tak samo jak pierwszą.

Na końcu gry należy porównać łączną wartość darowizn Kupca z darowiznami obu graczy. Zgodnie ze standardowymi zasadami, gracz, który przekazał na cele charytatywne najmniej, automatycznie przegrywa. Wygrywa gracz, który skończył z największą ilością pieniędzy (Kupiec nie może wygrać).