

ZATOKA KUPCÓW

Kramarz

Tryb solo

Spis treści

Mistrzowski poziom trudności	2
Kompatybilność trybu solo	3
Moduły paladynów	4
Moduł Festiwalu Gildii	5

Mistrzowski poziom trudności

Łączenie mistrzowskiego poziomu trudności ze scenariuszami solo i/lub kartami wyzwania solo **nie jest** zalecane.

Przygotowanie

Przygotuj Kramarza według zwykłych zasad, z poniższymi zmianami:

1. Użyj kart z wysokiego poziomu trudności, tak jakbyś z niego korzystał.
2. Umieść 1 tótra obok planszy Kramarza. Jeśli to możliwe, skorzystaj z nieużywanego tótra. Jeżeli takiego nie ma, weź jednego z worka. Ten tótr może (ale nie musi) być umieszczony w kryjówce podczas końcowej punktacji.

1. Faza podróży

Nie można umieszczać tótrów w puli klientów Kramarza. Gdyby miało do tego dojść, odłóż danego tótra do worka i wylosuj ponownie.

2. Faza produkcji

• Wsparcie gildii

Podczas zyskiwania natychmiastowego wsparcia gildii, zamiast otrzymywać 2 złota za przybysza w odpowiednim budynku gildii, Kramarz otrzymuje złoto w oparciu o bieżący dzień (rundę).

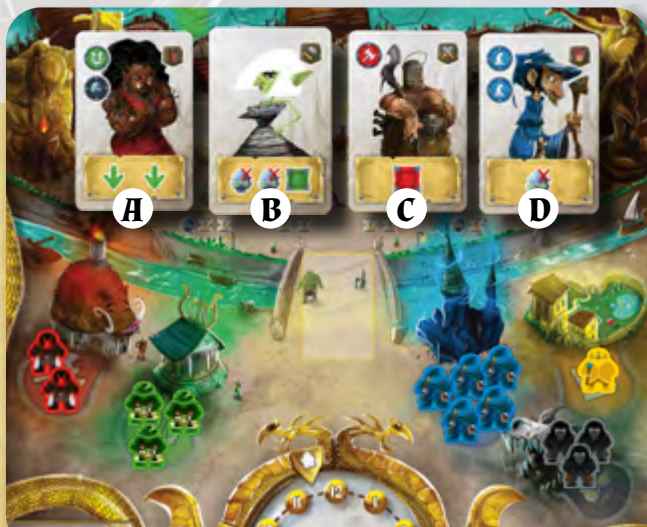
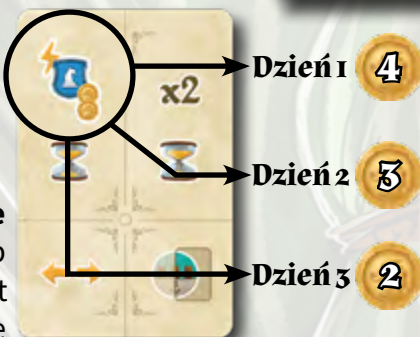
Dzień 1: 4 złota za przybysza w odpowiednim budynku gildii.

Dzień 2: 3 złota za przybysza w odpowiednim budynku gildii.

Dzień 3: 2 złota za przybysza w odpowiednim budynku gildii.

• Zatrudnianie mieszkańca

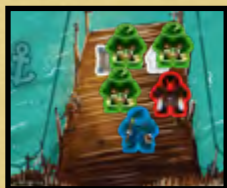
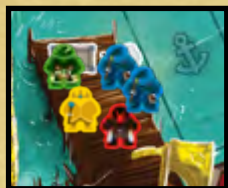
Wybierając mieszkańca do zatrudnienia, Kramarz **ignoruje** każdego, którego symbol gildii nie zapewniłby mu złota, lub który spowodowałby utratę złota, gdyby gra natychmiast dobiegła końca. Remisy rozpatruj w oparciu o symbole lokalizacji.



Jeśli symbole lokalizacji Kramarza wskazują lewą stronę i zewnętrzną kartę, wybierz **on kartę D**. Nie wybierze **karty A** (pierwsze wskazanie), ponieważ jest obecnie warta 0 złota. Drugim wyborem byłaby **karta B** (po lewej), ale i ona nie zapewniłaby mu żadnego złota.

3. Faza handlu

W rundzie 1 Kramarz nie sprzedaje **żadnego** towaru na pomoście, na którym znajduje się tylko pojedynczy przybysz w odpowiednim kolorze. Podczas fazy handlu Kramarz już nie sprzedaje swoich towarów na pierwszym dostępnym pomoście. Zamiast tego sprawdzi wszystkie pomosty przed sprzedażą i poczeka na ten, który zapewni mu więcej złota.



*Przykład 1. **Dzień 1** – Kramarz pomija lewy pomost, ponieważ nie może sprzedawać pojedynczemu przybyszowi, a nie ma żadnych niebieskich towarów, które mógłby sprzedać.*

*Przykład 2. **Dzień 2** – Kramarz sprzedaje swój duży zielony towar na lewym pomoście, następnie mały zielony towar na środkowym pomoście (ale nie czerwony towar, gdyż ten jest więcej wart na prawym pomoście). Sprzedaje również wszystkie pozostałe towary na prawym pomoście.*



4. Końcowa punktacja

Przed podliczeniem zepsucia:

Kramarz usuwa ze swojej półki wszystkie niesprzedane towary i odrzuca po 1 karcie zepsucia za każdy usunięty w ten sposób towar.

Następnie sprawdź, czy Kramarz ma w swojej puli mniej kart zepsucia niż ty. Jeśli tak, umieść odłożonego obok jego planszy totra w kryjówce. W przeciwnym wypadku, odłóż danego totra do pudełka (nie będzie wykorzystywany w tej rozgrywce). Przeprowadź końcową punktację w zwykły sposób.

Kompatybilność trybu solo

Nowe karty totrów

Zasady działania kart totrów w przypadku Kramarza zostały opisane na str. 7 głównej instrukcji rozszerzenia *Z górnej półki*.

Moduł Bestii z Zatoki

Kramarz nigdy nie będzie ratował przybysza z łap Bestii. Podczas **załadowania łodzi** Kramarz traktuje każdego przybysza umieszczonego na zegarze tak, jakby był na skrajnie prawym polu w jego puli klientów. Jeśli jest ich kilku, ci umieszczeni na zegarze wcześniej są traktowani jako będący bardziej na prawo.

Moduł piątej zdolności personelu

Jeśli grasz stroną Festiwalu Gildii, nie ma żadnych zmian (Kramarz nadal poruszy się razem z twoim asystentem za każdym razem, gdy ten się poruszy, nawet w wyniku tego efektu). Jeśli grasz drugą stroną, daj Kramarzowi dodatkowo 15 złota na początku gry.

Moduł pracowników tymczasowych

Kiedy korzystasz z tego modułu, grając przeciwko Kramarzowi, za każdym razem gdy masz otrzymać zepsucie z akcji pracownika tymczasowego, jeśli to możliwe, weź do swojej puli losową kartę zepsucia z puli Kramarza, zamiast dobierać ją z planszy głównej.

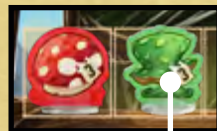
Moduły paladynów

Towary paladynów działają zgodnie z zasadami zawartymi w instrukcji Z górnej półki.

Pionki paladynów – Pula klientów / Załadowanie łodzi

Można umieszczać paladynów w puli klientów Kramarza tak, jak zwykłych przybyszów. Kramarz sprawdzi paladynów w swojej puli klientów **po** porównaniu, czy jacyś klienci pasują do jego skrajnie prawego towaru, ale **zanim** porówna **kolejny** skrajnie prawy towar.

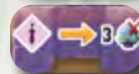
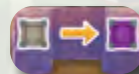
Przykład: Kramarz ma na swojej półce mały czerwony i mały zielony towar (w tej kolejności). W puli klientów ma czerwonego przybysza, paladyna i łotra. Musi załadować łodzie, więc najpierw sprawdza, czy ma zielonego przybysza. Nie ma. Zamiast więc sprawdzić czerwonego przybysza lub łotra, weźmie paladyna (jako zamiennik zielonego przybysza) oraz czerwonego przybysza i załaduje ich na łodzie w zwykły sposób.



Karty paladynów – Nagrody za przycumowanie / budynek gildii.

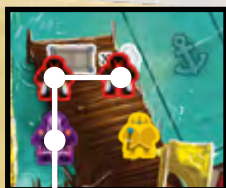
Kramarz zyskuje nagrody z kart paladynów w taki sam sposób jak zwykły gracz. W większości przypadków zyska on takie same nagrody jak ludzki gracz, z poniższymi wyjątkami:

- **Przysięga pracowitości:** Kramarz po prostu otrzyma towar paladyna (patrz str. 6 instrukcji Z górnej półki).
- **Przysięga cnoty:** Kramarz zawsze skorzysta z tego efektu, jeśli będzie w stanie.
- **Przysięga mądrości:** Zamiast tego efektu Kramarz otrzyma 8 złota.



Pionki paladynów – Sprzedaż

Podczas fazy handlu, kiedy Kramarz dokonuje sprzedaży na dowolnym pomoście z co najmniej 1 paladynem, określa kolor paladyna, któremu sprzedaje w oparciu o to, który z jego pojedynczych towarów na półce będzie najbardziej dochodowy (a więc zapewni najwięcej złota, przed wzięciem pod uwagę paladynów).



Przykład: Przed dołożeniem paladyna, za swój czerwony towar Kramarz otrzymałby 12 złota, zaś za żółty jedynie 8.

Kramarz posiada 1 duży czerwony i 1 duży żółty towar. Na tym pomoście znajduje się 1 paladyn, 2 czerwonych i 1 żółty przybysz. Kramarz wybiera, że na potrzeby bieżącej sprzedaży paladyn będzie „czerwony”, dzięki czemu dla swojego czerwonego towaru uzyskuje mnożnik x3.

Moduł Festiwalu Gildii

Przygotowanie

1. Kramarz rozpoczyna grę tak samo jak gracze, posiadając 10 złota.
2. Umieść na planszy Festiwalu Gildii 3 asystentów dla Kramarza.

Reaktywny Kramarz

Za każdym razem, gdy poruszasz na torze frakcji co najmniej 1 asystenta, porusz na danym torze asystenta Kramarza o taką samą liczbę pól. Kramarz podaży za tobą także wtedy, gdy poruszysz się z użyciem honoru, lecz on sam nie wydaje wówczas żetonów honoru. Jeśli poruszysz się na ostatnie pole danego toru, Kramarz również otrzyma nagrodę wskazaną na drewnianej tabliczce.

Zawsze gdy wycofujesz asystenta, aby zyskać dany efekt, po jego pełnym rozpatrzeniu Kramarz również wycofa swojego asystenta z danego pola i zyska ten sam efekt (zostały opisane na str. 5-6 tej instrukcji).

Zasady ogólne:

Poniższe efekty są nadrukowane na planszy Festiwalu Gildii, ale działają zgodnie z odpowiednimi zasadami Kramarza: pozyskiwanie towarów, wsparcie gildii, otrzymywanie zepsucia i odrzucanie zepsucia. Kiedy produkujesz towar z trzeciego od końca pola na czerwonym, zielonym, niebieskim lub żółtym torze, Kramarz pozyska towar inny niż ten, który wybrałeś.

Kiedy wycofujesz asystenta z ostatniego pola toru, Kramarz wykona akcję przedstawioną na przedostatnim polu toru.

Przykład: Poruszasz swój znacznik czasu o 2 pola i przesuwasz swojego asystenta dwukrotnie na czerwonym torze, docierając do ostatniego pola (zyskujesz po drodze wsparcie czerwonej gildii). Następnie poruszasz asystenta Kramarza (który rozpoczynał na tym samym polu, co twój asystent) na to samo pole. Kramarz również otrzymuje wsparcie gildii. Podczas kolejnej tury cofasz swojego asystenta na początek toru i wybierasz aktywację pola „Otrzymaj mały towar / otrzymaj duży towar”. Kiedy produkujesz towar z trzeciego od końca pola na czerwonym, zielonym, niebieskim lub żółtym torze, Kramarz pozyska towar inny niż ten, który wybrałeś. Następnie Kramarz wycofuje swojego asystenta i aktywuje pole „Zatrudnij 1 mieszkańca i Aktywuj 2 zdolności personelu”.



Tory festiwalu

Zyskując nagrody z poszczególnych torów, Kramarz korzysta z poniższych zasad. Niektóre z nich działają również wtedy, gdy grasz bez Festiwalu Gildii (np. wówczas, gdy Kramarz korzysta z towarów paladynów).

Czerwony tor - Aktywuj 2 zdolności personelu = Kramarz zyskuje wsparcie gildii wskazanych na skrajnie lewej i skrajnie prawej karcie mieszkańca na placu miejskim.

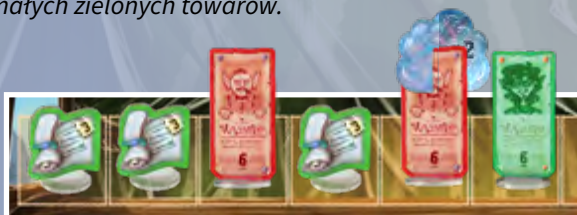
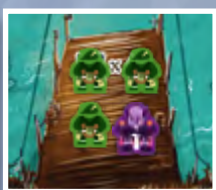
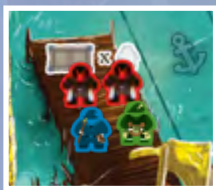
Zatrudnij 1 mieszkańca + Aktywuj 2 zdolności personelu = Kramarz zatrudnia skrajnie prawego/lewego mieszkańca, następnie zyskuje wsparcie gildii wskazanych na skrajnie lewej i skrajnie prawej karcie mieszkańca na placu miejskim.

Zielony tor – Kramarz zdobywa reklamę w oparciu o kolor skrajnie prawego pionka w jego puli klientów. Jeśli nie ma żadnego żetonu w danym kolorze, sprawdza kolejny skrajnie prawy pionek. Jeżeli i ten żeton nie jest dostępny, zamiast tego natychmiast zyskuje wsparcie gildii odpowiadającej skrajnie prawemu klientowi i nie zdobywa reklamy. Jeśli nie ma żadnego klienta w swojej puli, najpierw dobierze 1 i go dołoży, a dopiero później spróbuje zdobyć reklamę.

Fioletowy tor – Kramarz zdobywa żetony honoru i towary paladynów w zwykły sposób. Nie umieszcza towarów paladynów na swojej półce. Kiedy Kramarz ma sprzedać towar paladyna, sprzedaje go dla jak największego mnożnika, niezależnie od pomostu, na którym to osiągnie. Na końcu gry Kramarz ignoruje 1 symbol zepsucia za każdy posiadany przez niego żeton honoru.

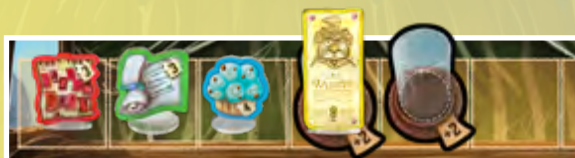
Niebieski tor – Kramarz zaklina towar, który sprzedałby najdrożej, gdyby faza handlu właśnie się rozpoczęła. W przypadku remisu, zaklnie ten z remisujących towarów, którego ma mniej. Jeśli nadal jest remis, zaklnie skrajnie prawy z remisujących towarów. Po sprzedaży towaru należy usunąć z niego zaklęcie.

Przykład: Zacumowane są 2 skrajnie lewe łodzie i Kramarz ma umieścić żeton zaklęcia na jednym ze swoich towarów. Mimo że oba jego towary mają tę samą wartość, umieści zaklęcie na skrajnie prawym, dużym czerwonym towarze, ponieważ ma go mniej niż małych zielonych towarów.



Żółty tor – Kramarz umieszcza swoją pierwszą gablotkę na 4 od lewej polu towarów na swojej półce. Jeśli zdobędzie więcej gablotek, kolejną umieszcza na 5 polu, następną na 6 itd. Kiedy Kramarz sprzedaje towar z pola półki z żetonem gablotki, dany towar zyskuje +2 do podstawowej wartości. Gablotki pozostają na swoim miejscu pomiędzy rundami.

Przykład: Kramarz ma gablotkę na 4 i 5 polu swojej półki. Podczas fazy handlu sprzedaje mały niebieski towar za 4 złota, a następnie duży żółty towar za 10 złota (bazowa wartość to 8 złota + 2 złota za gablotkę).



Czarny tor – Kramarz wrabia cię w takim sam sposób, jak zwykły gracz. Kiedy Kramarz rozpatruje akcję wrabiania, odrzuca swoją wierzchnią kartę zepsucia, a ty natychmiast tracisz tyle złota, ilu łotrów znajduje się w kryjówce.