

# Zátoka obehodníků



# VÍTEJTE V ZÁTOCE OBCHODNÍKŮ, KDE NEBUDETE HRDINOU ANI PADOUCEM – JEN PROSTÝM OBCHODNÍKEM...

## VŘELÉ POZDRAVY VŠEM OBCHODNÍKŮM!

Hlavní výsadou hry Zátoka obchodníků je asymetrické hraní. Každý hráč se ujme role zcela jedinečného obchodníka a povede svůj obchod s čarovnými předměty. Zboží budete prodávat dobrodruhům, kteří připlují do přístavu, jehož mola a nábřeží jsou nejen bezpečným útočištěm, ale zároveň nejproslulejší tržnicí v celém Pětirší. Unikum hry Zátoka obchodníků tkví v tom, že k výrobě zboží používá každý hráč zcela odlišný herní materiál a mechanismy. Pokud dokonale ovládnete záludnosti svého řemesla, nepochybně se vám podaří zefektivnit výrobu natolik, abyste uspokojili poptávku dobrodruhů a hlavně si pořádně naplnili kapsy zlatem!

Přestože pracujete nezávisle na ostatních za dveřmi svých obchodů, budete se přetahovat o zákazníky, ovlivňovat poptávku na trhu a zápolit o přízeň čtyř cechů. Pokud chcete mít navrch nad konkurencí, můžete zaměstnat obyvatele zátoky jako pomocníky. Nebo, pokud se nebojíte ušpinit si ruce, vždy najdete pomoc v prohnilém podsvětí. Ale za jakou cenu? Po třech dnech se vítězem stane nejbohatší obchodník.

## POZNÁMKA K PRAVIDLŮM

Brožura, kterou právě čtete, vás seznámí se základními pravidly Zátoky obchodníků, která jsou společná pro všechny hráče. Ostatní brožury se zaměřují na pravidla konkrétních obchodníků. Pokud si pravidla obchodníka protiřečí se základními pravidly, pravidla obchodníka mají vždy přednost.

## SPOLEČNÝ HERNÍ MATERIÁL

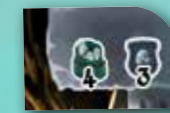
- pravidla hry
- 1 herní plán
- 1 pytlík dobrodruhů
- 52 figurek dobrodruhů
  - ▶ 13 červených válečníků / 13 zelených bardů /
  - ▶ 9 modrých čarodějů / 9 žlutých šlechticů /
  - ▶ 8 šedých lotrů
- 6 trojrozměrných kartonových lodí
- 12 plastových drahokamů Rudé růže „+100 zlata“
- 5 praporků obchodníků a plastové stojánky
- 36 karet měšťanů
  - 12 místních
  - 12 žoldáků
  - 12 námořníků
- 3 karty lotrů
  - ▶ zločinci
  - ▶ okultisté
  - ▶ zloději
- 4 karty obchodníků (1 pro každého obchodníka)
- 60 karet prohnanosti
- 2 dřevěné myšky
- 1 dřevěný ukazatel fáze obchodu
- 5 ukazatelů zlata (1 v barvě každého hráče)
- 5 ukazatelů času (1 v barvě každého hráče)
- 2 oboustranné žetony dobrodruhů



## PŘÍPRAVA HERNÍHO PLÁNU

- Umístěte herní plán doprostřed stolu.
- Všech 6 lodí umístěte na moře v horní části plánu – 3 lodě na každou stranu Dračího ostrova.
- Připravte balíček karet měšťanů:
  - Vyberete 2 nebo více sad karet měšťanů (místní, žoldáci, nebo námořníci), vybrané sady zamíchejte dohromady, utvořte z nich balíček a umístěte jej lícem dolů na most na herním plánu.
  - Otočte 4 karty z balíčku lícem vzhůru a rozmístěte je do řady na náměstí.
- Zamíchejte všechny karty prohnanosti, utvořte z nich balíček a umístěte jej lícem dolů na vyznačené místo.
- Umístěte 1 válečníka, 1 barda, 1 čaroděje a 1 šlechtice do cechovních domů odpovídajících barev.
- Zbývajících 12 válečníků (červených), 12 bardů (zelených), 8 čarodějů (modrých), a 8 šlechticů (žlutých) umístěte do pytlíku dobrodruhů a promíchejte je.
- Vyberte kartu lotrů a umístěte ji lícem vzhůru na vyznačené místo.
  - Do doupěte umístěte tolik lotrů, kolik je vyznačeno v pravém horním rohu karty vpravo.
  - Do pytlíku dobrodruhů umístěte tolik lotrů, kolik je vyznačeno v pravém horním rohu karty vlevo.
  - Zbylé lotry vraťte do krabice.
- Každý hráč si vybere barvu a vezme si ukazatel času, ukazatel zlata a praporek obchodníka v této barvě.
- Připravte ciferník:
  - Ukazatel fáze obchodu umístěte na políčko „12“.
  - Na každou ručičku ciferníku umístěte 1 myšku.
  - Vezměte ukazatele času všech hráčů, kteří jsou ve hře, a v náhodném pořadí je vyskládejte do sloupku na políčku „1“.
  - Pokud se partie účastní méně než 4 hráči, upravte ciferník dle následujících pravidel:
    - ▶ **Při hře 2 hráčů:** umístěte žetony „dvojnásobku dobrodruhů“ na symboly u „9:30“ a „11:30“.
    - ▶ **Při hře 3 hráčů:** umístěte žeton „dvojnásobku dobrodruhů“ na symbol u „11:30“.
    - ▶ **Při hře 5 hráčů (pouze s rozšířením):** umístěte žeton „nula dobrodruhů“ na symbol u „11:30“.
- Ukazatele zlata hráčů, kteří jsou ve hře, umístěte na počáteční pole počítadla zlata.
- Každý hráč si vybere obchodníka, vezme si odpovídající pravidla a všechn materiál daného obchodníka. Pokud chcete, můžete obchodníky přidělit náhodným rozděním karet obchodníků.
- Hráči nyní připraví své herní prostory podle pravidel obchodníků.

**TIP:** Pokud hrajete poprvé, připravte balíček měšťanů (krok 3) z místních a žoldáků. Jako kartu lotrů (krok 7) použijte kartu č.1, zločince.



## PRŮBĚH HRY

Každá partie hry *Zátoka obchodníků* trvá 3 kola (dny). Každé kolo je rozdělené na 4 fáze:


- **Fáze vyplutí** — první dobrodruzi nastoupí na loď mířící do Zátoky obchodníků.
- **Fáze výroby** — hráči vyrobí zboží, nakloní si sponzory a pokusí se ovlivnit poptávku dle vlastních potřeb.
- **Fáze obchodu** — hráči získají zlato prodejem zboží a obdrží sponzorské dary.
- **Fáze úklidu** — připravíte hru na nadcházející kolo.


Po 3 kolech následuje **závěrečné bodování**. Vítězem se stane hráč s největším množstvím zlata.

## FÁZE VYPLUTÍ

Během fáze vyplutí **zákazníci** (a možná i **lotři**) částečně zaplní loď mířící do Zátoky obchodníků. Díky tomu budou mít hráči alespoň přibližnou představu o tom, jakým zákazníkům budou moci prodat zboží a na jaké barvy se tedy mají v tomto kole zaměřit.

- Ujistěte se, že všechny lodě jsou prázdné a že na každé straně Dračího ostrova jsou právě 3 lodě.
- Náhodně tahejte dobrodruhy z pytlíku a umístěte 2 dobrodruhy do každé lodi.

Pokud je na kartě lotrů vyobrazeno **pravidlo vyplutí** s tímto symbolem , dávejte tažené lotry stranou a na loď umísťujte pouze zákazníky. Všechny tažené lotry poté na konci vyplutí vraťte do pytlíku.

Pokud je na kartě lotrů vyobrazeno pravidlo vyplutí s tímto symbolem , umísťujte lotry na loď, stejně jako každého jiného dobrodruha.



## FÁZE VYPLUTÍ

### Poznámka:

Zákazníci a lotři jsou dvě odlišné kategorie, a proto je důležité rozlišovat pojmy „zákazník“ a „dobrodruh“. Pokud pravidla zmiňují zákazníky, odkazují pouze na 4 druhy barevných zákazníků. Slovo dobrodruh naopak zahrnuje jak zákazníky, tak lotry.

## FÁZE VÝROBY

## FÁZE VÝROBY

Během fáze výroby hráči využijí akční pole na svých deskách k výrobě zboží, zaměstnání měšťanů, aktivaci zaměstnanců a podmanění sponzorů. Hráči budou také ovlivňovat další nalodění zákazníků na loď a jejich připlutí do přístavu, čímž rozhodnou o hodnotách zboží během nadcházející fáze obchodu.

## POŘADÍ TAHŮ

Fáze výroby trvá po předem neurčený počet tahů jednotlivých hráčů. **Ciferník** na herním plánu funguje jako „časomíra“, která dynamicky určuje **aktivního hráče** (aktivní hráč je ten, který je právě na tahu) a zároveň signalizuje konec fáze výroby, který nastane, jakmile všechny ukazatele času dosáhnou na ukazatel fáze obchodu nebo jej překročí.

Každý tah začíná určením aktivního hráče. Aktivní hráč je ten, jehož ukazatel času je nejvíce vzadu na **ciferníku**. Pokud je více ukazatelů času na stejném políčku, je na tahu ten hráč, jehož ukazatel je položený na vrchu sloupku ukazatelů (a je tedy viditelný).

Aktivní hráč poté provede svůj tah, přičemž musí dodržet pevně dané pořadí kroků:

1. **Výběr akce a pohyb figurkou**
2. **Provedení vybrané akce**
3. **Dobráni karet prohnanosti (pokud hráč musí)**
4. **Úprava ciferníku**

Po provedení tahu opět zkontrolujte ciferník a určete, kdo je aktivním hráčem. Je možné, že stejný hráč bude aktivním hráčem i vícekrát za sebou, pokud je po provedení tahu jeho ukazatel času i nadále nejvíce vzadu.

**Příklad:** V tomto případě by byl aktivním hráčem modrý hráč.

## 1. Výběr akce a pohyb figurkou

Aktivní hráč vybere volné **akční pole** na své desce **obchodu** a přesune na něj svoji figurku. Stejně akční pole **nelze** použít dvakrát za sebou, protože figurka se musí pokaždé pohnout na nové (volné) akční pole.

U každého akčního pole je symbol akce a poplatek za akci. Poplatek je obvykle ve formě určitého počtu hodin, případně také dobrání karet prohnanosti. Jakmile hráč provede akci (2. *krok tahu*), musí „zaplatit“ tento poplatek tím, že si dobere případnou kartu prohnanosti a náležitě posune svůj ukazatel času po ciferníku (3. a 4. *krok tahu*).



Symbol akce  
Hodiny  
Prohnanost

## 2. Provedení vybrané akce

Aktivní hráč provede akci spojenou s vybraným akčním polem, a to v celém jejím znění a podle příslušných pravidel obchodníka.

Na deskách obchodů jsou pouze 2 akce, které jsou společné pro všechny hráče: zaměstnání měšťanů a aktivace zaměstnanců (viz str. 10 těchto pravidel). Všechny ostatní akce jsou odlišné podle toho, za jakého obchodníka hrajete. Jejich popis najdete v pravidlech jednotlivých obchodníků.

### Pro akce platí následující všeobecná pravidla:

- Veškerý herní materiál má omezené množství určené počtem komponent ve hře.
- Když vyrobíte zboží, vystavte jej do své výkladní skříně tak, aby jej viděli všichni ostatní hráči.

Tematicky vyrábí každý obchodník odlišné zboží. Herně se ovšem zboží odlišuje pouze svojí barvou (červenou, zelenou, modrou nebo žlutou) a velikostí (velkou nebo malou). Barva zboží určuje, která barva zákazníkům bude mít o zboží zájem. Velikost určuje, na kterém molu budete moci zboží prodat.

**Poznámka:** Ve hře je více červených válečníků a zelených bardů než modrých čarodějů a žlutých šlechticů. Ovšem červené a zelené zboží má také menší hodnotu než žluté a modré zboží.

## 3. Dobráni karty prohnanosti

Pokud byl u vybraného akčního pole jeden či více symbolů prohnanosti, musí si nyní aktivní hráč za každý symbol prohnanosti dobrat 1 kartu prohnanosti a umístit ji lícem dolů do své zásoby. Na každé kartě prohnanosti je buďto 1 symbol prohnanosti nebo kombinace symbolů prohnanosti a cechovních symbolů. Na konci hry za tyto symboly ztratíte nebo získáte zlato, v závislosti na jejich druhu (viz str. 9 těchto pravidel). Na karty prohnanosti ve své osobní zásobě se smíte kdykoli podívat, ale měly by zůstat skryté lícem dolů před ostatními hráči. Ovšem počet karet prohnanosti ve vaší osobní zásobě je volně dostupná informace a nesmíte ji před ostatními tajit.

## 4. Úprava ciferníku

Pokud byl u vybraného akčního pole jeden či více symbolů hodin, musí za každý tento symbol posunout svůj ukazatel času o 1 pole dál po ciferníku.

- Pokud **ukazatel času** překročí **symbol dobrodruha**, aktivní hráč okamžitě provede **akci nalodění** (viz str. 6 těchto pravidel).
- Pokud ukazatel času skončí na stejném poli jako jeden či více ukazatelů ostatních hráčů, umístěte ukazatel aktivního hráče navrch sloupku.
- Ukazatel času může přistát na ukazateli fáze obchodu a smí jej překročit.
- Pokud během 2. a 3. kola překročíte pole „12“, váš ukazatel času smí přistát na žetonu myšky či jej překročit (viz dále v těchto pravidlech).

**Hra 2 a 3 hráčů:** Pokud ukazatel času překročí symbol dvojnásobku dobrodruhů, aktivní hráč vytáhne z pytlíku 2 dobrodruhy a jednoho po druhém je rozmístí do volných míst na lodích dle pravidel nalodění.

**Poznámka:** Dobrodruha nemůžete přidat do zakotvené lodi. Pokud máte nadbytečného dobrodruha, kterého nelze nikam umístit, vraťte jej do pytlíku dobrodruhů.

(Úprava ciferníku pokračuje na následující straně...)

**Tip:** Velký počet symbolů prohnanosti na kartách prohnanosti a měšťanů je velice riskantní. Za každý symbol totiž na konci hry ztratíte zlato. Pokuste se pomoci schopností měšťanů a zaměstnanců odhodit získané karty prohnanosti.

### Pokračování úpravy ciferníku

Ukazatelem času nelze pohnout na nebo přes ručičku, která je zakrytá **myškou**. Pokud ovšem ve druhém a třetím kole, kdy se ručičky uvolní, doputuje hráčův ukazatel času k uvolněné ručičce, může se hráč rozhodnout posunout svůj ukazatel času na ručičku namísto následujícího pole ciferníku. Díky tomu získá hráč hodinu navíc, ale:

- Pokud hráčův ukazatel času přejde přes ručičku nebo na ní skončí svůj pohyb, hráč si musí okamžitě dobrat **1 kartu prohnanosti**.
- Při posunu na ručičku hráč mine symbol dobrodruhů na ciferníku a vzdává se tedy možnosti provést **akci nalodění**.

Po úpravě ciferníku určete nového aktivního hráče, který provede další tah.

### NALODĚNÍ

Pokud hráč provádí akci nalodění, náhodně vytáhne 1 dobrodruha z pytlíku dobrodruhů a umístí jej do volného místa na libovolné lodi, která je aktuálně na moři. Na moři jsou ty lodě, které nejsou zakotvené v přístavu.

- Během této akce neplatí pravidlo vyplutí na kartě lotrů. Ovšem na některých kartách lotrů najdete efekty, které omezují umístění lotrů na lodě nebo se spustí ve chvíli, kdy lotra na loď umístíte.
- Hráč, který zaplní poslední místo na lodi, musí okamžitě tuto loď zakotvit. Musí ji zakotvit na volném místě u jednoho z mol na stejné straně Dračího ostrova, kde se loď aktuálně nachází. Poté vyndá všechny dobrodruhy z právě zakotvené lodi a umístí je na molo, u kterého je zakotvena.
- Jakmile jsou plná obě místa u mol na některé straně Dračího ostrova, okamžitě odstraňte ze hry zbývající loď, která je na moři na této straně ostrova. Vyndejte dobrodruhy z této lodi a rozmístěte je: zákazníky umístěte do odpovídajících **cechovních domů**, lotry umístěte do **doupěte**.
- Pokud jsou na všech 4 místech zakotveny lodě, urychlí se konec kola:
  - ▶ Umístěte ukazatel fáze obchodu na pole těsně před ukazatelem času (popř. sloupek ukazatelů), který je aktuálně nejdále na ciferníku.
  - ▶ Po zbytek kola ignorujete **akci nalodění**.



### FÁZE OBCHODU



### FÁZE OBCHODU

Během fáze obchodu prodají hráči zboží ze svých výkladních skříní zákazníkům na molech a získají zlato. Poté získají další zlato za případné sponzorské dary, v závislosti na počtu zákazníků v cechovních domech.

### PRODEJ ZBOŽÍ

Během fáze obchodu mohou obchodníci na molech prodat libovolné množství zboží ze svých výkladních skříní. Prodej zboží vyhodnocuje v následujícím pořadí:



1. Nejprve vyhodnoťte veletržní molo (nalevo). Zde prodáváte **velké zboží**.
2. Poté vyhodnoťte maloobchodní molo (uprostřed). Zde prodáváte **malé zboží**.
3. Poté vyhodnoťte molo šejdířů (napravo). Zde prodáváte jak **malé**, tak **velké zboží**.
4. Nakonec si musí každý hráč, který prodal alespoň 1 zboží na molu šejdířů, dobrat právě 1 kartu prohnanosti.

Na každém molu probíhá prodej v pořadí průběhu hry, tzn. podle sloupku ukazatelů času, odshora dolů. Aktivní hráč se rozhodne, zda a kolik zboží na mole prodá, a poté následuje tah dalšího hráče v pořadí.

Zákazníci na molech představují poptávku po jednotlivých barvách zboží. Za každé zboží, které prodáte, získáte tolik zlata, kolik je na zboží vyobrazeno, vynásobeno počtem zákazníků patřící barvy na právě vyhodnocovaném molu. Po každém prodeji posuňte svůj ukazatel zlata o odpovídající částku na počítadle zlata. Prodané zboží odstraňte ze své výkladní skříně a vraťte jej zpět do své zásoby mezi nevyrobené zboží.

Zákazníky **nepřemísťujte** ani **neodstraňujte**. To učiníte až těsně před koncem fáze obchodu. Zákazníci zůstanou na molech a ostatní obchodníci jim mohou prodat své zboží.

Na mole, kde nejsou žádní zákazníci některé barvy, nelze prodat zboží dané barvy.

Během fáze obchodu může hráč prodat libovolný počet zboží ze své výkladní skříně. Případné neprodané zboží si hráč ponechá ve své výkladní skříně.

**Příklad:** Alchymistka v tomto kole vyrobila modrý **elixír** (velké zboží), 2 červené **lektvary** a 2 žluté **lektvary** (malé zboží).

**Elixír** prodá 2 čarodějům (modrým) na veletržním molu (vlevo) za  $8 \times 2 = 16$  zlata. Oba červené **lektvary** prodá na maloobchodním molu (uprostřed), každý za  $3 \times 4 = 12$ , tedy celkem 24 zlata. Má také možnost prodat u maloobchodního mola (uprostřed) své žluté **lektvary**, každý za  $4 \times 1 = 4$  zlata. Také je může prodat na molu šejdířů (vpravo) každý za  $4 \times 2 = 8$  zlata, ovšem musela by si dobrat kartu prohnanosti. Nebo si je může ponechat do příštího kola, kdy jí možná vynesou víc zlata.

Nakonec se rozhodne zriskovat a prodat oba žluté **lektvary** na molu šejdířů, za což si dobere kartu prohnanosti. Všechno prodané zboží vrátí zpět do své zásoby. Na počítadle zlata si přičte  $16 + 12 + 12 + 8 + 8 = 56$  zlata a dobere si 1 kartu prohnanosti.

**Poznámka:** Pokud ukazatele jednoho či více hráčů ukončí svůj pohyb na ukazateli obchodu (nebo jej překročí) ve chvíli, kdy je ukazatel obchodu stále na poli „12“, nijak neměňte pozici ukazatele obchodu. A to ani v případě, že by ještě poté došlo k zakotvení všech 4 lodí.

### KONEC FÁZE VÝROBY

Jakmile všechny ukazatele času přistanou na ukazateli fáze obchodu nebo jej překročí, fáze výroby končí a v tomto kole už nebudou provedeny žádné další výrobní tahy. Ukazatele času, které překročily ukazatel fáze obchodu nyní posuňte zpět navrch ukazatele fáze obchodu, čímž vytvoříte sloupek určující pořadí fáze obchodu. Během přesouvání neměňte pořadí jednotlivých ukazatelů času. Postupujte pozpátku a ukazatele či sloupky ukazatelů vpředu posouvajte zpět na ukazatele více vzadu (tzn. ukazatel času, který byl nejdříve vpředu bude na konci fáze výroby nejnižší položený ukazatel ve sloupku). Tím pádem budou hráči, kteří měli čas navíc, nuceni prodávat během fáze obchodu jako první. Také budou během následujícího kola hrát jako první a budou mít méně informací.

**SOUBĚŽNÉ HRANÍ:** Pokud chcete, můžete se jako skupina rozhodnout, že hráči provedou všechny akce během fáze obchodu soubežně. Urychlíte tím hru, protože prodej jednoho hráče nijak neovlivňuje možnosti ostatních. Ovšem postupné vyhodnocování akcí dává hráčům možnost přizpůsobit svou taktiku podle rozhodnutí ostatních.

**Tip:** Základní ceny červených a zelených zboží jsou 3 (malé) a 6 (velké). Naproti tomu základní ceny modrých a žlutých zboží jsou 4 (malé) a 8 (velké). Nesmíte ale zapomenout, že v pytlíku je méně modrých a žlutých zákazníků.

## SPONZORSKÉ DARY

Po prodeji zboží obdrží hráči zlato za všechny aktivní symboly sponzorů, které mají na svých deskách obchodů. Za každý aktivní symbol na desce obchodu posuňte svůj ukazatel zlata o tolik polí, kolik se právě nachází dobrodruhů v odpovídajícím cechovním domě.

### Okamžité sponzorské dary:

Některé akce obchodníků vám umožní získat okamžitý sponzorský dar. Rozdíl mezi běžným a okamžitým darem poznáte podle toho, že u okamžitého daru je symbol fáze obchodu nahrazený bleskem. Okamžité sponzorské dary fungují stejně jako běžné sponzorské dary, ale získáte za ně zlato pouze v okamžiku, kdy je aktivujete.



Pokud by během této fáze obchodu měl některý hráč aktivní tento symbol, obdržel by jako sponzorský dar 4 zlata.

## FÁZE ÚKLIDU

Ve třetím kole tuto fázi přeskočte a přejděte rovnou k závěrečnému bodování.

Další kolo připravíte následujícím postupem:

- Vraťte všechny dobrodruhy z mol do pytlíku dobrodruhů. Nevracejte dobrodruhy z cechovních domů a doupěte. Ponechte je tam do dalších kol.
- Z řady karet měšťanů odstraňte kartu nejvíce vpravo a vraťte ji dospod balíčku karet měšťanů. Poté doplňte řadu karet měšťanů dle běžných pravidel (viz str. 10).
- Připravte ciferník na následující kolo:
  - ▶ Po 1. kole přesuňte myšku z první ručičky na pole „1“ ciferníku.
  - ▶ Po 2. kole přesuňte myšku z druhé ručičky na pole „2“ ciferníku.
  - ▶ Celý sloupek ukazatelů času přesuňte (bez změny pořadí) na nejnižší pole ciferníku, které není zakryté myškou.
  - ▶ Ukazatel fáze obchodu přesuňte zpět na pole „12“.

Poté následuje další kolo, počínaje fází vyplutí.

## ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Po třetím kole všichni hráči odhalí své karty prohnanosti a obdrží závěrečné sponzorské dary.

- Za každý symbol cechu na vašich kartách měšťanů nebo prohnanosti získáte tolik zlata, kolik se právě nachází dobrodruhů v odpovídajícím cechovním domě (sponzorské symboly vyhodnocované během fáze obchodu se nyní nepočítají).
- Za každý symbol prohnanosti na vašich kartách měšťanů nebo prohnanosti ztratíte tolik zlata, kolik se právě nachází dobrodruhů v doupěti.

**Poznámka:** Symboly cechů a prohnanosti, které se bodují na konci hry, mají tvar kolečka. Najdete je především na kartách měšťanů a prohnanosti. Sponzorské symboly, které bodujete během fáze obchodu (a naopak je tedy nebodujete na konci), mají tvar štítu. Najdete je především na své desce obchodu.

### Hráč s největším počtem zlata vítězí.

- Pokud nastane shoda, vyhrává hráč s největším počtem neprodaného zboží ve výkladní skříni.
- Pokud shoda trvá, vyhrává hráč s nižším počtem karet prohnanosti.
- Pokud shoda i nadále trvá, hráči se o vítězství dělí.

### Příklad:

Na získaných kartách prohnanosti a zaměstnaných měšťanech nasbíral kovář celkem 4 symboly cechu válečníků, 1 symbol cechu čarodějů a 3 symboly válečníků. V cechovním domě válečníků (červeném) je 5 válečníků, takže za symboly válečníků obdrží kovář  $4 \times 5 = 20$  zlata. V cechovním domě čarodějů (modrém) jsou 4 čarodějové. Za 1 symbol čarodějů obdrží kovář  $1 \times 4 = 4$  zlata. V cechovním domě šlechticů (žlutém) jsou 2 šlechticové, takže za symboly šlechticů obdrží kovář  $3 \times 2 = 6$  zlata. Kovář také nasbíral 6 symbolů prohnanosti, a protože v doupěti jsou 3 lotři, ztratí  $6 \times 3 = 18$  zlata. Celkem tedy upraví svůj ukazatel zlata o  $20 + 4 + 6 - 18 = 12$  zlata.

**Poznámka:** Pokud váš ukazatel zlata překročí políčko „100“, vezměte si do své zásoby 1 drahokam Rudé růže (má hodnotu 100 zlata), posuňte svůj ukazatel zlata zpět na pole 100 a pokračujte v získávání zlata.



**Zaměstnání měšťanů**



**Aktivace zaměstnanců**

## SPOLEČNÉ AKCE

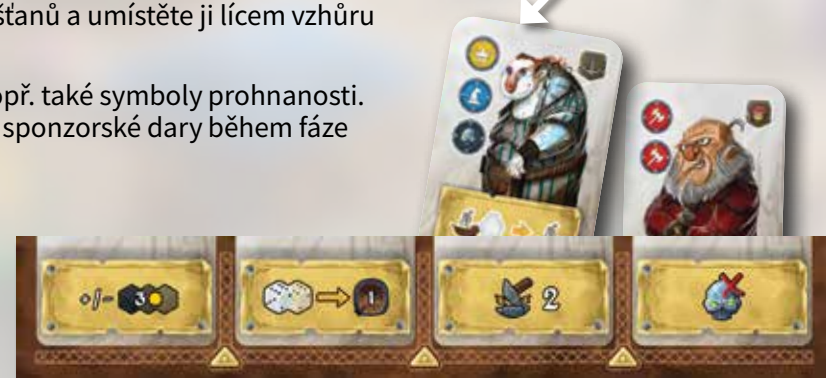
Ve hře jsou 2 akce, které mají všichni obchodníci společné: **zaměstnání měšťanů** a **aktivace zaměstnanců**. Hráči mohou zaměstnat měšťany z řady karet na **náměstí** a umístit je ke své **desce zaměstnanců**. Pokud se rozhodnete zaměstnat měšťana, smíte okamžitě a jednorázově aktivovat schopnost právě zaměstnaného měšťana. Poté jej přidělíte k některé schopnosti na vaší desce zaměstnanců. Pokud později aktivujete zaměstnance, smíte aktivovat ty schopnosti, u nichž máte přiděleného měšťana.

### ZAMĚSTNÁNÍ/NAHRAZENÍ MĚŠŤANŮ (RŮZNÝ POPLATEK)

Zaměstnejte 1 měšťana a přidělte jej ke svojí desce zaměstnanců.

Provedte následující kroky:

1. Vyberte 1 kartu měšťana z řady karet na náměstí.
2. Okamžitě aktivujte schopnost na kartě zaměstnaného měšťana (viz str. 11).
  - Schopnost musíte použít okamžitě, pokud je to možné. Pokud to možné není, schopnost se neaktivuje.
3. Přidělte kartu zaměstnance k některému z polí na vaší desce zaměstnanců. Kartu zasuňte pod desku zaměstnanců tak, aby byla vidět pouze schopnost na desce zaměstnanců. Schopnost na desce budete moci aktivovat, až v budoucnu provedete akci aktivace zaměstnanců.
  - Karty měšťanů nemůžete na desce zaměstnanců samovolně přesouvat, ani je odhazovat. Pokud ovšem v budoucnu zaměstnáte dalšího měšťana, můžete jím nahradit některého z měšťanů, který je aktuálně přidělený k vaší desce. Kartu nahrazeného měšťana vraťte dospod balíčku karet měšťanů.
4. Zaplatte poplatek za měšťana, kterého zaměstnáváte.
  - Poplatek je vyobrazen na náměstí, pod polem, ze kterého kartu berete.
5. Pokud je to možné, posuňte zbývající karty měšťanů na náměstí doprava, aby zaplnily mezeru po zaměstnaném měšťanovi. Poté obraťte novou kartu z balíčku měšťanů a umístěte ji lícem vzhůru na pole nejvíce vlevo.



Na kartách měšťanů najdete v levém horním rohu symboly cechů, popř. také symboly prohnanosti. Tyto symboly hrají roli během závěrečného bodování. Nemají vliv na sponzorské dary během fáze obchodu (viz str. 8).

### AKTIVACE ZAMĚSTNANCŮ (OBVYKLĚ 2 HODINY)

Na své desce zaměstnanců aktivujte libovolný počet schopností, ke kterým máte přidělené karty měšťanů. Schopnosti na desce zaměstnanců smíte aktivovat v libovolném pořadí. Aktivovanou schopnost musíte zcela vyhodnotit, až poté smíte přejít k aktivaci další schopnosti.

Tato akce bude během hry čím dál efektivnější, pokud budete pravidelně zaměstnávat další měšťany. Schopnosti na deskách zaměstnanců různých obchodníků jsou odlišné a najdete je popsané v pravidlech jednotlivých obchodníků.

## DODATEK K PRAVIDLŮM

### SCHOPNOSTI MĚŠŤANŮ



**MÍSTNÍ**



Vyber a odhoď 1 ze svých karet prohnanosti.



Vyber a odhoď až 3 ze svých karet prohnanosti.

Tyto akce musíte vyhodnotit ještě předtím, než zaplatíte poplatek za **zaměstnání měšťana**. Takže pomocí této schopnosti nelze odhodit kartu prohnanosti, kterou si musíte vzít jako součást poplatku za tohoto měšťana.



**ŽOLDÁCI**



Okamžitě získej 1 zboží odpovídající barvy a velikosti. Tzn. přesuň jej ze zásoby zboží přímo do výkladní skříně.



**NÁMOŘNÍCI**



Vytáhni z pytlíku 1 dobrodruha a umísti jej na loď, která je na moři.



Odeber dobrodruha z lodi, která je na moři, a umísti jej na libovolné molo.



Odeber zákazníka z lodi, která je na moři, a umísti jej do patřičného cechovního domu.



Odeber dobrodruha z lodi, která je na moři, a vrať jej do pytlíku.



Odeber dobrodruha z lodi, která je na moři, a umísti jej na libovolnou jinou loď, která je na moři.

### KARTY LOTRŮ



**1. Zločinci** — bez efektu.



**2. Okultisté** — během fáze obchodu si smíte dobírat karty prohnanosti za lotry na molo, kde právě prodáváte zboží, a měnit je tím na „žolíky“. Za každou kartu prohnanosti, kterou si doberete smíte dočasně považovat 1 lotra na daném molo za zákazníka všech barev najednou.



**3. Zloději** — Jakmile umístíte lotra na loď, ale ještě před případným zakotvením, si smíte dobrat 1 kartu prohnanosti a odebrat 1 zákazníka z lodi, kam jste právě umístil lotra. Odebraného zákazníka musíte přesunout na libovolnou jinou loď.

## Tvůrci

Námět: Carl Van Ostrand  
Autoři hry: Carl Van Ostrand, Jonathan „Jonny Pac“ Cantin, a Drake Villareal  
Vývoj: Jonny Pac & Drake Villareal  
Sólový mód: Drake Villareal & Jonny Pac  
Ilustrace: Mihajlo Dimitrievski – Mico  
Dodatečné ilustrace: Bojan Drango  
Grafická úprava: Bojan Drango

Modely figurek: Silviu Avram  
Trojrozměrné kartonové prvky: John Shulters  
Pravidla: Tarrant Falcke & Stella Jahja – Meeple University  
Grafický návrh a úprava pravidel: Melissa Delp & Will Meadows – Tantrum House  
Dodatečné úpravy pravidel: Drake Villareal & Jonny Pac  
Výroba: Ivana & Vojkan Krstevski, Toni Toshevski, a Maja Denkov  
Původní vydání: Final Frontier Games  
Původní vývoj hry: John Brieger

## Česká verze hry

TLAMA games – Miroslav Tlamicha  
Praha, Česká republika  
[www.tlamagames.com](http://www.tlamagames.com)

Redakce: Miroslav Tlamicha  
Překlad: Ondřej Polák  
Korektury: Daniel Knápek, Tomáš Tvrdý  
Grafická úprava: Michal Hubáček



# PŘEHLED HRY

Zátoka obchodníků trvá **3 kola** – vítězem bude hráč, který nashromáždí nejvíce zlata.

Každé kolo se skládá ze **4 fází**:

- Fáze vyplutí** — Náhodně umístěte do každé lodi 2 dobrodruhy tažené z pytlíku dobrodruhů. Nezapomeňte dodržovat pravidlo vyplutí na kartě lotrů.
- Fáze výroby** — Hráči vyrobí zboží, zaměstnají měšťany, aktivují zaměstnance a sbírají sponzorské dary. Hráči také ovlivňují nalodění dalších dobrodruhů a zakotvení lodí.
  - Průběh tahu** — Určete aktivního hráče podle pozice ukazatelů času na ciferníku. Aktivní hráč je ten, jehož ukazatel času je nejvíce vzadu (*při shodě navrchu*).  
Aktivní hráč:
    - Vybere akční pole na své desce obchodu a přesune na něj figurku obchodníka.
    - Provede akci spojenou s daným akčním polem a zaplatí za ni poplatek ve formě dobrání karty prohnanosti (*pokud to poplatek vyžaduje*) a posunu ukazatele času na ciferníku.
  - Nalodění** — Pokaždé když ukazatel času hráče překročí symbol dobrodruhů na ciferníku, hráč umístí dobrodruha (*popř. dobrodruhy*) na některé z volných míst lodí, které jsou aktuálně na moři. Hráč, který zaplní poslední volné místo na lodi, vezme tuto loď a zakotví ji na jednom z volných polí u mola na stejné straně Dračího ostrova, na které byla loď doposud. Pokud se zaplní všechna pole u všech mol, přiblíží se konec kola. Umístěte ukazatel fáze obchodu na pole ciferníku těsně před ukazatelem času nejvíce vpředu.
- Fáze obchodu** — Hráči prodají zboží ze svých výkladních skříní a získají sponzorské dary. Každý kus prodaného zboží vám přinese tolik zlata, kolik je na něm vyobrazeno, vynásobeno počtem zákazníků příslušné barvy na molu, kde zboží prodáváte.
  - Prodej zboží** — Hráči prodávají zboží různých barev stejně barevným zákazníkům na 3 molech.
    - Veletřní molo (*vlevo*): zde se prodává pouze velké zboží.
    - Maloobchodní molo (*uprostřed*): zde se prodává pouze malé zboží.
    - Molo šejdířů (*vpravo*): zde se prodává jak velké, tak malé zboží. Za prodej jakéhokoli množství zboží na tomto molu si musíte dobat 1 kartu prohnanosti.
  - Sponzorské dary** — Hráči získají zlato v závislosti na aktivních symbolech sponzorů (*ve tvaru štítu*), které mají na svých deskách obchodů.
- Fáze úklidu** — Vyprázdňte lodě, odstraníte kartu nejvíce vpravo v řadě karet měšťanů na náměstí, zaplníte vzniklou mezeru v řadě karet, připravíte ciferník.
  - Po prvním kole přesuňte myšku z první ručičky na pole „1“ na ciferníku.
  - Po druhém kole přesuňte myšku z druhé ručičky na pole „2“ na ciferníku.

## ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Hráči obdrží za každý cechovní symbol (*kulatý*) na kartách měšťanů a kartách prohnanosti, tolik zlata, kolik se aktuálně nachází dobrodruhů v odpovídajícím cechovním domě. Hráči ztratí za každý symbol prohnanosti na kartách měšťanů a kartách prohnanosti tolik zlata, kolik se aktuálně nachází dobrodruhů v doupěti.

