

PACKET ROW

NEW YORK, 1842



Nowy Jork, 1842. Doki wzdłuż Południowej Ulicy są pełne życia. Statki nieustannie przyływają i odpływają, a na lądzie słychać głosy licznych imigrantów, różnych narodowości, mieszające się z dźwiękami pracowników i statków. Jest tak wiele statków czekających na pasażerów oraz ładunki wzdłuż doków, że teren stał się znany jako "Packet Row".

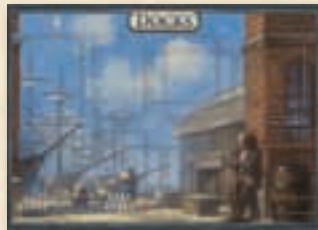
Tutaj duże firmy eksportowe i importowe miały swoje główne biura. Każdy gracz stanowi jedną z tych firm, starając się jak najwięcej zarobić, w handlu transatlantyckim. Jednak nie wystarczy posiadać najwięcej gotówki, aby wygrać tę grę. Gracze muszą wydawać pieniądze na rzecz miasta w odpowiednim momencie podczas gry, aby uzyskać jak najwięcej punktów zwycięstwa.

Komponenty

4 Plansze



Ratusz



Doki



Rynek



Bank

38 kart Ratusza



24x
Kontrakt

5x
Asystent

9x
Punkty
Zwycięstwa

42 karty Doków:



18 x statek
handlowy

5x
Kapitan

5x
jedna

5x
dwie
sztabki złota

9x PZ

42 karty Rynku



7 kart dla każdego rodzaju
towarów: zboża, bawełny,
tytoniu i futra

5 x
Handlowiec

9 x PZ

38 kart Banku



24 x
Pieniądze

24 x
Pieniądze

9x PZ



12 startowy Kon-
traktów: 3 karty
dla każdego
rodzaju towarów:
zboże, bawełna,
futro i tytoń

Można rozpoznać te karty przez
ten symbol

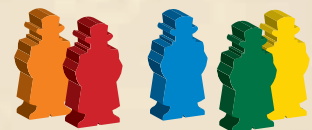
Pieniądze o nominałach :

1\$, 5\$, 10\$, 20\$



5 Znaczników Graczy

po jednym w
każdym kolorze



**Żeton
kapitana
Portu**

Przygotowanie

- Połóż plansze na środku stołu
- Posortuj karty zgodnie z planszami. Potasuj każdą talię oddzielnie, połóż je na odpowiednich planszach na polu Talon.

Specjalna zasada dla 2 graczy:

Odrzuć z każdej talii po 6 kart do pudełka nie patrząc na nie- te karty nie biorą udziału w grze

- Pociągnij dwie karty z każdej talii i umieść te karty odkryte na dwóch polach future supply (Przyszła dostawa) na każdej planszy
- Pociągnij teraz odpowiednią liczbę kart z każdej talii i połóż je odkryte na odpowiednich planszach dla tych kart na polach current supply (Obecna Dostawa). W zależności od liczby graczy wyklada się odpowiednią liczbę kart.

Liczba graczy	2	3	4	5
Ilość kart	2	2	3	4

- Potasuj teraz początkowe Kontrakty i rozdaj każdemu graczowi po jednej karcie. Resztę kart odłóż do pudełka nie będą brały udziału w grze.

- Połóż wszystkie pieniądze obok plansz
- Każdy z graczy dostaje 25 \$

Ważne:

gracze trzymają swoje pieniądze jawnie.

- Każdy z graczy dostaje pion w swoim kolorze i kładzie go przed sobą.
- Wybierzcie gracze rozpoczynające. Dajcie mu żeton Kapitana Portu, będzie on Kapitanem Portu w I rundzie.



Cel gry

Gra rozgrywana jest w rundach. W każdej rundzie kapitan portu wybiera jeden z czterech obszarów gry (Ratusz, doki, rynek lub bank) i pyta innych graczy zgodznie ruchem wskazówek zegara (począwszy od gracza na lewo od kapitana portu), czy chcą wziąć kartę z obecnej dostawa (current Supply) z wybranego obszaru gry, czy nie. Po zapytaniu wszystkich innych graczy, kapitan portu musi podjąć decyzję czy wziąć kartę (jeśli jest dostępna) czy nie.

Jeśli kapitan portu nie zdecyduje się wziąć kartę w tym obszarze gry, wybiera inny obszar (nie wybrany w tej rundzie) i procedura jak powyżej jest powtarzana. Jeśli gracz bierze kartę, musi umieścić swój pionek na polu pozyskanej karty.

W każdej rundzie gracz może wziąć tylko jedną kartę. Kiedy jego pionek znajduje się na jednej z plansz, gracz nie może już wziąć żadnej karty w tej rundzie. Jeśli gracz zdecyduje się nie brać karty i posiada pionek przed sobą to może dostać szansę pozyskania karty z innego obszaru w tej rundzie.

Zasady pobierania kart:

- Gracze mogą wziąć tylko karty z obecnej dostawy (wyjątek: asystent - patrz opis karty)
- Jeśli gracz bierze kartę z towarem, punktami zwycięstwa lub bryłkami złota musi zapłacić koszt dostawy.
- Gracze dokłada wszystkie karty na rękę i trzyma je ukryte przed innymi graczami (wyjątek: statki handlowe są umieszczane przed graczem.)

Runda kończy się, gdy kapitan portu bierze kartę lub, gdy nie ma już obszarów do wyboru. Możliwe jest, że nie wszyscy gracze wezmą kartę w każdej rundzie..

Kiedy runda się zakończyła należy przygotować grę do kolejnej rundy:

- Z każdego obszaru gry (planszy), która została wybrana w tej rundzie:
 - › Zwrócić pionki dla odpowiednich graczy.
 - › Odrzucić wszystkie pozostałe karty z pól obecnej dostawy (current supply) z każdej planszy na odpowiednie pole na karty odrzucone.
 - › Przenieść karty z przyszłych dostaw na pola obecnej dostawy. Należy dociągnąć jeszcze jedną kartę (4 graczy) lub dwie (5 graczy) dodatkowe z odpowiedniej talii i dodać te karty na pola obecnej dostawy
 - › Dobierz dwie karty z każdej talii i umieść je odkryte na przyszłej dostawie.
- Żeton kapitana portu przekaz następnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Następnie nowa runda jest rozgrywana

Wypełnianie kontraktów

W dowolnym momencie gry, gracze mogą wypełnić kontrakty. Aby wypełnić kontrakt gracz musi mieć kartę kontraktu, dopasowanie dobra do tej kart (y) i dopasowaną kartę statku handlowego. Gracz odrzuca te karty i bierze kwotę przedstawioną na karcie kontraktu z puli ogólnej.

Zasady realizacji kontraktów

- Dozwolone jest wypełnienie kontraktów większą ilością towarów niż jest potrzebne. Nadmiarowe towary są utracone. Nie dokonuje się zwrotu należności.
- jest realizacja kilku kontraktów z tym samym celem co jeden statek handlowy
- Jeśli gracz realizuje kilka kontraktów na raz (z tych samych lub różnym celem podróży), może podzielić produkty z używanych kart towarów, między umowami. W ten sposób może on podzielić ilość towarów między dwoma lub większą liczbą statków

Przykład 1:

Anna ma takie karty:



Anna może zrealizować ten kontrakt odrzucając go oraz 2 karty towarów i statek handlowy. Dostanie 35 \$ z puli ogólnej

Przykład 2:

Dawid ma takie karty:



Może on zrealizować trzy kontrakty na raz. Jego tytuł zostaje podzielony między dwa kontrakty. Nadmiarowa bawełna jest stracona. Dostanie on 35 \$ + 15 \$ + 15 \$ = 65 \$ z ogólnej puli. Wszystkie karty wykorzystywane do realizacji tych kontraktów są odrzucane.

Przykład rundy:



W grze czteroosobowej Anna jest kapitanem portu. Postanawia udać się na rynek i pyta się Piotra, czy chce wziąć kartę z tego obszaru.

Wybiera on bibliotekę i płaci 15 \$. Kładzie swój pion na przestrzeni wziętej karty i bierze kartę na rękę. Teraz Anna pyta Rafała. On nie chce żadnej karty z tego obszaru i trzyma pion przed sobą.

Dawid jest proszony o decyzję, czy chce wziąć kartę z rynku. Chce tytoniu, postanawia wziąć kartę z jednym tytoniem i płaci 2 \$.

Wreszcie Anna może podjąć decyzję. Ona nie chce żadnej z kart w rynku więc musi wybrać inny obszar.



Ponieważ zarówno Anna i Rafał nie wzięli karty w tej rundzie (z rynku), Anna pyta Rafała czy chce wziąć kartę z doków. Postanawia spasować, mając nadzieję, że Anna wybierze inny obszar. Niestety ... Anna decyduje się na statek kupiecki. Karta ta nic nie kosztuje i kładzie ona tę kartę przed sobą.

Anna jako Kapitan Portu Kończy rundę gdyż wzięła kartę. Niestety Rafał, nie otrzyma już karty w tej rundzie.

Kończy się runda. Karty w obecnej dostawie z rynku i doków są odrzucane. Obecna dostawa w tych obszarach jest ponownie uzupełniana kartami przyszłej dostawy oraz jedną kartą z talii. Również dwie nowe karty dla przyszłych dostaw są dokładane. Anna daje żeton Kapitana Portu dla Piotra. On będzie Kapitanem w następnej rundzie.

KONIEC GRY

Gdy obecna dostawa na odpowiedniej ilości plansz, w zależności od liczby uczestników, nie może być ponownie zapełniona na koniec rundy, gry kończy się natychmiastowo.

Liczba graczy	2	3	4	5
Liczba nie uzupełnionych plansz	1	1	2	3

Uwaga: Jeśli nie ma wystarczającej liczby kart do uzupełnienia przyszłej dostawy, gra się nie kończy. W grzy cztero lub pięcio osobowej, gracze będą mieć mniej kart do wyboru, ponieważ wymagana liczba kart nie będzie dostępna na wszystkich planszach.

Punktacja i zwycięzca

Na koniec gry gracze mogą spełnić wszelkie kontrakty, według zwykłych zasad. Gracze teraz odrzucają wszystkie karty pieniędzy ręki i biorą odpowiednią ilość pieniędzy z puli ogólnej..

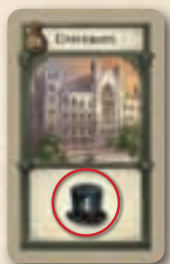
Teraz wszyscy gracze zdobywają punkty za:

- Karty punktów zwycięstwa: PZ na karcie
- pieniądze: 1 PZ za 10 \$
- Bankierzy: 3/2/1 PZ (patrz "Karty banku")

Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa. W przypadku remisu, wygrywa gracz, któremu zostało najwięcej pieniędzy .



Opis kart

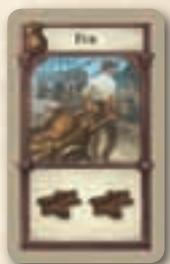


Punkty zwycięstwa

Karty te są dostępne we wszystkich obszarach. Aby wziąć kartę punktów zwycięstwa, gracz musi zapłacić cenę pokazaną na karcie . Na końcu gry gracz otrzymuje PZ określone przez karty.

Przykład: uniwersytet kosztuje 18\$ i daje graczowi 4 PZ na koniec gry.

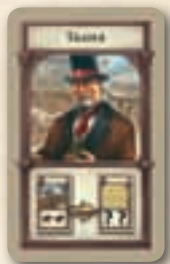
Karty Rynku



Towary

Aby wziąć kartę z towarem gracz musi zapłacić cenę pokazaną na karcie. Towary są wykorzystywane do realizacji kontraktów.

Przykład: Karta ta kosztuje 6 \$ i daje dwa futra.



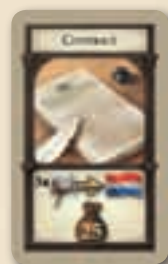
Handlowiec

Biorąc kartę Handlowca nie ponosisz kosztu. Podczas realizacji kontraktu, możesz użyć tej karty do zmiany rodzaju towarów na jednej karcie na inny rodzaj towarów .Kartę odrzuca się po wykorzystaniu..

Przykład: Gracz ma kontrakt wymagający trzy futra. Ma on kartę towaru z jednym futrem i kolejną z dwoma

towarami bawełny. Korzysta z Handlowca "zmienia" bawełnę na futra by wypełnić ten kontrakt. Oczywiście, nadal musi posiadać statek handlowy.

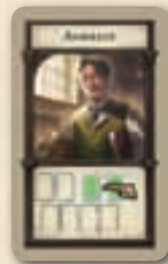
Karty Ratusza



Kontrakt

Zbierając karty Kontraktu nie ponosisz kosztu. Każda karta Kontraktu pokazuje, jaką ilość jednego rodzaju towarów powinieneś dostarczyć do konkretnego celu podróży oraz jaką otrzymujesz nagrodę za wykonanie kontraktu..

Przykład: Aby zrealizować ten kontrakt potrzeba trzy bawełny oraz statek z przeznaczeniem do Holandii, aby zarobić 25 dolarów.



Asystent

Biorąc kartę Asystent nie ponosisz kosztu .Gracz może użyć tej karty aby móc wziąć kartę z pola przyszłej dostawy zamiast obecnej. Karta po użyciu jest usuwana z gry.

Przykład: Dawid gdy miał kartę Asystenta w przykładzie na stronie 5, mógłby użyć tej karty aby wziąć kartę z trzema towarami tytoniu z przyszłej dostawy. Oczywiście musiał by zapłacić 10 dolarów za wzięcie tej karty.

Karty Doków



Statek handlowy

Zbierając kartę statku handlowego gracz nie ponosi kosztu. Karty statku

umieszczane są przed graczem. Każda karta statku handlowego przedstawia jeden z sześciu różnych krajów docelowych (Wielkiej Brytanii, Francja, Holandia, Szwecja, Hiszpania oraz Niemiec) i mogą być wykorzystywane tylko do realizacji kontraktu z tym miejscem przeznaczenia.

Przykład: Ta karta może być wykorzystana do transportu towarów do Wielkiej Brytanii..



Sztabki złota

Aby wziąć kartę Sztabki Złota gracz musi zapłacić cenę pokazaną na karcie. Jedna sztabka może być wykorzystana jako jedno dobro dowolnego rodzaju przy realizacji kontraktu. Podwójna sztabka może być używana jako dwa towary tego samego rodzaju.

Przykład: Ta karta kosztuje 4\$ i może być użyta jako dowolny towar.



Kapitan

Zbierając kartę Kapitana nie płacisz pieniędzy. Gracz może korzystać z karty kapitana aby zamienić cel przeznaczenia statku handlowego przy realizacji jednego lub kilku kontraktów. Karta jest odrzucana po wykorzystaniu.

Uwaga: W przypadku realizacji dwóch lub więcej kontraktów przy użyciu tego samego statku, kontrakty muszą mieć ten sam cel, nawet jeśli jest używana karta kapitana.

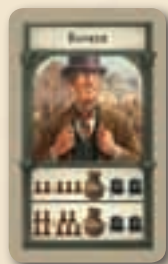
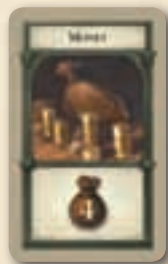
Przykład: gracz ma kontrakt do Francji. Ma również wymagane towary, ale jego statek handlowy może płynąć tylko do Hiszpanii. Może on wykorzystać kapitana do zmiany przeznaczenia tego statku w celu realizacji kontraktu.

Karty Banku

Pieniądze

Zbierając kartę pieniędzy gracz nie ponosi kosztu. Gracz może odrzucić kartę pieniędzy w dowolnym momencie gry, aby podjąć odpowiednią ilość pieniędzy puli ogólnej.

Przykład: Ta karta daje graczowi 4 dolary



Bankier

Zbierając kartę bankiera nie ponosisz kosztu. Karty bankiera nie mają wpływu w trakcie gry, ale można za niego zdobyć punkty na koniec gry z największą ilością pieniędzy.

W grze dla dwóch i trzech graczy:

gracz z największą ilością pieniędzy na koniec gry otrzymuje 2 PZ za każdą kartę bankiera na rękę. Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje to wszyscy remisujący gracze zdobywają punkty za ich karty bankierów na rękę.

W grze w cztery lub pięć graczy:

Gracz z największą ilością pieniędzy na koniec gry otrzymuje 3 PZ dla każdej karty bankiera na rękę. Gracz z drugą największą ilością pieniędzy zdobywa 1 PZ dla każdej karty bankiera na rękę.. Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje z największą ilością pieniędzy to wszyscy remisujący gracze zdobywają punkty za karty bankiera na rękę. Brak PZ za drugie miejsce największą ilością pieniędzy. Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje w drugim miejscu za największą ilość pieniędzy, wszyscy remisujący gracze zdobywają 1 PZ za każdą kartę bankiera na rękę.

Tłumacznie : Rafał Bobryk



CREDITS

Game design: Åse & Henrik Berg
Illustrations: Michael Menzel
Graphic Design: Hans-Georg Schneider, Christine Conrad
Rulebook development: Jeroen Hollander
Project manager: Jonny de Vries



© 2013 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com