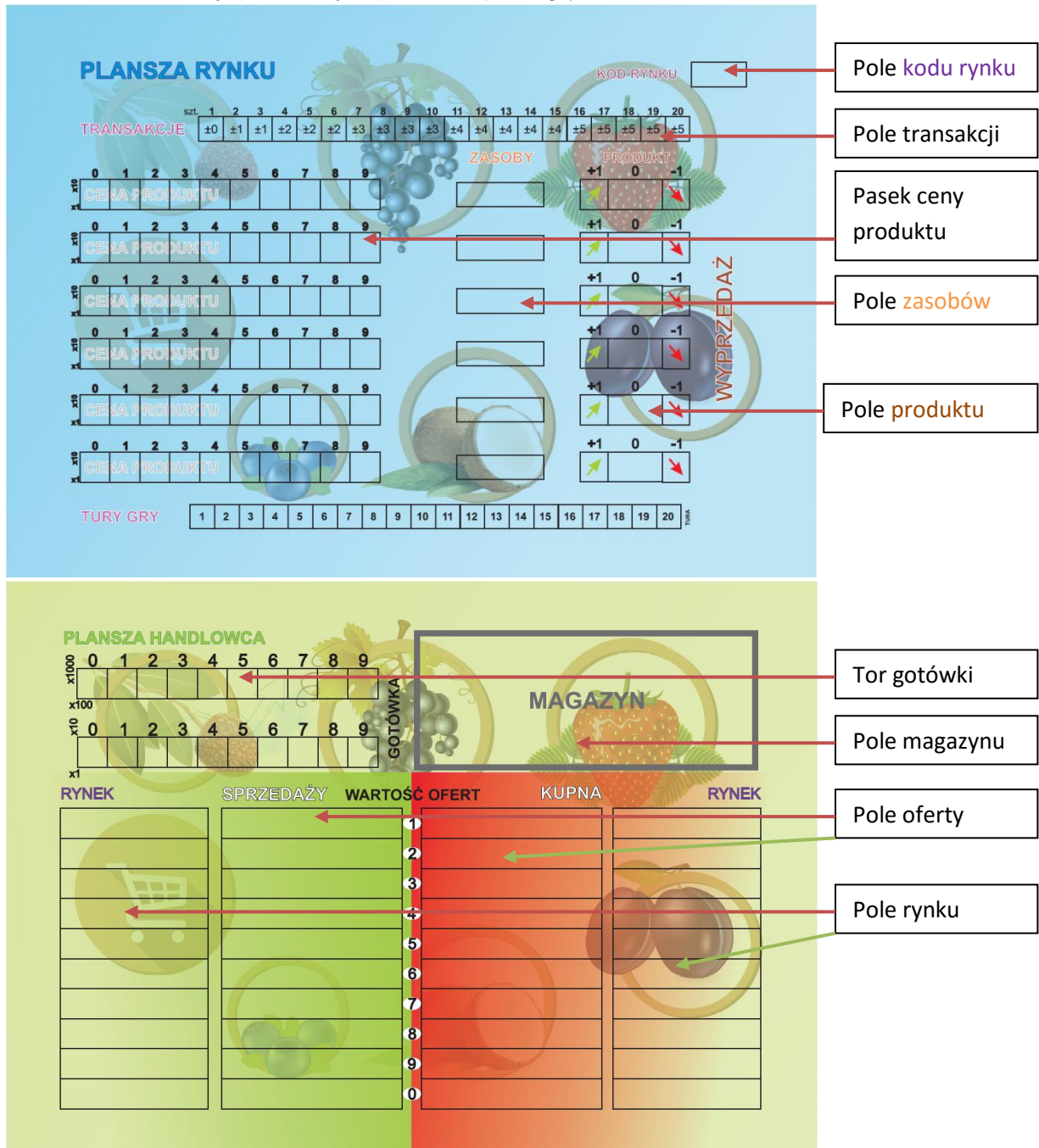


KUP & SPRZEDAJ

Zawartość pudełka:

Plansza Rynku, Dwie Plansze Handlowca, 33 małe kostki w 6 kolorach, 16 dużych kostek w 6 kolorach, 5 małych kostek w kolorze czarnym, 4 duże kostki w kolorze czarnym, 1 woreczek, 2 zasłony (do rozcięcia), Instrukcja do gry.



Rozpoczęcie gry

W grze może brać udział dowolna ilość graczy – minimalna ilość to 2. Gra nie ma limitu ilości graczy. Gra jest przeznaczona dla graczy od lat 11. Jeden egzemplarz gry umożliwia grę dwóm graczom. Żeby mogło grać więcej graczy, konieczne jest posiadanie większej liczby egzemplarzy gry.

Celem gry jest osiągnięcie zysku ze sprzedaży **produktów**, symbolizowanych różnokolorowymi kostkami (w kształcie sześciianu). Kostki te są również używane do zaznaczania aktualnych cen oraz ilości gotówki gracza.



Przed rozpoczęciem rozgrywki należy rozdzielić Plansze **Handlowca** pomiędzy uczestników gry oraz umieścić **Planszę Rynku** w widocznym miejscu. Do każdej Planszy **Handlowca** dołączona jest zasłona, dzięki której przeciwnicy nie będą widzieli etapu planowania.

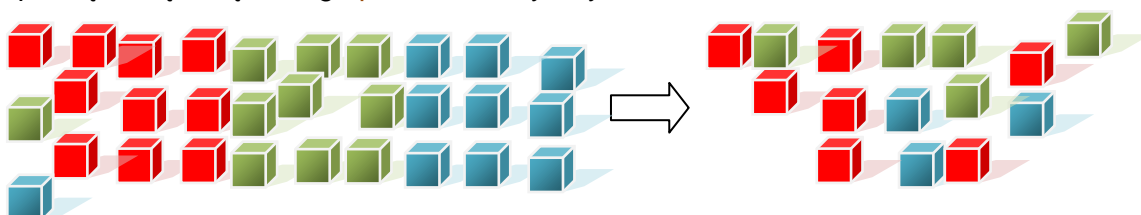
Ilość **Plansz Rynku** w grze oblicza się dzieląc liczbę graczy przez 3 i zaokrąglając w dół do najbliższej liczby całkowitej, np. dla 5 graczy $5:3 = 1,67$, czyli w grze będzie dostępna jedna **Plansza Rynku**. **Plansze Rynku** układamy w jednej linii od lewej do prawej.

Ilość rodzajów **produktów** dostępnych w grze oblicza się odejmując od liczby graczy jeden, jednak maksymalna liczba rodzajów **produktów** nie może przekroczyć 6 rodzajów **produktów**. W grze dla dwóch graczy będzie dostępny tylko jeden rodzaj produktów ($2-1=1$), natomiast w grze dla siedmiu i więcej graczy będzie dostępnych sześć rodzajów **produktów**.

Cena każdego **produktu** jest zaznaczana na pasku ceny na **Planszy Rynku**. Kolejność ułożenia **produktów** (od góry do dołu) losujemy. W tym celu wrzucamy po jednej kostce w kolorze każdego **produktu** do woreczka i po kolei wyjmujemy po jednej kostce. Na każdym rynku cena identycznego **produktu** może być różna. W celu zaznaczenia ceny **produktu**, na odpowiednim pasku ceny ustawiamy małą i dużą kostkę, w kolorze danego **produktu**, na ponumerowanych polach. Mała kostka mnoży wartość pola przez jeden, a duża kostka przez dziesięć, tzn. jeżeli ustawimy małą kostkę na polu 1, a dużą na polu 6, będzie to oznaczało, że cena tego **produktu** na tym rynku wynosi 61 ($6*10 + 1*1 = 61$).



W celu ustalenia początkowych cen **produktów** wrzucamy do woreczka po dziesięć małych kostek w kolorach wszystkich **produktów** dostępnych w grze, tj. w grze dla 4 osób, gdzie będą dostępne trzy **produkty**, wrzucamy łącznie 30 kostek w trzech kolorach (po 10 kostek w kolorach 3 **produktów**). Następnie nie zaglądnij do woreczka wyjmujemy połowę kostek, w naszym przypadku 15. Liczymy kostki w każdym kolorze – ich ilość oznacza początkową cenę danego **produktu** na tym rynku.

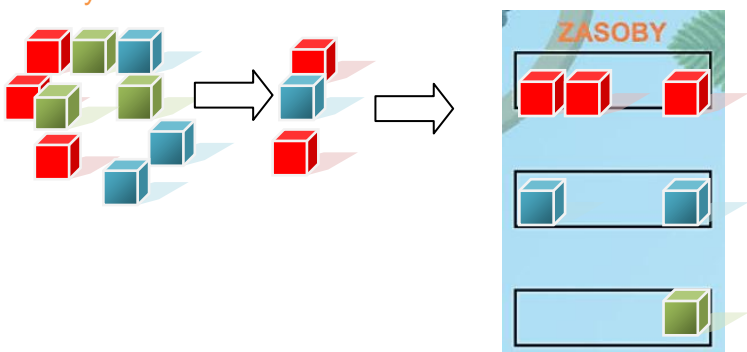




Cena początkowa truskawek wyniesie 7, winogron 5, a borówek 3

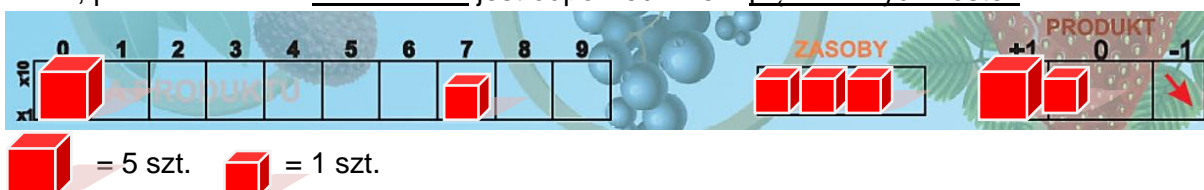
Jeżeli jakiś produkt nie został wylosowany, to jego cena wynosi jeden. Jeżeli w grze uczestniczy tylko 2 graczy, to do woreczka dorzucamy dodatkowe 10 kostek w innym kolorze, które, jeśli zostaną wylosowane, nie liczą się do ceny produktu.

Liczbę sztuk produktu, produkowaną/dodawaną co turę gry na każdym Rynku, ustala się w podobny sposób. W tym celu należy najpierw opróżnić woreczek. Następnie wrzucamy do niego po trzy małe kostki w kolorze każdego produktu dostępnego w grze, mieszamy, po czym wyjmujemy z woreczka tyle kostek, ile jest produktów na danym Rynku. Wylosowane kostki odkładamy na polu Zasoby na odpowiednim Rynku. Do każdego pola (nawet pustego) dokładamy po jednej małej kostce. Jeżeli w grze występują trzy produkty, to do woreczka wrzucamy 9 kostek (po trzy w każdym kolorze) i losujemy z niego trzy kostki. Układamy je na polu Zasoby i dokładamy po jednej kostce do wszystkich trzech pól Zasobów. Jeżeli w grze bierze udział dwóch graczy, to do woreczka wrzucamy dodatkowe trzy kostki, które jeśli zostaną wylosowane to nie wliczają się do Zasobów, np. wybrano truskawki (kolor czerwony) dla produktu w grze dwuosobowej, do woreczka wrzucamy trzy małe czerwone kostki i trzy małe kostki w innym kolorze; jeśli wylosujemy kostkę czerwoną, to odkładamy ją na pole Zasobów i dokładamy do niej jeszcze jedną kostkę czerwoną; jeśli wylosowaliśmy kostkę w innym kolorze, to nie odkładamy jej na pole Zasobów, w tym przypadku produkcja truskawek będzie równa jeden, co zaznaczamy układając tylko jedną małą czerwoną kostkę na polu Zasoby.



Dla 3 produktów z wrzuconych 9 kostek losujemy 3. Do każdego pola zasobów dodajemy jedną kostkę.

Ustalenie początkowej liczby produktów (w każdym kolorze) na danym Rynku ustala się, mnożąc przez 2 wartość pola Zasoby danego produktu. Jeżeli produkt czerwony posiada trzy małe kostki na polu Zasobów, to w polu PRODUKT układamy 6 małych czerwonych kostek ($3 \cdot 2 = 6$). Możemy również użyć jednej dużej i jednej małej czerwonej kostki, ponieważ każda duża kostka jest odpowiednikiem pięciu małych kostek.



Ostatnią czynnością na **Planszy Rynku** jest ustalenie **Kodu Rynku**. W tym celu należy wybrać jedną lub dwie małe kostki, które układamy w rogu **Planszy Rynku**. **Kodem Rynku** może być dowolny układ kostek, np. kostka zielona i czerwona, dwie kostki zielone, jedna kostka czerwona itd. Ważne jest, żeby żadne dwa **Rynki** nie miały identycznego kodu. Kod w kolejności zielona-czerwona (patrząc od lewej strony) jest inny niż kod czerwona-zielona! Podanie **Kodu Rynku** jest konieczne przy składaniu ofert na **produkty**.



Na każdego gracza przypada dokładnie 5 małych kostek we wszystkich kolorach **produktów**, które razem z wszystkimi dużymi kostkami należy odłożyć na specjalne miejsce przeznaczone do składowania kostek, np. do miseczki. Do woreczka z kostkami wrzucamy po 6 małych kostek we wszystkich kolorach, które będą używane do losowania **WYDARZEŃ**.

Na **Planszy Handlowca** znajduje się podwójny tor gotówki. Podobnie jak przy oznaczaniu ceny **produktu** na **Rynku**, tak na torze gotówki, kostkami w kolorze czarnym oznaczamy posiadane środki finansowe. Na górnym torze gotówki duża kostka mnoży wartość pola przez 1000, a mała kostka przez 100. Na dolnym torze gotówki duża kostka mnoży wartość pola przez 10 a mała przez 1. Na początku gry każdy gracz dysponuje 50 jednostkami – żeby to zaznaczyć, na dolnym torze gotówki umieszcza dużą kostkę w polu 5, a małą w polu zero. Obie kostki z górnego toru umieszczane są w polu zero.



Każdy gracz pobiera tyle dodatkowych małych kostek, ile jest rodzajów **produktów** w grze, po jednej kostce w każdym kolorze, w celu zaznaczania transakcji kupna i sprzedaży. Pobiera również małą i dużą kostkę we wszystkich kolorach **produktów** występujących w grze, w celu ustawiania proponowanych cen tych **produktów**. Na koniec każdy gracz zakrywa pole oferty na **Planszy Handlowca** zasłoną. Informacje o zasobach gotówki, **produktach** w magazynach oraz **Rynkach**, na których składane są oferty są jawne. Za zasłoną ukryte pozostają kwoty ofert oraz rodzaje kupowanych lub sprzedawanych **produktów**, na **Planszy Handlowca** poszczególnych graczy.

Przebieg gry

Gra rozgrywa się w turach. Na początku każdej tury gry, na każdej **Planszy Rynku** dokładane są kostki na pola **PRODUKT**. Liczbę małych kostek, które należy dołożyć do pól **PRODUKT** odczytujemy z pól **ZASOBY**. Jeżeli na jakimkolwiek polu **PRODUKT** znajduje się pięć małych kostek w jednym kolorze, zastępujemy je jedną dużą kostką w tym kolorze. Jeżeli brakuje kostek w danym kolorze, oznacza to, że w tej turze **produkt** nie może być dodany. Duże kostki na polach **PRODUKT** układamy jedna za drugą, żeby wypełniały obszar.

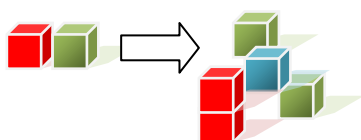


Następnie każdy z graczy, ZA ZASŁONĄ, ustawia proponowane ceny kupna i sprzedaży dowolnej ilości **produktów** na wybranych przez siebie **Rynkach**. W tym celu ustawia cenę **produktu** na polach oferty (Plansza **Handlowca**), używając kostek w kolorze tego produktu. Na koniec tej fazy gry na polach oferty będą znajdowały się kostki w różnych kolorach, w zależności od **produktów**, które gracz zamierza kupić lub sprzedać. Każdy **produkt**, którego cena zostanie ustawiona, musi być zaznaczony małą kostką w swoim kolorze na pasku kupna (zielony pasek) lub sprzedaży (czerwony pasek). Można w jednej turze jednocześnie kupować i sprzedawać ten sam **produkt**. Na pasku rynku należy koniecznie zaznaczyć kolorowymi kostkami **Kod Rynku**, na którym transakcje będą przeprowadzone. Jeżeli kolory w **Kodzie Rynku** są różne dla wszystkich **Rynków**, to można zaznaczać **Kod Rynku** pojedynczą kostką. Można jednocześnie kupować i sprzedawać na różnych **Rynkach**. W takim przypadku obowiązuje ta sama cena kupna i sprzedaży na wszystkich **Rynkach**.

RYNEK	SPRZEDAŻY	WARTOŚĆ OFERT	KUPNA	RYNEK
		1		
		2		
		3		Red, Green
		4		
		5		
		6		
		7	Green, Red	Red, Green, Red, Green
		8		
		9		
		0	Red, Green, Blue	

Po ustawieniu ofert przez wszystkich graczy zasłony są zdejmowane.

Jeżeli w grze są dostępne przynajmniej DWA **Rynki** to należy sprawdzić, czy nie zaszło WYDARZENIE na **Rynku**. W tym celu losujemy dwie kostki z woreczka. Jeżeli możemy z nich ułożyć **Kod** jakiegokolwiek **Rynku**, oznacza to, że na tym rynku miało miejsce WYDARZENIE. Warto pamiętać, że wydarzenie może wystąpić równocześnie na dwóch **Rynkach**, np. o kodzie czerwony-zielony oraz zielony-czerwony. Jeżeli ma miejsce WYDARZENIE, to wyciągamy kolejne pięć kostek z woreczka i liczymy towary według kolorów. Następnie na polu transakcji odszukujemy w górnym rzędzie liczbę odpowiadającą liczbie kostek (maksymalnie jest to liczba 5). Z dolnego rzędu odczytujemy zmianę ceny (+0, +1 lub +2). Jeżeli liczba wylosowanych kostek była parzysta, to **produkt** drożeje, jeżeli nieparzysta, to jego cena spada o wyliczony modyfikator. Zmianę ceny nanosimy natychmiast.



Jeżeli wylosujemy kostki, z których możemy ułożyć kod rynku, to ma miejsce WYDARZENIE. **Truskawki** i **winogrona** drożeją o 2 (modyfikator ± 1), ponieważ wylosowano liczbę parzystą (dwie kostki). **Borówki** nie zmieniają ceny (modyfikator ± 0).

TRANSAKCJE																				
szt.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	±0	±1	±1	±2	±2	±2	±3	±3	±3	±3	±4	±4	±4	±4	±4	±5	±5	±5	±5	±5

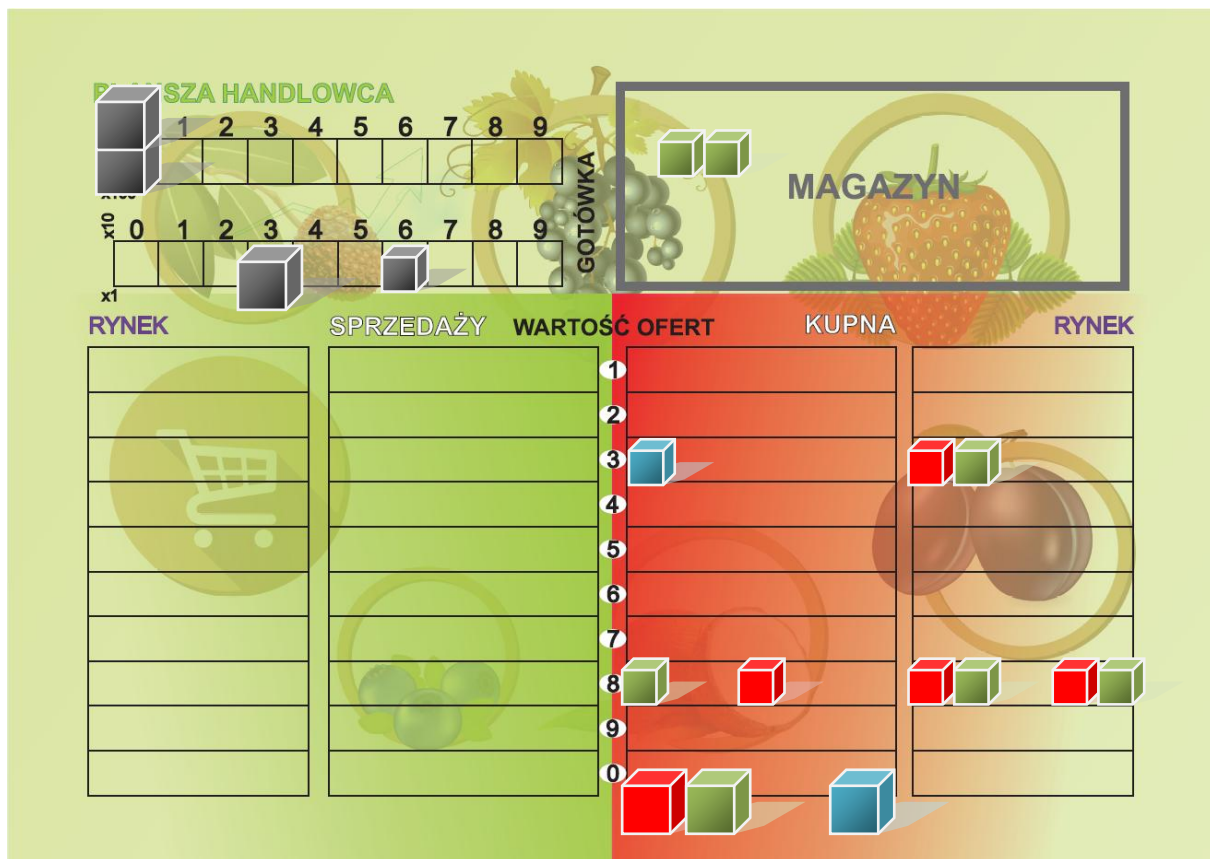


Jeżeli nie udało się ułożyć żadnego **Kodu Rynku**, to ceny **produktów** pozostają bez zmian.

Dopiero po wprowadzeniu efektów **WYDARZENIA** następuje realizacja ofert. Transakcje realizujemy na kolejnych **Rynkach**, zaczynając od skrajnego lewego rynku, a kończąc na skrajnym prawym **Rynku**. Na każdym **Rynku** oferty realizujemy od **produktu** na samej górze, a kończymy na **produkcje** na samym dole. Najpierw realizowane są transakcje kupna, następnie sprzedaży. Jeżeli w wyniku zmiany cen zaistnieje możliwość kupna **produktu** po jego wcześniejszej sprzedaży (bo np. wielu graczy go sprzedawało i cena spadła) to gracz realizuje kupno tego **produktu**. Kupno i sprzedaż produktu na **Rynku** można realizować naprzemiennie, dopóki jest gracz, który złożył ofertę możliwą do realizacji i jeszcze nie dokonał transakcji.

Kupować można w cenie nie niższej od aktualnej na **Rynku**, a sprzedawać w cenie nie wyższej od aktualnej na **Rynku**. Dla każdej transakcji obliczamy różnicę ceny, np. jeżeli oferta na kupno **winogron** wynosiła 7, podczas gdy na rynku jego cena wynosi 5, to różnica ceny wynosi 2. Pierwszeństwo transakcji posiada gracz który zaoferował największą różnicę ceny. Na pasku transakcji odszukujemy skrajne prawe pole z napisem **+2**. Nad tym polem znajduje się liczba 6, która oznacza maksymalną ilość **produktu**, którą możemy kupić, jednak nie więcej niż znajduje się na polu **PRODUKT** tego **Rynku**. Cena **produktu** może być różna, w zależności od ilości kupowanego/sprzedawanego **produktu**. Kupujemy **produkt** odliczając od lewej strony jego ilość (liczby 1,2,3 itd.) Po **KĄŻDEJ** dokonanej transakcji (kupna lub sprzedaży) ustalana jest nowa cena **produktu** na **Rynku**. Cena zmienia się o wartość podaną na dole paska transakcji. Jeżeli kupimy 3 sztuki to poniżej – na pasku transakcji widnieje wartość **+1**. Oznacza to, że cena **winogron** wzrośnie o jeden i będzie wynosiła 6. Gracz za produkt **MUSI** zapłacić oferowaną przez siebie cenę, czyli 7 za sztukę, łącznie 21 jednostek.

Zakupione **produkty** ustawia gracz na polu magazynu, na Planszy **Handlowca**. Produkty te zabierane są z pola **PRODUKT** danego **Rynku**. Aktualna cena produktu zostaje zaznaczona na polu ceny produktu, a z paska gotówki odliczana jest kwota transakcji.



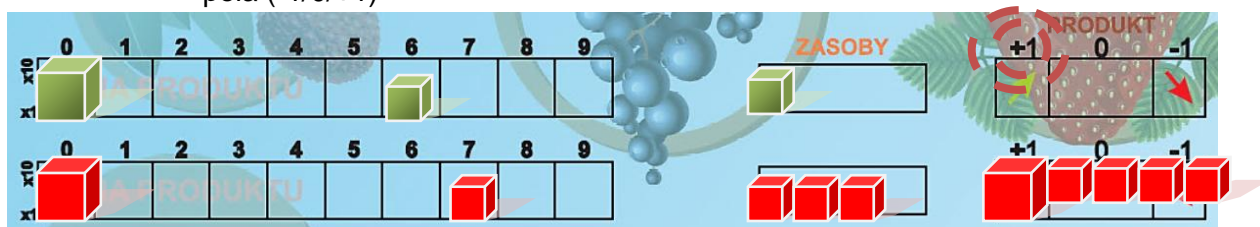
Ponieważ na polu PRODUKT dostępne były tylko dwie sztuki winogron, to gracz mógł zakupić maksymalnie dwie sztuki produktu w cenie 14 ($2 \times 7 = 14$) i pozostanie mu 36 gotówki.

W przypadku gdy na ten sam produkt na tym samym rynku inny gracz składał ofertę, to należy sprawdzić, czy może przeprowadzić transakcję. Każdy gracz, który ma możliwość przeprowadzenia transakcji, na którą złożył ofertę, nie może się z niej wycofać i MUSI kupić lub sprzedać (w zależności od swojej oferty) przynajmniej jedną jednostkę produktu.

Jeżeli kilku graczy podało identyczne oferty na produkt, to transakcja odbywa się na przemian po jednej sztuce produktu. Pierwszą sztukę kupuje lub sprzedaje gracz z największą ilością tego produktu w magazynach. Jeżeli ilość produktu jest identyczna, pierwszy dokonuje transakcji gracz z większą ilością gotówki. Jeżeli również gotówki posiadają tyle samo, to losują, który z nich zacznie (np. wybierając kolor kostki ukrytej w zaciśniętej dłoni). Jeżeli trzech graczy chce sprzedać borówki z różnicą ceny 2, to najpierw gracz posiadający najwięcej borówek sprzedaje jedną sztukę, następnie kolejni gracze po jednej sztuce, aż do wyczerpania zapasów produktu lub limitu sprzedaży odczytanego z pola transakcji. Produkt kupowany, pobierany jest z pola PRODUKT, natomiast produkt sprzedawany gracz wydaje z magazynu (Plansza Handlowca) i odkłada na specjalne miejsce przeznaczone do składowania kostek. Dopiero po zakończeniu tej transakcji (w której bierze udział kilku graczy) następni gracze mogą spróbować przeprowadzić swoją transakcję.

Po zrealizowaniu transakcji danego produktu na Rynku przez wszystkich graczy i po zmianach cen wywołanych ich transakcjami, od razu ustalana jest ostateczna cena produktu na koniec danej tury. Ustalenie tej ceny ma dwa etapy:

- każda oferta sprzedaży na rynku zmniejsza cenę produktu o jeden, a każda oferta kupna zwiększa cenę o jeden; liczą się wszystkie oferty, również te niezrealizowane; nie liczą się oferty kupna od graczy, którzy nie posiadali wystarczającej gotówki do realizacji oferty oraz nie liczą się oferty sprzedaży od graczy, którzy nie posiadali produktu.
- uwzględniamy tylko DUŻE kostki na polu PRODUKT danego Rynku i zmieniamy cenę produktu o wartość pierwszego, nie w pełni zapełnionego pola (-1/0/+1)



Cena produktu winogron i truskawek wzrośnie dodatkowo o jeden. Brakuje dwóch dużych kostek czerwonych, żeby truskawki nie zmieniły dodatkowo ceny.

Jeżeli na polu PRODUKT danego Rynku znajdują się przynajmniej 4 duże kostki (20 sztuk produktu) to następuje WYPRZEDAŻ. Natychmiast zdejmowane są z pola PRODUKT 4 duże kostki, a cena produktu na tym Rynku spada o 5.

Gdy wszystkie zlecenia zostały rozpatrzone zakrywamy zasłony i kończymy turę. Na polu transakcji możemy przesunąć kostkę symbolizującą turę gry.



Warunki zwycięstwa

Po zakończeniu 20 tury lub po 30 minutach gry (w zależności od wariantu zwycięstwa, ustalonego na początku gry) gracze podliczają wartość swojej gotówki. Doliczają także wartość produktów w magazynach – liczoną jako wynik mnożenia ilości danego produktu przez jego najkorzystniejszą cenę na istniejących Rynkach. Zwycięża gracz, który osiągnie najwyższy wynik. Jeżeli kilku graczy osiągnie identyczny wynik, oznacza to, że uzyskali remis.



www.fundacjapik.org.pl



INSTYTUT EDUKACYJNYCH
TECHNOLOGII INFORMATYCZNYCH
www.ieti.pl



Gra jest dofinansowana ze środków Urzędu Marszałkowskiego Województwa Pomorskiego w projekcie "Gramy o przedsiębiorczość".

www.pomorskie.eu