

BOMBAY

Twórca i projektant gry: Cyril Demaegd – Ilustracje: Stéphane Poinso - FAQ i forum:
<http://www.ystari.com>

Zawartość pudełka:

- 1 plansza;
- 1 słoń, 1 ekran i 5 pałaców dla każdego gracza (w pięciu kolorach: czarnym, szarym, kości słoniowej, brązowym i różowym);
- 1 woreczek i 17 bel jedwabiu (małe znaczniki): 3 żółte, 4 fioletowe, 5 niebieskich i 5 pomarańczowych;
- 12 dużych znaczników *Popytu*: 3 żółte, 3 fioletowe, 3 niebieskie, 3 pomarańczowe;
- 75 żetonów *rupii*: 8 x 10 *rupii* (złote), 8 x 5 *rupii* (srebrne) oraz 59 x 1 *rupia* (brązowe);



- 5 żetonów *Akcji*;
- 8 żetonów *Pałaców*;
- 8 żetonów *Faktorii handlowych*;
- 16 żetonów *Miast*;
- 16 żetonów *Klientów*.

Cel gry

Gracze wcielają się w role kupców. Podróżując na grzbietach słońi przemieszczają się po Bombaju, gdzie budują pałace, kupują jedwab w faktoriach handlowych i sprzedają go w miastach. W momencie zakończenia gry zwycięzcą zostaje najbogatszy uczestnik.

Przygotowanie

Uwaga: Podane zasady przeznaczone są do gry 4-osobowej. Na ostatniej stronie znajdują się modyfikacje niezbędne do gry w 2, 3 lub 5 osób.



1) Planszę umieszcza się na środku stołu. Każdy gracz wybiera zestaw kolorystyczny obejmujący: 1 słonia, 5 żetonów Pałaców i ekran. Gracze ustawiają swe słonie na wzgórzu początkowym (A). Drugie wzgórze (B) pozostaje puste.

2) Uczestnik, który jako ostatni widział w rzeczywistości słonia, zostaje wyznaczony na Pierwszego Gracza. Bierze 4 żetony *Akcji*, po czym umieszcza 17 bel jedwabiu (małe znaczniki) w woreczku, który kładzie w pobliżu Targowisk (C).

3) Rupie oraz żetony *Klientów* umieszcza się w pobliżu planszy, tworząc w ten sposób bank. Każdy z graczy bierze z banku **2 rupie** i umieszcza je za swym ekranem. Podczas gry wszystkie rupie i żetony zdobywane przez graczy umieszcza się za ekranami. W dowolnym momencie gry uczestnicy mogą wymieniać pieniądze w banku.

4) Na każdym mieście (D) umieszcza się 3 żetony *Miast* w odpowiednim kolorze. Podczas pierwszej rozgrywki żetony *Pałaców* i *Faktorii handlowych* oraz znaczniki *Popytu* kładzie się w miejscach wskazanych na powyższej ilustracji i ignoruje się kolejne etapy przygotowań. Natomiast w przypadku kolejnych gier:

5) Znaczniki *Popytu* układa się w 4 kolumnach w sposób ukazany na rysunku po prawej stronie, a następnie losowo umieszcza kolumny w 4 miastach.

6) 8 żetonów *Faktorii handlowych* umieszcza się w sposób losowy na ośmiu polach (E) i (F).

7) 8 żetonów *Pałaców* umieszcza się w sposób losowy, żółtą stroną do góry, na ośmiu polach oznaczonych (G). Reszta miejsc (H) pozostaje pusta.



Kolejność gry – 4 graczy

Partia gry Bombay dla 4 graczy składa się z **4 sekwencji**. Sekwencja obejmuje **Uzupełnienie zapasów** oraz **4 tury gry**. W każdej turze gry uczestnicy wykonują po kolei po 3 akcje, począwszy od pierwszego gracza.

Uzupełnienie zapasów

Pierwszy gracz wyciąga z woreczka **9 bel jedwabiu**. Następnie segreguje je pod względem kolorystycznym i umieszcza na Targowiskach:

- Bele w najliczniejszym kolorze umieszcza się na Targowisku po lewej stronie.
- Spośród pozostałych bel, te w kolejnym pod względem liczebności kolorze kładzie się na środkowym Targowisku.
- Resztę bel umieszcza się na Targowisku po prawej stronie.

Uwaga: Nie wszystkie Targowiska muszą być zaopatrzone w towar. Jest też całkiem możliwe, że niektóre z kolorów nie zostaną wyciągnięte z woreczka, a więc aż do kolejnego Uzupełnienia zapasów nie będzie możliwy ich zakup (patrz: „Faktoria handlowa zamknięta”).



Przykład: Pierwszy gracz wyciąga z woreczka 3 żółte bele, 3 niebieskie bele, 2 fioletowe bele i 1 pomarańczową belę. Umieszcza żółte oraz niebieskie bele na Targowisku po lewej, fioletowe bele na środkowym Targowisku, zaś pomarańczową belę na Targowisku po prawej.



Przykład: Pierwszy gracz wyciąga z woreczka 3 pomarańczowe bele, 2 niebieskie bele, 2 fioletowe bele i 2 żółte bele. Umieszcza pomarańczowe bele na Targowisku po lewej, zaś pozostałe na środkowym Targowisku. Targowisko po prawej stronie pozostaje puste.

Faktoria handlowa zamknięta: Jeśli w trakcie gry (po Uzupelnieniu zapasów lub po dokonaniu zakupu) któryś kolor bel jedwabiu nie jest dostępny na Targowiskach, należy przekreślić 2 żetony Faktorii handlowych w tym kolorze na stronę „Zamknięta”, aby widać było wyraźnie, że aż do następnego Uzupelnienia zapasów nie będzie można kupować bel w tym kolorze.



Tura gry

Pierwszy gracz umieszcza obok planszy **jeden żeton Akcji**. Każdy uczestnik może w swojej turze wykonać 3 akcje. W grze jedna akcja symbolizowana jest jedną **gwiazdką**. Poruszając się zgodnie ze wskazówkami zegara i rozpoczynając od pierwszego gracza, każdy uczestnik wykorzystuje swoje 3 akcje. Jeśli gracz nie chce, nie musi używać wszystkich 3 akcji (niewykorzystane akcje są odrzucane). Uczestnicy mogą wykonywać akcje w dowolnej kolejności i mogą je powtarzać (na przykład wykonując 2 ruchy), lecz **w jednej turze gry mogą kupić tylko jedną belę jedwabiu**.

A) KONSOLIDACJA FORTUNY

Gracz wykorzystuje wszystkie **3 akcje** na raz i bierze z banku **1 rupię**.

B) PRZESUNIĘCIE SŁONIA

Gracz przesuwa swojego słonia **z jednego miejsca w inne przylegające**, wykorzystując do tego drogę. Koszt ruchu zależy od miejsca, w którym słoń **kończy** ruch:

- Zakończenie ruchu na **wzgórzu** kosztuje **2 akcje**.
- Zakończenie ruchu **w innym miejscu** kosztuje **1 akcję**.

Uwaga: W tym samym miejscu może znajdować się więcej niż jeden słoń. Mosty, pustynia i rzeka nie utrudniają słoniowi ruchu, lecz podróż możliwa jest wyłącznie po oznaczonych drogach.

C) ZAKUP JEDNEJ BELI JEDWABIU W FAKTORII HANDLOWEJ (1x)

Gracz, którego słoń znajduje się w **otwartej Faktorii handlowej**, może kupić z Targowiska **1 belę jedwabiu** w tym samym kolorze co Faktoria. Gracz bierze belę z Targowiska i płaci w następujący sposób:

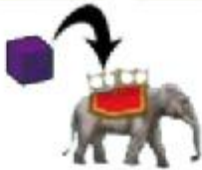
- Targowisko po lewej: bela kosztuje **1 rupię i 1 akcję**.
- Targowisko pośrodku: bela kosztuje **1 rupię i 2 akcje**.
- Targowisko po prawej: bela kosztuje **2 rupie i 2 akcje**.

Gracz umieszcza belę na słoni. Każdy słoń może na raz przynieść tylko 2 bele i nie można kupować kolejnych beli jeśli koszt słonia jest już pełen.

Pamiętaj: gracz może dokonać tylko jednego zakupu w turze!



Przykład: Szary gracz przemieszcza słonia ze wzgórza do fioletowej Faktorii handlowej. Kosztuje go to 1 akcję...



Przykład (ciąg dalszy): Szary gracz kupuje 1 fioletową belę. Bierze 1 belę z Targowiska, a ponieważ jest to środkowe Targowisko, kosztuje go to 1 rupię i 2 akcje. Szary gracz wykorzystał już swoje 3 akcje i nadchodzi kolej następnego uczestnika.

D) SPRZEDAŻ JEDNEJ BELI JEDWABIU W MIEŚCIE

Gracz, którego słoń znajduje się **w mieście**, może sprzedać **1 belę jedwabiu**, wykorzystując na to 1 akcję. Kolor beli jedwabiu musi pasować do koloru jednego z 3 znaczników *Popytu* tego miasta.

1) Sprzedaż

Gracz zdejmuje belę ze słonia i umieszcza ją w woreczku. Następnie bierze z banku kwotę zależną od położenia beli wśród znaczników *Popytu*, a także ewentualną premię.

- Najwyższy kolor zapewnia **4 rupie**.
- Środkowy kolor zapewnia **3 rupie**.
- Najniższy kolor zapewnia **1 rupię i 1 żeton Klienta**.

Premia: bele w niektórych kolorach są cenniejsze od pozostałych.:

- **Żółta bela** daje **1 dodatkową rupię**.
- **Fioletowa bela** daje **1 dodatkowy żeton Klienta**.

2) Popyt miasta

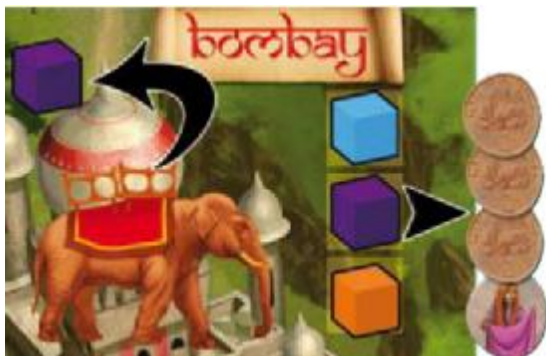
Po sprzedaży gracz modyfikuje *Popyt* miasta. Znacznik *Popytu* odpowiadający kolorowi sprzedanej beli zostaje przesunięty na **spód stosu**, zaś pozostała bela lub bele przesuwają się **o jedno miejsce w górę stosu**. Jeśli sprzedana bela miała ten sam kolor co znacznik ze spodu stosu, *Popyt* miasta **nie ulega zmianie**.

Uwaga: jeśli gracz sprzedaje 2 bele (poświęcając na to 2 kolejne akcje), Popyt miasta (a więc i cena sprzedaży) powinien być zmodyfikowany po każdej sprzedaży.

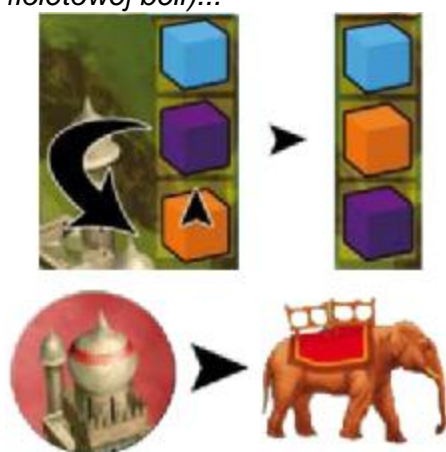
3) Żeton Miasta

Jeśli gracz nie posiada żetonu miasta, w którym właśnie sprzedał belę, bierze **1 żeton Miasta** z tego miasta i umieszcza go za swoim ekranem. Jeśli w tym mieście

nie ma już wolnych żetonów *Miasta* albo gracz posiada już żeton z tego miasta, nic nie otrzymuje.



Przykład: Brązowy gracz znajduje się w mieście Bombaj. Postanawia sprzedać 1 fioletową belę (co kosztuje go 1 akcję). Wkłada belę z powrotem do woreczka i bierze z banku 3 rupie (fiolet jest na środkowym Targowisku), a także żeton Klienta (premia za sprzedaż fioletowej beli)...

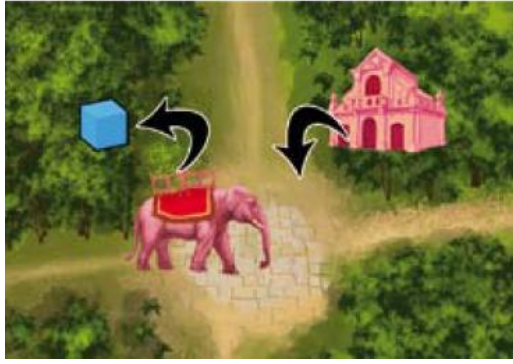


*Przykład (ciąg dalszy): Brązowy gracz modyfikuje Popyt w Bombaju. Fioletowy znacznik Popytu zostaje przeniesiony na spód stosu, zaś pomarańczowy znacznik Popytu, który był na dnie, idzie o jedno pole do góry. Następnie brązowy gracz bierze z Bombaju żeton *Miasta*, ponieważ jeszcze go nie miał.*

E) BUDOWA JEDNEGO PAŁACU

Gracz, którego słoń znajduje się **w miejscu, w którym nie ma żadnych budynków** (Faktorii handlowej, miasta albo Pałacu), może zbudować 1 pałac zdejmując ze swego słońca **1 akcję i 1 belę jedwabiu** dowolnego koloru (bela jest odkładana z powrotem do woreczka). Następnie może umieścić na tym polu jeden ze swoich pałaców. Ponadto, jeśli w tym miejscu znajduje się żeton *Pałacu*, bierze go i stosuje jego efekty (patrz: „Żetony Pałaców”).

Efekty pałacu: od tej chwili za każdym razem, gdy któryś z przeciwników gracza **wejdzie** na miejsce, w którym znajduje się jeden z pałaców tego gracza, właściciel pałacu otrzymuje **1 rupię z banku**. Ponadto pałace zarabiają rupie w momencie zakończenia gry.
Uwaga: po wejście do jednego z własnych pałaców nie otrzymuje się żadnych rupii.



Przykład: Różowy gracz jest w miejscu, w którym może zbudować pałac. Poświęca 1 akcję oraz 1 belę jedwabiu, po czym umieszcza tam swój pałac.

Żetony Pałaców



Gracz umieszcza żeton za swym ekranem.
W momencie zakończenia gry liczy się on jak dodatkowy żeton *Klienta*.



Gracz umieszcza żeton za swym ekranem.
W momencie zakończenia gry liczy się on jak dodatkowy żeton *Miasta*.



Gracz umieszcza żeton z powrotem w pudełku i bierze z banku 2 rupie.



Gracz umieszcza żeton z powrotem w pudełku i bierze belę jedwabiu w wybranym przez siebie kolorze z Targowiska położonego jak najbardziej na lewo. Bela ta zostaje umieszczona na jego słońcu.

Koniec tury gry

Gdy wszyscy gracze wykonali już swoje ruchy, tura gry ulega zakończeniu. Jeśli pierwszemu graczowi pozostały jakieś żetony *Akcji*, nowa tura gry rozpoczyna się w taki sam sposób jak wcześniej: pierwszy gracz umieszcza żeton *Akcji* obok planszy, a następnie, poruszając się zgodnie ze wskazówkami zegara i rozpoczynając od pierwszego gracza, każdy uczestnik wykorzystuje swoje 3 akcje...

Jeśli pierwszemu graczowi nie pozostały już żetony *Akcji*, sekwencja ulega zakończeniu.

Koniec sekwencji

Gracz siedzący na lewo od pierwszego gracza staje się nowym pierwszym graczem dla nowej sekwencji. Bierze 4 żetony *Akcji*. Zbiera wszystkie bele z Targowisk i wkłada je z powrotem do woreczka. Układa żetony *Faktorii handlowych* stroną „Otwarta” ku górze. Rozpoczyna się nowa sekwencja (Uzupełnienie zapasów + 4 tury gry).

W momencie gdy wszyscy uczestnicy byli już raz pierwszymi graczami (po czterech sekwencjach), gra ulega zakończeniu.

Koniec gry

Gracze otrzymują nagrody:

1) Pałace i Klienci

Uczestnicy są nagradzani w zależności od rozmiaru ich imperiów handlowych. Każdy gracz sumuje ilość zbudowanych przez siebie pałaców oraz żetonów *Klientów*. Ten, kto uzyskał najwyższą sumę, otrzymuje 8 rupii, drugi z kolei dostaje 4 rupie, zaś trzeci 2 rupie. W przypadku remisu uczestnicy dzielą się rupiami.

Przykład: Szary gracz ma 3 pałace i 3 żetony Klientów (w sumie 6). Czarny gracz ma 4 pałace i 2 żetony Klientów (również 6). Gracz w kolorze kości słoniowej ma 2 pałace oraz 2 żetony Klientów (w sumie 4), zaś gracz różowy ma tylko 2 żetony Klientów (w sumie 2). Szary i czarny wspólnie zajmują pierwsze miejsce, a więc każdy z nich otrzymuje po 6 rupii (razem dostali w sumie 12 rupii za pierwsze i drugie miejsce). Gracz w kolorze kości słoniowej jest trzeci i dostaje 2 rupie. Różowy nic nie otrzymuje.

2) Żetony Miasta

Uczestnicy otrzymują nagrody za swą reputację. Każdy gracz posiadający 3 żetony *Miasta* dostaje 4 rupie. Każdy gracz z 4 żetonami *Miasta* dostaje 8 rupii.

Gracz posiadający największą ilość pieniędzy (oczywiście uwzględniając pieniądze zarobione w trakcie gry) zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu zwycięzcą zostaje ten uczestnik (spośród remisujących), który ma najwięcej żetonów *Klientów*.

BOMBAY dla 2, 3 i 5 graczy

2 graczy: rozgrywka składa się z **4 sekwencji**. Na sekwencję składa się **Uzupełnienie zapasów**, a następnie **4 tury gry**. W trakcie gry pierwszy gracz zmienia się po każdej sekwencji, a więc obydwaj uczestnicy dwukrotnie będą pierwszymi graczami. Pierwszy gracz wykorzystuje 4 żetony *Akcji*, aby oznaczyć każdą sekwencję. Ponadto:

- Obok każdego miasta umieszcza się 1 żeton *Miasta*.
- Wykorzystuje się tylko 4 żetony *Faktorii handlowych* (po jednym w każdym kolorze). Umieszcza się je w sposób losowy na polach (**E**).
- Żetony *Pałaców* rozkłada się w sposób losowy, żółtą stroną do góry, na polach (**G**).
- W momencie zakończenia gry uczestnik posiadający **największą sumę Pałaców + Klientów** otrzymuje 4 rupie, drugi gracz nic nie dostaje.

3 graczy: rozgrywka składa się z **3 sekwencji**. Na sekwencję składa się jedno **Uzupełnienie zapasów**, a następnie **5 tur gry**. W trakcie gry każdy uczestnik raz będzie pierwszym graczem. Pierwszy gracz wykorzystuje 5 żetonów *Akcji*, aby oznaczyć każdą sekwencję. Ponadto:

- Obok każdego miasta umieszcza się 2 żetony *Miasta*.
- Wykorzystuje się tylko 4 żetony *Faktorii handlowych* (po jednym w każdym kolorze). Umieszcza się je w sposób losowy na polach (**E**).
- Żetony *Pałaców* rozkłada się w sposób losowy, żółtą stroną do góry, na polach (**G**).
- W momencie zakończenia gry uczestnik posiadający **największą sumę Pałaców + Klientów** otrzymuje 6 rupii, drugi gracz dostaje 2 rupie, trzeci gracz nic nie dostaje.

5 graczy: rozgrywka składa się z **5 sekwencji**. Na sekwencję składa się jedno **Uzupełnienie zapasów**, a następnie **3 tury gry**. W trakcie gry każdy uczestnik raz będzie pierwszym graczem. Pierwszy gracz wykorzystuje 3 żetony *Akcji*, aby oznaczyć każdą sekwencję. Ponadto:

- Gracz rozpoczynający grę na piątej pozycji otrzymuje **3 rupie** zamiast 2.
- Obok każdego miasta umieszcza się 4 żetony *Miasta*.
- Żetony *Pałaców* rozkłada się w sposób losowy, żółtą stroną do góry, na polach (**G**).
- W momencie zakończenia gry uczestnik posiadający **największą sumę Pałaców + Klientów** otrzymuje 8 rupii, drugi gracz dostaje 6 rupii, trzeci 4 rupie, a czwarty 2 rupie. Ostatni gracz nic nie dostaje.

*Uwaga: kwota pieniędzy zyskiwanych dzięki żetonom *Miasta* nie ulega zmianie w zależności od liczby graczy.*

Podziękowania

Autor chciałby jak zwykle podziękować swojej wspaniałej ekipie, a także zgrai Saint-Pair, szczególnie Philipsowi, Véro, Davidowi oraz Marie.