

CHINA 新白

SZTUKA HANDLU



KARSTEN HARTWIG



CHINATOWN

Nowy Jork – lata 60. XX wieku. Nowa fala chińskich emigrantów zasiedla Chinatown. Ustawa imigracyjna z 1965 r. powoduje demograficzny boom dzielnicy! Już teraz sięga ona od Canal Street ze strony północnej do Bowery Street po stronie wschodniej. Imigranci - ciężko pracujący mężczyźni i kobiety, przybywają tysiącami i kupują budynki pod nowo zakładane pralnie, szwalnie i restauracje. Każdy chce by spełnił się jego Amerykański Sen!

W tej grze przyjmiesz rolę jednego z takich imigrantów. Oszczędności całego życia spoczywają w twojej kieszeni, a Nowy Jork stoi przed tobą otworem! Czy będziesz wiedział jak wykorzystać swój talent i pieniądze, aby zbić fortunę?

O GRZE

Plansza przedstawia Nowojorski Chinatown lat 60'. Dzielnica podzielona jest na 6 przecznic zawierających budynki ponumerowane od 1 do 85.

Gra rozgrywa się przez 6 rund reprezentujących kolejne lata 1965-1970. W każdej rundzie gracze uzyskają dochód z posiadanych przez siebie przedsiębiorstw.

Zysk będzie tym większy im więcej sklepów tego samego rodzaju będzie znajdowało się w sąsiadujących ze sobą budynkach. Na początku każdej rundy gracze będą losować nowe karty budynków i kafelki sklepów. Następnie będą musieli wykorzystać swoje zdolności negocjacyjne, aby uzyskać budynki i sklepy, na których im zależy i aby uzyskać najlepsze ceny za te, których chcą się pozbyć.

Nie zawsze będzie to jednak proste...

W grze, w której handlować można wszystkim, obowiązują tylko twarde prawa wolnego rynku.

ELEMENTY



5 kart pomocy



85 kart budynków



84 kart pieniędzy
(w nominatach 10,000 \$, 50,000 \$,
100,000 \$ oraz 200,000 \$)



90 kafelków sklepów



1 karta pierwszego gracza



150 znaczników własności
(po 30 w każdym z 5 kolorów)



1 znacznik roku (rundy)

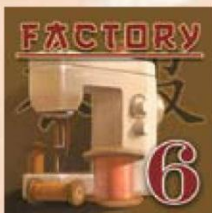
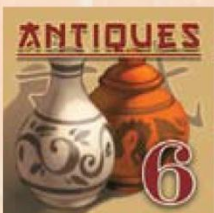
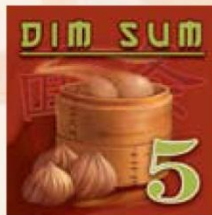
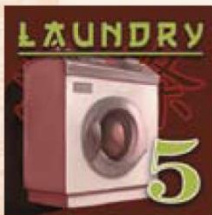
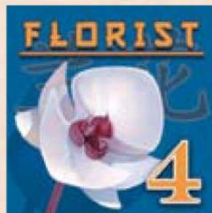
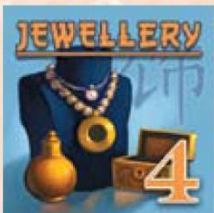
1 plansza

1 lniany woreczek

PRZYGOTOWANIE GRY

- Umieść planszę na środku stołu.
- Każdy gracz wybiera dla siebie jeden z kolorów znaczników własności (czerwony, żółty, zielony, biały lub czarny) i zabiera 30 z nich.
- Każdy gracz otrzymuje kartę pomocy. Na jednej stronie znajduje się liczba kart budynków i liczba kafelków ze sklepami, które każdy gracz otrzymuje na początku kolejnych rund. Na drugiej stronie znajduje się tabelka określające dochód uzyskiwany z przedsiębiorstw o różnej wielkości.
- Każdy z graczy otrzymuje karty pieniędzy o łącznej wartości 50.000 \$. Pozostałe pieniądze odkładane są obok planszy jako bank.
- Kafelki sklepów należy włożyć do woreczka, które także umieszcza się obok planszy.
- Karty budynków tasuje się i układa w jeden stos obok planszy.
- Znacznik roku (rundy) należy umieścić na polu z rokiem "1965" na chińskim kalendarzu w prawym dolnym rogu planszy.
- Gracz, który jako ostatni odwiedził Chinatown (w Nowym Jorku, Montrealu, Paryżu lub innym mieście) otrzymuje kartę pierwszego gracza.

KAFELKI SKLEPÓW



Kafelki sklepów reprezentują różne typy przedsiębiorstw, które powstawały w Nowojorskim Chinatown w latach 60. XX wieku.

Kafelki po lewej przedstawiają 12 typów przedsiębiorstw.

Każdy kafelek ma numer (3, 4, 5 lub 6), który określa ile połączonych kafelków (połączonych bokami nie rogami) jest potrzebnych, aby przedsiębiorstwo uzyskało największy rozmiar i co za tym idzie dawało największy zysk.

Dla każdego rodzaju przedsiębiorstwa w grze znajdują się 3 kafelki więcej niż jego maksymalny rozmiar.

Przykład: jest 6 kafelków zakładów fotograficznych i 9 kafelków restauracji.

Gracze budują przedsiębiorstwa umieszczając kafelki sklepów na pustych polach budynków na planszy.

Można powiększyć rozmiar przedsiębiorstwa przez dokładanie kolejnych kafelków tego samego rodzaju na przyległych wolnych budynkach.

Przedsiębiorstwo może mieć wielkość od 1 do 6 kafelków. Im bliżej maksymalnej wielkości, tym większy zysk generuje ono pod koniec rundy.

CEL GRY

Gracz z największą ilości pieniędzy na końcu 6. rundy wygrywa.

PRZEBIEG GRY

Gra toczy się przez 6 rund. Każda runda reprezentuje jeden rok.

Gra zaczyna się w roku 1965 (Rok Węża) i kończy w roku 1970 (Rok Psa).

Każda runda dzieli się na 6 faz:

1. Rozdzielaniu kart budynków
2. Losowanie kafelków sklepów
3. Handel
4. Budowanie sklepów
5. Pobieranie zysków
6. Przesunięcie wskaźnika na kolejny rok



1. Rozdzielanie kart budynków

Pierwszy gracz (z kartą pierwszego gracza) rozdaje karty budynków graczom zgodnie z Tabelą 1.

Karty te reprezentują własność budynku o określonym numerze na planszy. Jest 85 budynków podzielonych na 6 przecznic.

Runda	1	2	3	4	5	6
3 graczy	7/5	6/4	6/4	6/4	6/4	6/4
4 graczy	6/4	5/3	5/3	5/3	5/3	5/3
5 graczy	5/3	5/3	5/3	4/2	4/2	4/2

Tabela 1

Rozdawanie kart przebiega zgodnie z następującymi regułami:

- Liczba rozdawanych kart zależy od liczby graczy i kolejnej rundy w grze.
- Każdy gracz otrzymuje liczbę kart budynków zgodnie z liczbą po lewej stronie znaku „/” (wyższą).
- Druga z liczb (po prawej stronie znaku “/”) określa, ile kart każdy gracz musi zatrzymać.
- Każdy gracz musi odrzucić pozostałe karty.
- Odrzucone karty należy odłożyć z powrotem na stos kart niewykorzystanych i przetasować cały stos.
- Każdy z graczy odkrywa swoje karty budynków i umieszcza swoje znaczniki własności na odpowiadających im budynkach na planszy. Wykorzystane karty budynków można wtedy usunąć z gry.

Przykład: W grze na 4 graczy, w pierwszej rundzie każdy z graczy otrzymuje 6 kart budynków.

Następnie musi odrzucić 2 karty tak, aby pozostawić w ręce 4 karty („6/4”).

2. Losowanie kafelków sklepów

Rozpoczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz losuje z woreczka nowe kafelki sklepów. Liczbę kafelków do wylosowania określa Tabela 1 (str. 4)

Losowanie kafelków sklepów przebiega zgodnie z następującymi regułami:

- Liczba losowanych kafelków zależy od liczby graczy w grze.
- Każdy gracz losuje liczbę kafelków zgodnie z czerwoną liczbą z wiersza odpowiadającego ilości graczy.
- Kafelki sklepów należy trzymać zakryte do momentu, aż wszyscy gracze wylosują swoje kafelki.
- Wszystkie kafelki należy odkryć jednocześnie, taka by kolejna faza handlu rozpoczęła się jednocześnie dla wszystkich graczy.

3. Handel

W tej fazie wszystkie chwytaki są dozwolone! Obowiązują tylko prawa wolnego runku. Wszystkie negocjacje i wymiany przeprowadzane są jednocześnie. Każdy gracz może handlować z dowolnym graczem lub z dowolną liczbą graczy jednocześnie! Gracze mogą nawet przerywać inne negocjacje swoimi propozycjami.

Wszystko może być przedmiotem negocjacji i handlu: budynki (puste jak i te z wybudowanymi już sklepami), kafelki sklepów oraz pieniądze. W dowolnych kombinacjach i ilościach!

Kiedy przedmiotem handlu jest budynek (pusty lub z wybudowanym już sklepem), należy zmienić znacznik właściciela na tym budynku na nowy. Stary znacznik własności wraca do właściciela.

Negocjacje trwają do momentu, kiedy wszyscy gracze zakończą własne negocjacje i zgodzą się na przejście do kolejnej fazy.

Ważne: Kafelek sklepu umieszczony na budynku nie może być przeniesiony na inny budynek albo usunięty z planszy. Może natomiast zmienić się jego właściciel.

Przykład: Maciej (czerwony) proponuje Paulinie (żółty)

- jego herbaciarnię (już zbudowaną)
- 10,000 \$

za

- jej 2 kafelki sklepu „Dim Sum”
- budynek nr 20.



Paulina zgadza się na wymianę. Przekazuje Maciejowi

- dwa kafelki sklepu „Zim Sum”
- i otrzymuje w zamian
- 10,000 \$

Oprócz tego:

- czerwony znacznik Macieja zostaje zdjęty z jego herbaciarni (wraca do Macieja) i zastąpiony zostaje żółtym znacznikiem Pauliny.
- żółty znacznik Pauliny zostaje zdjęty z budynku nr 20 (wraca do Pauliny) i zostaje zastąpiony czerwonym znacznikiem Macieja.

Paulina posiada teraz połączone 3 kafelki herbaciarni.



4. Budowanie sklepów

Rozpoczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz kładzie na planszy/buduje dowolną ilość sklepów. Gracz kładzie swój kafelek sklepu na planszę na wolny budynek będący w jego posiadaniu.

Bardzo ważne jest, aby na nowo wybudowanych sklepach gracze umieszczali swoje znaczniki własności. Gracz decyduje, czy chce wybudować budynek czy spasować. Gracz, który spasuje nie może już budować sklepów w tej fazie.

Gracz może wybudować sklep obok grupy tych samych sklepów będących w jego posiadaniu. Sklepy tego samego typu położone obok siebie i należące do jednego gracza tworzą przedsiębiorstwo.

Przykład: Paulina posiada trzy przylegające do siebie sklepy „Dim Sum”. Tym samym posiada przedsiębiorstwo „Dim Sum” o rozmiarze 3.

W przyszłych rundach może dołożyć kolejne kafelki ze sklepu „Dim Sum” i powiększyć swoje przedsiębiorstwo.



Położone obok siebie kafelki tego samego typu, ale posiadane przez różnych graczy nie tworzą jednego wspólnego przedsiębiorstwa.

Przykład: 4 kafelki sklepów z tropikalnymi rybami leżą obok siebie. Maciej (czerwony) posiada 3 z nich, a Szymon (zielony) tylko 1. Maciej posiada tym samym przedsiębiorstwo o rozmiarze 3 a Szymon o rozmiarze 1. Jeśli dalej w ciągu gry Szymon sprzeda Maciejowi swój sklep, przedsiębiorstwo Maciej będzie miało rozmiar 4.



Jeśli gracz posiada więcej połączonych sklepów takiego samego rodzaju niż maksymalna możliwa liczba dla tego typu sklepów (liczba w prawym dolnym rogu kafelka sklepu), wtedy należy traktować je jako 2 oddzielne przedsiębiorstwa. Jedno o maksymalnej wielkości, drugie zawierające pozostałe kafelki.

Przykład: Maciej posiada 5 połączonych sklepów foto. Tym samym posiada dwa przedsiębiorstwa foto: jedno o rozmiarze 3 (maksymalna wielkość), drugie o rozmiarze 2.



5. Pobieranie zysków

Na końcu każdej rundy, gracze otrzymują pieniądze za każde przedsiębiorstwo posiadane przez nich na planszy. Kafelki sklepów, które nie zostały umieszczone na planszy i puste budynki (nawet ze znacznikami własności) nie dają właścicielowi żadnych pieniędzy. Gracz wyznaczony jako bankier, wydaje pieniądze graczom zgodnie z następującymi zasadami:

Przedsiębiorstwo	1	2	3	4	5	6
nieukończone	10 000	20 000	40 000	60 000	80 000	---
ukończone	---	---	50 000	80 000	110 000	140 000

Tabela 2

Wysokość dochodu wyznaczana jest w zależności od wielkości przedsiębiorstwa (od 1 do 6 kafeleków) oraz stanu ukończenia przedsiębiorstwa (ukończone lub nieukończone).

Przedsiębiorstwo, które osiągnęło swoją maksymalną wielkość (zgodnie z oznaczeniem na kafełkach) uważa się za ukończone i zarabia ono najwięcej pieniędzy.

Przykład: Przedsiębiorstwo z antykami składające się z 6 kafeleków uważa się za ukończone, a Przedsiębiorstwo Dim Sum złożone z 4 kafeleków za nieukończone. Ukończone przedsiębiorstwo Dim Sum składa się z 5 połączonych kafeleków.

Przykład obliczania dochodu: Na końcu 3. rundy Szymon posiada następujące przedsiębiorstwa



Szymon otrzymuje 50, 000 \$ za ukończoną restaurację z owocami morza (przedsiębiorstwo Sea food), ale tylko 40, 000 \$ za pralnię (przedsiębiorstwo Laundry - rozmiar 3) ponieważ nie jest jeszcze ukończona (nie osiągnęła maksymalnego rozmiaru 5 kafeleków).

Dwie fabryki (przedsiębiorstwo Factory) rozliczane są jako dwa osobne przedsiębiorstwa, ponieważ nie są ze sobą połączone. Szymon otrzymuje 20, 000 \$ za fabrykę o jedną fabrykę (2 kafełki) oraz 10, 000 \$ za drugą fabrykę (1 kafelek). Te dwie fabryki mogą być połączone w jedną, jeśli Szymon umieści w przyszłych rundach kafelek fabryki na budynku 55.

WAŻNE: Gracze nie powinni ujawniać w czasie gry sumy ich pieniędzy.

6. Przesunięcie wskaźnika na kolejny rok

Na końcu każdej rundy znacznik roku należy przesunąć na kolejne pole w chińskim kalendarzu.

KOŃIEC GRY

Gra kończy się po zakończeniu 6 rundy, kiedy znacznik roku znajduje się na roku 1970 (Rok Psa). Gracze otrzymują po raz ostatni dochody z przedsiębiorstw. Wygrywa gracz z największą ilością pieniędzy.

W przypadku remisu, wygrywa gracz z największą ilością kafeleków umieszczonych na planszy.

SUGESTIA

Zamiast usuwać karty budynków z gry, dobrze jest trzymać je przed sobą w czasie gry jak akty własności. Kiedy budynek zostanie sprzedany można wtedy, oprócz zamiany znacznika własności, wymienić się kartami odpowiednich budynków. W ten sposób, jeśli znaczniki własności planszy przez przypadek się przesuną, bardzo łatwo ustalić właściciela budynku korzystając z kart własności.

Twórcy

Projektant: Karsten Hartwig
Grafiki: Mathieu Leyssenne
Opracowanie: Team Filosofia

© 2008 Filosofia Editions
Edycja angielska © 2008 Z-Man Games, Inc.

Z-Man Games, Inc.
6 Alan Drive
Mahopac, NY 10541

tel. 845-208-3502
fax. 845-208-3503
zman@zmangames.com

Więcej na temat gry Chinatown i innych doskonałych gier od Z-Man Games znajdziesz na stronie: www.zmangames.com

Tłumaczenie: Krzysztof Koschany
krzysztofkoschany@gmail.com

