



MERCURIUS

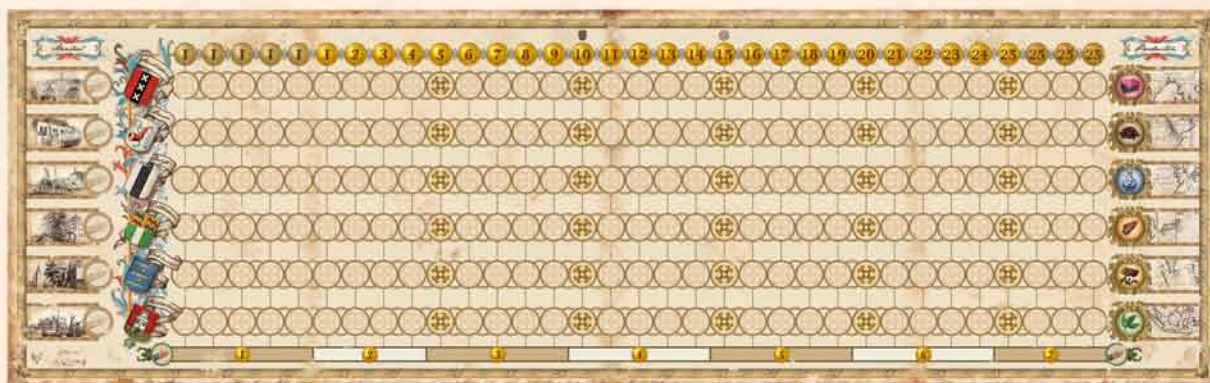


Cel gry

W grze **Mercurius** gracze wcielają się we wpływowych, bogatych holenderskich mieszczan w XVII wieku naszej ery, których celem jest pomnożenie majątku poprzez grę na Amsterdamskiej giełdzie. Gracze będą mogli inwestować pieniądze w akcje komór Kompanii Wschodnioindyjskiej oraz handlować towarami przywożonymi przez nie z dalekich krajów. Dzięki dostępie do informacji o wydarzeniach mających wpływ na kondycje finansową komór oraz ceny i dostępność towarów, gracze będą próbowali kontrolować ceny starając się wykorzystać je dla własnego dobra. Muszą jednak uważać, ponieważ wiedza i wpływ każdego z nich na rynki jest niepełna. Będą musieli obserwować ruchy innych graczy i informacje jakie oni będą ujawniać rynkowi.

Tylko dzięki efektywnemu wykorzystaniu własnej wiedzy i reagowaniu na wydarzenia na rynku zdobędą fortunę i miano najlepszych inwestorów pierwszej na świecie giełdy.

Komponenty gry



Plansza zawiera 6 torów komór i ich głównych towarów.
Są na niej oznaczane aktualne ceny akcji i towarów.



5 plansz gracza



72 karty zmiany cen



Dywidenda



Czarny Rynek



Wiadomości

15 kart akcji specjalnych (po 3 na gracza)



30 żetonów monet o nominale 1 gulden
20 żetonów monet o nominale 5 guldenów
20 żetonów monet o nominale 10 guldenów
15 żetonów monet o nominale 50 guldenów
15 żetonów monet o nominale 100 guldenów



6 żetonów dywidendy



Amsterdam



Hoorn



Delft



jedwab



kawa



porcelana



Rotterdam



Enkhuizen



Middelburg



miedź



przyprawy



herbata

60 żetonów akcji komór Kompanii
Wschodnioindyjskiej (po 10 każdego typu)

60 żetonów towarów (po 10 każdego typu)

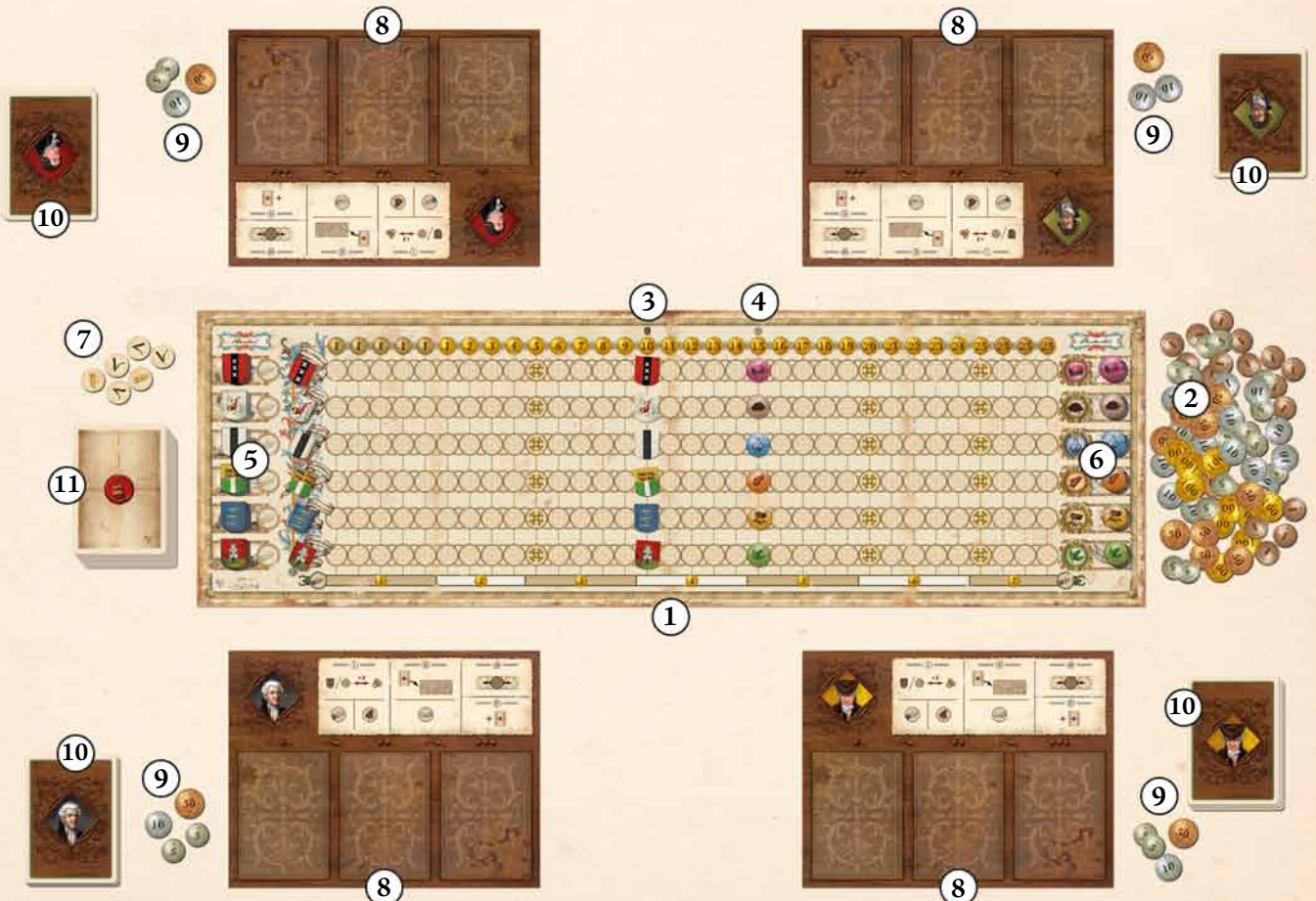
Przed pierwszą grą delikatnie wypchnijcie wszystkie żetony z wyprasek.

Przygotowanie do gry

Na środku stołu ułóżcie planszę (1). Niedaleko planszy połóżcie żetony monet, które utworzą bank (2). Połóżcie po jednym żetonie każdego rodzaju na odpowiednich dla nich torach cen: żetony akcji na polu oznaczającym cenę 10 guldenów (3), żetony towarów na polu oznaczającym cenę 15 guldenów (4).

Liczba graczy	Ilość żetonów każdego rodzaju akcji i towaru
3	5 szt.
4	7 szt.
5	9 szt.

W zależności od liczby graczy, przygotujcie odpowiednią ilość żetonów każdego rodzaju akcji komór Kompanii Wschodnioindyjskiej (5) oraz towarów (6), i umieśćcie je na planszy. Utworzą one bank akcji i towarów dostępnych w grze. Pozostałe żetony akcji i towarów odłóżcie do pudełka, nie będą potrzebne w grze. Obok planszy umieśćcie żetony dywidendy (7). Służą one do oznaczania która z komór wypłaciła już dywidendę.



Każdy gracz otrzymuje: 1 planszę gracza (8), 70 guldenów (9), 3 karty akcji specjalnych w wybranym przez siebie kolorze (10).

Potasujcie karty zmiany cen i ułóżcie je w jeden stos. Odłóżcie 12 kart z góry, rewersem do góry. W ten sposób powstaną dwie talie kart: talia 60 kartowa i 12 kartowa. Talie 60 kartową połóżcie obok planszy rewersem do góry tak, żeby każdy gracz miał do niej łatwy dostęp (11). **Tworzy ona stos główny.** Talie 12 kartową połóżcie rewersem do góry w zasięgu graczy, będzie używana dużo rzadziej niż stos główny (12). **Tworzy ona stos zapasowy.**

Rozdajcie każdemu graczowi po 5 kart zmian cen ze stosu głównego. Tworzą one rękę każdego gracza, która jest jawna wyłącznie dla niego.

Gracz który ostatni dawał zlecenie kupna bądź sprzedaży na giełdę papierów wartościowych jest graczem startującym. Jeżeli nie ma takiej osoby, wybierzcie gracza startującego losowo.

Jesteście gotowi do gry!

Przebieg rozgrywki

Rozpoczynając od gracza startującego, gracze wykonują swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gracz w swojej turze wykonuje następujące czynności zgodnie z przedstawioną poniżej kolejnością:

1. Wykonuje 3 akcje handlu.
2. Zagrywa z ręki kartę zmian cen na swoją planszę gracza.
3. Uaktualnia ceny i przesuwa karty o jedną pozycję w prawo.
4. Dobiera nową kartę zmian cen ze stosu głównego.

1. Wykonywanie akcji handlu.



W swojej turze gracz może wykonać do 3 akcji. Jedna akcja handlu pozwala za zakup bądź sprzedaż jednej akcji komory Kompanii Wschodnioindyjskiej lub towaru.

Kosztem zużycia wszystkich trzech akcji handlu gracz może użyć jedną z dwóch kart akcji specjalnych: Dywidenda lub Czarny Rynek.

Zasady zakupu akcji i towarów.

- Jeśli w czasie całej tury gracz kupuje jedną akcję lub towar danego rodzaju to płaci do banku tyle guldenów ile w czasie zakupu wynosi ich kurs (cena) na giełdzie, oznaczona na planszy.
- Jeśli w czasie swojej tury gracz kupi dwie akcje lub towary tego samego rodzaju, za każdą z nich płaci cenę według aktualnego kursu plus 1.
- Jeśli w czasie swojej tury gracz kupi 3 akcje bądź towary tego samego rodzaju, za każdą z nich płaci cenę według aktualnego kursu plus 2.

Za każdym razem gdy gracz kupuje akcje lub towary bierze z banku żetony zakupionych akcji i/lub towarów.

Przykład: W swojej turze Robert kupuje 2 akcje komory Amsterdam i jedną herbatę. Aktualny kurs Amsterdamu to 13 guldenów a herbaty 17 guldenów. Robert płaci 45 guldenów: po 14 guldenów za każdą akcją Amsterdamu i 17 za herbatę.


Zasady sprzedawania akcji i towarów.

- Jeśli w czasie całej tury gracz sprzedaje jedną akcję lub towar danego rodzaju to pobiera z banku tyle guldenów ile w czasie sprzedaży wynosi ich kurs (cena) na giełdzie, oznaczona na planszy.
- Jeśli w czasie swojej tury gracz sprzeda dwie akcje lub towary tego samego rodzaju, za każdą z nich otrzymuje tyle guldenów ile wynosi ich cena według aktualnego kursu minus 1.
- Jeśli w czasie swojej tury gracz sprzeda 3 akcje bądź towary tego samego rodzaju, za każdą z nich otrzymuje tyle guldenów ile wynosi ich cena według aktualnego kursu minus 2.

Przykład: W swojej turze Robert sprzedaje 2 akcje komory Amsterdam i jedną herbatę (które kupił wcześniej). Aktualny kurs Amsterdamu to 18 guldenów a herbaty 21 guldenów. Robert otrzymuje 55 guldenów: po 17 guldenów za każdą akcją Amsterdamu i 21 za herbatę.



2. Zagranie karty zmiany cen.

Po wykonaniu akcji gracz zagrywa z ręki jedną kartę zmian cen. Kładzie ją odkrytą na swojej planszy gracza, na polu oznaczonym symbolem .



Gracz zamiast zagrywać kartę zmiany cen może zagrać kartę akcji specjalnej: Wiadomości. W każdym innym przypadku gracz musi zagrać kartę zmiany cen.

3. Uaktualnienie cen akcji i towarów.



Po zagranie karty zmiany cen gracz zmienia ceny akcji i towarów na planszy w oparciu o karty zmian cen leżące na jego planszy gracza.

UWAGA: Po pierwszej turze gracza będzie tam leżała tylko jedna karta i tylko ona wpłynie na ceny akcji i towarów. Po drugiej turze będą działały dwie wyłożone karty a po trzeciej turze i w kolejnych trzy karty znajdujące się na planszy gracza.

Przykład:

Na planszy gracza leżą 3 karty zmiany cen:

Amsterdam +1/jedwab -2

Amsterdam +1/kawa -2

Rotterdam -1/mieź +2



Aktualne ceny to:

Amsterdam 12/jedwab 11

Hoorn 11/kawa 13

Delft 8/porcelana 19

Rotterdam 9/miedź 17

Enkhuizen 10/przyprawy 17

Middelburg 11/herbata 13



Po zmianach cen wynikających z kart na planszy gracza, ceny to:

Amsterdam 14/jedwab 9

Hoorn 11/kawa 11

Delft 8/porcelana 19



Rotterdam 8/miedź 19

Enkhuizen 10/przyprawy 17

Middelburg 11/herbata 13

Po obu stronach planszy znajdują się pola z takimi samymi cenami. Po jednej stronie jest to 5 dodatkowych pól cen o wartości 1, a po drugiej 3 dodatkowe pola o wartości 25. Pola te nie zmieniają nic z punktu widzenia zasad gry. Jeśli cena akcji lub/i towaru znajduje się na polu o cenie 1 to zakupy są realizowane normalnie, to znaczy jeśli gracz kupuje dwie takie akcje (towary) to musi zapłacić 2 za każdą. Przy sprzedaży cena nigdy nie spada poniżej 1. Jeśli cena akcji jest na polu o wartości 25 to zakup i sprzedaż jest realizowana normalnie, sprzedający otrzymuje o 1 mniej za każdą sprzedawaną akcję (towar) powyżej jednej. Przy zakupie płaci więcej o 1 za każdą kupowaną akcję (towar) powyżej jednej.

Karty zmian cen działają na tych polach normalnie przesuwać cenę akcji o wskazaną liczbę pól w lewo bądź w prawo. Jeśli znacznik ceny akcji znajduje się na ostatnim polu o wartości jeden i działa na niego karta zmian cen podnosząc kurs o 1 to znacznik należy przesunąć o 1 pole w stronę wyższych wartości kursy, tak że nadal będzie on wskazywał wartość 1. Dokładnie w ten sam sposób należy postępować w przypadku gdy znacznik cen znajduje się na końcowych polach o wartości 25.

Po uaktualnieniu cen, gracz odrzuca do stosu odrzuconych kartę zmiany cen leżącą na polu oznaczonym symbolem  i przesuwa pozostałe dwie karty w prawo, zgodnie z kierunkiem strzałek tak, że pole oznaczone symbolem  pozostanie puste.

W ten sposób każda karta zadziała trzy razy w grze i wszyscy gracze widzą, które karty ile razy jeszcze zadziałają.



4. Dobranie karty ze stosu głównego.



Na koniec tury gracz dobiera jedną kartę ze stosu głównego.

Zagrywanie kart akcji specjalnych

Gracze dysponują trzema kartami specjalnymi do wykorzystania w czasie gry. Każdą kartę można wykorzystać tylko raz.



Karta Czarny Rynek

Aby zagrać kartę Czarny Rynek należy poświęcić wszystkie 3 akcje handlu. Kartę gracz kładzie przed sobą awerssem do góry a na niej kładzie do trzech akcji komór i/lub towarów jakie chce sprzedać na czarnym rynku. To kończy fazę akcji i gracz przechodzi do fazy zagrania karty zmiany cen.

Na początku swojej następnej tury, zanim jeszcze zdąży wykonać jakiekolwiek akcje, gracz sprzedaje położone na karcie Czarny Rynek akcje i/lub towary. Oddaje żetony do banku i otrzymuje tyle guldenów ile wynosi suma aktualnych cen sprzedawanych akcji i/lub towarów.

Przykład: W swojej turze Magda decyduje się zagrać kartę Czarny Rynek. Nie wykonywała żadnych akcji dzięki czemu może to zrobić. Kładzie kartę przed sobą a na niej układa: 2 żetony akcji Hoorn i jeden żeton przypraw. Następnie przechodzi do kolejnej fazy swojej tury.

Na początku swojej następnej tury Magda realizuje sprzedaż na czarnym rynku. Aktualna cena akcji Hoorn wynosi 17 guldenów a przypraw 20 guldenów. Magda odkłada żetony akcji do banku i pobiera 54 guldeny. Teraz ma do wykonania 3 akcje handlu.

UWAGA: żetony leżące na karcie Czarny Rynek nie są w posiadaniu żadnego z graczy. Nie można ich również kupić!



Karta Dywidenda

Aby zagrać kartę Dywidenda należy poświęcić wszystkie 3 akcje handlu. Gracz odkrywa swoją kartę Dywidenda i wybiera jedną z komór, która do tej pory nie płaciła dywidendy, aby wypłaciła dywidendę posiadaczom swoich akcji.

Gracz kładzie na planszy żeton dywidendy przy herbie wybranej przez siebie komory aby oznaczyć, że w grze wypłaciła ona dywidendę i już tego nie powtórzy.

Gracze posiadający żetony akcji wybranej komory otrzymują tyle guldenów za każdy posiadany żeton akcji danej komory, ile wskazuje pasek kwoty dywidendy na dole planszy w zależności od aktualnej ceny akcji danej komory.

Przykład: Robert zagrywa kartę Dywidenda. Wybiera komorę Rotterdam, która jeszcze w rozgrywce nie wypłacała dywidendy. Aktualny kurs akcji Rotterdamu wynosi 23. Robert posiada 3 żetony akcji Rotterdamu więc bierze z banku 18 guldenów (po 6 za każdą). Magda ma jeden żeton akcji Rotterdamu i otrzymuje 6 guldenów. Rafał ma 2 akcje Rotterdamu dostaje więc 12 guldenów.



Karta Wiadomości

Zamiast zagrywać kartę zmiany cen, gracz może, raz w ciągu gry, zagrać kartę akcji specjalnej: Wiadomości. Układa ją na planszy gracza w miejscu przeznaczonym na kartę zmiany cen. Karta będzie podróżowała po planszy gracza jak każda karta zmiany cen, bez wpływu na ceny akcji i/lub towary. W momencie zagrania karty gracz odrzuca z ręki do 3 kart zmiany cen. Następnie gracz dobiera na rękę tyle kart zmian cen ile odrzucił:

- jedną kartę zmiany cen z góry stosu głównego
- pozostałe karty zmiany cen z góry stosu zapasowego.

Koniec gry i obliczenie majątku

Gdy skończy się stos główny gracze rozgrywają jeszcze po dwie tury, aż do momentu gdy każdemu graczowi zostaną 3 karty na rękę. Od momentu, w którym kończą się karty w stosie głównym, gracze nie dobierają już kart zmian cen na rękę.

Na koniec gry gracze obliczają swój majątek. Gracze wymieniają posiadane akcje i towary na guldeny według poniższych zasad:

- Każda akcja komory Kompanii Wschodnioindyjskiej jest warta tyle, ile wynosi jej aktualna cena.
- Każdy towar jest wart tyle ile wynosi jego aktualna cena.

Gracze sumują posiadane guldeny, te które uzyskali z wymiany akcji i towarów oraz gotówkę jaką posiadali na końcu gry. Gracz, który posiada najwięcej pieniędzy, wygrywa grę.

Możliwe są remisy.

Karty zmian cen i ekonomia gry

Każda karta zmian cen to informacja, która ujawniona na rynku będzie zmieniała ceny akcji jednej komory i jednego towaru. Każda karta zadziała w grze trzykrotnie, w turze, w której została zagrana oraz dwóch kolejnych.

Karty zbudowane są w taki sposób aby odzwierciedlić zależności między komorami a towarami, którymi handlują. Każda komora handluje głównie jednym towarem i okazjonalnie drugim towarem. Komory połączone są w pary, w taki sposób, że okazjonalny towar jednej jest głównym towarem drugiej i odwrotnie.

KOMORA	TOWAR GŁÓWNY	TOWAR OKAZJONALNY
Amsterdam	jedwab	kawa
Hoorn	kawa	jedwab
Delft	porcelana	miedź
Rotterdam	miedź	porcelana
Enkhuizen	przyprawy	herbata
Middelburg	herbata	przyprawy



Każda karta zmiany cen zmienia cenę akcji jednej komory i cenę jednego towaru. Cena akcji zawsze zmienia się o 1 a cena towaru o 2. Zmiany cen akcji i towarów na kartach są odwrotnie proporcjonalne, to znaczy, że jeśli cena akcji rośnie to cena towaru maleje. W talii kart zmian cen znajduje się po 12 kart przypisanych do każdej komory.

Na 12 kart zmian cen danej komory 7 podnosi cenę akcji i 5 ją obniża. W 7 kartach podnoszących cenę akcji znajduje się 5 kart obniżających cenę głównego towaru i 2 towaru okazjonalnego. W 5 kartach obniżających cenę akcji znajdują się 4 karty podnoszące cenę głównego towaru i jedna podnosząca cenę towaru okazjonalnego.

To sprawia, że w czasie gry generalnie będą rosnąć ceny akcji a spadać ceny towarów. O ile zarobek na akcjach jest pewniejszy, to jest też bardziej rozłożony w czasie. Zysk z handlu towarami jest bardziej ryzykowny ale szybszy i potencjalnie wyższy.

© 2012 Wydawnictwo REBEL.PL



Autor: Łukasz Woźniak

Ilustracje i opracowanie graficzne: Jarek Nocoń

Development: Maciej Teległow

Kierownictwo testów: Michał Pepliński

ul. Matejki 6
80-232 Gdańsk
Polska