

# REKINY BIZNESU

Nie jesteśmy tu po to,  
żeby zjednywać sobie przyjaciół!

ZESTAW 1

Autor: Friedemann Friese

Liczba graczy: 2-4

Wiek graczy: od 12 lat

Czas gry: ok. 45 minut

Zawartość pudełka:

- 60 kart
- 1 plik banknotów
- 1 znacznik pierwszego gracza



## Cel gry

Pieniądze szczęścia nie dają. Ale mogą pomóc obronić się przed zawiścią i korupcją. Uczestnicząc w zażartych aukcjach, gracze zdobywają najlepsze fabryki i najcenniejsze symbole statusu dla swojego imperium. Dlatego też czasem może opłacić się sięgnąć głębiej do kieszeni, zanim jakaś niespotykana podła akcja kogoś z przeciwników przekreśli nasze wszystkie wysiłki.


Gra kończy się, kiedy jeden z graczy zgromadzi w swoim imperium co najmniej 40 punktów zwycięstwa.

Imperium gracza to wszystkie zdobyte przez niego karty, które leżą przed nim na stole.

## Karty

W grze występują cztery rodzaje kart. Różnią się one kolorem i wartością minimalnej stawki . Znaczna część kart zapewnia punkty zwycięstwa , a niektóre posiadają tekst wyjaśniający ich funkcje.

### Fabryki (19 czerwonych kart)

Fabryki dają graczom pieniądze. Dochody z fabryk (=wartość produkcji ) są wypłacane pod koniec rundy razem z dochodem podstawowym.

Gracz może posiadać **maksymalnie 3 fabryki**. Jeśli otrzymuje czwartą fabrykę, musi **natychmiast** zburzyć dowolną z posiadanych przez siebie fabryk i **usunąć ją z gry**. W drugiej fazie rundy gracz może także dobrowolnie zdecydować się na zburzenie jednej ze swoich fabryk.

Aby zburzyć fabrykę przynoszącą **punkty ujemne**, należy najpierw uiścić **opłatę** na rzecz banku, wynoszącą pięciokrotność ujemnej wartości punktowej danej karty.



### Symbole statusu (13 żółtych kart)

Symbole statusu to główne źródło punktów zwycięstwa. Wartość niektórych symboli statusu jest uzależniona od innych kart posiadanych przez gracza.

liczba punktów zwycięstwa zależy od innych kart



### Karty wpływu (8 niebieskich kart)

Karty wpływu używa się w powiązaniu z graczami lub innymi kartami. Po wylicytowaniu takiej karty jej nowy właściciel może **natychmiast** przyporządkować ją jednemu z graczy lub jednej z kart. Funkcję karty wpływu wyjaśnia jej tekst. Jeśli nowy właściciel karty nie chce albo nie może przyporządkować jej natychmiast, wtedy ma możliwość uczynić to dopiero w fazie 2., jednej z następnych rund. Nieprzyporządkowaną kartę gracz kładzie **odkrytą po lewej stronie** w swoim imperium.

Wartość i funkcja karty wpływu nabierają znaczenia w grze dopiero w momencie przyporządkowania takiej karty do gracza lub innej karty.



#### Karty używane w powiązaniu z inną kartą

Kartę wpływu należy częściowo wsunąć pod wybraną kartę. Jeśli w czasie rozgrywki karta wpływu miałaby zostać usunięta w wyniku jakiejś akcji, wtedy przyporządkowana do niej karta pozostaje na stole. Gdy jednak z imperium gracza usuwana jest karta, do której przyporządkowana została karta wpływu, wtedy powiązanie pomiędzy kartami nie zostaje zerwane i **karty te** zmieniają właściciela albo zostają odłożone na stos kart odrzuconych bądź usuwa się je z gry.



#### Karty używane w powiązaniu z graczem

Gracz odkłada kartę **odkrytą po prawej stronie** w swoim imperium i może z niej od tej pory korzystać.

### Karty akcji (20 zielonych kart)

Gracz, który wylicytował taką kartę, może jej użyć **natychmiast**. Funkcję każdej karty akcji wyjaśnia tekst karty. Jeśli gracz nie chce albo nie może natychmiast użyć karty akcji, odkłada ją **odkrytą po lewej stronie** w swoim imperium i może skorzystać z niej później. Wykorzystaną kartę akcji należy **usunąć z gry**.

#### Kiedy można użyć karty akcji, której nie wykorzystano się natychmiast po wylicytowaniu?

O ile na karcie akcji nie zaznaczono inaczej, można jej użyć jedynie w 2. fazie rundy (zob. *Przebieg gry*).



Karty z młotkiem aukcyjnym można użyć **w dowolnym momencie fazy 3**.



Karty z workiem pieniędzy można użyć **w dowolnym momencie fazy 4**.



Karty z błyskawicą można użyć **w dowolnym momencie**.

## Przygotowanie

Podczas rozgrywki wykorzystuje się **po 15 kart** na każdego gracza. Jeżeli w grze biorą udział mniej niż 4 osoby, nadmiarowe karty należy odłożyć do pudełka bez podglądania.

Karty biorące udział w grze trzeba potasować i ułożyć na środku stołu w formie zakrytej talii. Następnie odkrywa się karty w ilości zgodnej z działaniem „liczba graczy + 3” i układa je wszystkie w jednym rzędzie obok talii. Te karty tworzą giełdę.

Każdy z graczy otrzymuje **60€**. Pozostałe banknoty, posortowane zgodnie z nominalami, tworzą bank. W trakcie rozgrywki gracze nie powinni ujawniać przeciwnikom ilości posiadanych pieniędzy.

Gracz, który jako ostatni wydał pieniądze, otrzymuje **znacznik pierwszego gracza**.

## Przygotowanie gry dla 2 osób



## Przebieg gry

Rozgrywka składa się z kilku rund, a w każdej z nich rozgrywa się kolejno 4 następujące po sobie fazy:

1. Uzupelnienie giełdy
2. Zagranie kart akcji i kart wpływu
3. Licytacja kart
4. Produkcja i wypłata dochodów

### 1. Uzupelnienie giełdy

Na początku każdej rundy należy uzupełnić giełdę. (Tę fazę pomija się oczywiście w pierwszej rundzie). Najpierw przesuwają się w kierunku zakrytej talii karty pozostałe na giełdzie po poprzedniej rundzie. Następnie odkrywają się tyle nowych kart, żeby na giełdzie znów – jak na początku gry – leżało tyle kart, ilu jest graczy plus 3 karty.



**Przykład:** W poprzedniej rundzie 2 karty z giełdy nie zostały sprzedane. Przesuwają się je teraz w kierunku zakrytej talii i uzupełniają giełdę nowymi kartami z talii.

#### Pierwsze wyczerpanie się talii:

Należy przetasować karty ze stosu kart odrzuconych i utworzyć z nich nową zakrytą talię. Od tego momentu karty, które normalnie musiałyby trafić na stos kart odrzuconych, usuwa się z gry.

#### Drugie wyczerpanie się talii:

Obecna runda jest **ostatnią rundą** gry. W ostatniej rundzie może się zdarzyć, że na giełdzie dostępnych będzie mniej kart niż zwykle.

### 2. Zagranie kart akcji i kart wpływu

Każdy gracz ma możliwość zagrania dowolnej liczby niewykorzystanych jeszcze kart akcji i kart wpływów. Rozpoczyna gracz posiadający znacznik pierwszego gracza, po czym kolejka przechodzi na następnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Wykorzystane karty akcji usuwa się z gry.

### 3. Licytacja kart




Zaczynając od karty leżącej **najbliżej** talii, licytuje się kolejno karty wyłożone na giełdzie. Licytację rozpoczyna gracz posiadający znacznik pierwszego gracza. Podaje on swoją ofertę, która nie może być niższa od stawki minimalnej widocznej na karcie, albo pasuje. Kolejni gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, mogą podbić stawkę lub spasować. Po spasowaniu gracz nie może już włączyć się ponownie do licytacji o daną kartę. Licytacja karty kończy się w momencie, gdy wszyscy gracze poza jednym spasują. Zwycięzca licytacji wpłaca swoją ofertę do banku, bierze wylicytowaną kartę i układa ją **odkrytą** przed sobą. Kartę wpływu lub kartę akcji może wykorzystać natychmiast, jeżeli chce i ma taką możliwość (zob. Karty). Zwycięzca aukcji otrzymuje znacznik pierwszego gracza. Rozpoczyna on licytację kolejnej karty w rzędzie.

#### Brak chętnego na zakup karty?

Jeśli karta nie została zalicytowana przez nikogo, należy ją przesunąć nieco w górę i tak pozostawić (zob. przykład powyżej). Jeśli w kolejnej rundzie gry wciąż nie znajdzie się żaden chętny na zakup tej karty, zostanie ona odłożona na **stos kart odrzuconych**.


#### Zbyt mało pieniędzy?

Jeśli gracz wygrał licytację, ale nie jest w stanie zapłacić za kartę, ponieważ zaoferował więcej pieniędzy niż posiada, musi oddać wszystkie swoje pieniądze do banku i nie otrzymuje karty. Licytacja o daną kartę jest powtarzana bez tego gracza.

Faza licytacji trwa, dopóki każda karta na giełdzie nie zostanie wystawiona na licytację. W tej fazie gry można zagrywać karty akcji z symbolem  – jednak nigdy w trakcie licytacji jakiejś karty, czyli pomiędzy złożeniem pierwszej oferty a rozstrzygnięciem licytacji.

### 4. Produkcja i wypłata dochodów



Na koniec rundy gracze otrzymują dochody z produkcji. Składa się na nie dochód podstawowy w wysokości 30€ oraz dochody z poszczególnych fabryk znajdujących się w imperium gracza. W tej fazie gry można zagrywać karty akcji z symbolem .

## Koniec gry i wyłonienie zwycięzcy

Rozgrywka kończy się **po** zakończeniu fazy licytacji, w której jeden z graczy będzie miał w swoim imperium karty o wartości co najmniej 40 punktów. Gra kończy się **natychmiast** – kolejna runda nie jest rozgrywana. Gra kończy się także po fazie licytacji w rundzie, w której zakryta talia kart wyczerpała się po raz drugi.

W obu przypadkach zwycięzcą zostaje gracz mający najwięcej punktów zwycięstwa. W przypadku remisu wygrywa gracz posiadający więcej pieniędzy.



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor: G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa  
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3, www.g3poland.com

Kopiowanie bez pisemnej zgody G3 zabronione.

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 2. Rok 2013.



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, e-mail: redaktion@amigo-spiele.de