

Trakty i Kontrakty

Gracze: 2-6 🍀 Wiek: 8-99 🍀 Czas trwania: 45 minut

Potęga Królestwa Prapuszczy to nie tylko silna armia, dyplomatyczne intrygi, zakulisowe rozgrywki, bale i skandale. Kluczowy jest handel i wymiana towarowa z całym światem. Potrzebne są intratne kontrakty i kupcy wyruszający na trakty.

W tej grze wcielacie się w dworskich kupców i staracie się sfinalizować jak najwięcej kontraktów, za które otrzymacie cenne bursztyny. Gracz, który zdobędzie najwięcej bursztynów – zyska chwałę i uznanie Króla Prapuszczy.

Elementy gry



6 kart z wizerunkami kupców z Prapuszczy



6 pionków kupców
(wielbłąd, osioł, słoń, alpaka, muł, renifer)



92 żetony towarów
(miód, orzechy, drewno, tkaniny, kamienie szlachetne, bursztyn)



12 monet o wartości 5



55 monet o wartości 1



24 żetony burzy



7 żetonów bursztynów



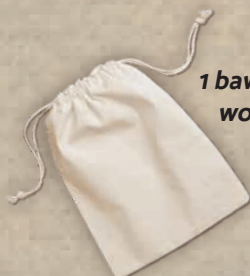
8 żetonów przywilejów
(dla wariantu gry Przywileje Władcy Prapuszczy)



6 żetonów rozkazów
(dla wariantu gry Rozkazy Władcy Prapuszczy)



52 karty kontraktów



1 bawełniany woreczek



plansza główna



Przygotowanie gry

- 1 Umieśćcie planszę główną na środku stołu.
- 2 7 żetonów bursztynów rozłóżcie na 7 polach u góry planszy (ponumerowanych od 1 do 7). Na polach od 1 do 4 umieśćcie żetony z 1 bursztynem, na polach od 5 do 6 – z 2 bursztynami, a na ostatnim polu – z 3 bursztynami.
- 3 W woreczku znajdują się wszystkie żetony towarów i burz. W zależności od liczby graczy biorących udział w rozgrywce wyjmijcie z woreczka i odłóżcie do pudełka odpowiednią liczbę żetonów burzy.

Liczba graczy	2	3	4	5	6
Liczba żetonów burzy, które należy odłożyć do pudełka	0	2	4	6	8

- 4 Żetony pozostałe w woreczku dokładnie pomieszajcie, a następnie losowo umieśćcie po 1 odkrytym żetonie towaru na polach planszy głównej w zaznaczonych miejscach. Jeśli w trakcie przygotowywania gry wylosujecie żeton burzy, wrzućcie go z powrotem do worka i wylosujcie inny żeton.

Uwaga! Przy trzech pierwszych lokalizacjach –

Czarnym Młynie



Siedlisku nad Wodą



oraz Obozowisku



– **nie mogą** znajdować się żetony z: 2 bursztynami, 2 kamieniami szlachetnymi i 3 dowolnymi towarami.



- 5 Potasujcie wszystkie karty kontraktów i stwórzcie z nich zakryty stos. Umieśćcie go w zasięgu wszystkich graczy. Następnie rozdajcie każdemu z graczy po 3 karty ze stosu. To wasze kontrakty. Trzymajcie je w tajemnicy przed innymi graczami.
- 6 Rozdajcie każdemu graczowi 3 monety o wartości 1. Pozostałe monety umieśćcie w puli obok planszy.
- 7 Każdy gracz wybiera postać kupca, w którego się wcieli. Bierze jego kartę i umieszcza ją przed sobą, dobiera też odpowiedni pionek, który umieszcza na polu z Gospodą **A**, skierowany w stronę Zatoki Północnej **B**.
- 8 Jeśli jest to wasza pierwsza rozgrywka, złożcie pionki – każdy pionek składa się z 2 elementów.
- 9 Pierwszym graczem zostaje osoba, która ostatnio coś sprzedała. Jeśli nie ma wśród was takiej osoby, wybierzcie pierwszego gracza losowo.





Przykład przygotowania gry dla 4 graczy.

Przebieg gry

Gracze będą podróżować wzdłuż traktu, zaczynając od Gospody. W drodze będą kupować towary i realizować karty kontraktów. Za zrealizowane kontrakty gracze otrzymują cenne bursztyny oraz monety, za które mogą kupić kolejne towary. Gdy gracze dotrą do końca traktu, muszą udać się z powrotem do Gospody, gdzie na zakup czekać będą cenne bursztyny. Gra się kończy, gdy wszystkie bursztyny w Gospodzie zostaną zakupione.

Gracz z największą liczbą bursztynów wygrywa!

Gra toczy się w następujących po sobie rundach. Począwszy od pierwszego gracza, każdy gracz wykonuje swoją turę, podczas której wybiera **2 akcje**, których się podejmie. Gracz może wykonać 2 takie same akcje.

Opis akcji

A Podróż

Gracz **może przesunąć swój pionek do kolejnego miejsca na planszy**. Ruch odbywa się zgodnie ze strzałkami z Gospody w kierunku Zatoki Północnej. Od momentu, gdy pionek gracza dotrze do Zatoki Północnej, przy wykonywaniu akcji podróży gracz porusza swój pionek w przeciwnym kierunku – zgodnie ze strzałkami.



Uwaga! Jeśli pionek gracza dotrze z powrotem do **Gospody**, od tego momentu ten gracz **nie może** wykonywać akcji podróży.



Przykład. Roksana na pierwszą swoją akcję wybrała podróż. W związku z tym przesunęła swój pionek – wielbłąda – z Czarnego Młynu do Siedliska nad Wodą.

B Zakup towaru

Gracz może **zakupić dowolny towar** w lokalizacji, w której się znajduje. Cenę towaru w monetach wskazuje cyfra na planszy pod żetonem towaru. Pierwszy towar jest darmowy, kolejny kosztuje 1 monetę, następny 2, a ostatni 3 monety. Zapłacone monety gracz umieszcza w puli przy planszy, a nabyty towar kładzie odkryty przed sobą.

Uwaga! Gracze **nie mogą** kupować bursztynów, będąc w Gospodzie na początku gry. Zakup bursztynów w tej lokalizacji będzie możliwy dopiero wtedy, kiedy do niej powrócą z traktu.



Przykład. Pionek Karoliny znajduje się w Obozowisku. Podczas swojej tury Karolina decyduje się na zakup towaru. Z czterech dostępnych wybiera miód, który kosztuje 1 monetę. Wpłaca monetę do puli i zabiera z planszy żeton miodu, który umieszcza odkryty przed sobą.

C Podatek

Wykonując tę akcję, gracz **pobiera monetę o wartości 1** z puli i umieszcza ją przed sobą.

D Odrzucenie kontraktów

Wykonując tę akcję, gracz może **odrzuć dowolną liczbę posiadanych kontraktów**. W tym celu wybrane karty umieszcza odkryte obok zakrytego stosu kontraktów.

Ⓔ Realizacja kontraktu

Wykonując tę akcję, gracz może **zrealizować dowolną liczbę posiadanych przez siebie kontraktów**. Aby to zrobić, należy:

- Odkryć kartę realizowanego kontraktu, tak aby wszyscy widzieli, co się na niej znajduje.
- Odłożyć do pudełka żetony towarów wskazanych na karcie kontraktu. Gracz może używać kamieni szlachetnych w zastępstwie za dowolny inny towar. Poniżej pokazane są żetony z kamieniami szlachetnymi.



Ważne! Podczas realizacji kontraktu gracz może przepłacać, czyli odłożyć do pudełka żetony z większą liczbą towarów, niż jest to wymagane. W takim przypadku gracz nie otrzymuje reszty.

- Wziąć z puli monety o wartości wskazanej w kontrakcie.

Zrealizowaną kartę kontraktu gracz umieszcza odkrytą przed sobą. Na koniec gry otrzyma za nią punkty symbolizowane przez bursztyny.



Aby zrealizować powyższy kontrakt, gracz musi odłożyć do pudełka żetony towarów z przynajmniej 1 drewnem, 1 tkaniną, 1 miodem i 1 orzechem. Jeśli to robi, otrzyma monety o wartości 4. Na koniec gry otrzyma 4 bursztyny jako swoje punkty.



Ten kontrakt wymaga zapłaty w postaci przynajmniej 6 dowolnych towarów. Gracz może sam zdecydować, jakiego typu towary odłoży do pudełka. Realizacja kontraktu zapewni mu monety o wartości 3 oraz 3 bursztyny na koniec gry.



Kontrakt tego typu wymaga od gracza odłożenia przynajmniej **5 żetonów towarów**, niezależnie od tego, jakiego są typu i ile towarów się na nich znajduje. Jest wart 5 bursztynów na koniec gry, a zaraz po jego realizacji zapewni graczowi monety o wartości 2.



Przykład. Kasia decyduje się zrealizować kontrakt, który wymaga zapłacenia 6 dowolnych towarów. Odkłada do pudełka żeton z 2 miodami, żeton z 2 orzechami oraz żeton z 3 tkaninami. Nie otrzymuje reszty, pomimo tego, że odłożyła więcej towarów, niż wymagała tego karta kontraktu. Od razu bierze monety o wartości 3 z puli, a kartę umieszcza odkrytą przed sobą.

Koniec tury gracza

Po tym, jak gracz wykona 2 wybrane przez siebie akcje (mogą być takie same, np. dwukrotny zakup towarów), musi:

- **Dobrać karty kontraktów**, aby mieć ich 3 na ręce. Jeżeli w swojej turze nie korzystał z akcji realizacji kontraktów i/lub odrzucania kontraktów – pomija ten krok.

Uwaga! Jeśli stos kart kontraktów się skończy, potasujcie odrzucone karty kontraktów i stwórzcie z nich nowy stos kart.

- **Uzupełnić towary** w lokalizacji, o ile gracz dokonywał zakupu. Aby to zrobić, przesuńcie towary w stronę traktu, tak aby nie było między nimi pustych miejsc. Wylosujcie nowe żetony (kilka lub jeden) z woreczka i umieśćcie je na ostatnich wolnych polach.

Koniec gry



Bursztyny w Gospodzie są niedostępne na początku gry (nie można ich kupić). Dopiero po powrocie z traktu, gdy kupcy ponownie zawitają do Gospody, bursztyny zostają wystawione na sprzedaż. Można je wtedy kupować w zwykły sposób, płacąc odpowiednią ilość monet. Na koniec tury przesunąć żetony bursztynów w stronę traktu, aby nie było między nimi pustych miejsc. Nie dociągajcie nowych żetonów z woreczka w Gospodzie.

Gra kończy się natychmiast po zakupie wszystkich żetonów bursztynów w Gospodzie. Przejdźcie do podliczenia punktów i wyłonienia zwycięzcy. Gracze przechodzą do podliczania zdobytych bursztynów i wyłonienia zwycięzcy.

Liczenie punktów

Każdy gracz liczy zdobyte przez siebie bursztyny.

Sumuje wszystkie bursztyny znajdujące się na zrealizowanych przez siebie kartach kontraktów oraz zakupionych żetonach z bursztynami.

Gracz, który zgromadził najwięcej bursztynów, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu gracze porównują liczbę posiadanych monet. Ten, kto ma ich więcej, wygrywa. Jeśli nadal jest remis, wygrywa ten gracz, któremu pozostało więcej niewydanych żetonów towarów. Gdyby i to nie rozstrzygnęło o wygranej, remisujący gracze cieszą się wspólnie zwycięstwem.



Przykład liczenia punktów. Michał zdobywa 15 punktów za zrealizowane karty kontraktów ($3 + 5 + 3 + 4$). Na zakupionych żetonach ma 6 bursztynów. Udało mu się więc w sumie zgromadzić 21 bursztynów – to jego wynik końcowy.



Przykład. Michał kupił 2 tkaniny za 1 monetę. Po tym, jak zakończył swoją turę, przesunął miód oraz kamienie szlachetne w stronę traktu, tak aby między pozostałymi żetonami nie było pustych miejsc, a następnie losuje nowy żeton towaru z woreczka i umieszcza go na skrajnym wolnym miejscu. Zakupiony żeton towaru umieszcza odkryty przed sobą.

Uwaga! W rzadkich sytuacjach, gdy w woreczku nie będzie żadnych żetonów towarów, do końca gry **nie uzupełniać** towarów w lokalizacjach, a jedynie przesuwacie je w stronę traktu, tak aby pomiędzy żetonami nie było pustych miejsc.

Żetony burzy

W trakcie uzupełniania towarów na planszy głównej pojawiają się żetony burzy. Reprezentują one pogarszające się warunki pogodowe, utrudniające kupcom pracę. Tych żetonów **nie można** kupić, ale powodują one, że towary w lokalizacjach będą coraz droższe. Jeden żeton jest nadrukowany na głównej planszy przy Gospodzie, przez co bursztyny tam leżące nie mogą kosztować mniej niż 1 monetę.



Warianty

Jeśli uznacie, że jesteście gotowi, możecie urozmaicić rozgrywkę dwoma proponowanymi wariantami. Możecie dodać do swoich rozgrywek każdy wariant z osobna albo oba naraz.

Rozkazy Władcy Prapuszczy

Podczas przygotowania gry wylosujcie albo wybierzcie 4 żetony rozkazów. Umieście je odkryte obok planszy, a niewykorzystane odłóżcie do pudełka. Żetony te określają, czego pragnie Władca. Gracz, który jako pierwszy zrealizuje jego życzenie, zdobywa ten żeton, co natychmiast zapewnia mu monety albo bursztyny.

W tym wariantie podczas liczenia punktów należy do zdobytego wyniku dodać bursztyny znajdujące się na zdobytych żetonach rozkazów.



Opis rozkazów

Żeton rozkazu zdobywa gracz, który:



Jako pierwszy zrealizuje 3 kontrakty.
Wart 3 bursztyny.



Jako pierwszy będzie miał 8 monet.
Wart 2 bursztyny.



Jako pierwszy będzie miał 8 żetonów towarów.
Gracz otrzymuje monety o wartości 2.



Jako pierwszy zdobył 8 bursztynów (na kartach zrealizowanych kontraktów i/lub żetonach).
Gracz otrzymuje monety o wartości 3.



Jako pierwszy dotarł do Zatoki Północnej
Wart 2 bursztyny.



Jako pierwszy zdobył 3 żetony z 3 towarami.
Gracz otrzymuje monety o wartości 3.



Przywileje Władcy Prapuszczy

Podczas przygotowania gry ułóżcie w linii na środku stołu wszystkie żetony przywilejów Władcy Prapuszczy. Począwszy od ostatniego gracza, każdy wybiera jeden z przywilejów i umieszcza go odkrytego przed sobą. Każdy gracz może wybrać wyłącznie 1 z 3 pierwszych (licząc od lewej) żetonów. Niewybrane żetony odłóżcie do pudełka – nie będą potrzebne podczas rozgrywki.



Przywileje zapewnią graczom potężne zdolności, o ile będą mądrze wykorzystywane.

Opis przywilejów Władcy Prapuszczy



Wykonując akcję podatku, gracz pobiera monety o wartości 2 zamiast 1.



Podczas zakupu towaru gracz może kupić dowolną liczbę towarów w lokalizacji, w której się znajduje.



Gracz może wykonać akcję zamiany żetonów towarów miejscami. Liczy się ona jako jedna z dostępnych akcji w jego turze.



Podczas zakupu towaru gracz może kupić żeton z 1 towarem za 0 monet, niezależnie od tego, jaka jest cena tego żetonu.



Pierwsza akcja podróży w turze gracza nie liczy się do limitu 2 akcji w turze. Oznacza to, że jeśli gracz jako swoją pierwszą akcję wybierze podróż, to może wykonać w swojej turze jeszcze 2 akcje.



Podczas realizacji kontraktu gracz może zapłacić 1 towar mniej, niż wymaga tego karta. Jeśli gracz realizuje 2 lub więcej kontraktów w ramach swojej akcji, zniżka działa dla każdego kontraktu.



Żetony z 1 towarem gracz może traktować jako kamienie szlachetne.



Na początku gry gracz dobiera 6 kart kontraktów. Zawsze gdy dobiera karty kontraktów, bierze ich tyle, żeby mieć na ręce 6 kart.



muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Podtęże 650, 32-003 Podtęże
gry@muduko.com

Autor gry: Reiner Knizia

Ilustracje: Piotr Sokołowski

Instrukcja: Michał Szewczyk

Koordinacja projektu: Roksana Hibner

Redaktor nabywający: Michał Friedrich

Korekta: Ewa Popielarz

Skład graficzny: Paweł Niziołek

© Dr. Reiner Knizia, 2025. Wszystkie prawa zastrzeżone.

© for the Polish edition Muduko by Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

Wydawnictwo Muduko jest marką wydawniczą
Fabryki Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

Ta instrukcja nie jest elementem gry.