



małopolski
instytut
kultury

miK



instytucja kultury
Województwa
Małopolskiego

„CHŁOPSKA SZKOŁA BIZNESU” – EDUKACYJNA GRA EKONOMICZNA

I. Wprowadzenie

W XVIII wieku chłopci z Andrychowa w Małopolsce tkali lniane płótna, zakładali spółki handlowe (tzw. kolegacje) i odbywali wyprawy handlowe do miast w całej Europie. Stworzyli wielki ośrodek tkacki, który eksportował poza granice Rzeczypospolitej ponad 80% swojej produkcji. W tym czasie nie było w Polsce innego ośrodka o tak rozległych kontaktach handlowych. Wielka skala produkcji i międzynarodowy zasięg handlu były możliwe dzięki współpracy pomiędzy okolicznymi chłopami-rzemieślnikami. W wyniku dynamicznego rozwoju gospodarczego w 1767 roku Andrychów otrzymał prawa miejskie na mocy przywileju królewskiego Stanisława Augusta Poniatowskiego.

W trakcie rozgrywki gracze wcielają się w role historycznych przedsiębiorców. Produkują, handlują z innymi graczami na jarmarkach i gromadzą towary niezbędne do zrealizowania wypraw handlowych do wybranych miast Europy.

Gra może być przeprowadzona w dwóch wariantach: podstawowym i zaawansowanym. Wariant podstawowy jest adresowany do osób pierwszy raz stykających się z grą. Może on służyć zaprezentowaniu i omówieniu podstawowych zjawisk rynkowych (np. spółka, klaster, konkurencja, współpraca) lub luźnej rozgrywce.

Wariant zaawansowany jest przeznaczony dla grup, które grają w CSB po raz drugi i poznały już podstawowe zasady gry. W tej wersji gracze nie grają w pojedynkę, lecz w parach (spółkach) oraz mogą zatrudniać pomocników, zapewniających dodatkowe możliwości w grze. Pozostałe zasady gry pozostają bez zmian.

Czas rozgrywki: 45–60 minut

Liczba graczy: 12–30

Wiek graczy: od 12. roku życia

II. Zawartość pudełka

KARTY POMOCNIKÓW

KARTY POSTACI

KARTY WYPRAW HANDLOWYCH

KARTY TOWARÓW

PLANSZA



KARTY ŻŁOTYCH GÓRSKICH

KARTY CZASU

RZEMYKI



Karty postaci:



AWERS

I Przychód 11-14 zł	1	3	1
Kraków	1	2	2
Warszawa	2	2	1
II Przychód 13-18 zł			
Lubeka	1	4	2
Hamburg	2	3	2
Amsterdam	2	3	2
III Przychód 19-26 zł			
Medyna	3	5	2
Stambuł	3	4	3
Barcelona	3	3	4

I Przychód 11-14 zł	1	3	1
Kraków	1	2	2
Warszawa	2	2	1
II Przychód 13-18 zł			
Lubeka	1	4	2
Hamburg	2	2	2
Amsterdam	2	3	2
III Przychód 19-26 zł			
Medyna	3	5	2
Stambuł	3	4	3
Barcelona	3	3	4

I Przychód 11-14 zł	1	3	1
Kraków	1	2	2
Warszawa	2	2	1
II Przychód 13-18 zł			
Lubeka	1	4	2
Hamburg	2	2	2
Amsterdam	2	3	2
III Przychód 19-26 zł			
Medyna	3	5	2
Stambuł	3	4	3
Barcelona	3	3	4

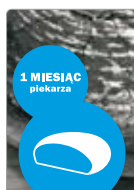
REWERS

16 kart Kowala

16 kart Piekarza

16 kart Tkacza

Karty czasu:



120 kart czasu
kowali
o wartości
1 miesiąca

120 kart czasu
piekarzy
o wartości
1 miesiąca

120 kart czasu
tkaczy
o wartości
1 miesiąca

Karty złotych górskich:

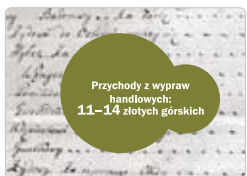


150 kart o nominale
1 złoty górski

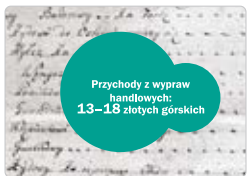


250 kart o nominale
5 złotych górskich

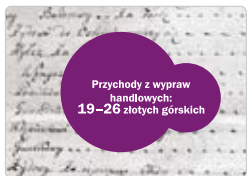
Karty wypraw handlowych:



12 kart wypraw handlowych
bliskich (kolor oliwkowy)
o nominałach: 11-14



12 kart wypraw handlowych
średnich (kolor seledynowy)
o nominałach: 13, 16-18



12 kart wypraw handlowych
dalekich (kolor fioletowy)
o nominałach: 19, 24-26

REWERS

AWERS

Karty towarów:



64 karty chlebów



64 karty płócien



64 karty bryk

III. Cel gry

W trakcie rozgrywki gracze wcielają się w role piekarzy, tkaczy i kowali. Ich zadaniem jest zgromadzenie jak największego majątku. Produkują towary, handlują na jarmarku oraz organizują wyprawy handlowe. Na majątek gracza składają się: karty złotych górskich, karty chlebów, karty płócien, karty bryk. Zwycięzcą gry jest gracz, któremu udało się zgromadzić największy majątek.

IV. Przygotowanie gry

Gra „Chłopska Szkoła Biznesu” jest przeznaczona dla dużej liczby graczy (12–30 osób).

Gra przebiega w czasie rzeczywistym – nie ma podziału na tury, gracze podejmują swoje akcje równocześnie. Z tych względów dla uporządkowania rozgrywki przed grą należy wyłonić prowadzącego (np. podczas rozgrywki w szkole prowadzącym jest nauczyciel). Prowadzący nie uczestniczy w grze tak jak inni gracze, jego zadaniem jest:

- przygotowanie wszystkich elementów gry przed rozgrywką,
- pełnienie podczas gry funkcji bankiera.

Bankier obsługuje graczy produkujących chleby, bryki i płótna (przyjmuje od graczy karty złotych górskich i karty czasu i wydaje im towary), a także graczy prowadzących wyprawy handlowe (przyjmuje od graczy karty towarów i karty czasu, losuje karty miast i wypłaca im przychody).

W przypadku rozgrywki, w której bierze udział więcej niż 16 uczestników, prowadzący może potrzebować pomocy 1 lub 2 osób w roli bankierów dla upłynnienia rozgrywki (np. podczas gry w szkole prowadzący może dobrać sobie dwóch uczniów do pomocy, jeden z nich może obsługiwać produkcję, a drugi wyprawy).

Przed pierwszą grą:

Przed przystąpieniem do pierwszej rozgrywki należy przygotować karty postaci, tj. zawiesić na rzemkach 33 karty postaci (11 kart Piekarzy, 11 kart Tkaczy, 11 kart Kowali) i zawiązać rzemki w taki sposób, aby gracze mogli zawiesić je na szyi.

Przed przystąpieniem do gry należy każdorazowo:

- Przygotować pomieszczenie do rozgrywki: duży stół i sporo wolnej przestrzeni (w przypadku sali szkolnej ławki i krzesła można ustawić przy ścianach, tak by na środku pozostało jak najwięcej wolnego miejsca, a 2 połączone ławki szkolne ułożyć z przodu sali – w miejscu, w którym zwykle znajduje się biurko nauczyciela).

- Na przygotowanym stole (biurku lub ławkach) rozłożyć planszę (skierowaną w stronę graczy).

- Podzielić karty wypraw handlowych na 3 stosy zgodnie z ich kolorem (oliwkowy, seledynowy, fioletowy). Potasować każdy stos i umieścić na planszy po równo na polach miast, rewersem do góry:
 - karty wypraw bliskich (oliwkowe) na polach miast: Kraków, Lwów, Warszawa;
 - karty wypraw średnich (seledynowe) na polach miast: Amsterdam, Hamburg, Lubeka;
 - karty wypraw dalekich (fioletowe) na polach miast: Barcelona, Moskwa, Stambuł.

- Przed planszą po stronie bankiera rozłożyć posegregowane karty towarów (karty chlebów, karty płócien, karty bryk) oraz karty złotych górskich (karty o nominale 1 złotego górskiego, karty o nominale 5 złotych górskich).

- Ustalić liczbę graczy i podzielić karty postaci w taki sposób, by kart poszczególnych zawodów (piekarzy, tkaczy, kowali) było w miarę możliwości tyle samo. Jeśli nie jest to możliwe, to w pierwszej kolejności zwiększamy liczbę kowali o 1, w drugiej liczbę tkaczy także o 1.

Przykład:

Jeśli w grze bierze udział 17 uczestników, to wcielają się oni w 5 Piekarzy, 5 Tkaczy, 5 Kowali (3 razy po 5 graczy) oraz, dodatkowo, w 1 Kowala i 1 Tkacza.

- Rozdać każdemu graczowi:
 - 1 kartę postaci (losowo)oraz zasoby początkowe:

- 12 złotych górskich (2 karty o wartości 5 złotych górskich oraz 2 karty o wartości 1 złotego górskiego),
- 6 kart czasu (Piekarzom karty czasu piekarzy, Tkaczom karty czasu tkaczy, Kowalom karty czasu kowali).

- Prowadzący grę zajmuje stanowisko bankiera pomiędzy planszą a ścianą, tak by dostęp graczy do stołu z planszą był z jednej strony ograniczony.

V. Rozgrywka

Rozpoczęcie gry

Gra rozpoczyna się po przydzieleniu uczestnikom kart postaci i zasobów początkowych. Gracze rozpoczynają grę w momencie nadania przez prowadzącego sygnału do jej rozpoczęcia.

Przebieg rozgrywki (akcje graczy):

Gracze mogą podejmować 3 rodzaje akcji:

- Produkcja,
- Handel na jarmarku,
- Wyprawy handlowe.

Każdy gracz sam na bieżąco decyduje, czy chce w danym momencie produkować, handlować na jarmarku czy realizować wyprawę handlową. Dlatego w trakcie gry akcje graczy mogą się różnić, powtarzać i na siebie nakładać. Panuje gwar, ruch. Gracze targują się, nawiązują kontakty handlowe.

Na początku gry każdy gracz dysponuje kartami złotych górskich i kartami czasu. W zależności od tego, jaką gra postacią, może je wydać na produkcję chlebów (Piekarz), płócien (Tkacz) lub bryk (Kowal). Może także kupić te towary od innych graczy, handlując na jarmarku. Zebrane towary mogą posłużyć do zrealizowania wyprawy handlowej – wyprawy są źródłem dochodów gracza. W celu zrealizowania wyprawy handlowej gracz musi zebrać odpowiednią liczbę kart chlebów, płócien i bryk, widoczną na planszy w polu danego miasta.

Karty czasu

Za każdym razem podejmując akcję Produkcja i Wyprawa handlowa, gracz zużywa 1 kartę czasu. Akcja Handel na jarmarku (handel pomiędzy graczami) nie wymaga użycia karty czasu. Każdej postaci przysługują inne karty czasu: Piekarzowi karty czasu piekarzy, Tkaczowi karty czasu tkaczy, Kowalowi karty czasu kowali. Zawierają one informacje o wydajności każdej z postaci.

Akcja: Produkcja

Gracze wymieniają w banku posiadane karty złotych górskich i karty czasu na towary, które produkują (Piekarze na karty chlebów, Tkacze na karty płócien, Kowale na karty bryk).

Każda produkcja kosztuje gracza odpowiednią liczbę kart złotych górskich i kart czasu.

Koszty produkcji:

1 chleb – 1 złoty górski

1 płótno – 2 złote górskie

1 bryka – 3 złote górskie

Koszty produkcji są umieszczone na kartach towarów.

Wydajność postaci:

Za 1 kartę czasu gracz może wyprodukować:

4 chleby (Piekarz),

3 płótna (Tkacz),

2 bryki (Kowal),

przy czym chcąc wyprodukować liczbę towarów niższą niż maksymalna, również trzeba poświęcić 1 kartę czasu, np.:

– wyprodukowanie 4 chlebów kosztuje: 4 złote górskie i 1 kartę czasu,

– wyprodukowanie 2 chlebów kosztuje: 2 złote górskie i 1 kartę czasu.

Wydajność postaci jest umieszczona na kartach czasu.

Zadaniem bankiera w tej akcji jest wymienianie kart złotych górskich i kart czasu na karty chlebów, płócien i bryk oraz kontrolowanie, by gracze produkowali towary zgodne z przypisanym im zawodem (zgodnie ze swoją kartą postaci).

Akcja: Handel na jarmarku

- Gracze zbierają karty towarów (karty chlebów, karty płócien, karty bryk) potrzebne do zorganizowania wypraw handlowych, handlując pomiędzy sobą na jarmarku.
- Ceny towarów na jarmarku zależą od indywidualnych ustaleń pomiędzy graczami.
- Na jarmarku gracze wymieniają się kartami towarów (kartami chlebów, kartami płócien, kartami bryk) i kartami złotych górskich. Karty czasu nie podlegają handlowi.

W tej akcji bankier nie bierze bezpośredniego udziału.

Akcja: Wyprawa handlowa

W celu przeprowadzenia wyprawy handlowej do wybranego miasta gracz musi zgromadzić odpowiednią liczbę towarów. Liczba chlebów, bryk i płócien niezbędna do akcji Wyprawa handlowa widnieje w polu każdego miasta na planszy. Po zebraniu odpowiedniej liczby kart towarów gracze udają się na wyprawy handlowe. Aby to zrobić, podchodzą do planszy i wskazują bankierowi miasto, do którego chcą się udać. Przekazują bankierowi zebrane karty chlebów, płócien i bryk dla wybranego miasta oraz 1 kartę czasu. Bankier odsłania wierzchnią kartę ze stosu kart wypraw danego miasta. Odczytuje wylosowany przychód (kwota złotych górskich na awersie karty wyprawy) i wypłaca graczowi wyliczoną kwotę złotych górskich. Użytą kartę odkłada na spód stosu kart wypraw miasta.

W grze występują 3 rodzaje wypraw:

- wyprawy bliskie (Kraków, Lwów, Warszawa) – o niskim stopniu ryzyka poniesienia strat i małej skali zysków,
- wyprawy średnie (Amsterdam, Hamburg, Lubeka) – o średnim stopniu ryzyka poniesienia strat i średniej skali zysków,
- wyprawy dalekie (Barcelona, Moskwa, Stambuł) – o wysokim stopniu ryzyka poniesienia strat i możliwości uzyskania znacznych zysków.

Ryzyko:

Miasta z poszczególnych kręgów różnią się od siebie przychodami, jakie można w nich uzyskać. Przedział przychodów jest podany na rewersie kart wypraw.

Im dalsza wyprawa, tym więcej potrzeba towarów do jej zorganizowania. Dalsze wyprawy mogą dać większy zysk, ale wiążą się z większym ryzykiem straty. Może się zdarzyć, że gracz zainwestował w wyprawę więcej złotych górskich, niż uzyskał. Miasta z bliższych kręgów oferują mniejsze zyski, mniejsze jest także ryzyko poniesienia strat.

Każda wyprawa handlowa kosztuje gracza 1 kartę czasu.

Zadaniem bankiera w tej akcji jest przyjmowanie od graczy kart towarów i kart czasu, odkrywanie pierwszych z wierzchu kart ze stosu kart wypraw handlowych miast wskazywanych przez graczy, odczytywanie i wypłacanie graczom przychodów z wypraw oraz odkładanie kart wypraw handlowych na spód stosu kart danego miasta. Bankier powinien także sprawdzać, czy liczba kart towarów przekazywanych przez gracza jest zgodna z kosztami wyprawy, widniejącymi na planszy przy każdym z miast.

VI. Zakończenie gry

Gra kończy się w momencie, gdy wszyscy gracze wyczerpią możliwości działań: gdy wykorzystają karty czasu lub gdy nie mogą już zorganizować wyprawy handlowej (posiadają karty czasu, ale nie posiadają potrzebnych kart towarów ani kart złotych górskich niezbędnych do ich wyprodukowania).

Podsumowanie rozgrywki i wyłonienie zwycięzcy

- Każdy gracz liczy zgromadzony majątek: sumuje karty złotych górskich i karty towarów. Karty towarów przelicza na złote górskie, zgodnie z kosztami ich produkcji.
- Prowadzący grę prosi graczy o podanie wyników i na tej podstawie wyłania zwycięzcę lub zwycięzców – osoby, które w trakcie rozgrywki zgromadziły największy majątek w przeliczeniu na złote górskie.

- W trakcie rozgrywki może się zdarzyć, że grupa graczy zawiązała spółkę, której członkowie połączyli swój kapitał. W takiej sytuacji należy zsumować zyski członków takiej spółki, a w trakcie podsumowania traktować ich jak jednego gracza.

WARIANT ZAAWANSOWANY

Wariant zaawansowany gry różni się od podstawowego dwoma elementami:

- Uczestnicy grają w dwuosobowych spółkach. Przed rozgrywką dzielą się na pary i pozostają w nich do jej zakończenia. Podobnie jak w wersji podstawowej, każdy z graczy ma swoją postać i początkowe zasoby:
 - 12 złotych górskich dla pary,
 - 6 kart czasu dla każdego gracza.

Po zakończeniu gry podsumowuje się majątek spółek.

- Do rozgrywki dochodzi dodatkowy element: karty pomocników. Pomocnicy to przedstawiciele różnych zawodów, których gracze mogą zatrudniać podczas swoich wypraw handlowych. Pomocnicy dają graczom dodatkowe możliwości w grze, są też wliczani do majątku spółki na koniec gry.

I. Przygotowanie do gry w wersji zaawansowanej

Rozgrywkę przygotowuje się tak jak do wersji podstawowej. Ponadto, przed wylosowaniem przez graczy postaci, należy podzielić graczy na dwuosobowe zespoły – spółki. W przypadku nieparzystych grup graczy, jeden z graczy nie uczestniczy w grze, ale pomaga prowadzącemu jako bankier. W każdym zespole powinny się znaleźć dwie różne postaci. Możliwe pary to zatem: Kowal i Piekarz, Tkacz i Kowal, Piekarz i Tkacz. Dla ułatwienia przed przydzieleniem graczom postaci należy przygotować zestawy kart zawierające po dwie postaci. Poniższa tabela prezentuje, ile zestawów kart danych postaci należy przygotować przed rozgrywką przy określonej liczbie graczy.

Liczba graczy	Zestawy postaci	Liczba graczy	Zestawy postaci
12	2 spółki: Kowal i Tkacz 2 spółki: Kowal i Piekarz 2 spółki: Piekarz i Tkacz	22	4 spółki: Kowal i Tkacz 4 spółki: Kowal i Piekarz 3 spółki: Piekarz i Tkacz
14	3 spółki: Kowal i Tkacz 2 spółki: Kowal i Piekarz 2 spółki: Piekarz i Tkacz	24	4 spółki: Kowal i Tkacz 4 spółki: Kowal i Piekarz 4 spółki: Piekarz i Tkacz
16	3 spółki: Kowal i Tkacz 3 spółki: Kowal i Piekarz 2 spółki: Piekarz i Tkacz	26	5 spółek: Kowal i Tkacz 4 spółki: Kowal i Piekarz 4 spółki: Piekarz i Tkacz
18	3 spółki: Kowal i Tkacz 3 spółki: Kowal i Piekarz 3 spółki: Piekarz i Tkacz	28	5 spółek: Kowal i Tkacz 5 spółek: Kowal i Piekarz 4 spółki: Piekarz i Tkacz
20	4 spółki: Kowal i Tkacz 3 spółki: Kowal i Piekarz 3 spółki: Piekarz i Tkacz	30	5 spółek: Kowal i Tkacz 5 spółek: Kowal i Piekarz 5 spółek: Piekarz i Tkacz

Przed grą należy rozłożyć karty pomocników na planszy.

Każda z nich leży na polu oznakowanym nazwą miasta, które gracze odwiedzają w trakcie wypraw handlowych. Wszystkie karty pomocników są przypisane do grup miast:

- pomocnicy dostępni w miastach bliskich (kolor oliwkowy) – dreli-charz, przekupka, mistrz piekarski;
- pomocnicy dostępni w miastach średnich (kolor seledynowy) – kupiec, zarządca składu towarowego, mistrz kowalski;
- pomocnicy dostępni w miastach dalekich (kolor fioletowy) – mistrz kupiecki, przedstawiciel handlowy, mistrz tkacki.

W każdym mieście dostępny jest jeden typ pomocnika. Na początku rozgrywki na każdym polu pomocnika znajdują się 3 karty tego samego pomocnika. Przed rozłożeniem kart pomocników na planszy należy podzielić je na 9 osobnych stosów, w każdym z nich powinny się znaleźć 3 karty tego samego pomocnika. Należy losowo umieścić stosy

kart pomocników na odpowiednich miejscach planszy w obrębie miast im przypisanych, oznaczonych kolorami, np. przekupki mogą się znaleźć w Krakowie, Lwowie lub Warszawie, mistrzowie tkaccy w Barcelonie, Moskwie lub Stambule.

II. Rozgrywka w wersji zaawansowanej

Rozgrywka przebiega według zasad takich jak w wersji podstawowej – gracze gromadzą zasoby potrzebne do przeprowadzania wypraw handlowych, niektóre z nich produkują, a inne nabywają, handlując z innymi graczami, i realizują wyprawy, otrzymując za nie wypłatę od bankiera. Dodatkowe możliwości, jakie pojawiają się w grze zaawansowanej, są związane z grą w spółkach i kartami pomocników.

Rozgrywka w zespołach

Każda spółka dysponuje umiejętnościami dwóch z trzech funkcjonujących w grze postaci. Oznacza to, że dwa z trzech potrzebnych do wypraw surowców spółka może produkować dzięki akcji Produkcja. Podczas liczenia punktów na koniec gry każda spółka jest traktowana jak jeden gracz – wszystkie punkty, jakie zarobili jej członkowie, sumują się. Zwycięzcą gry zostaje spółka.

Początkowy kapitał oraz to, co zarabiają gracze w ciągu gry, traktuje się jako własność spółki – jej członkowie mogą się swobodnie wymieniać złotymi górskimi i kartami bryk, płócien i chlebów, które posiadają. Zasada ta nie dotyczy kart miesięcy! Są one wyłączną wartością każdego gracza. To on decyduje, na co będzie je przeznaczał (produkcja czy wyprawy handlowe). Gracze w zespole nie mogą się wymieniać kartami czasu, każdy gracz podczas akcji Produkcja i Wyprawy handlowe może używać tylko kart czasu właściwych swojej postaci.

III. Pomocnicy

Karty pomocników przedstawiają różnych rzemieślników i fachowców, których gracze mogą spotkać w miastach, do których się wyprawiają. Jeśli gracze dysponują odpowiednim kapitałem i właśnie dotarli do danego miasta, mogą zatrudnić dostępnego tam pomocnika. Pomocnik dostępny w danym mieście to ten, którego karta jest umieszczona na polu pomocników oznaczonym nazwą danego miasta. Koszt zatrudnienia pomocnika oraz jego funkcja są podane na karcie pomocnika.

Raz nabyta karta pomocnika pozostaje własnością spółki i może być wielokrotnie wykorzystywana. Karty pomocników mogą być przedmiotem wymiany handlowej pomiędzy graczami. Na koniec gry punkty z kart pomocników są liczone do zysków spółki.

W celu zatrudnienia pomocnika gracze muszą odbyć wyprawę handlową do miasta, w którym znajduje się potrzebna im karta pomocnika – gromadzą konieczne do tej wyprawy zasoby i odbierają wypłatę od bankiera. Następnie ponoszą koszt zatrudnienia pomocnika (określony na karcie pomocnika) i zatrzymują kartę pomocnika. Od tego momentu mogą korzystać w grze z oferowanych przez tego pomocnika funkcji.

Zapewniane przez pomocników możliwości w grze dotyczą akcji Produkcja i Wyprawy handlowe. Korzystający z nich gracz okazuje bankierowi kartę pomocnika w sytuacji, której ona dotyczy.

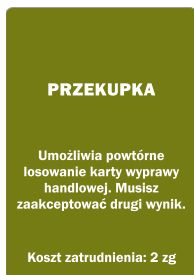
Dostępnych jest dziewięciu pomocników. W każdym kręgu miast (bliskie, średnie i dalekie) dostępnych jest 3 z nich.

Pomocnicy z miast bliskich:



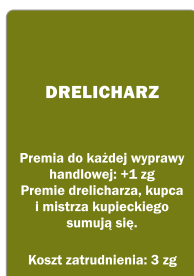
Mistrz piekarski

Korzystając z akcji Produkcja, Piekarz może wyprodukować maksymalnie 4 chleby, wydając na to jedną kartę czasu. Dzięki mistrzowi piekarskiemu, za jedną kartę czasu Piekarz może wyprodukować do 5 chlebów.



Przekupka

Wykonując akcję Wyprawa handlowa, gracze posiadający przekupkę mogą wylosować drugą kartę wyprawy, jeśli pierwsza im nie odpowiada (zysk z wyprawy jest dla nich za mały). Gracze muszą zaakceptować wynik z drugiej karty.



Drelicharz

Za każdym razem podczas akcji Wyprawa handlowa gracze zatrudniający drelicharza dodają 1 zg do przychodu z wylosowanej karty wyprawy. Jeśli gracze posiadają również kupca i/lub mistrza kupieckiego – premie od tych postaci sumują się (przykładowo gracze zatrudniający kupca, drelicharza i mistrza kupieckiego otrzymają w sumie premię + 6 zg do przychodu z wyprawy).

Pomocnicy z miast średnich:



Mistrz kowalski

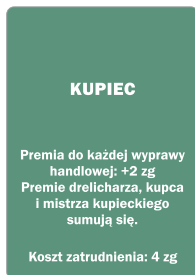
Korzystając z akcji Produkcja, Kowal może wyprodukować maksymalnie 2 bryki, wydając na to jedną kartę czasu. Dzięki mistrzowi kowalskiemu za jedną kartę czasu Kowal może wyprodukować do 3 bryk.



Zarządca składu towarowego

Zbierając zestaw kart potrzebnych na wyprawę handlową do danego miasta, gracze zatrudniający zarządcę składu towarowego mogą potraktować 1 kartę chleba jako 1 kartę płótna albo 1 kartę płótna jako 1 kartę chleba. Zamiana taka może dotyczyć tylko jednej karty w trakcie akcji Wyprawa handlowa.

Jeśli gracze zatrudniają również przedstawiciela handlowego, mogą połączyć możliwości obu tych pomocników (w sumie mogą zamienić dzięki nim dwie karty, traktując płótno jako chleb lub chleb jako płótno oraz brykę jako płótno lub płótno jako brykę).



Kupiec

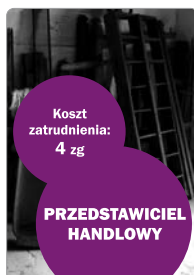
Za każdym razem podczas akcji Wyprawa handlowa gracze zatrudniający kupca dodają 2 zg do przychodu z wylosowanej karty wyprawy. Jeśli gracze posiadają również drelicharza i/lub mistrza kupieckiego – premie od tych postaci sumują się (przykładowo gracze zatrudniający kupca, drelicharza i mistrza kupieckiego otrzymają w sumie premię + 6 zg do przychodu z wyprawy).

Pomocnicy z miast dalekich:



Mistrz tkacki

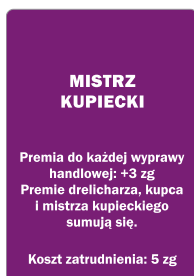
Korzystając z akcji Produkcja, Tkacz może wyprodukować maksymalnie 3 płótna, wydając na to jedną kartę czasu. Dzięki mistrzowi tkackiemu, za jedną kartę czasu Tkacz może wyprodukować do 4 płócien.



Przedstawiciel handlowy

Zbierając zestaw kart potrzebnych na wyprawę handlową do danego miasta, gracze zatrudniający przedstawiciela handlowego mogą potraktować 1 kartę bryki jako 1 kartę płótna albo 1 kartę płótna jako 1 kartę bryki. Zamiana taka może dotyczyć tylko jednej karty w trakcie akcji Wyprawa handlowa.

Jeśli gracze zatrudniają również zarządcę składu towarowego, mogą połączyć możliwości obu tych pomocników (w sumie mogą zamienić dzięki nim dwie karty, traktując płótno jako chleb lub chleb jako płótno oraz brykę jako płótno lub płótno jako brykę).



Mistrz kupiecki

Za każdym razem podczas akcji Wyprawa handlowa gracze zatrudniający mistrza kupieckiego dodają 3 zg do przychodu z wylosowanej karty wyprawy. Jeśli gracze posiadają również drelicharza i/lub kupca – premie od tych postaci sumują się (przykładowo gracze zatrudniający kupca, drelicharza i mistrza kupieckiego otrzymają w sumie premię + 6 zg do przychodu z wyprawy).

IV. Zakończenie gry w wersji zaawansowanej

Gra kończy się, podobnie jak w wersji podstawowej, w momencie, kiedy żadna ze spółek nie ma już możliwości podjęcia akcji. Po zakończeniu gry zliczany jest majątek spółek. Każda ze spółek liczy zgromadzony majątek: sumuje karty złotych górskich i karty towarów. Karty towarów przelicza na złote górskie, według kosztów ich produkcji. Dodatkowo do majątku spółek są wliczani zatrudnieni przez nie pomocnicy.

Wartość pomocników należy policzyć według poniższej tabeli:

Pomocnik	Wartość w złotych górskich
pomocnicy z miast bliskich (drelicharz, przekupka, mistrz piekarski)	Koszt zatrudnienia + 1 zg
pomocnicy z miast średnich (kupiec, zarządca składu towarowego, mistrz kowalski)	Koszt zatrudnienia + 2 zg
pomocnicy z miast dalekich (mistrz kupiecki, przedstawiciel handlowy, mistrz tkacki)	Koszt zatrudnienia + 3 zg

Zwycięzcą gry w wersji zaawansowanej zostaje spółka, która zgromadziła największy majątek.

wydawca:



Małopolski Instytut Kultury

ul. Karmelicka 27

31-131 Kraków

tel.: +4812 422 18 84

fax: +4812 422 55 62

instytut@mik.krakow.pl

www.mik.krakow.pl

www.csb.mik.krakow.pl



instytucja kultury
Województwa
Małopolskiego

partnerzy:



Towarzystwo Miłośników
Andrychowa



Współrealizacja z Muzeum
Historii Polski w Warszawie
w ramach programu
„Patriotyzm Jutra”



koncepcja i opracowanie gry:
Piotr Idziak, Sebastian Wacięga

projekt:
Agnieszka Buława-Orłowska, Stefan Hamiga

współpraca:
Urszula Karpińska, Marzena Rostkowska

ilustracje:
– materiały ze zbiorów Towarzystwa
Miłośników Andrychowa,
– fotografie Stefana Hamigi,
– na karcie piekarza fotografia ze zbiorów Narodowego
Archiwum Cyfrowego,
– mapa Europy w 1789 roku z kolekcji Davida Rumsey'a,
davidrumsey.com
CC-BY-NC-SA Cartography Associates.

© by MIK, Kraków 2010