

BANGKOK KLONGS

Autor: Martin Schlegel
Ilustracje: Klemens Franz | atelier198
© Reiner Stockhausen dlp 2010
www.dlp-games.de
e-mail: info@dlp-games.de

gra dla 2-4 graczy w wieku od 10 lat

Niewielkie łódzie, załadowane po brzegi owocami, ryżem lub rybami tłoczą się burta przy burcie wśród krzyków targujących się przekupniów. Gdy tylko na kanałach Bangkoku, tak zwanych 'Klongs', pojawiają się handlarze ze swoimi łódkami, powietrze natychmiast gęstnieje od wrzawy typowej dla tego pływającego targowiska.

„Gdzie najlepiej zacumować?” Jedna po drugiej wpływają na targ łódzie poszczególnych graczy. Ci będą usiłowali zacumować je w najkorzystniejszym miejscu, bo to ono zadecyduje, czy dni targowe będą dla gracza udane, czy nie.

Tylko te punkty wybrzeża, przy których zgromadziło się wystarczająco dużo łodzi, zagwarantują dobry zarobek. Pozostali gracze odpłyną z pustymi rękami.

Jednak do wygranej nie wystarczą tylko udane dni targowe. Ważna jest także kończąca partię punktacja magazynu.

W tej grze szanse na prawdziwy sukces ma przede wszystkim ten, kto potrafi rozsądnie ustalić swoje priorytety – bo chcieć za dużo nie popłaca.

Zawartość pudełka

1 1 plansza

2 68 pionków handlarzy w 4 kolorach

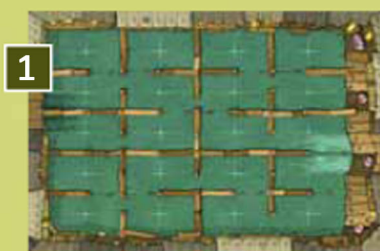
3 72 łódzie

4 8 kart ruchu w 4 kolorach

5 1 znacznik Luk-Phat

6 1 pionek Zarządcy targu

7 2 znaczniki dla taktycznego wariantu gry (str. 6)



8 4 żetony „100 punktów”

Przygotowanie do gry



- Planszę należy rozłożyć na środku stołu.
- Karty łodzi tasuje się i tworzy z nich zakryte stosy, które układa się obok planszy.
- Każdy gracz otrzymuje pionki handlarzy oraz obie karty ruchu w wybranym przez siebie kolorze. Pionki i karty układa na stole przed sobą. Jednego z handlarzy ustawia natychmiast na polu 0 toru punktacji.

To ile pionków handlarzy otrzymuje gracz, zależy od liczby grających. Przy dwóch graczach każdy otrzymuje 17 handlarzy, przy trzech 12, a przy czterech 9 handlarzy. Pozostałe pionki nie będą potrzebne w grze.

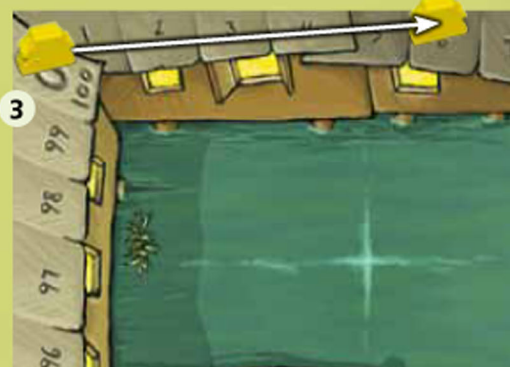
- Każdy z graczy bierze cztery karty łodzi z leżących obok planszy zakrytych stosów. Może do nich zaglądać, ale nie powinien pokazywać ich przeciwnikom.
- Znacznik Luk-Phat należy ustawić na pierwsze (położone najniżej) pole toru Luk-Phat.
- Zarządcę targowiska umieszcza się w pobliżu planszy.

Przebieg gry

Grę rozpoczyna **najmłodszy** gracz. Następnie gra toczy się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze gracz umieszcza **jedną** ze swoich łodzi na wybrane, wolne pole wody na planszy, przestrzegając przy tym **zasad rozmieszczania łodzi** (zob. Zasady rozmieszczania łodzi). Następnie dobiera nową kartę łodzi ze stosu, tak aby mieć znowu cztery łodzie na ręce.

Za każdym razem, kiedy na planszy zostaje umieszczona łódź z symbolem Luk-Phat , należy przesunąć znacznik na torze Luk-Phat o jedno pole do przodu. Jeśli znacznik Luk-Phat znajdzie się na zwykłym polu punktowym, gracz, którego tura właśnie trwa, otrzymuje wskazaną na tym polu liczbę punktów, to znaczy przesuwa swojego handlarza o odpowiednią liczbę pól na torze punktacji.



Przykład: Erika umieszcza na planszy łódź z symbolem Luk-Phat 1, znacznik Luk-Phat zostaje przesunięty na pole wskazujące 6 punktów 2. Erika otrzymuje zatem 6 punktów 3.

Także kiedy znacznik Luk-Phat osiągnie ciemnobrązowe pole „Dzień targowy” (z symbolem ) , gracz, którego tura trwa, otrzymuje odpowiednią liczbę punktów. **Dodatkowo** następuje teraz **podliczenie punktów po dniu targowym**. Przebieg punktacji „Mały dzień targowy” i „Duży dzień targowy” jest w dużej mierze bardzo podobny (różnice - zob. Duży dzień targowy). Po małych dniach targowych gracze od razu wracają do rozgrywki, po dużym dniu targowym następuje jeszcze tylko **kończące grę podliczenie magazynów** (zob. Punktacja magazynów). Gracz, którego handlarz - po przeprowadzeniu punktacji końcowej - stoi najdalej na torze punktacji, zostaje zwycięzcą rozgrywki.



Łodzie

Na łodziach pojawiają się trzy różne elementy: **towary**, **handlarze** i **wartość łodzi**. Łodzie z rysunkiem handlarza (zob. ilustrację obok) należą do neutralnego handlarza, to znaczy: Gracze **nie mogą** przejmować tych łodzi. Łodzie z pustym miejscem na handlarza (zob. obok - pierwsza łódź od prawej), nie należą jeszcze do nikogo. Właścicielem takiej łodzi staje się gracz, który, umieszczając ją na planszy, ustawia na miejscu przeznaczonym dla handlarza jeden pionek ze swojej puli.

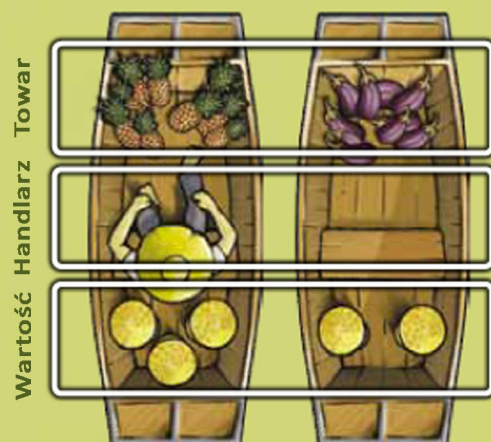
Jeśli gracz umieszcza łódź z pustym miejscem na handlarza, a wszyscy jego handlarze są już na planszy, wtedy musi albo zrezygnować z przejęcia tej łodzi, albo zabrać swojego handlarza z innej łodzi znajdującej się już na planszy.

Każda łódź (poza łodziami o specjalnych funkcjach – złodziej, strażnik, garkuchnia) przewozi na swoim dziobie jeden towar. W grze jest siedem różnych rodzajów towarów (krewetki, kwiaty, awokado, ananasy, bakłażan, ryby i banany). Towary mają znaczenie podczas punktacji magazynów pod koniec gry.

Poza tym na niektórych łodziach umieszczono rysunki koszy (0, 1, 2 lub 3 kosze). Symbolizują one **wartość łodzi** i mają znaczenie podczas podliczeń punktów.

Niektóre łodzie mają dodatkowo symbol Luk-Phat. W momencie kiedy gracz umieszcza taką łódź na planszy, przesuwa natychmiast znacznik na torze Luk-Phat o **jedno pole do przodu**. Pole, na którym zatrzymuje się znacznik wskazuje, ile punktów otrzymuje gracz. Niekiedy ta akcja wywołuje także podliczenie punktów po dniu targowym.

Wreszcie pojawiają się w grze także łodzie ze specjalnymi funkcjami: złodziej **1**, strażnik **2** i garkuchnia **3** (każda z tych łodzi 3-krotnie). Więcej zob. Łodzie ze specjalnymi funkcjami.

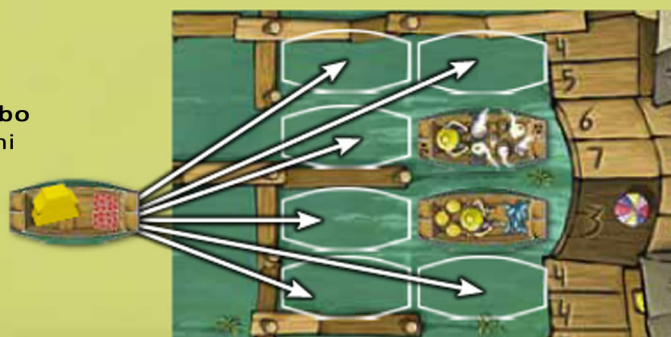
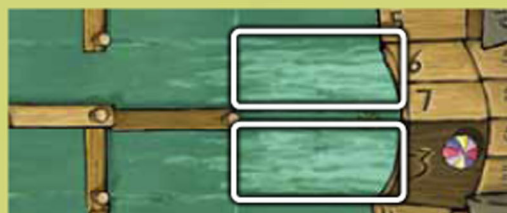


Towary w grze

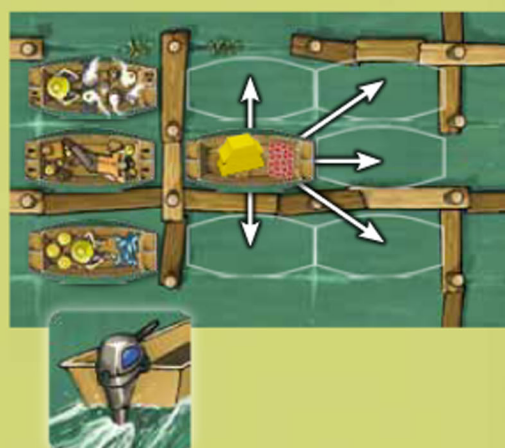


Zasady rozmieszczania łodzi

1. W pierwszej rundzie każdy z graczy (począwszy od gracza rozpoczynającego) umieszcza jedną ze swoich łodzi na dowolnym wolnym polu wejścia na pływające targowisko. Przy 2 graczach **polami wejścia** są jedynie 2 jasne pola wody. Przy większej liczbie graczy także oba ciemne pola wody po drugiej stronie planszy.
2. Począwszy od drugiej rundy kolejne łodzie umieszcza się na planszy w taki sposób, aby graniczyły z wcześniej umieszczonymi tam łodziami. Łodzie muszą przy tym stykać się **albo bokami, albo rogami kart**. Pomiędzy łodziami mogą znajdować się kładki.



3. Kładki dzielą planszę na dzielnice targowiska, przy czym każda dzielnica składa się z czterech pól wody **1**. Aby na targowisku nie było zbyt wielkiego tłoku, w każdej dzielnicy targu można umieścić **najwyżej 3 łodzie**. Jeśli w jakiejś dzielnicy znajdują się już 3 łodzie, wtedy na czwartym polu wody nie wolno już umieścić żadnej nowej łodzi **2**.
4. **Nie można** umieszczać łodzi ze złodziejem w strefie chronionej przez strażnika (wyjaśnienie – zob. łodzie ze specjalnymi funkcjami.).
5. **W powiązaniu** z akcją umieszczania łodzi każdy gracz może **dwa razy** w ciągu gry przemieścić jedną ze swoich łodzi na planszy. W tym celu odrzuca jedną ze swoich kart ruchu. Łódź można przemieścić na sąsiednie pole wody, przy czym kładki nie stanowią tu żadnej przeszkody. Przemieszczenie łodzi może nastąpić **przed lub po** umieszczeniu nowej łodzi na planszy, ale tylko raz w ciągu tury gracza. Przemieszczone łodzie nie muszą graniczyć z innymi łodziami.
6. Po umieszczeniu łodzi na planszy, gracz dobiera nową kartę z zakrytego stosu, tak aby znowu posiadać na ręce 4 łodzie. Po wyczerpaniu się zakrytego stosu, gracze umieszczają na planszy już tylko karty łodzi z ręki, dopóki nie zostanie wywołane zdarzenie „Duży dzień targowy”.



Dni targowe (Podliczenia punktów)

W momencie, gdy znacznik Luk-Phat zostanie przesunięty na pole „Mały dzień targowy” lub „Duży dzień targowy”, następuje podsumowanie dnia na targowisku. Każde takie podliczenie punktów składa się z kilku rund.

Mały dzień targowy

Punktację rozpoczyna gracz, który wywołał zdarzenie „Mały dzień targowy”. Następnie – zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara - punkty podliczają sobie kolejni gracze, aż każdy z grających podliczy swoje punkty maksymalnie dwa razy. Kto nie chce lub nie może podliczać swoich punktów, pasuje. (Można także zrezygnować dobrowolnie z podliczania punktów podczas pierwszej rundy punktacji, a potem podliczyć swoje punkty dopiero w drugiej rundzie.)



Przyznawanie punktów: Gracz podliczający swoje punkty bierze pionek zarządcy targu i stawia go na miejsce przeznaczone do cumowania łodzi **1**. Miejsca takie znajdują na kładkach i graniczą zawsze z czterema polami wody. Punkty otrzymuje się jedynie wtedy, gdy wokół miejsca cumowania znajduje się wystarczająca liczba łodzi. Gracz otrzymuje zatem punkty tylko wtedy, gdy wszystkie cztery pola wody otaczające miejsce cumowania są zajęte przez łodzie, a przynajmniej jedna z tych łodzi należy do niego.



Obliczanie punktów: Najpierw sumuje się liczbę koszy na czterech łodziach wokół miejsca cumowania (Kosze w łodzi złodzieja należy pominąć). Uzyskany wynik mnoży się przez liczbę handlarzy w łodziach wokół miejsca cumowania – **dla każdego koloru osobno**. Innymi słowy: **Nie tylko gracz, który dokonuje właśnie podliczenia otrzymuje punkty, ale każdy gracz, który ma co najmniej jedną łódź we właśnie podliczanej czwórce.**



Dni targowe (Podliczenia punktów) - ciąg dalszy



Przykład: Dirk (zielony) podlicza widoczną grupę czterech łodzi. W sumie jest na nich 5 koszy (2+0+3+0). Dirk jest właścicielem 2 łodzi. Otrzymuje zatem 10 punktów (5x2). Eva (czerwony) jest właścicielem jednej wśród podliczanych łodzi. Otrzymuje ona 5 punktów (5x1).

Gracz, który rozgrywał swoją turę podliczania punktów, **usuwa jedną własną łódź** z podliczanej właśnie grupy łodzi. Handlarz tego gracza powraca do jego puli i może zostać później ponownie użyty. Usuniętą kartę łodzi gracz odkłada przed sobą. Od tej pory znajduje się ona w jego magazynie. **Za łodzie w magazynie gracz otrzymuje dodatkowe punkty na zakończenie gry** (zob. Podliczanie magazynu), przy czym ważne jest, aby posiadać możliwie wiele łodzi z towarami danego rodzaju.

Podpowiedź: W wyniku usunięcia łodzi z planszy mogą stać się dostępne dla graczy ponownie te pola wody, które do tej pory były zablokowane, ponieważ w danej dzielnicy znajdowały się już 3 łodzie.

Podpowiedź: Obowiązujące w grze zasady umieszczania łodzi (konieczność układania nowych łodzi przylegająco do umieszczonych wcześniej) powodują powstawanie łańcuchów łodzi. Usuwanie łodzi po punktacji pozwala na przerywanie tych łańcuchów. Ta możliwość nie wpływa na same zasady umieszczania łodzi. Nowe łodzie można do-kładać do każdej łodzi na planszy, o ile zo-stanie zachowana zasada: bok do boku lub róg do rogu.

„Mały dzień targowy” kończy się po dwóch rundach punktacji; teraz gracze znowu kolej-no dokładają na planszy nowe łodzie. Roz-poczyna gracz po lewej stronie gracza, który wywołał zdarzenie „Mały dzień targowy” (czyli gracz, na którego i tak przypadaby kolej)

Duży dzień targowy

„Duży dzień targowy” przebiega jak „Mały dzień targowy”, ale z następującymi różnicami:

- Przy „Małym dniu targowym” zaczyna gracz, który wywołał to wydarzenie. Tutaj rozpoczyna ten gracz, którego handlarz stoi **najbardziej z tyłu** na torze punktacji (przy remisie zaś gracz, który ma mniej handlarzy na planszy, a jeśli i tu byłby remis, wtedy gracz, który wywołał punktację, a jeżeli nie uczestniczy on w remisie, wtedy gracz, który normalnie pierwszy rozgrywałby kolejną turę.)
- Przy „Małym dniu targowym” rozgrywa się maksymalnie dwa podliczenia punktów na każdego gracza. Tutaj zaś rozgrywa się kolejne rundy punktacji tak długo, aż **nie bę-dzie możliwe dokonanie kolejnego podliczenia punktów** lub aż wszyscy gracze spasują.
- Przy „Małym dniu targowym” można usuwać z planszy jedynie własne łodzie. Tutaj natomiast można usunąć **własną łódź** lub **łódź neutralną** (w tym także łodzie ze specjalnymi funkcjami). Łodzie przeciwników są nietykalne.



Łódzie ze specjalnymi funkcjami

Są trzy rodzaje łodzi ze specjalnymi funkcjami: **łódź ze złodziejem**, **łódź ze strażnikiem** i **łódź z garkuchnią**.

Łódź ze złodziejem:

Gracz, który umieszcza na planszy łódź ze złodziejem, może usunąć dowolną łódź z tego samego rzędu. Strzałki na łodzi ze złodziejem wskazują, z którego **rzędu** można usunąć łódź.

Wyjątek: Za pomocą złodzieja **nie można usunąć łodzi ze strażnikiem**, ani też żadnej łodzi chronionej przez strażnika. Jeśli złodziej usuwa z planszy łódź (swoją lub któregoś z przeciwników), właściciel łodzi otrzymuje znajdującego się na niej handlarza z powrotem i dokłada do swojej puli.

Kartę łodzi usuniętą przez złodzieja gracz może:

- dołożyć do swojego magazynu, po czym dobrać nową kartę ze stosu, albo
- dołożyć bezpośrednio na rękę. Wtedy nie dobiera już karty ze stosu.

Łódź ze strażnikiem:

Strażnik chroni przed złodziejem wszystkie łódzie znajdujące się w tej samej kolumnie, co jego łódź. Strzałki na łodzi strażnika wskazują **kolumnę**, w której wszystkie łódzie są bezpieczne przed złodziejem. Nie wolno dokładać łodzi ze złodziejem na polach chronionych przez strażnika. Jeśli w danej kolumnie, jest już jakiś złodziej, gracz, który dokłada do niej łódź ze strażnikiem, usuwa z niej łódź ze złodziejem. Może tę kartę usunąć z gry i dobrać nową kartę na rękę lub wziąć złodzieja na rękę, nie dobierając już żadnej nowej karty.

Szczególna sytuacja: Jeżeli w kolumnie leżą dwie łódzie ze złodziejami i zostaje do niej dołożona łódź ze strażnikiem, wtedy usuwa się obu złodziei. Gracz dokładający strażnika, może jednak wziąć na rękę tylko jedną łódź ze złodziejem, drugą usuwa się z gry. Oczywiście gracz może usunąć z gry także obie łódzie ze złodziejami i dobrać jedną kartę ze stosu.

Łódź z garkuchnią:

Łódź z garkuchnią ma wpływ na punktację podczas dni targowych. Jeśli w podliczanej grupie czterech łodzi znajduje się łódź z garkuchnią, punkty przyznawane graczom po-dwaja się.

Punktacja magazynu (Punktacja kończąca rozgrywkę):

Tuż po „Dużym dniu targowym” następuje podliczenie punktów za magazyny:

Łódzie z garkuchnią, złodziejami i strażnikiem nie przewożą żadnych towarów, dlatego nie przynoszą też żadnych punktów.

Każdy rodzaj towarów zebrany przez gracza podlicza się według następującego schematu:

Za pierwszą kartę danego towaru gracz otrzymuje 1 punkt, za drugą kartę tego samego towaru 2 punkty, za trzecią 3 punkty, itd.

Przykład: Barbara ma w magazynie łódź z bananami (1 punkt), trzy łódzie z rybą (6 punktów) i 7 łodzi z kwiatami (28 punktów). Przesuwa zatem swój pionek o 35 (1+6+28) pól na torze punktacji.

	1	1
	2	3
	3	6
	4	10
	5	15
	6	21
	7	28
	8	36
	9	45

Więcej taktyki:

Doświadczonym graczom polecamy następujący wariant, który ogranicza losowość przy dobieraniu kart oraz czyni rozgrywkę bardziej taktyczną: łódzie dzieli się na dwa stosy. Jeden ze stosów zawiera łódzie z handlarzami oraz łódzie ze specjalnymi funkcjami (strażnik, złodziej, garkuchnia); drugi stos zawiera łódzie bez handlarzy, czyli te, na których jest miejsce na handlarzy graczy. Oba stosy należy przetasować, ułożyć zakryte obok planszy i oznaczyć odpowiednimi znacznikami. Na początku gry każdy gracz dobiera 3 karty ze stosu z kartami bez handlarzy oraz jedną kartę z drugiego stosu. Dobierając nową kartę, gracz za każdym razem sam decyduje, czy chce wziąć kartę, która pozwoli mu wprowadzić na planszę własnego handlarza, czy sięgnie raczej do drugiego stosu, w którym czekają karty specjalne i możliwość zdobycia dodatkowych punktów.

