



A KERESKEDŐK VÖLGYE

2 - 4 játékos • 10 éves kortól • 20 - 40 perc



A nagy felfedezések korát éljük. A legsikeresebb kereskedők új és csodálatos árukhoz jutnak, és van egy hely, amit kimondottan kedvelnek, ez pedig a Völgy.

A legkiválóbb kereskedők egy különleges céhet alapítottak e helyen. Ahhoz, hogy valaki felvételt nyerhessen a céhbe, meg kell nyernie az évente megrendezett kereskedői versenyt.

Előkelő kereskedők sokasága lepi el ilyenkor a Völgyet, hogy részt vehessenek ezen a rendkívüli eseményen. Mindenkinek egyetlen célja van: a verseny megnyerésével ő legyen a legendás céh legújabb tagja.



reflexshop

Játékelemek

- 110 kártya
 - 6 különböző Állatpakli, paklinként 15 kártyával
 - *Lendületes Vörös Arák*
 - *Egyezkedő Óriáspandák*
 - *Tolvaj Mosómedvék*
 - *Gyűjtögető Repülő Mókuskok*
 - *Hazárdőr Párducmacskák*
 - *Alkalmazkodó Sisakos Kaméleonok*
 - 20 Ócskaság
- 1 Piac tábla
- 1 hatoldalú Párducmacska-kocka a következő oldalakkal: 0, 1, 1, 2, 2, 3 

Még többre vágysz?

Ez a doboz 6 egyedi *Állatpaklit* tartalmaz, amelyek már önmagukban változatos játékmenetet kínálnak. Ugyanakkor számos játékkalomból után elképzelhető, hogy még többre vágytok. Jó hírünk van, ugyanis van még ott, ahonnan ez jött!

A Kereskedők Völgye 2 egy önálló játékként is játszható kiegészítő. 6 új *Állatpaklit* tartalmaz, amiket tetszőlegesen kombinálhattok ezzel a 6 *Állatpaklival*.

A kiegészítő többek között a következő *Állatpaklikat* tartalmazza: *Félelmetes Tompaorrú Krokodilok*, *Vakmerő Tigrisgörények* és *Éber Hóbaglyok*.

Több pakli, nagyobb változatosság, óriási móka!

Játéktervezés, illusztrációk,
grafikai munkák és
szabálykönyv:

Sami Laakso

Segédfejlesztő:

Seppo Kuukasjärvi

A téma felépítése:

**Jason Ahokas, Talvikki
Eskelinen**

Játéktesztelők:

**Eero Kesälä, Sami Soisalo, Laura Kesälä,
Esa Salminen**

Lektorálás:

Tuomas Tervonen, Topher Wong

Külön köszönet a **749 Kickstarter támogatónak**, akik lehetővé
tették, hogy ez a játék valósággá váljon. Ti vagytok a legjobbak!
Amennyiben megjegyzésed, kérdésed, javaslatod lenne, vedd fel
felünk a kapcsolatot a következő címen: info@snowdaledesign.fi!

A BoardGameGeek oldalon zajló társalgást is követjük ([boardgamegeek.com/
boardgame/177616/dale-merchants](http://boardgamegeek.com/boardgame/177616/dale-merchants)). Ezen a felületen is felteheted a kérdéseidet, és
amint tudunk, válaszolunk.

© 2015 - 2018 Snowdale Design



reflexshop

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5. | Tel.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859 | E-mail: office@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

Impresszum



A játék áttekintése

A játékosok állati kereskedőkként új kereskedői módszereket tanulnak, árukkal kereskednek és ügyesen rendezgetik a készletüket. Az a játékos, aki elsőként állítja fel lélegzetelállító *standját*, megnyeri a játékot, és felvételt nyer a céhbe. Ehhez a *standjára* 8, kártyával feltöltött *rekesznek* kell kerülnie.

A Legendás Mesterek Céhének központja az Alpok hegyei között, a Völgyben van. Bár a céh világszerte jól ismert, mégis meglehetősen titokzatos, ugyanis mind a vezető, mind a tagok túlnyomó többségének kiléte ismeretlen. A céh híres partnerei pedig fontos országokban harcolnak ki üzleteket és kedvezményeket a céh tagjai számára.



Állatkártyák áttekintése



- 1 Érték, állatkészlet ikon és esetenként bónusz akció ikon (+)
- 2 A kártya és az állatkészlet neve
- 3 Típus
- 4 A hatás leírása, hangulatszóveg
- 5 A Legendás Mesterek Céhe ikon (X)

A játékban három kártyatípus van. Ezek közül kettő *Állatkártyákon* fordul elő, a harmadik pedig tulajdonképpen szemét, azaz *Ócskaság*.

Módszer

A *módszer típusú* kártyákat *módszer akció* keretében lehet játszani. Amennyiben a kijátszott kártyán *bónusz akció* ikon (+) látható, az azt kijátszó játékos egy újabb akciót hajthat végre.

Állandó

A legtöbb *állandó típusú* kártyának akkor érvényesül a hatása, amikor az a játékos kezében van. Bizonyos *állandó típusú* kártyák hatása máshol érvényesül, ebben az esetben a kártya szövege a mérvadó. Amikor egy *állandó hatást* érvényesítesz, mutasd meg a játékosoknak azt a kártyát (ezzel nem játszod ki a kártyát)!

Szemét

A játékosok számos *Ócskasággal* kezdik a játékot, amik tulajdonképpen a szemetet jelképezik. A legtöbb esetben *Ócskaságot* csak új *Állatkártyák* vásárlására lehet használni.

A kereskedők csak azért fogadják el az Ócskaságokat fizetőeszközként, mert tisztában vannak vele, hogy el tudják adni azokat. Amíg elég megegyező vagy, az átlagos vásárlóknak kimondottan könnyű bármit eladni.



A játék előkészítése

Válasszatok a játékosok számánál eggyel több *Állatpaklit*! A többi *Állatpakli*ra nem lesz szükség, helyezétek azokat vissza a játék dobozába! A különböző *Állatpaklik* más-más játékérzetet biztosítanak, válasszatok a társaságotok ízlése alapján! Például a *Tolvaj Mosómedvék* felerősítik a játékosok közötti interakciót, a *Hazárdőr Párducmacskák* pedig a teljes káoszt jelentik. A szabálykönyv utolsó oldalán rövid leírást olvashattok a különböző *Állatpaklik*ról.

1 Állítsátok össze a saját paklitokat! Osszatok minden játékosnak az összes kiválasztott *Állatpakliból* egy-egy 1-es értékű kártyát, meg még annyi *Ócskaságot*, hogy összesen 10 kártyátok legyen! Keverjétek meg a kapott kártyákat, és helyezétek magatok mellé azokat egy képpel lefelé fordított húzópakliba! A maradék *Ócskaság*ot helyezétek a játéktér közelébe egy külön képpel felfelé fordított *Ócskaságpakliba*!

2 A megmaradt 1-es értékű *Állatkártyákra* nem lesz szükség, helyezétek vissza azokat a játék dobozába! A többi *Állatkártyát* keverjétek össze egy nagy pakliba, és képezzetek belőlük egy lefelé fordított *Piacpaklit*!



Példa a játék előkészítésre

A legkorábban kelő játékos lesz a kezdőjátékos.

Amennyiben egymás után több játékot is játszatok, az előző játszma vesztesei közül legyen valaki a kezdőjátékos.

Úgy tűnik, hogy van kapcsolat a korán kelés és a legjobb üzletek kötése között. Vajon miért?



3 Helyezzétek a *Piactáblát* a *Piacpakli* mellé! Húzzatok 5 kártyát a *Piacpakliból* és rakjátok őket képpel felfelé a *Piactáblára*! Ez lesz a Piac.

4 Minden játékos húzzon 5 kártyát a húzópaklijából, és vegye a kezébe azokat!

A A játékos dobópaklija

B A játékos kereskedő standja

C A Piac dobópaklija

ésére két játékos esetén

Egy kör áttekintése

1. **Akciófázis** - A következő akciók **egyikét** hajthatod végre:

- a) *Piac akció* - Vegyél egy kártyát a Piacról!
- b) *Módszer akció* - Játssz ki egy *módszer típusú* kártyát!
- c) *Stand akció* - Bővítsd a *standod* kínálatát!
- d) *Leltár akció* - Dobj el bármennyi kártyát a kezedből!

2. **Takarításfázis**

- 1) Húzz annyi kártyát, hogy újra 5 legyen a kezedben!
- 2) Töltsd fel az üres piaci mezőket!

1. Akciófázis - Hajts végre egy akciót!

A körödben válassz a négy lehetséges akció közül **egyet**! A körödben más akciót nem hajthatsz végre, kivéve, ha ezt egy *bónusz akció* lehetővé teszi.

Amikor egy kártyára az van írva, hogy **szabadulj meg** valamitől, akkor az nem a saját dobópaklibba kerül. Ilyenkor az *Ócskaságok* az *Ócskaságpakliba*, az *Állatkártyák* pedig a Piac dobópaklijába kerülnek.

MEGJEGYZÉS: A kártyák minden dobópakliba képpel felfelé kerülnek.

Bárki megnézheti bármelyik dobópakli tartalmát, de a sorrenden nem szabad változtatni.

a) **Piac akció** - Vegyél egy kártyát a piacról!

Vegyél 1 kártyát a Piacról, és fizess a kézben lévő kártyáid tetszőleges kombinációjával! Amikor egy kézben tartott kártyádat vásárlásra használod, értéke megegyezik a kártyán látható értékkel. A Piac jobb szélső kártyája annyiba kerül, amennyi a kártya értéke, balra haladva pedig az árak mindig eggyel nőnek: +1, +2, +3 és +4, ahogyan ez a *Piactábla* mezői fölött

is látható. A vásárlás kifizetéséhez használt kártyáidat helyezd a saját dobópaklidba, az újonnan megvásárolt kártyát pedig vedd kézbe!

MEGJEGYZÉS: Amennyiben a kifizetéshez kiválasztott kártyáid mindegyikére szükség van, ezek értéke meghaladhatja a megvett kártya költségét. A túlfizetés mértéke viszont kisebb kell, hogy legyen, mint bármelyik vásárláshoz használt kártya értéke. Például egy 5-ös költségű kártyát megvehetsz két 4-es értékű kártyával még akkor is, ha van a kezében 5-ös értékű kártya. 5-ös költségű kártyáért fizethetsz egy 5-ös értékű kártyával vagy akár egy 2-es és egy 3-as értékű kártyával is, de nem használhatsz további (felesleges) kártyákat a vásárláshoz csak azért, hogy új lapokat húzhass helyettük.

Minden játékos sok-sok szeméttel és néhány alapvető módszertani technikával lát neki a versenynek. A siker kulcsa abban rejlik, hogy megérezd, mikor tanulj újabb módszereket és mikor töltsd fel a standodat!

b) Módszer akció - Játssz ki egy módszer típusú kártyát!

Játssz ki 1 *módszer típusú* kártyát! A *módszer típusú* kártyákat a kártyák alsó felén leírt módon lehet kijátszani. Kijátszáskor mutasd meg a kártyát a többi játékosnak, és hajtsd végre a kártyán leírtakat! A hatásokat mindig olyan sorrendben kell végrehajtani, ahogyan a kártyán is szerepelnek. A hatások érvényesítése után helyezd a kijátszott kártyát a saját dobópaklidba, kivéve, ha a kártya másképpen nem rendelkezik.

MEGJEGYZÉS: Amennyiben nem tudod felhúzni, elvenni, kicserélni a hatásban meghatározott mennyiségű kártyát, hajts végre az akcióból annyit, amennyit csak lehet!

Minden állatfajnak megvannak a saját kereskedési szokásai. Bizonyos állatfajok kimondottan ügyesen gyűjtögetik az árukat a standjukra, míg mások kevésbé tiszteltreméltó módszereket használnak.



Amennyiben a kártyán *bónusz akció* ikon (+) látható, akkor a kártyán szereplő összes hatás végrehajtása után egy újabb akciót hajthatsz végre. A *bónusz akció*t ugyanabban a körben kell végrehajtani, amikor az azt tartalmazó kártyát kijátszottad. *Bónusz akcióként* bármelyik akciót választhatod a korábban felsorolt négy közül. Amennyiben a *bónusz akció* keretében egy újabb *módszer típusú* kártyát játszol ki, és azon *bónusz akció* ikon látható, akkor utána még egy akciót végrehajthatsz, és így tovább.



Ha jól osztod be az idődet és a teendőidet, rövid idő alatt sok dolgot vihetsz véghez! Legalábbis, ha csak a kevésbé időigényes szokásaidat tartod meg.

MEGJEGYZÉS: A *bónusz akció* csak akkor jár, ha az azt tartalmazó kártyát a módszer hatása miatt játszod ki. Amennyiben egy kártyát vásárlásra, vagy *stand akcióra* használsz, nem használhatod a *bónusz akció*t róla.

Amikor egyszerre több lapot kell eldobnod, vagy több laptól kell megszabadulnod, és a megfelelő dobópaklira helyezed ezeket a kártyákat, a sorrendjüket te határozod meg. A kijátszott *módszer típusú* kártya az akció végrehajtása után kerül a dobópakliba.

c) Stand akció – Bővítsd a standod kínálatát!

A kereskedői *standod* 8, kártyákat tartalmazó *rekeszből* fog állni, amelyek növekvő értéksorrendben követik egymást. Az első *rekeszed* összesített értéke pontosan 1 kell, hogy legyen, a másodiké 2, a harmadiké 3, stb. A *rekeszeket* kötelező növekvő sorrendben feltölteni! Egy *rekeszben* szereplő kártyát a későbbiekben már semmilyen más hatás érdekében nem játszhatasz ki.

Talán csodálkozol azon, hogy miért ne helyezhetnél Ócskaszágot a standodon lévő rekeszeidbe. Azért vagyunk itt, hogy öregbítsük a hírnevünket, nem pedig azért, hogy leromboljuk azt. Ugyanakkor néhány állat olykor mégis meg tudja oldani, hogy némi szemét kerüljön a standjára...



Ahhoz, hogy bővítsd a kínálatod, válassz a kezedből lévő kártyákból bármennyi, ugyanahhoz az állatkészlethez tartozó kártyát, és helyezd magad elé azokat úgy, hogy minden kirakott kártya mindenki számára látható legyen! A soron következő *rekesz* értékét egyszerre kell teljesítened, tehát nem rakhatsz ki "félig teli" *rekeszt*, hogy egy későbbi körben befejezd azt.



Példa egy játékos standjára, ami jelenleg 6 rekeszből áll (1-6 értékben)

Bizonyos esetekben némely kártyahatások módosíthatják a *rekeszeid* értékét. Ez rendben van. Amikor a következő *rekeszedet* rakod ki, annak összesített értéke mindig pontosan annyi kell, hogy legyen, ahányadik *rekeszként* rakod ki a *standodra*. Amint egy *rekeszt* kiraktál, a továbbiakban már nem számít a *rekeszben* szereplő kártyák értéke, a *rekeszt* lezártnak kell tekinteni.

Amint valamit kiraktál a standodra, már nem szabad használnod! A saját termékeid leamortizálásával még azt a kis hírnevet is elveszítheted, amivel rendelkezel.



d) Leltár akció - Dobj el bármennyi kártyát a kezedből!

Helyezd **bármennyi** kézben lévő kártyádat a dobópaklidba!

2. Takarításfázis

A takarításfázisra akkor kerül sor, amikor az aktív játékos végrehajtotta a kiválasztott akcióját, illetve az esetleges *bónusz akciót*.

1) Húzz annyi kártyát, hogy újra 5 legyen a kezedben!

Húzz annyi kártyát a húzópakliból, hogy újra 5 kártya legyen a kezedben! Nincs maximális limit, így előfordulhat, hogy a játék folyamán 5-nél több kártya van a kezedben. Kizárólag az aktív játékos húz kártyákat ebben a fázisban. Így más játékosok, akiknek 5-nél kevesebb kártya van a kezükben, majd csak a saját takarításfázisukban húzhatnak kártyákat.

A vásárlók látogatása utána egy kis időre van szükség ahhoz, hogy minden újra rendezett legyen. A vendégek igazán lehetnének rendezesebbek és összetakaríthatnának maguk után, de persze mi abban a móka?



Ha elfogy a húzópakli, és te, vagy bárki más új kártyát kellene, hogy húzzon onnan, keverd meg a dobópakliban lévő kártyákat, és alkoss belőlük egy lefelé fordított húzópaklit!

Amennyiben húzó- illetve a dobópakli is üres lenne, amikor a takarításfázis során újabb kártyát kellene húznod, húzz annyi *Ócskaságot* az *Ócskaságpakliból*, hogy végül 5 kártya legyen a kezedben! Abban a ritka esetben, ha az *Ócskaságpakli* is elfogyna, használj olyan *Állatkártyákat*, amiket az előkészületek során a játék dobozába helyeztetek! Ezek *Ócskaságnak* számítanak, ugyanis az *Ócskaság* az egyetlen kártyatípus, amiből tulajdonképpen végtelen sok van.



Fogadok, hogy van némi felhalmozott szemeted, ami nehezebb időkben jól jöhet, ha már nincs semmi más eladnivalód!

2) Töltsd fel az üres piaci mezőket!

Amennyiben legalább egy üres mező van a Piacon, az üres mező(k)től balra lévő kártyá(ka)t mozgasd teljesen jobbra! Az így üresen maradt mezőket jobbról balról haladva töltsd fel a *Piacpakliról* egészen addig, amíg a Piacon újra 5 kártya nem lesz!

Az új szállítmányok garantáltan túlárzottak. Ugye van egy kis extra tökéld a vásárláshoz? Amint az eladók azt látják, hogy nem olyan nagy az érdeklődés, belátók lesznek, és csökkentik majd az árakat. Egy kicsit.

Amennyiben a *Piacpakli* üres és újabb kártyákra lenne szükséged a pakliból a Piac feltöltésére, keverd meg a Piac dobópaklijában lévő kártyákat és alkoss belőlük egy lefelé fordított *Piacpaklit*! Amennyiben pedig a *Piacpakli* és a Piac dobópaklija is üres, nem történik semmi.

Egyetlen forrás sem kiapadhatatlan. Ha minden elfogyott, akkor minden elfogyott és kész. Bár... Természetesen megvárhatod az újabb szállítmányt, ami majd csak holnap érkezik, de neked ma kell teljessé tenned a standod kínálatát! Ha neked nem is, de másnak biztosan sikerülni fog!

A játék győztese



Amint egy játékos a **8. rekeszt** is kirakja a kereskedői standjára, azonnal megnyeri a játékot.

Amint egy stand teljesen elkészül, a tulajdonosa megnyeri ezt a versenyt, ami egyben azt is jelenti, hogy ő lesz a céh új tagja. Minden évben csupán egyetlen nyertes van, a következőig pedig a veszteseknek bőven van idejük arra, hogy csiszolják a tudásukat.

4 fős csapatjáték

4 fő esetén a **kereskedők szövetsége** léphetnek egymással, hogy csapatként **mérkőzzenek meg a másik csapattal**. Ez a variáns csökkenti a holtidőt és még egyszerűbb játékelményt jelent. Azt javasoljuk, hogy a **csapatjátékba csak némi tapasztalattal vágjatok bele**, szóval mindenféleképpen játsszatok néhányat az eddigi szabályokkal, hogy megismerjétek, megszokjátok a játék működését.

Szabályváltozások

Két kétfős csapat méri össze a tudását. Mind a két csapatban egymással szemben ülnek az egy csapatba tartozó játékosok, így minden játékos mindkét oldalán az ellenfél csapatába tartozó játékosok ülnek.

A játékhoz az előkészületek során **5 Allatpakli helyett 4-et válasszatok!**

MEGJEGYZÉS: A doboz 20 Ócskaságot tartalmaz. A csapatjátékhoz további 4 Ócskaságra lesz szükségetek, így ha nem rendelkeztek a **Kereskedők Völgye** 2 játékkal, a nem használt *Allatpaklik* egyikéből vegyétek ki az 1-es értékű kártyákat és ezeket használjátok Ócskaságként.

Olykor-olykor a céh egyszerre két új tagot is felvesz. Az ilyen szokatlan események szokatlan módszereket igényelnek. Annak érdekében, hogy ne pazaroljuk az erőforrásokat, minden résztvevő csapattagként vesz részt a versenyen. A nyertes csapatnak pedig nem csak a kereskedésben kell a legjobbnak lennie, hanem a kommunikációban is.



Egy-egy csapatnak egy *standja* van. Az a csapat, amelyik először rakja ki a 10. *rekeszt*, azonnal nyer.

Amikor *rekeszt* raksz ki, a csapattársad **egy vagy több kézben lévő kártyáját átadhatja neked**, ezzel segítve az akciódat. Ne feledjétek, hogy csak a saját körötök végén húzhattok kártyákat a húzópaklitokból!

Amikor egy kártya “*egy másik játékosra*” van hatással, választhatod a csapattársadat a hatás célpontjául. Amikor egy kártya a “*többi játékosra*” van hatással, a hatás kizárólag az ellenfél csapattagjait érinti. Például a kártyák eldobásánál, illetve a kártyákért plusz költség fizetésénél érvényesülhetnek ezek a hatások.

Minden kommunikáció nyilvános.

Ahhoz, hogy ez a verseny még ilyen ügyeskedő résztvevőkkel is a lehető legiszágosabb legyen, szükség van bizonyos szabályokra. Minden trükk megengedett, amennyiben az mindenki előtt történik. Így csak magadat hibáztathatod, ha a nálad ravaszabbak túljárnak az eszeden!



Példák

- A *Makkot* (*Gyűjtögető Repülő Mókusok* 4) nem cserélheted ki a csapattársad standján lévő kártyával, hiszen ez a te *standod* is.
- Ha *Kellemetlenséget* (*Tolvaj Mosómedvék* 2) játszol ki, a csapattársad nem dob el lapot.
- **Kivétel:** *Szemfedő* (*Házárdőr Párducmacskák* 5) kijátszásakor a csapattársadat nem választhatod, hogy ő mondja meg a lap értékét.



Lendületes Vörös Arák

Kézzsonglőrök - Az *Arák* a kézben tartott lapjaiddal bánnak ügyesen. A kezdő játékosok az alkalmazkodó jellegük miatt kedvelik őket, a tapasztaltabb játékosok pedig a terveik optimalizálásához használják őket.



Egyezkedő Óriáspandák

Piacguruk - A *Pandák* közeli barátságot ápolnak a Piac tulajdonosaival, ami kimondottan jövedelmező. Kezdő játékosok, illetve békésebb játékot kedvelők számára ideális választás.



Tolvaj Mosómedvék

Bajkeverők - A *Mosómedvék* kiváló választás olyankor, amikor a játékosok némi konfliktusra vágynak. A "tulajdonjog" nem igazán érdekli őket. Mi szoltunk!



Gyűjtögető Repülő Mókusok

Standéptők - Senki sem építi fel gyorsabban a *standját*, mint a *Mókusok*! A kezdő játékosok nagyon szeretik ezeket a kis gyűjtögetőket, a tapasztaltabbak pedig igazán szép kombókat hozhatnak össze velük.



Hazárdör Párducmacskák

Káosz és szerencse - A *Párducmacskák* komoly előnyt biztosíthatnak a számodra, ha a szerencse a te oldaladon áll. Akkor játsszatok velük, ha egy kis örületre vágytok!



Alkalmazkodó Sisakos Kaméleonok

Utánzás - A *Kaméleonok* lehetővé teszik, hogy a kártyáidat úgy játszd ki, mintha azok más játékban lévő kártyák lennének. Tapasztaltabb játékosoknak, hosszú távú tervek megvalósításához ajánlottak.

Azok a kaméleonkártyák, amelyek más kártyákat másolnak, minden szempontból a lemásolt másik kártyának számítanak. Amennyiben van érvényesen lemásolható kártya, kötelező lemásolnod mielőtt használnád a kaméleonkártyát. Amennyiben nincs érvényesen lemásolható kártya, vagy a lemásolt hatás visszatér az eredeti kártyára, a kaméleonkártyának a saját készlet ikonja és értéke van érvényben. A másoló hatás az aktuális kör végéig él, vagy addig, amíg a lemásolt kártya hatása érvényesül. A két feltétel közül a tovább tartót kell figyelembe venni.