

ŁOWCA TRENDÓW

GRA KARCIANA



Elementy gry

- 50 kart *ubrań* (po 10 w 5 kolorach)
- 35 kart *Nowego Jorku* (po 7 w 5 kolorach)
- 5 kart *wartości* (+2, +1, 0, -1, -2)



karty *ubrań*



karty *Nowego Jorku*



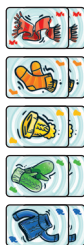
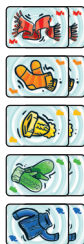
karty *wartości*

Idea i cel gry

Wool Street wyznacza modowe standardy. Najszybciej sprzedające się w Nowym Jorku wełniane ubrania są uznawane za najnowszy trend. Zwycięży gracz, który w trakcie rozgrywki w swojej kolekcji łączy najmodniejszy zestaw *ubrań*.

Przygotowanie gry

Rozdajcie każdemu graczowi 10 kart *ubrań*, po dwie z każdego koloru, i wyłóżcie je na stół przed sobą, ułożone kolorami. To jest wasza kolekcja *ubrań*. Pozostałe karty *ubrań* odłóżcie z powrotem do pudełka. Potasujcie karty *Nowego Jorku* i rozdajcie każdemu z graczy po jednej (w rozgrywce dwuosobowej rozdajcie po dwie karty). Spróbujcie zapamiętać kolory tych kart, po czym wszystkie obejrzone karty znów potasujcie i umieśćcie zakryte na środku stołu, aby stworzyć stos dobierania. Przykryjcie je pozostałymi kartami *Nowego Jorku*. W ten sposób przeprowadziliście badanie rynku, które pozwoli Wam rozpoznać, które kolory są modniejsze i jaką strategię obrać w trakcie rozgrywki. Wybierzcie losowo gracza do rozpoczęcia gry.



Przykład przygotowania gry dla 4 graczy

Rozgrywka

W swojej turze musicie wykonać dwie akcje obowiązkowe:

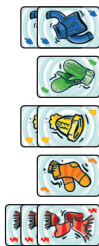
1. **Pobrać kartę *Nowego Jorku*** ze stosu dobierania i umieścić ją na środku stołu, obok (po prawej) innej karty *Nowego Jorku* tego samego koloru. Jeśli na stole nie ma karty *Nowego Jorku* w danym kolorze, twórzcie nowy rząd.
2. **Sprzedać lub kupić kartę *ubrań***.

Aby sprzedać, weźcie jedną kartę *ubrań* ze swej kolekcji i umieśćcie ją na środku stołu, obok (po lewej) rzędu kart *Nowego Jorku* tego samego koloru. Jeśli nadal nie ma kart *Nowego Jorku* w danym kolorze, stwórzcie w ten sposób nowy rząd.

Aby kupić, weźcie jedną kartę *ubrań* ze środka stołu i umieśćcie ją w swojej kolekcji.

Dopilnujcie, aby wszystkie karty *ubrań* z kolekcji były widoczne dla innych graczy i ułożone kolorami.

Gdy na środku stołu nie ma kart *ubrań*, zakup nie jest możliwy – możecie tylko sprzedać.



Przykład rozgrywki

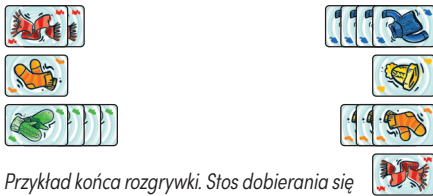
Karty *Nowego Jorku* na środku stołu reprezentują trendy sprzedażowe poszczególnych produktów. Gdy na środek stołu wyłożycie siódmą kartę *Nowego Jorku* w tym samym kolorze, przypiszcie temu kolorowi najwyższą kartę wartości. (Pierwszy kolor, który pojawi się poprzez 7 kart *Nowego Jorku*, otrzymuje kartę +2; drugi – kartę +1; trzeci – kartę 0; czwarty – kartę -1; piąty – kartę -2).

UWAGA: Wartości mogą być tym samym dodatnie lub ujemne.

Przypisanie karty wartości nie jest akcją. Po przypisaniu kolorowi karty wartości kontynuujcie rozgrywkę.

Koniec gry

Gdy tylko wyczerpiecie stos dobierania, gracz rozgrywający swą turę wykonuje po raz ostatni akcję sprzedaży lub kupna i gra się kończy.



Przykład końca rozgrywki. Stos dobierania się wyczerpał i wszystkie karty wartości zostały przypisane do odpowiednich kolorów.

Podliczcie swój wynik. Każda karta *ubrań* w waszej kolekcji zdobywa liczbę punktów określoną przez kartę wartości przypisaną do danego koloru. **Gracz z najwyższą liczbą punktów wygrywa.** W przypadku remisu podzielcie się wygraną.

© 2024 NAIVINA (original publisher)
© 2025, 2026 Atalia/HUCH!
www.atalia-jeux.com
www.hutter-trade.com
Autor: **Tobia Botta**
Ilustracje: **Lisa Vertuani**
Projekt: **Arianna Vertuani**

Dystrybutor:
Granna sp. z o.o.
ul. Edwarda Jelinka 48
01-646 Warszawa, Polska
www.granna.pl
service@granna.pl

