

# Wprowadzenie

W grze „Vendors” gracze wcielają się w dyrektorów IT dużych przedsiębiorstw i starają się skutecznie rozwijać swoje systemy informatyczne, tak by pozyskać i obsłużyć jak największą liczbę klientów. Aby zdobywać nowych klientów, dyrektorzy muszą wybierać pomiędzy – nie zawsze kompatybilnymi – ofertami różnych dostawców i mierzyć się z wynikającymi z tego problemami technicznymi. Zwycięzcą zostanie gracz, którego przedsiębiorstwo na koniec gry posiadać będzie największą liczbę klientów – zarówno biznesowych, jak i indywidualnych.

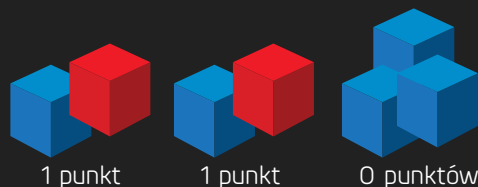
## Komponenty

- ▶ 30 kart rozwiązań Software (podzielonych na 6 klas: Analytics, Data Management, Mobile Solutions, Process Automation, System Integration i User Interface)
- ▶ 30 kart Infrastructure (podzielonych na 2 kategorie: Relations i Operations)
- ▶ 30 kart Klientów (podzielonych na 2 kategorie: Klienci indywidualni i Klienci biznesowi)
- ▶ 5 kart Dostawców
- ▶ 60 kart Przedsiębiorstwa (6 zestawów po 10 kart, po 1 zestawie dla każdego gracza)
- ▶ 21 kart Problemów technicznych (+ 21 kart w języku angielskim)
- ▶ 24 karty Zwinnego Dostawcy (+ 24 karty w języku angielskim)
- ▶ 2 karty Liderów rynku
- ▶ 35 niebieskich znaczników Klientów indywidualnych / \$ (25 małych o wartości 1 i 10 dużych o wartości 5)
- ▶ 35 czerwonych znaczników Klientów biznesowych / \$ (25 małych o wartości 1 i 10 dużych o wartości 5)



# Cel gry

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby **znaczników Klientów** dwóch typów: indywidualnych i biznesowych. Na koniec gry każdą zdobytą parę dwóch różnych Klientów należy liczyć jako punkt zwycięstwa. Wygrywa gracz, który posiada najwięcej takich punktów.



Tylko para dwóch typów Klientów przynosi punkt na koniec gry. Znaczniki w jednym kolorze nie przynoszą punktów.

## Przygotowanie gry

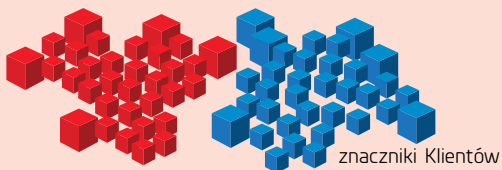
**Wariant dla 4, 5 lub 6 graczy.** (Wariant dla 2 i 3 graczy – patrz koniec instrukcji.)

Na środku stołu, w miejscu dobrze widocznym dla każdego z graczy, należy rozłożyć **5 kart Dostawców**: A, B, C, D i E. Niedaleko należy położyć **2 karty Liderów rynku** oraz **znaczniki Klientów**.

Karty Software, Infrastructure i Klientów należy dobrze ze sobą przetasować i położyć niedaleko kart Dostawców, grzbietem do góry. W dalszej części instrukcji karty te określane będą mianem **talii gry**.

**Talię Zwinnego Dostawcy** należy osobno przetasować i położyć obok karty Dostawcy A, grzbietem do góry.

**Talię Problemów technicznych** należy osobno przetasować i położyć niedaleko talii gry, grzbietem do góry.



Problemy techniczne



Liderzy rynku




karty Dostawców



talia  
Zwinnego  
Dostawcy



talia gry

Każdy z graczy otrzymuje zestaw **kart startowych** wybranego przez siebie Przedsiębiorstwa. Karty startowe oznaczone są symbolem: 

W skład każdego z zestawów startowych wchodzi:

- ▶ karta Dyrektora;
- ▶ 5 kart Wyścigu technologicznego przypisanych do poszczególnych Dostawców (A-E);
- ▶ 3 karty Siły o wartościach: 1 i 2 oraz 0 (karta Blefu)
- ▶ karta pomocy gracza.

Kartę Dyrektora należy wyłożyć na stole przed sobą tak, by zostało miejsce na dokładanie przy niej kart w trakcie gry. Pozostałe karty zestawu startowego należy trzymać zakryte w ręku.

Dodatkowo każdy z graczy może dobrać i położyć przed sobą kartę pomocy. Znajduje się na niej przypomnienie podstawowych reguł gry.



Startowe karty trzymane w ręku, wyłożona karta Dyrektora, opcjonalna karta pomocy

Uwaga: W trakcie gry gracze dokładają będą nowe karty w pobliżu swojej karty Dyrektora. Należy zczasu zapewnić im wystarczająco dużo miejsca.





znaczniki Klientów



karta dająca stały,  
pozytywny efekt



karty Software w  
obszarze Relations



karta Dyrektora



karty Software w  
obszarze Operations



Problem techniczny



stos kart  
utraconych

Po obu stronach karty Dyrektora dokładane będą w czasie gry karty Software.

Zdobyte znaczniki Klientów i karty dające stały, pozytywny efekt należy trzymać w pobliżu karty Dyrektora, żeby pamiętać o ich działaniu.

W trakcie gry gracz może otrzymać jedną lub więcej kart Problemów technicznych. Należy wykladać je na stole niedaleko karty Dyrektora.

Każdy z graczy odrzuca zużyte karty na swój własny stos kart utraconych.

Uwaga! Talie Zwinnego Dostawcy i Problemów technicznych występują w dwóch wariantach językowych: po polsku i po angielsku. Przed rozpoczęciem rozgrywki należy wybrać preferowaną wersję, usuwając z talii gry niepotrzebne karty

# Gra może się rozpocząć!

# Etapy gry

Rozgrywka toczy się w następujących po sobie rundach, z których każda dzieli się na następujące fazy:

1. Uzupełnienie ofert Dostawców kartami z talii gry.
2. Równoczesne zagrywanie kart przez graczy.
3. Rozstrzygnięcie wyścigu technologicznego.
4. Wdrożenie systemów IT i pozyskanie Klientów.
5. Wskazanie Liderów rynku.

Gdy wyczerpie się talia gry, należy rozegrać jeszcze 2 rundy z pominięciem pierwszej fazy. Potem gra się kończy i po podsumowaniu liczby par Klientów indywidualnych i biznesowych wyłaniany jest zwycięzca.

# Faza 1

Z talii gry należy pod każdą z kart Dostawców B-E dołożyć odkryte karty, trzymając się następujących zasad:

- ▶ jeżeli pod danym Dostawcą nie leżą żadne karty, należy dołożyć **2 nowe karty**,
- ▶ w przeciwnym wypadku należy dołożyć **tylko 1 kartę**.

Pod Dostawcą A nigdy nie dokłada się nowych kart z talii gry – zamiast tego leży przy nim zakryta talia Zwinnego Dostawcy.



talia  
Zwinnego  
Dostawcy



dołożona jedna karta



dołożone dwie karty



dołożona jedna karta



dołożone dwie karty

## Faza 2

Każdy z graczy decyduje, które 3 z posiadanych przez siebie kart zagrać, po czym wyklada je zakryte przed sobą. Wybór kart zależy od tego, czy gracz chce w danej rundzie wziąć udział w **wyścigu technologicznym**, czy **wdrożyć system informatyczny**. Gdy wszyscy gracze dokonają wyboru, następuje równoczesne odsłonięcie wszystkich kart i rozpatrzenie ich efektów.

Karty zagrywać można na dwa sposoby:

**1. Wyścig technologiczny:** Zagranie z ręki dowolnej startowej karty Dostawcy (A-E) oraz dwóch dowolnych kart Siły oznacza, że dyrektor bierze udział w wyścigu technologicznym, aby pozyskać innowacyjne rozwiązania IT od konkretnego dostawcy, to jest karty wyłożone na stole pod kartą wybranego Dostawcy. W przypadku Dostawcy B-E będą to kombinacje kart Software i/ lub Infrastructure i/ lub Klientów (indywidualnych i/ lub biznesowych). W przypadku Dostawcy A będzie to jedna karta z talii Zwinnego Dostawcy.



Uwaga: w każdej rundzie każdy z graczy musi zagrać jeden i tylko jeden zestaw trzech kart, spełniający opisane poniżej kryteria. Nie można spasaować ani zagrać dwóch lub więcej zestawów.

Uwaga: Pozyskane w poprzednich rundach karty Software i Infrastructure można także wykorzystać jako karty Siły. Ich wartości są wyższe niż wartości kart startowych (wynoszą 2-6), więc ułatwiają wygranę najważniejszych wyścigów technologicznych.

W przeciwieństwie do kart startowych, karty takie są jednorazowego użytku.

Patrz: Faza 3

Jeśli gracz chce zagrać nisko w wyścigu, może zagrać kartę 0 (Blef).

**2. Wdrożenie systemu:** Zagranie zestawu trzech kart: 1 karty Software, 1 karty Infrastructure oraz 1 karty Klientów oznacza, że dyrektor wdrożył nowe oprogramowanie. Rozbudowany system pozwala obsłużyć większą liczbę klientów. Gracz może zatem dobrać nowe znaczniki odpowiednich Klientów z puli.



Wskazówka: W pierwszych rundach gracze nie dysponują kartami pozwalającymi na akcje wdrożenia systemu. Jednak w dalszej części gry kluczowe jest takie zagrywanie kart, by pozostali gracze nie domyślili się, czy gracz zamierza brać udział w wyścigu technologicznym, czy też wdraża system. Pomocna bywa tu karta blefu.

Przewidywanie zagrań przeciwników jest kluczowe w grze: pozwala zdobywać najlepsze karty najmniejszym kosztem i unikać remisów.

## Faza 3

W tej fazie biorą udział wszyscy gracze, którzy zegrali zestaw kart wskazujący na akcję **wyścig technologiczny**. Należy sprawdzić, karty którego dostawcy (A, B, C, D lub E) pragnie zdobyć każdy z graczy i porównać, jakiej Siły do tego użył.

- Jeżeli do konkretnego Dostawcy zgłasza się tylko jeden z graczy, **dobiera on karty** leżące pod daną kartą Dostawcy.

- Jeżeli do jednego Dostawcy zgłasza się jednocześnie dwóch lub więcej graczy, karty zdobywa tylko ten gracz, który zagrał karty o wyższej sumarycznej Sile. Pozostali gracze nie dobierają żadnych nowych kart – podobnie, jeżeli gracze zremisowali, zagrywając do tego samego Dostawcy karty o takiej samej Sile.

W obu przypadkach gracze zabierają z powrotem do ręki swoje startowe karty. Jeżeli w przetargu zagrano kartę niebędącą kartą startową, karta taka przepada; niezależnie od wyniku przetargu – gracz powinien odłożyć ją obok siebie na odkrytym stosie kart utraconych.

Uwaga: Jeśli gracz wygrał wyścig, zgłaszając się do Dostawcy A, dobiera kartę z wierzchu zakrytej talii Zwinnego Dostawcy oraz jedną dowolną kartę ze swojego stosu kart utraconych (o ile posiada jakieś karty na swoim stosie). Patrz: Karty Zwinnego Dostawcy.

Następnie należy wskazać, który z graczy uczestniczących w wyścigu technologicznym zagrał karty o najwyższej Sile. Gracz ten (lub gracze, w przypadku remisu) zmuszony jest dobrać nową kartę z talii **Problemów technicznych** (lub odkryć zakrytą kartę Problemu technicznego, jeśli jakąś już posiada). Patrz: Karty Problemów technicznych.



Uwaga: W wyjątkowym przypadku, gdy wszyscy gracze biorący udział w wyścigu technologicznym zegrali wyłącznie karty Siły 1 i karty 0 (Blefu), nikt nie otrzymuje karty Problemów technicznych, pomimo remisu.

## Przykład 1:

Alojzy zagrywa zestaw kart: B, 0 i 2, Bogdan zagrywa karty: B, 0 oraz 1, Cyryl zagrywa karty: D, 0 i 2, zaś Daniel: E, 0 i 1 (Emil i Filip nie zegrali w tej rundzie kart pozwalających na wzięcie udziału w wyścigu).

W efekcie Alojzy zdobywa karty leżące pod Dostawcą B, Cyryl – karty pod Dostawcą D, zaś Daniel – karty pod Dostawcą E. Bogdan, który – zabiegając o karty Dostawcy B – zagrał niżej niż Alojzy, niestety nie dobiera żadnych dodatkowych kart.

Alojzy i Cyryl zegrali oferty o najwyższej Sile (łącznie 2), więc obaj muszą dobrać po karcie Problemów technicznych. Wykorzystane w przetargu karty startowe wracają na koniec fazy do swoich właścicieli, by mogły zostać wykorzystane w następnych rundach.

## Przykład 2:

Alojzy zagrywa zestaw: B, 2 i 1, Bogdan zagrywa karty: B, 0 oraz kartę Infrastructure Relations jako kartę Siły o wartości 3, zaś Cyryl: A, 0 oraz 1.

W efekcie jedynie Cyryl wygrywa wyścig i dobiera kartę z talii Zwinnego Dostawcy oraz jedną z wcześniej odrzuconych przez siebie kart. Alojzy i Bogdan zremisowali w walce o Dostawcę B, więc żaden nie otrzymuje nowych kart. Dodatkowo obaj zegrali najwyższą Siłę w tej fazie, więc muszą dobrać karty Problemów technicznych. Jakby tego było mało, Bogdan traci kartę Infrastructure Relations 3, ponieważ nie była to karta startowa wielorazowego użytku: Bogdan kładzie ją na swoim stosie kart utraconych. Jeżeli jednak w jednej z późniejszych rund wygra wyścig technologiczny u Dostawcy A, będzie mógł dobrać z powrotem tę kartę (lub dowolną inną ze swojego stosu).



## Faza 4

Wszyscy gracze, którzy zamiast kart pozwalających na akcję wyścigu technologicznego, zagrali zestaw kart pozwalających na **wdrożenie systemu**, zdobywają **znaczniki Klientów**, według następujących zasad:

- ▶ liczbę pozyskiwanych znaczników Klientów określa **niższa z wartości siły** podanych na zagranej podczas wdrożenia karcie Software oraz karcie Infrastructure,
- ▶ **kolor** pozyskiwanych znaczników określany jest przez rodzaj karty Klienta zagranej podczas wdrożenia.

Uwaga: W przypadku niewystarczającej liczby mniejszych znaczników (o wartości 1) należy wykorzystać większe znaczniki Klientów (o wartości 5).

Po dobraniu znaczników gracz **odrzuca** zagrane karty Infrastructure i Klientów do swojego stosu kart utraconych. Kartę Software z zagrane zestawu gracz **wykłada** pod swoją kartą Przedsiębiorstwa:

- ▶ z lewej strony, jeżeli zagrywany zestaw dotyczył Infrastructure Relations,
- ▶ z prawej strony, jeżeli zagrywany zestaw dotyczył Infrastructure Operations.

Dokładane karty oznaczają rozrastanie się systemów informatycznych przedsiębiorstwa i związane z tym problemy. Za każdym razem, gdy gracz zmuszony jest dołożyć kartę Software w obszarze Relations/Operations, w którym nie ma jeszcze Software tego samego typu, oprogramowanie staje się niespójne i gracz musi dociągnąć kartę Problemów technicznych (wyjątek: dołożenie karty w pustym obszarze nie powoduje problemów). Patrz: Karty Problemów technicznych.



Zestaw przynosi 3 znaczniki Klientów indywidualnych.

Karta Software rozwija system IT gracza w obszarze Relations.

Karty Infrastructure i Klienta trafiają na stos kart utraconych gracza.

## Przykład 1:

Emil zagrywa wdrożenie: Infrastructure Relations o wartości 5, Software Data Management o wartości 4 i kartę Klienta indywidualnego. Oznacza to, że pozyskuje 4 znaczniki Klientów indywidualnych (Infrastructure mogłoby obsłużyć aż 5 klientów, ale niestety Software ograniczył tę liczbę do 4). Karty Infrastructure i Klienta trafiają do stosu kart utraconych Emila, zaś Software Data Management łąduje po lewej stronie jego Przedsiębiorstwa, aby przypominać, że jego system Relations powiązany jest z tą technologią.

Emil nie musi dobierać karty Problemów technicznych, ponieważ wcześniej nie posiadał żadnej karty Software w swoim obszarze Relations. Gracz wie już, że jeśli chce w dalszych rundach rozwijać bezkonfliktowo swój obszar Relations, powinien zbierać karty Software Data Management.

## Przykład 2:

Kilka rund później Emil zagrywa wdrożenie: Infrastructure Relations o wartości 3, Software Analytics o wartości 3 i kartę Klienta biznesowego. Oznacza to, że gracz zdobywa 3 znaczniki Klientów biznesowych. Musi także dołożyć kartę Software Analytics do swojego obszaru Relations, a ponieważ leży tam już karta Software Data Management, pojawiają się problemy z integracją: Emil zmuszony jest dociągnąć kartę Problemów technicznych.

W następnych rundach zagrywanie kart Relations z Softwarem Data Management ani Analytics nie spowoduje już dalszych konfliktów oprogramowania, bo oba typy Software'u zostały już wdrożone.

## Faza 5

Na koniec każdej rundy wyłania się **Liderów rynku**. Gracz posiadający najwięcej znaczników Klientów indywidualnych otrzymuje kartę Lidera rynku klientów indywidualnych. W przypadku remisu, karta Lidera pozostaje u obecnego właściciela (lub w ogóle nie jest dobierana, jeżeli nikt jej nie zdobył w poprzednich rundach).

Analogicznie należy wyłonić nowego właściciela karty Lidera rynku klientów biznesowych.

Następnie bieżący właściciele kart Liderów otrzymują po 1 dodatkowym znaczniku Klienta w kolorze odpowiadającym posiadanej karcie.



**Wskazówka:** Karty Liderów mobilizują graczy do wczesnego i częstego zagrywania wdrożeń systemu, aby przejmować karty odpowiedniego rynku i co rundę zdobywać dodatkowe punkty.

Jeden gracz może na raz posiadać obie karty Liderów – wtedy na koniec rundy otrzymuje po jednym z obu rodzajów znaczników Klientów.

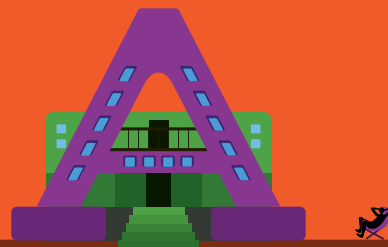
# Karty Zwinnego Dostawcy

Karty Zwinnego Dostawcy zdobywa się poprzez wygranie wyścigu technologicznego u **Dostawcy A**. W przeciwieństwie do kart od pozostałych Dostawców, karty od Dostawcy A nie są jawne i zawsze dobiera się tylko jedną taką kartę. Ponadto Zwinny Dostawca jest w stanie zoptymalizować obszary Relations i Operations gracza, który podjął z nim współpracę: gracz wygrywający wyścig technologiczny u Dostawcy A **dobiera dodatkowo jedną dowolną kartę** z tych, które wcześniej odrzucił do swojego stosu kart utraconych.

Wszystkie karty z talii Zwinnego Dostawcy mają potrójne zastosowanie:

**1.** Każda taka karta może zostać zagrana w fazie 2 jako karta **Software lub Infrastructure o Siłę 6**. Podczas zagrywania gracz decyduje, jaki typ Software/Infrastructure ona imituje. Karta ta automatycznie trafia do stosu kart utraconych (jeżeli zagrywana była jako Software, nie powoduje konfliktu oprogramowania).

Wskazówka: Jak każdą kartę Software lub Infrastructure, kartę Zwinnego Dostawcy można też wykorzystać w wyścigu technologicznym, jako kartę Siły o wartości 6.



## Przykład 1:

Filip zagrywa wdrożenie: Infrastructure Relations 5, kartę Zwinnego Dostawcy i kartę Klienta biznesowego. Oznacza to, że karta Zwinnego Dostawcy zastąpiła kartę Software 6 – w efekcie Filip dobiera 5 znaczników Klientów biznesowych. Wszystkie trzy karty trafiają do stosu kart utraconych Filipa.

## Przykład 2:

W następnej rundzie Filip zagrywa karty: Dostawca C, Siła 2 i kartę Zwinnego Dostawcy. Oznacza to, że przystąpił do wyścigu, aby uzyskać rozwiązania IT od Dostawcy C, a jego łączna Siła wynosi 8 (2 + 6), więc Filip najprawdopodobniej wygra wyścig. Karta Zwinnego Dostawcy trafia do stosu kart utraconych Filipa, zaś karty Dostawca C i Siła 2 wracają do ręki gracza.

2. Każda z kart Zwinnego Dostawy ma **opisowy efekt**, którym można wpłynąć na grę. Niektóre z kart pozwalają zabezpieczać się przed kartami Problemów technicznych, inne mają stałe efekty, które mogą rozszerzać możliwości gracza aż do końca gry. Jeżeli gracz zdecyduje się na wykorzystanie danego efektu, zamiast zagrywać kartę jako Software lub Infrastructure, ujawnia ją przeciwnikom, a następnie: odrzuca do swojego stosu kart utraconych (jeżeli efekt był jednorazowy) lub wykłada obok swojej karty Dyrektora (jeżeli karta ma stały efekt).

Uwaga 1: Efekt specjalny karty Zwinnego Dostawcy można wprowadzić do gry w dowolnym jej momencie, niezależnie od rundy i fazy gry. Takie zagranie karty (lub nawet kilku kart Zwinnego Dostawcy na raz) nie zajmuje tury gracza – tzn. gracz nadal zagrywa zwykłe karty wyścigu lub wdrożenia w tej samej rundzie.

Uwaga 2: Wyłożenie na stole karty dającej stały efekt zazwyczaj wymaga opłacenia kosztu podanego na karcie. Koszt płacony jest za pomocą znaczników Klientów (jako że klient to pieniądz) – gracz odrzuca znaczniki dowolnego typu (może mieszać typy) w liczbie podanej na karcie. Jeżeli gracz nie może lub nie chce opłacić kosztu, nie może wyłożyć karty Zwinnego Dostawcy i korzystać z jej efektu.

## Przykład 1:

Cyryl wygrał wyścig i, niestety, zmuszony jest dobrać kartę Problemów technicznych. Nie chcąc ryzykować, natychmiast ujawnia kartę Zwinnego Dostawcy „Bezpośrednia komunikacja”, pozwalającą odrzucić zakrytą kartę Problemów. Cyryl pozbywa się zagrożenia i umieszcza zagrana kartę Zwinnego Dostawcy na swoim stosie kart utraconych.

## Przykład 2:

Tuż przed ujawnieniem kart w fazie 2 Daniel zagrywa kartę Zwinnego Dostawcy „Komponent Open Source”. Ujawnia ją pozostałym graczom, płaci jej koszt, odrzucając 2 swoje znaczniki Klientów (decyduje się odrzucić same czerwone znaczniki, ponieważ ma ich dużo więcej niż niebieskich), a następnie wykłada kartę przy swoim Przedsiębiorstwie. Od tej pory wszystkie zagrywane przez niego karty Infrastructure – niezależnie od tego, czy wykorzystywać je będzie w wyścigu technologicznym, czy podczas wdrażania systemu – mają siłę wyższą o 2.

Po tej krótkiej przerwie kontynuowana jest faza 2 i gracze ujawniają zagrane karty. Okazuje się, że Daniel zagrał wdrożenie Infrastructure Operations 4 (traktowane jako 6, dzięki wyłożonej przed chwilą karcie o stałym efekcie), kartę Klienta biznesowego i kolejną kartę Zwinnego Dostawcy jako Software, co oznacza, że przy pomocy Zwinnego Dostawcy pozyskał 6 klientów biznesowych – dobiera aż 6 czerwonych znaczników.

3. Każda zdobyta karta Zwinnego Dostawcy (tzn. karty posiadane na koniec gry w ręku, wyłożone ze stałym efektem na stole lub odrzucone do stosu kart utraconych) liczona jest na koniec gry jako **pojedynczy znacznik Klientów** biznesowych lub indywidualnych (tj. w kolorach zależnych od woli gracza).



### Przykład 1:

Na koniec gry Alojzy posiada 7 znaczników czerwonych, 11 niebieskich, 2 karty Zwinnego Dostawcy w swoim stosie kart utraconych oraz trzecią taką kartę wyłożoną na stole (dodawała Alojzemu stały efekt w trakcie gry). Same znaczniki gwarantują mu 7 punktów zwycięstwa, jednak Alojzy wymienia wszystkie posiadane karty Zwinnego Dostawcy na 3 znaczniki Klientów biznesowych, co pozwala mu zdobyć łącznie 10 par Klientów, tj. 10 punktów.

### Przykład 2:

Bogdan posiada na koniec gry 8 znaczników czerwonych, 8 niebieskich i 4 karty Zwinnego Dostawcy. 2 karty wymienia na 2 czerwone znaczniki, zaś 2 kolejne – na znaczniki niebieskie. W efekcie, tak samo jak Alojzy, kończy grę z wynikiem 10 punktów zwycięstwa.

# Karty Problemów technicznych

Problemy techniczne przytrafiają się w dwóch przypadkach: gdy gracz wdraża w jednym obszarze **Software różnego typu** (nie jest on kompatybilny) lub gdy gracz zagrywa **najwyższą Siłę** spośród wszystkich graczy biorących udział w wyścigu technologicznym (dyrektor i jego team poświęcają zbyt mało czasu na obsługę swoich systemów informatycznych i zarządzanie nimi).

Jeżeli gracz zmuszony jest dobrać kartę Problemów technicznych, bierze kartę z wierzchu talii i kładzie ją **zakrytą** (bez zapoznawania się z jej treścią) przy swoim Przedsiębiorstwie. Gdy w dalszej części gry u danego gracza po raz drugi wystąpią problemy techniczne, zamiast dobierać nową kartę, **odsłania** on kartę leżącą przy jego Przedsiębiorstwie, a jej efekt natychmiast wchodzi do gry.

Następne karty Problemów technicznych także dobiera się dwuetapowo: jeżeli gracz posiada zakrytą kartę, to odsłania ją i wprowadza do gry, zaś jeśli nie posiada żadnej zakrytej karty, to dobiera nową.

## Przykład:

Daniel wygrywa wyścig technologiczny, zagrywając wysoką kartę Siły i przytrafiają mu się problemy techniczne. Ponieważ posiadał już zakrytą kartę Problemów technicznych z poprzedniej tury, po prostu odkrywa ją i odczytuje efekt: „Przestarzała oferta” powoduje, że Daniel natychmiast traci 3 znaczniki klientów.

Jeśli w jednej z następnych rund Danielowi ponownie przytrafią się problemy techniczne, będzie zmuszony dociągnąć nową zakrytą kartę.

Większość kart Problemów technicznych posiada stały efekt – oznacza to, że po odsłonięciu problemu takie karty leżą przy Przedsiębiorstwie gracza do końca rozgrywki i utrudniają mu grę. Przy każdej z takich kart znajduje się ikonka oznaczająca kategorię problemów: Kompatybilność, Przetwarzanie danych lub problemy z Licencją. Kategoria problemu nie wpływa na samą rozgrywkę, ale istotna jest w przypadku efektów niektórych kart Zwinnego Dostawcy.

Uwaga: Jeden gracz może posiadać w grze wiele odkrytych kart Problemów technicznych ze stałymi efektami i wszystkie z nich mogą się kumulować. W przypadku problemów z interpretacją działania kilku różnych kart na raz, należy założyć, że działają one na możliwie największą niekorzyść gracza i nie jest istotna kolejność, w jakiej zdobywało się te karty.

# Zakończenie gry

Od momentu, gdy w fazie 1 wyczerpie się talia gry, należy rozegrać jeszcze 2 dalsze rundy. Po ich zakończeniu gracze ewentualnie wymieniają posiadane karty Zwinnego Dostawcy na znaczniki Klientów, a następnie zliczają swoje punkty zwycięstwa. **Grę wygrywa gracz, który posiada najwięcej punktów.** Remisy rozstrzygane są na korzyść gracza posiadającego mniej kart Problemów technicznych, a w drugiej kolejności gracza posiadającego więcej kart Zwinnego Dostawcy. Dalszych remisów nie rozstrzyga się – gracze dzielą się zwycięstwem i mogą rozstrzygnąć wynik kolejną partią w „Vendors”. :)

## Rozgrywka trzech graczy

W grze **nie bierze udziału Dostawca E** – należy odrzucić jego kartę oraz odpowiadające mu karty startowe. Z talii gry należy usunąć karty oznaczone symbolem **4+**. Poza tym gra toczy się według standardowych zasad.

## Rozgrywka dwóch graczy

W grze dwóch graczy także odrzuca się Dostawcę E i karty 4+, jednak rozgrywka wymaga wprowadzenia dodatkowej modyfikacji:

W fazie 2 każdej rundy obaj gracze zagrywają dodatkowo, poza swoim zestawem 3 kart, **jeszcze jedną zakrytą kartę Dostawcy (A-D).**

W fazie 3 odkrywa się karty Dostawców zagrane dodatkowo przez obu graczy, niezależnie od tego, czy którykolwiek z graczy bierze w tej rundzie udział w wyścigu technologicznym. Dodatkowe karty traktowane są jako udział w wyścigu technologicznym dodatkowych, wirtualnych graczy:

trzeciego i czwartego. Gracze wirtualni zawsze traktowani są, jakby zagrali Siłę 1 i mogą przeszkodzić normalnym graczom w zdobyciu kart od któregoś z Dostawców, zgodnie z normalnymi zasadami fazy 3.

Jeżeli któryś z graczy wirtualnych wygrałby karty od jednego z Dostawców B-D, należy je usunąć z gry (czyli w następnej rundzie pod danym Dostawcą pojawią się 2 nowe karty z głównej talii). Wygrana u Dostawcy A nie powoduje usunięcia karty z talii Zwinnego Dostawcy.

Poza udziałem w wyścigu technologicznym wirtualni gracze nie uczestniczą w żaden sposób w rozgrywce: nie gromadzą wygranych kart, nie zdobywają znaczników Klientów, nie otrzymują kart Problemów technicznych, etc.

Wskazówka: dodatkowa karta Dostawcy zagrywana jest po to, aby utrudnić przeciwnikowi dobranie kart z interesującego go stosu oraz aby przyspieszyć ubywanie kart z talii gry.

Autor: Jan Madejski

Grafika: Dominika Kiszkiel & Filip Majewski



# Vendors

A simple economic game from the IT world

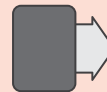
© TouK 2014. All Rights Reserved.

[www.touk.pl](http://www.touk.pl)

## Wykaz ikon



Efekt natychmiastowy



Efekt stały



Karta dla 4  
i więcej graczy



Karta Startowa



Karta Problemów



Kompatybilność



Przetwarzanie  
danych



Licencja



Relations



Operations



dowolny  
znacznik Klienta  
/ \$



Infrastructure



Software