

SZLAK PRZYPRAWOWY

2-5 graczy

Wiek: 8+

Autorzy: Véronique Debroise – Victor Lucas

Jako kapitan statku reprezentującego jedną z głównych Kompanii Indyjskich z początku XVIII wieku masz za zadanie przepłynąć oceany i powrócić z cennym ładunkiem przypraw. W tym celu musisz pokonać żywioły, walczyć z chorobą oraz strzec się piratów siejących terror na dalekich morzach.

CEL GRY

Celem gry jest powrócić jak najszybciej swoim statkiem do Europy wraz z trzema workami przypraw pochodzących z czterech zakątków świata – na planszy są one oznaczone czterema kolorami:

Afryka Zachodnia: czerwony – Afryka Wschodnia: zielony – Indie: żółty – Azja: fioletowy.

W tym celu należy udać się do portów w poszczególnych rejonach i tam dokonać transakcji handlowych. Tym samym można zdobyć pieniądze oraz maksymalną ilość żywności, aby następnie móc jak najszybciej przepłynąć oceany i powrócić powyżej 40. równoleżnika północnego z pełną ładownią.

ZAWARTOŚĆ GRY

- 16 pojemniczków z zapachami
- 5 plansz „Statek” (po jednym dla każdego gracza)
- 5 pionków „Statek” (po jednym dla każdego gracza)
- 5 podstawek dla statków (po jednej dla każdego gracza)
- 9 małych beczulek
- 18 worków z przyprawami z Afryki Zachodniej
- 18 worków z przyprawami z Afryki Wschodniej
- 18 worków z przyprawami z Indii
- 18 worków z przyprawami z Dalekiego Wschodu
- 18 monet o nominale 1 liwra
- 18 monet o nominale 5 liwrów
- 18 monet o nominale 10 liwrów
- 48 kart „Kurs przypraw”
- 18 kart „Zdarzenie”
- Instrukcja gry (wraz z opisem przypraw)
- 1 plansza do gry

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Umieścić planszę na środku stołu i pośrodku graczy.
2. Wybrać jednego gracza zarządzającego: (A) zasobami banku, (B) workami z przyprawami oraz (C) zapachami (patrz rozdział 4 – „Wąchanie przypraw oraz roślin”).
3. Każdy gracz wybiera dowolny pionek „Statek”, reprezentujący jeden z krajów europejskich, oraz drewnianą podstawkę. Pionek należy

umocować pionowo na podstawce. W zależności od kraju, każdy ze statków umieszcza się w przypisanym mu mieście i przysługuje mu pewna suma pieniędzy: liwry (główna waluta handlowa w tamtych czasach).

- *Statek zielony reprezentuje Zjednoczone Prowincje. Wy pływa z Amsterdamu z 35 liwrami.*
- *Statek czerwony reprezentuje Anglię. Wy pływa z Liverpoolu z 34 liwrami.*
- *Statek niebieski reprezentuje Francję. Wy pływa z Lorient z 32 liwrami.*
- *Statek fioletowy reprezentuje Portugalię. Wy pływa z Lizbony z 30 liwrami.*
- *Statek żółty reprezentuje Hiszpanię. Wy pływa z Kadyksu z 30 liwrami.*

4. Każdy z graczy bierze planszę „Statek”:

(A): koszt przemieszczania się statku wyrażony w beczułkach z żywnością;

(B): miejsce na liwry;

(C): ładownia z dostępnymi beczułkami z żywnością. Na początku partii umieszcza się drewnianą beczułkę na polu 50;

(D): ładownia na przyprawy podzielona na 4 części, z których każda mieści do 3 worków. W trakcie partii można mieć więcej worków w tym samym kolorze (ale nie można przekraczać liczby 12 worków w sumie).

5. Każdy z graczy otrzymuje 3 karty „Kurs przypraw”.

6. Pozostałe karty „Kurs przypraw” tworzą kupkę i kładzie się je na planszy do gry z lewej strony Giełdy.

7. Karty „Zdarzenie” tworzą kupkę i kładzie się je z prawej stronie Giełdy. Karty wykorzystane w grze są odkładane po prawej stronie planszy. Kiedy kupka się wyczerpie, odłożone karty tasuje się i z nich tworzy nową kupkę.

8. Cztery beczułki umieszcza się na Giełdzie Przypraw na poziomie 5 każdej kolumny. To właśnie tam zmienia się kurs przypraw w zależności od regionu oznaczonego innym kolorem.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna gracz wyływający z Amsterdamu. Kolejni gracze włączają się do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy z graczy po kolei musi obowiązkowo przemieścić się oraz ingerować w kurs przypraw. Może również dokonywać transakcji handlowych.

1. PRZEMIESZCZANIE SIĘ (obowiązkowe)

Statki mogą przemieszczać się o 1-6 pól prostopadle lub na ukos; gracze muszą ponieść tego koszt, zmniejszając swój zapas beczulek z prowiantem w zależności od przebytego dystansu:

[sytuacja 1 od lewej strony, od lewego górnego rogu:]

- Przesunięcie o 1 pole nie kosztuje żadnej beczułki*
- Przesunięcie o 2 pola kosztuje 2 beczułki*
- Przesunięcie o 3 pola kosztuje 5 beczulek*
- Przesunięcie o 4 pola kosztuje 9 beczulek*
- Przesunięcie o 5 pól kosztuje 15 beczulek*

- Przesunięcie o 6 pól kosztuje 20 beczulek

Aby zawinąć do portu Colombo statek przesuwa się o 3 pola...

...co kosztuje 5 beczulek z prowiantem.

W porcie może znajdować się tylko 1 statek, niemożliwe więc jest zawinięcie do portu, w którym kotwiczy już jakiś inny statek, chyba że karta „Zdarzenie” zmienia tę regułę.

Gracze, jeśli chcą, mogą przepłynąć przez Morze Śródziemne oraz Przesmyk Sueski, zarówno w jedną, jak i drugą stronę, ale za każdym razem muszą zapłacić 10 liwrów – jako że w tamtych czasach nie było jeszcze Kanału Sueskiego, zanim wynajęto się kolejny statek, trzeba było przewozić swoje bogactwa przez pustynię.

2 – HANDEL (nieobowiązkowy)

Chcąc handlować, gracze muszą przestrzegać następujących reguł:

- przebywać w porcie; podczas swojej kolejki można wtedy sprzedawać i kupować worki z przyprawami i żywnością;
- w przypadku zakupu worków z przyprawami trzeba przebywać w porcie oznaczonym tym samym kolorem, co kupowane przyprawy;
- w przypadku sprzedaży worków z przyprawami trzeba przebywać w porcie oznaczonym innym kolorem niż sprzedawane przyprawy;

A – Worki z przyprawami

- Gracze mogą kupować 1-3 worki z przyprawami, przestrzegając kursu obowiązującego na giełdzie. Podczas zakupu gracz wybiera dowolny pojemniczek z zapachem i musi odgadnąć, co to za zapach. Jeśli go

rozpozna, kupuje po wskazanym kursie jeden lub więcej worków (patrz rozdział 4 – „Wąchanie przypraw oraz roślin”); jeśli zaś gracz się pomyli, musi kupić jeden lub więcej worków za podwójną stawkę w stosunku do kursu rynkowego (pozycja 8 na planszy).

- Gracze mogą sprzedawać dowolną i nieograniczoną liczbę worków z przyprawami po kursie rynkowym danego koloru przyprawy.

B – Żywność

Żywność kupuje się za tę samą cenę, co przyprawy, po kursie rynkowym *koloru miejsca zakupu*. Stosunek wynosi 10 beczulek za cenę jednego worka. Przykład: jeśli kurs koloru wybrzeża, przy którym zacumowany jest statek wynosi 2, wskazuje to bieżący koszt 10 beczulek z żywnością; tak więc za sumę 4 liwrow gracz kupuje 20 beczulek i odpowiednio koryguje swoje zapasy na planszy „Statek”.

3 – KURS PRZYPRAW (obowiązkowy)

Gracze nie mają dość pieniędzy, aby przemierzyć cały Szlak Przyprawowy, dlatego w trakcie wyprawy muszą także czerpać zyski z handlu. Po tym, jak gracz przemieści się i ewentualnie dokona transakcji handlowej zagrywa jedną ze swoich kart „Kurs przypraw”, kierując się własną strategią (aby kupić taniej i sprzedać drożej swoje worki z przyprawami... lub też aby poprzekadzać pozostałym graczom). Kolory strzałek, ich kierunki oraz widoczne liczby wskazują kolory przypraw, które ulegną zmianom: gracz przemieszcza beczułki w górę lub dół w odpowiednich kolumnach. Dzięki brązowym strzałkom można zmieniać kurs przypraw z dowolnego regionu. Minimalny kurs przypraw wynosi 1, a maksymalny 9.

Na niektórych kartach widnieje symbol ☼: oznacza on, że należy wylosować kartę „Zdarzenie” i natychmiast wykonać jej polecenie, niezależnie od tego, czy jest ono korzystne dla gracza czy też nie.

4 – WĄCHANIE PRZYPRAW I ROŚLIN

Pojemniczki z zapachami umieszcza się w dowolnym porządku na stojąco, na pokrywce od pudełka z zestawem (odpowiedzi znajdują się pod pojemniczkami, nie są one widoczne) i są one na chybił trafił losowane przez graczy. Aby przejść do etapu wąchania gracz wybiera jeden pojemniczek, ściąga z niego pokrywkę (i ewentualnie umieszcza ją na spodzie pojemnika), a następnie podsuwa pod nos na odległość 1 cm. Podczas pierwszych rozgrywek gracze mogą posługiwać się opisem przypraw.

ZAKOŃCZENIE PARTII

Partia kończy się, kiedy któryś z graczy, po zapełnieniu swoich ładowni 3 przyprawami z każdego regionu powraca na europejskie morza, czyli powyżej 40. równoleżnika północnego, który jest oznaczony białymi liniami Oceanu Atlantyckiego.

Opis przypraw

NATURALNE ESKTRAKTY Z PRZYPRAW:

- **Anyż gwiaździsty albo badian (*Illicum verum*):** roślina baldaszkowata uprawiana w Chinach, Wietnamie, Hiszpanii oraz Rosji. Wydajność: potrzeba 50 kg ziaren do uzyskania 1 kg olejku esencjonalnego.

- **Bazylia** (*Ocimum basilicum*): krzaczek ten, uważany powszechnie za roślinę śródziemnomorską, tak naprawdę pochodzi z Indii i Wietnamu i od zawsze uważany był za święty. Wydajność: potrzeba 700-800 kg liści, aby otrzymać 1 kg olejku esencjonalnego.
- **Cynamon** (*Cinnamomum zeylanicum*): drzewo rosnące na Sri Lance, na południu Indii, w Indonezji, na Madagaskarze oraz Komorach. Wykorzystywane części: kora oraz liście. Wydajność: potrzeba 100 - 200 kg kory lub 75 kg liści do uzyskania 1 kg olejku esencjonalnego.
- **Goździki** (*Eugenia caryophyllata*): pochodzą z drzewa rosnącego w Indonezji, na Madagaskarze, Sri Lance oraz w Tanzanii. Wydajność: potrzeba 7 kg pączków kwiatowych (goździków) lub 50 kg liści do uzyskania 1 kg olejku esencjonalnego.
- **Imbir** (*Zingiber officinale*): roślina imbirowata uprawiana w Indonezji, Chinach oraz w Indiach. Wydajność: potrzeba 25 kg kłącza do uzyskania 1 kg olejku esencjonalnego.
- **Kardamon** (*Elettaria cardamomum*): krzew uprawiany w Indiach, Tanzanii i Gwatemali. Wydajność: 20 kg ziaren, aby uzyskać 1 kg esencji.
- **Kmin rzymski** (*Cuminum cyminum*): roślina baldaszkowata uprawiana w Indiach oraz w basenie Morza Śródziemnego. Wydajność: potrzeba 20-30 kg ziaren do uzyskania 1 kg olejku esencjonalnego.
- **Kolendra** (*Coriandrum sativum*): roślina wiechlinowata uprawiana w Indiach, Tunezji, Maroku oraz Rosji. Otrzymuje się z niej olejek esencjonalny na bazie liści oraz ziaren. Wydajność: potrzeba 60 kg ziaren do uzyskania 1 kg olejku esencjonalnego.
- **Lebiodka pospolita** (*Origanum vulgare*): roślina trawiasta uprawiana w krajach środkowowschodnich oraz w Hiszpanii. Wydajność: potrzeba 35-50 kg suszonych liści do uzyskania 1 kg olejku esencjonalnego.

- **Pachnąca żywica** (*Boswellia sacra*): ten olejek esencjonalny jest wyciągiem z wycieku drzewa rosnącego w południowej części Półwyspu Arabskiego. Potrzeba 100 kg kropli żywicy, aby uzyskać 8-10 g esencji zapachowej. Co prawda nie jest to przyprawa, ale krople żywicy stanowią ważne substancje zapachowe i mogły być przewożone przez Kompanię Indyjską.
- **Trawa cytrynowa** (*Cymbopogon winteranius*): roślina trawiasta uprawiana głównie na Sri Lance oraz Jawie. Wydajność: potrzeba 50 kg trawy, aby uzyskać 1 kg olejku esencjonalnego.
- **Wanilia** (*Vanilla planifolia*): gatunek orchidei uprawianej na Madagaskarze, w Indonezji oraz na Komorach. Za pomocą alkoholu ekstrahuje się substancje aromatyczne zawarte w laskach. Wydajność: potrzeba 2 kg suszonych lasek do uzyskania 1 kg rezynoidu.

KOMPOZYCJE PRZYPRAWOWE:

- **Curry:** mieszanka około 30 olejków esencjonalnych uzyskiwanych z przypraw.
- **Kokos:** perfumowana kompozycja imitująca zapach wiórków kokosowych.
- **Herbata:** perfumowana kompozycja imitująca zapach herbaty z bergamotą (typu Earl Grey).
- **Kakao** (*Theobroma cacao*): postanowiliśmy włączyć je do niniejszego zestawu.* Obecnie kakaowce są również uprawiane. Kakao otrzymuje się z owoców kakaowca, drzewa tropikalnego, którego ziarna są fermentowane, suszone, palone, miazdżone, tłoczone i rafinowane, w wyniku czego otrzymuje się kakao w proszku.

*Ustawodawstwo europejskie nie pozwala nam już, niestety, na prezentowanie esencji z gałki muskatołowej, mimo iż esencja taka nie ma żadnego kontaktu z żywnością ani skórą. Nie prezentujemy także pieprzu, ponieważ jego esencja jest zbyt ulotna i zapach zanika po kilku miesiącach.

NASZE ZOBOWIĄZANIA WZGLĘDEM ŚRODOWISKA

W firmie Sentosphère od zawsze produkujemy nasze wyroby we Francji, zarówno ze względów etycznych, ale również po to, by chronić francuski *know how* oraz środowisko. Uważamy także, że gra, która będzie miała wieloletnią trwałość, powinna być odpowiednio zaprezentowana, a nasze aromaty, aby się ze sobą nie wymieszały, powinny być od siebie oddzielone. Niestety, jest to możliwe wyłącznie dzięki plastikowym wkładkom. Wkładki kartonowe nie pozwalają odpowiednio uporządkować poszczególnych elementów zestawu, poza tym są czterokrotnie cięższe. W procesie ich wytwarzania oraz recyklingu wydziela się więcej CO₂ niż w przypadku wkładek plastikowych. Plastik użyty w tym zestawie jest najbardziej dostosowanym oraz ekologicznym rozwiązaniem, ponieważ stosowany przez nas surowiec jest w 60% uzyskiwany z recyklingu oraz w 100% nadaje się do recyklingu.

Uwaga: Nowa dyrektywa dotycząca zabawek wymaga informacji o substancjach oraz olejkach esencjonalnych mogących wywoływać alergie skórne. W 2022 ich lista zwiększyła się z 27 do 86 pozycji. Jako że metody analizy tych substancji nie zostały jeszcze przegłosowane przez Parlament, informujemy, że każdy pojemniczek z zapachem może zawierać następujące alergenry skórne: