

„Game of powers”. Instrukcja gry



Podstawowe informacje

Liczba graczy: 2-5

Szacowany czas rozgrywki: 30 min.

Wiek: +8

Cel gry

Gracze, pływając statkami po Morzu Bałtyckim, odwiedzają ważne porty i ośrodki nadmorskie. Podczas wypraw budują swoją potęgę militarną, religijną, handlową oraz dyplomatyczną, która z kolei pozwala nabywać drogocenne przedmioty pochodzące z 4 ciekawych stanowisk archeologicznych, które warto odwiedzić: Uppåkry, Sorte Muld, Wisłoujścia i Owidza. Gracze mogą też wypełniać różne misje i otrzymywać za nie dodatkowe punkty. Celem graczy jest zdobycie jak największej liczby punktów.

Elementy gry

- Plansza
- 60 żetonów wpływu
- 12 żetonów misji
- Instrukcja
- 5 żetonów kierunku
- 52 karty
- 3 żetony bonusów
- 1 karta gracza rozpoczynającego
- 2 karty pomocy
- 5 statków

Przygotowanie rozgrywki

1. Rozłóżcie planszę na środku stołu.
2. Potasujcie karty i połóżcie po 1 na wyznaczonych miejscach na brzegach planszy.
3. Z pozostałych kart rozdajcie każdemu po 2 karty. Resztę kart połóżcie w stosie obok planszy.
4. Na każdym wyznaczonym polu na planszy rozłóżcie losowo po 6 żetonów wpływu występujących w 4 rodzajach: żeton wpływu militarnego, żeton wpływu religijnego, żeton wpływu handlowego, żeton wpływu dyplomatycznego.
5. Żetony misji połóżcie na wyznaczonych miejscach na planszy.
6. Każdy gracz bierze statek w wybranym kolorze oraz żeton kierunku w kolorze swojego statku, a następnie ustawia go w dowolnym mieście. Ważne jest jednak to, w którą stronę zostanie skierowany dziób statku. Wyznacza on kierunek ruchu po planszy (zgodny z ruchem wskazówek zegara lub przeciwny). Żeton kierunku ustawcie przed sobą zgodnie z kierunkiem ruchu statku.
7. Rozgrywkę rozpoczyna najmłodszy lub losowo wybrany gracz - otrzymuje on kartę gracza rozpoczynającego.

Rodzaje kart:

- Monety
- Broń
- Biżuteria
- Przedmioty użytkowe
- Przedmioty kultu religijnego
- Przedmioty artystyczne

Elementy karty:

- Liczba punktów
- Kategoria karty
- Żeton wpływu
- Nazwa zabytku archeologicznego

- Stanowisko archeologiczne
- Zabytek archeologiczny
- Numer karty

Wariant uproszczony

W ramach pierwszej rozgrywki - szczególnie z młodszymi lub mniej doświadczonymi graczami - można zagrać bez żetonów misji. Wówczas na koniec gry liczone będą punkty znajdujące się na zagranych kartach oraz bonus za liczbę niewykorzystanych kart i żetonów wpływu.

Przebieg rozgrywki

Rozgrywka przebiega w rundach, w ramach których gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. W ramach swojej tury gracz musi poruszyć się swoim statkiem oraz wykonać 1 z 3 akcji: pobranie żetonów, pobranie kart lub zagranie kart. Może także wykonać akcje dodatkowe: misje oraz handel.

Ruch (obowiązkowy)


- a. Gracz musi przemieścić swój statek o 1 lub 2 pola w kierunku wskazanym przez dziób statku.
- b. Jeśli gracz chce się poruszyć o więcej niż 2 pola, musi oddać 1 z posiadanych w ręku kart. Cyfra w lewym górnym rogu karty wskazuje, o ile dodatkowych pól może się przemieścić. Są to również punkty liczone na koniec gry.
- c. Jeśli gracz chce zmienić kierunek ruchu, musi oddać 1 z posiadanych w ręku kart. Odwraca wtedy także żeton kierunku.
- d. UWAGA! W grze 2-lub 3-osobowej karty wykorzystane podczas ruchu należy odłożyć do pudełka. W grze 4- lub 5-osobowej karty te należy odłożyć na spód stosu kart.
- e. UWAGA! Gracz nie może zakończyć ruchu w mieście, w którym rozpoczął ruch w danej turze.
- f. PRZYKŁAD: Statek Magdy znajduje się w mieście Wolin z dziobem skierowanym w kierunku Wisłoujścia. Na początku Magda oddaje kartę, by zmienić kierunek ruchu w stronę Haithabu. Postanawia przemieścić się do Uppåkry: rusza się o 2 pola do Aarhus, a następnie odrzuca posiadaną w ręku kartę o wartości 1, by poruszyć się do wybranej przez siebie Uppåkry

Akcja (obowiązkowa)

- a. Gracz musi wykonać 1 z poniższych akcji:
 - i. POBRANIE ŻETONÓW - gracz bierze 2 dowolne żetony wpływu z pola należącego do miasta, w którym zakończył ruch. Jeśli gracz wzię 2 ostatnie żetony z danego pola, uzupełnia je 6 żetonami pobranymi losowo z puli obok planszy. Gracz może posiadać maksymalnie 10 żetonów wpływu.
 - ii. POBRANIE KART - gracz bierze 2 karty znajdujące się na brzegach planszy, w strefie zgodnej z kolorem miasta, w którym zakończył swój ruch. Następnie uzupełnia puste miejsca kartami ze stosu. Gracz może posiadać na ręku maksymalnie 10 kart.

- b. PRZYKŁAD: Magda zakończyła ruch w mieście Palanga, którego pole jest zaznaczone na niebiesko. Zatem dobiera 2 karty znajdujące się w prawej górnej części planszy na niebieskich polach, po czym kładzie na puste miejsca 2 karty ze stosu..
 - iii. ZAGRANIE KART - jeśli statek gracza znajduje się w 1 z 4 miast (Wisłoujście, Owidz, Uppåkra, Sorte Muld), gracz może wymienić posiadane żetony wpływu na kartę trzymaną w ręku. Aby tego dokonać, oddaje żeton wpływu wymagany na karcie (lewy dolny róg) do puli obok planszy, a kartę dotychczas trzymaną w ręku kładzie przed sobą.
- c. UWAGA! Wymiany żetonu na kartę z ręki można dokonać tylko w mieście, z którego pochodzi przedmiot na karcie.
- d. UWAGA! W ramach 1 akcji gracz może dokonać kilku wymian, przy czym pierwsza wymiana kosztuje 1 żeton wskazany na karcie. Druga i każda kolejna wymiana kosztuje 2 żetony wskazane na karcie.
- e. PRZYKŁAD: Michał zakończył ruch w Wisłoujściu. Posiada w ręku 3 karty z tego miasta oraz żetony wpływu niezbędne do wymiany. Pierwszą kartę wymienia, oddając 1 żeton. Drugą kartę wymienia za 2 żetony wpływu i za trzecią kartę też oddaje 2 żetony. Po tej akcji ma już przed sobą zagrane 3 karty..

Możliwości

- a. Gracz opcjonalnie może wykonać obie dodatkowe akcje: MISJE oraz HANDEL.
 - iv. MISJE - gracz, który zagra karty wymagane do spełnienia warunku określonej misji, może wziąć jej żeton dotyczący miast lub kategorii.
 - 1. Miasta – rodzaje misji:
 - a. Gracz, który jako pierwszy zagra 4 karty z 4 różnych miast, zabiera żeton misji o wartości 6 pkt. Kolejny gracz, który spełni ten warunek, zabiera żeton misji o wartości 3 pkt.
 - b.  Gracz, który jako pierwszy zagra 5 kart z tego samego miasta, zabiera żeton misji o wartości 4 pkt.

2. Kategorie – rodzaje misji:
 - a. Gracz, który jako pierwszy zagra 6 kart z 6 różnych kategorii (monety, broń, biżuteria, przedmioty użytkowe, przedmioty kultu religijnego, przedmioty artystyczne), zabiera żeton misji o wartości 12 pkt. Kolejny gracz, który spełni ten warunek, zabiera żeton misji o wartości 6 pkt.
 - b. Gracz, który jako pierwszy zagra 4 karty z tej samej kategorii (z 6 do wyboru: monety, broń, biżuteria, przedmioty użytkowe, przedmioty kultu religijnego, przedmioty artystyczne), zabiera żeton misji o wartości 8 pkt. Kolejny gracz, który spełni ten warunek, zabiera żeton misji o wartości 4 pkt.
 - c. Gracz, który jako pierwszy zagra 6 kart po 2 z 6 dostępnych kategorii (monety, broń, biżuteria, przedmioty użytkowe, przedmioty kultu religijnego, przedmioty artystyczne), zabiera żeton misji o wartości 6 pkt. Kolejny gracz, który spełni ten warunek, zabiera żeton misji o wartości 3 pkt.
3. UWAGA! W ramach 1 akcji gracz może zabrać tylko 1 żeton misji, nawet jeśli spełnia warunek 2 misji. Kolejny żeton misji będzie mógł zabrać w kolejnej rundzie..
4. UWAGA! Gracz nie może posiadać 2 żetonów misji z tym samym warunkiem.
5. PRZYKŁAD: Ania posiada przed sobą zagrane karty z 4 różnych miast. Uprawnia ją to do zabrania żetonu misji w tym zakresie. Jest pierwszym graczem, który spełnił ten warunek, dlatego zabiera żeton o wartości 6 pkt. Nawet jeśli ponownie zbierze 4 karty z różnych miast, nie będzie już mogła zabrać żetonu misji w tym zakresie.
- v. HANDEL - gracz, który zakończył ruch w mieście, w którym znajduje się inny gracz, może zaproponować mu wymianę posiadanych w ręku kart lub żetonów wpływu. Jeśli gracze dojdą do porozumienia, mogą dokonać wymiany. Nie można wymieniać żetonów misji i zagranych przed sobą kart.

1. Przykład: Michał zakończył ruch w mieście, w którym jest statek Ani. Michał zaproponował wymianę 1 żetonu wpływu religijnego na 1 żeton handlowy. Ania zaproponowała jednak żeton wpływu militarnego. Michał przystał na tę propozycję. Gracze wymienili się między sobą uzgodnionymi żetonami.

Zakończenie rozgrywki

- b. Gra kończy się po rundzie, w której należy uzupełnić puste miejsca na planszy kartami, a nie ma ich już na stosie. Po zakończeniu rozgrywki gracze liczą punkty w następujący sposób:
 - vi. KARTY - gracze zliczają punkty z zagranych kart.
 - vii. MISJE - gracze zliczają punkty z posiadanych żetonów misji.
 - viii. BONUS - gracze liczą posiadane żetony wpływu i karty w ręku (których nie zdążyli zagrać). Gracz z największą ich liczbą (niezagranych kart i żetonów łącznie) otrzymuje dodatkowo 4 pkt. Jeśli 2 graczy ma tyle samo kart i żetonów, otrzymują po 2 pkt. Jeśli 3 lub więcej graczy ma tyle samo zasobów, żaden z nich nie otrzymuje dodatkowych punktów. Gracze sumują zdobyte przez siebie punkty. Najwyższy wynik oznacza zwycięstwo.

Information about project:

“ArchaeoBalt - Laying fixed foundations for innovative
Archaeotourism - a new "green" Archeoroute in the
Southern Baltic Sea Region”

Lead partner: University of Gdańsk

Project partners: Museum of Gdansk, University of Aarhus, Museum of
Bornholm, Lund University

„The contents of this board game are the sole responsibility of the author and
can in no way be taken to reflect the views of the European Union, the
Managing Authority or the Joint Secretariat of the Interreg South Baltic
Programme 2014-2020”.

Project is co-financed by the EU under the Interreg South Baltic Programme
2014-2020”.