



Polska

GRA Z HISTORIA



Polska

GRA Z HISTORIA

Wiek graczy: 8+

Liczba graczy: 2-6

Czas gry: 20-30 min

Podróżuj po Polsce, odwiedzaj historyczne miejsca i poznawaj ważne wydarzenia z dziejów naszego kraju.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- Plansza



- 7 kostek (1-6)



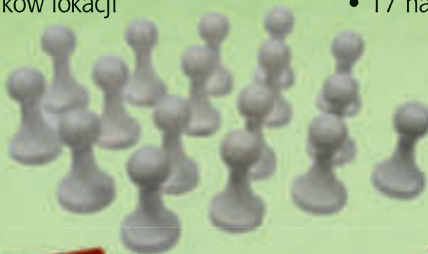
- 6 znaczników w 6 kolorach



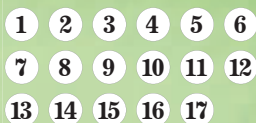
- 6 pionków-ludzików w 6 kolorach



- 17 znaczników lokacji



- 17 naklejek na znaczniki lokacji (1-17)



- 55 kart



- Instrukcja



CEL GRY

Zadaniem każdego z graczy jest jak najszybsze dotarcie swoim znacznikiem na ostatnie pole toru wydarzeń historycznych, biegnącego wokół planszy.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

A Każdy gracz dostaje **znacznik i pionek** w jednym kolorze.

Znaczniki należy umieścić na pierwszym polu toru wokół planszy – Chrzeszt Polski. Pionki gracze kładą na planszy – na polu „Gniezno”.

Nie używane znaczniki i pionki odłóżcie do pudełka.

B Na spodzie znaczników lokacji przyklejamy naklejki z numerami.



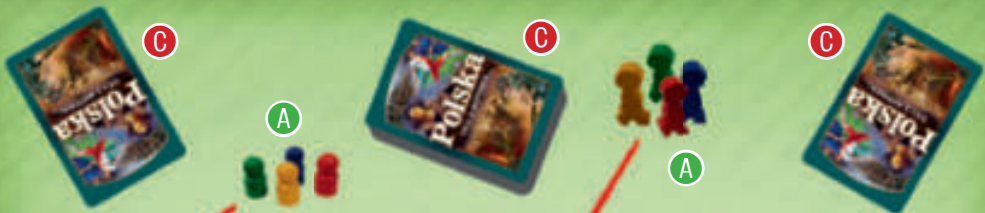
Znaczniki lokacji mieszamy, a następnie wybieramy losowo 7 z nich. Każdy z wybranych znaczników umieszczamy na mapie, na polu o takim samym numerze jak numer znacznika. Pozostałe znaczniki kładziemy obok planszy.



C **Karty** tasujemy, a następnie rozdajemy każdemu graczowi po jednej.

Talię kart, rewersami do góry, kładziemy obok planszy.

D Najmłodszy gracz bierze **7 kostek**.



ROZGRYWKA

W swojej turze gracz wykonuje poniższe akcje:

- rzuca kostkami i wybiera jedną z nich,
- wykonuje jedno z dwóch działań: przesuwa pionek na mapie Polski albo zagrywa karty.

Szczegółowy opis rozgrywki

Osoba rozpoczynająca grę rzuca siedmioma kostkami. Bierze jedną z nich i przesuwa swój pionek na mapie Polski maksymalnie o tyle pól, ile wskazuje kostka. **Uwaga: jeśli wybierze kostkę z wartością 1, może przesunąć swój pionek o maksymalnie 10 pól.**

Celem przesuwania pionków na mapie Polski jest jak najszybsze dojście do pól ze znacznikiem lokacji. Gdy gracz dotrze do takiego pola, otrzymuje karty umożliwiające przemieszczanie znaczników na torze wydarzeń historycznych. Czym szybciej gracz dotrze do pola ze znacznikiem lokacji, tym więcej kart dostanie – należy się więc spieszyć!

Następny gracz (siedzący z lewej strony) bierze jedną kostkę spośród pozostałych. Ma zatem do wyboru już tylko 6 kostek. Kolejny gracz będzie mieć do wyboru 5 kostek, następny 4 i tak dalej.

Po wykorzystaniu ostatniej kostki kolejny gracz ponownie rzuca siedmioma kostkami i gra toczy się zgodnie z wcześniej opisanymi regułami.



Zasady przesuwania pionków na mapie Polski

- a) Na polu może stać tylko 1 pionek. Pionki mogą jednak przechodzić przez pole zajęte przez innego gracza.
- b) Gracz zawsze może przesunąć swój pionek o mniej pól, niż wskazuje wartość na kostce. Nie może jednak o więcej pól.
- c) W swojej turze gracz może wykonać jedno z dwóch działań:
- przesunąć pionek na mapie Polski,
 - zagrać 1, 2 lub 3 karty.
- Gracz nie może wykonać obu tych działań w jednej turze (chyba że zagrane karty na to pozwalają).
- d) Niezależnie od wybranego działania gracz zawsze na początku musi wziąć jedną kostkę (nawet wtedy, gdy nie zamierza przesuwać pionka na mapie Polski).

Zasady dotyczące znaczników lokacji na mapie Polski

Jeśli pionek gracza dotrze do pola ze znacznikiem lokacji, jego ruch musi zakończyć się na tym polu. Następnie gracz bierze karty (patrz poniżej), a po wzięciu kart znacznik lokacji jest zdejmowany i odkładany na odpowiednie miejsce na planszy:



Liczba kart pobierana przez gracza w zależności od tego, ile znaczników lokacji już zdobyto:

- pierwszy znacznik – 3 karty
- drugi znacznik – 3 karty
- trzeci znacznik – 3 karty
- czwarty znacznik – 2 karty
- piąty znacznik – 2 karty
- szósty znacznik – 1 karta
- siódmy znacznik – 1 karta

Gracz nie może mieć w dłoni więcej niż 5 kart na koniec swojej tury. Jeśli ma więcej, musi odrzucić nadwyżkę. Jeśli stos kart został wyczerpany, tasujemy wykorzystane karty i tworzymy z nich nowy stos.

Gdy 7 znaczników lokacji zostanie zdjętych z planszy, uczestnicy losowo wybierają kolejne 7 (spośród leżących obok planszy) i umieszczają je na odpowiadających im polach. Pionki graczy pozostają na swoich miejscach i gra jest kontynuowana. Jeśli znacznik pojawia się na polu, na którym stoi już pionek, nic się nie dzieje. Żeby zdobyć znacznik lokacji, gracz musi wyjść z tego pola i wrócić na nie w następnym ruchu. W czasie jednego ruchu nie można zmieniać kierunku przesuwania pionka. Jeśli liczba znaczników lokacji leżących obok planszy jest mniejsza niż 7, należy wszystkie ponownie wymieszać i losowo wybrać 7 z nich.

Zasady zagrywania kart

Po wybraniu jednej z dostępnych kostek gracz może zagrać maksymalnie 3 karty. Dzięki nim będzie mógł przesunąć swój znacznik na torze wydarzeń historycznych lub wykonać odpowiednie działanie (opis działania kart znajduje się poniżej). Jeśli gracz chce zagrać więcej niż jedną kartę, wyklada je kolejno i wykonuje odpowiadające im akcje.

DZIAŁANIE KART:

Karty z datą na szarym tle



Karty te przedstawiają takie same ilustracje i daty jak te, widniejące na torze wydarzeń historycznych. Jeśli data widoczna na zagrywanej karcie jest **wcześniejsza** lub **późniejsza** od daty znajdującej się na polu, na którym stoi znacznik gracza, gracz przesuwa swój znacznik na torze o **1 pole**. Jeśli na polu i karcie widnieje **taka sama** data, gracz przesuwa swój znacznik o **2 pola**. Po wykorzystaniu karta jest odkładana na stos kart wykorzystanych.



Karty z datą na niebieskim tle



Na tych kartach znajdują się wydarzenia inne niż te na torze wydarzeń historycznych.

Za ich pomocą gracze mogą przesuwać znaczniki w następujący sposób:

- Jeśli data widoczna na zagrywanej karcie, jest **wcześniejsza** lub **taka sama** jak data znajdująca się na polu, na którym stoi znacznik gracza, gracz przesuwa swój znacznik na torze o **2 pola**.
- Jeśli data na karcie jest **późniejsza** od tej na polu, gracz przesuwa swój znacznik o **1 pole**. Po wykorzystaniu karta jest odkładana na stos kart wykorzystanych.

Karty miast



Karty te przedstawiają te same miasta, co mapa Polski na planszy. Jeśli pionek gracza na mapie Polski znajduje się w mieście odpowiadającym zagrywanej karcie, gracz przesuwa znacznik na torze wydarzeń historycznych o **3 pola**. Po wykorzystaniu karta jest odkładana na stos kart wykorzystanych.



Karty STOP

Zagrywając taką kartę, należy położyć ją przed wybranym przeciwnikiem. Gracz ten straci swoją turę (ale niezależnie od tego będzie musiał – jak zawsze – wybrać jedną kostkę). Po stracie tury gracz odkłada tę kartę na stos kart wykorzystanych. Można zagrać więcej niż jedną kartę tego rodzaju przeciwko wybranemu graczowi. W takiej sytuacji straci on więcej niż jedną turę.



Karty pociągu



Zagrywając taką kartę, gracz może przenieść swój pionek na mapie Polski na dowolne niezajęte pole. Wcześniej jednak musi – jak zawsze – wybrać jedną kostkę. Nie ma ona wpływu na wybór pola przez gracza. Karty pociągu nie można łączyć z żadną inną kartą. Może więc być zagrana tylko jako jedyna karta w turze gracza. Nie można zagrać więcej niż jednej karty pociągu w jednej turze. Po wykorzystaniu karta jest odkładana na stos kart wykorzystanych.

Karty autokaru



Zagrywając taką kartę, gracz może zmienić wynik na wybranej kostce, dodając do niego maksymalnie 2. Może więc np. zmienić wynik „3” na „5”. Karty autokaru nie można łączyć z żadną inną kartą. Może więc być zagrana tylko jako jedyna karta w turze gracza.

Nie można zagrać więcej niż jednej karty autokaru w jednej turze. Po wykorzystaniu karta jest odkładana na stos kart wykorzystanych.

Karta Orła Białego

Zagrywając tę kartę, gracz może przemieścić swój znacznik na torze wydarzeń o **3 pola**. Po wykorzystaniu karta jest odkładana na stos kart wykorzystanych.



KONIEC GRY

Zwycięzcą zostaje gracz, którego znacznik jako pierwszy dotrze do ostatniego pola na torze wydarzeń historycznych – Wizja miasta przyszłości.

Autor gry: Spartaco Albertarelli

Redaktorzy prowadzący: Monika Rutowska, Adam Bukowski

Ilustracje i opracowanie graficzne: Adam Strzelecki

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

© 2017 Sophisticated Games Ltd. All rights reserved.

