

INSTRUKCJA



TOWARZYSKA GRA PLANSZOWA
dla 3-6 osób

Wstęp

W grze **Alternatywy 4** kilku Graczy wciela się w role Lokatorów, zaś jeden z nich w rolę Gospodarza. Wszyscy, na różne sposoby, dążą do pozyskania Punktów Zwycięstwa (PZ). Ten z nich, który zdobędzie ich najwięcej, wygra grę.

W trakcie rozgrywki Lokatorzy muszą przeszkadzać Gospodarzowi, unikając Prac Społecznych i czasami śmiejąc w budynku. Muszą również pozostać względem siebie nieufni. Zarówno Lokatorzy, jak i Gospodarz, będą musieli dostosować przyjętą przez siebie taktykę do Cech Postaci, którymi będą dysponowali podczas kolejnych Etapów gry. Końcowy sukces zależy jednak nie tylko od ich własnych decyzji i pomysłowości, ale także od „życzliwości” innych Lokatorów bloku przy ulicy Alternatywy 4.

Komponenty gry

↓ karty Postaci i kartonowe figurki (6 kart i 6 figurek kartonowych)



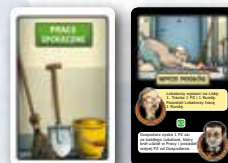
↓ zestaw kart Cech Lokatorów (6 kart dla każdego Lokatora)



↓ zestaw kart Cech Gospodarza (5 kart tylko dla Gospodarza)



→ karty Prac Społecznych



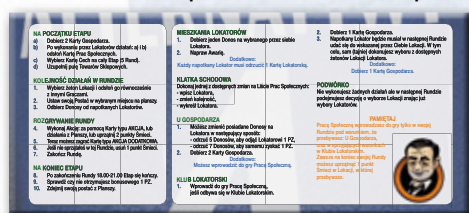
↓ karty Lokatorskie i karty Gospodarza



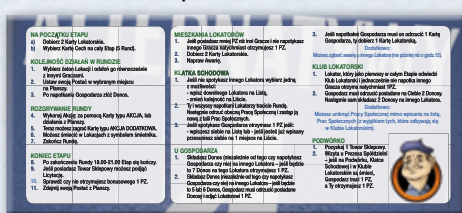
→ Plansza



↓ Arkusz Podpowiedzi dla Gospodarza



↓ Arkusz Podpowiedzi dla Lokatorów



→ żetony Punktów Zwycięstwa (PZ) (po jednym dla każdego z Graczy)



→ żetony Pracy Społecznej (po jednym dla każdego z Graczy-Lokatorów)



← żetony Lokacji (6 zestawów po 5 żetonów dla każdego z Graczy)

↓ żetony Donosów (po 3 żetony o wartościach 1-6 dla każdego Lokatora)



→ żeton Pierwszeństwa, Czasu i Awarii



↓ żetony Towarów Sklepowych (awers i rewersy)



→ żetony Śmieci i znacznik Śmiecenia



Przygotowanie do gry

a) przygotowanie Planszy:

1. Żeton Czasu umieszcza się na pierwszym polu Toru Upływającego Czasu. To tutaj za pomocą żetonu Czasu zaznacza się upływ Rund.
2. Talię kart LOKATORÓW umieszcza się na polu MIESZKANIA LOKATORÓW.
3. Talię kart PRAC SPOŁECZNYCH umieszcza się na polu KLATKA SCHODOWA. Natychmiast odsłania się wierzchnią kartę.
4. Talię kart GOSPODARZA umieszcza się na polu U GOSPODARZA.
5. Żetony Towarów Sklepowych umieszcza się na polu PODWÓRKO. Spośród nich dobiera się tyle Towarów Sklepowych, ilu Graczy bierze udział w rozgrywce i układa się je na polu drzwi w Lokacji PODWÓRKO. Tylko te towary będą dostępne w najbliższym etapie.
6. Żeton Śmieci umieszcza się na polu PODWÓRKO, w specjalnym miejscu z symbolem „kosza na śmieci”. Kosz na śmieci znajduje się tylko w trzech Lokacjach – są to miejsca w których w trakcie gry Lokatorzy będą mogli śmiecić.



b) przygotowanie Graczy

1. Na początku rozgrywki każdy z Graczy wybiera spośród dostępnych Postaci jedną, którą będzie grać. Kolejność wyboru Postaci zależy od ustaleń Graczy.

Uwaga: Jeden z Graczy musi wybrać Postać Gospodarza Domu.

2. Następnie Gracz LOKATOR dobiera:

a) 1 kartonową figurkę i przypisaną jej kartę Postaci



b) Cechę Postaci spośród kart Postaci. Gracz musi pamiętać, że z danej karty Cechy można skorzystać tylko raz na grę

- zestaw 6 kart Cech Postaci.



c) 5 żetonów Lokacji

d) 1 żeton Punktów Zwycięstwa

e) 1 żeton Pracy Społecznej



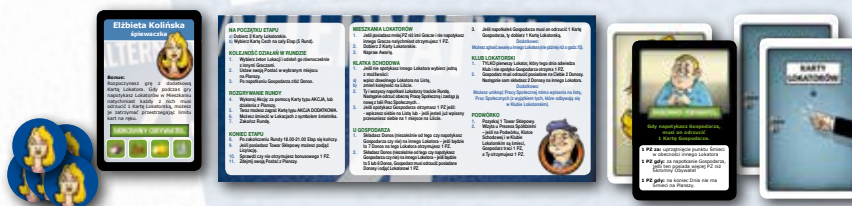
f) Gracz LOKATOR dobiera dwie karty z talii kart Lokatorskich



g) Arkusz Podpowiedzi stroną z wizerunkiem Postaci - Zygmunt Kotek



Przykład przygotowania do gry wszystkich elementów u Gracza - LOKATORA



3. Gracz GOSPODARZ dobiera:

a) kartonową figurkę



i przypisaną jej kartę Postaci



b) grając Gospodarem wybiera się Cechę z kart Cech przypisanych do Gospodarza. Gracz musi wiedzieć, że z danej karty Cechy można skorzystać tylko raz na grę.

- 5 kart Cech Postaci



c) 5 żetonów Lokacji



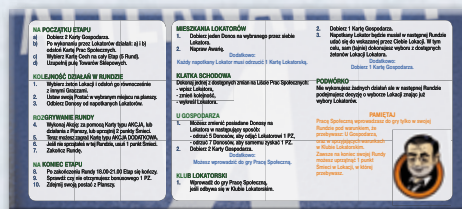
d) 1 żeton Punktów Zwycięstwa



e) Gracz Gospodarz dobiera z talii kart Gospodarza tyle kart ilu Lokatorów bierze udział w rozgrywce.



f) Arkusz Podpowiedzi stroną z wizerunkiem Postaci Gospodarza



Przykład przygotowania do gry wszystkich elementów Gracza - GOSPODARZA



c) przygotowania ogólne:

- Gracze losowo wybierają pierwszego Gracza.
- Na Torze Punktów Zwycięstwa każdy Gracz umieszcza swój żeton PZ na polu o wartości 9 (pierwszy wariant rozgrywki - patrz warianty strona 16).
- Pozostałe żetony: Śmieci, Donosów i Awarii należy umieścić w pobliżu Planszy, aby był do nich swobodny dostęp.

Opis elementów gry

Akcja

To działanie Gracza polegające na wykorzystaniu jednej z możliwości przypisanych Lokacjom, znajdującym się na Planszy (patrz Arkusz Podpowiedzi) lub na wykorzystaniu karty Lokatorskiej lub karty Gospodarza typu Akcja Dodatkowa – działanie to można podjąć tylko podczas rozgrywania swojej Rundy.

Uwaga: Gracze-Lokatorzy korzystają wyłącznie z Akcji zawartych na Arkuszu Podpowiedzi z wizerunkiem Zygmunta Kotka. Gracz-Gospodarz korzysta zaś wyłącznie z Akcji zawartych na Arkuszu Podpowiedzi z wizerunkiem Stanisława Anioła.

Przykład: Akcje dostępne dla Lokatorów i Gospodarza w Lokacji Mieszkania Lokatorów (działania wyróżnione na Arkuszu Podpowiedzi kolorem niebieskim nie są Akcjami, ale działaniami dodatkowymi, które dostępne są dla Graczy po wykonaniu przez nich Akcji).



MIESZKANIA LOKATORÓW

1. Jeśli posiadasz mniej PZ niż inni Gracze i nie napotykasz innego Gracza natychmiast otrzymujesz 1 PZ.
2. Dobierz 2 Karty Lokatorskie.
3. Napraw Awarię.

MIESZKANIA LOKATORÓW

1. Dobierz jeden Donos na wybranego przez siebie Lokatora.
2. Napraw Awarię.

Dodatkowo:

Każdy napotkany Lokator musi odrzucić 1 Kartę Lokatorską.



Akcje z Planszy:

Akcja z Planszy to działanie Gracza polegające na wykorzystaniu jednej z możliwości przypisanych Lokacjom, (opisanych na Arkuszu Podpowiedzi). Gracz, który znajdzie się w danej Lokacji może wykorzystać jedną z przypisanych jej akcji, następnie może wykonać:

- Akcję Dodatkową z karty
- działanie dodatkowe,

Uwaga: Gdy w jakiejś Lokacji znajdują się 3 Punkty Śmieci, staje się ona częściowo niedostępna dla Gospodarza. Nie może on wówczas wykonywać na jej terenie żadnych Akcji.



KARTY

1) karty Lokatorskie



Talię kart Lokatorskich umieszcza się na Planszy w Lokacji Mieszkania Lokatorów awerssem do góry, tak aby Gracze nie widzieli, co skrywają. Podczas rozgrywki Lokatorzy będą często korzystali z kart Lokatorskich.

Każdy Lokator rozpoczyna rozgrywkę z 2 kartami Lokatorskimi. W trakcie gry Gracze mogą dobierać kolejne karty Lokatorskie, wykonując m.in. Akcję dostępną w Lokacji Mieszkania Lokatorów. Karty Lokatorskie stanowią narzędzie dla Lokatorów do:

- pozyskiwania dodatkowych PZ,
- utrudniania gry innym Lokatorom,
- utrudniania gry Gospodarzowi.

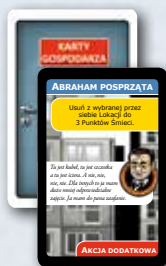
Uwaga: kart Lokatorskich nie może pozyskiwać Gospodarz a kart Gospodarza - Lokatorzy

Karty Lokatorskie można zagrywać w ściśle określonych momentach, w zależności od typu karty:

AKCJA DODATKOWA – tę kartę można zagrać tylko podczas rozgrywania własnej Rundy. Tę kartę można zagrać nawet wtedy, gdy Gracz zrezygnował lub nie ma możliwości wykonania Akcji przypisanej do danej Lokacji.

REAKCJA – tę kartę można zagrać w chwili, kiedy zostaną spełnione warunki opisane na karcie Lokatorskiej lub zagranie karty może wywołać jakikolwiek skutek w grze (nie musi się to odbywać w Rundzie Gracza zagrywającego tę kartę).

2) karty Gospodarza



Talię kart Gospodarza umieszcza się na Planszy w Lokacji: U Gospodarza awerssem do góry, tak aby Gracze nie widzieli, co skrywają. Podczas rozgrywki Gospodarz będzie często korzystał z dostępnych kart Gospodarza. Gospodarz zaczyna rozgrywkę z jedną kartą Gospodarza za każdego uczestniczącego w grze Lokatora (jeśli do gry przystępuje 4 Lokatorów, Gospodarz rozpocznie grę z 4 kartami Gospodarza). W trakcie rozgrywki Gospodarz będzie mógł dobierać nowe karty Gospodarza, wykonując Akcję dostępną w Lokacji: U Gospodarza lub w Klubie Lokatora.

Karty Gospodarza stanowią narzędzie dla Gospodarza do:

- pozyskiwania dodatkowych PZ,
- utrudniania gry Lokatorom.

Gospodarz może zagrywać swoje karty Gospodarza w ściśle określonych momentach, w zależności od typu karty:

AKCJA DODATKOWA – tę kartę można zagrać tylko podczas rozgrywania własnej Rundy. Tę kartę można zagrać nawet wtedy, gdy Gracz zrezygnował lub nie ma możliwości wykonania Akcji przypisanej do danej Lokacji.

REAKCJA – tę kartę można zagrać w chwili, kiedy zostaną spełnione warunki opisane na karcie Gospodarza lub zagranie karty może wywołać jakikolwiek skutek w grze (nie musi się to odbywać w Rundzie Gospodarza).

Uwaga: Żaden z Graczy nie może posiadać na ręku więcej niż 4 karty. Gdy zaistnieje taka sytuacja (na przykład po dobraniu kart z Lokacji znajdującej się na Planszy lub na początku Etapu), Gracz musi odrzucić zbędne karty (nie wprowadzając ich efektów do gry). Limit 4 kart na ręku obowiązuje Gospodarza także przy rozgrywce sześćcioosobowej.

3) karty Cech Lokatorów i karty Cech Gospodarza

Lokatorzy oraz Gospodarz dysponują kartami Cech (Lokatorzy mają do dyspozycji 6 kart Cech, Gospodarz zaś 5).

Na początku każdego Etapu, Gracze (zarówno Lokatorzy, jak i Gospodarz) muszą dokonać w tajemnicy przed innymi wyboru karty Cechy, którą będą rozporządzać przez cały najbliższy Etap. Ujawnia ją dopiero wtedy, gdy zaistnieje określona sytuacja, tj. szansa na zdobycie PZ lub wykorzystanie dodatkowej korzyści przypisanej do danej karty Cechy. Od tego momentu karta Cech danego Gracza jest jawna.

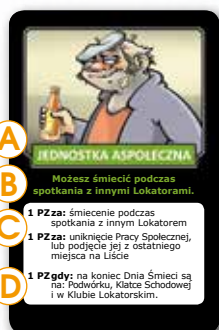
Uwaga: Początkujący Gracze mogą skorzystać w pierwszym Etapie gry z Cechy Postaci wskazanej na posiadanej przez nich karcie Postaci.

Przy wyborze karty Cechy należy pamiętać, że Gracze mogą wybrać dowolną kartę, ale każda z nich może być użyta podczas rozgrywki tylko raz.

Wszystkie karty Cech zawierają poniższe informacje:

A) Nazwa Cechy

B) Dodatkowa korzyść przypisana do karty Cechy – jest to przeważnie dodatkowe działanie, które umożliwia Postaci wykonanie danej czynności wbrew ogólnym zasadom gry.



Przykład: Jednostka Aspołeczna – możesz śmieć podczas spotkania z innymi Lokatorami. Dzięki tej opcji Gracz (wbrew zasadom o śmieceniu) może śmieć w danej Lokacji, mimo obecności innych Lokatorów.

C) Sposoby zdobywania Punktów Zwycięstwa (PZ)

– istnieją dwa podstawowe sposoby zdobywania Punktów Zwycięstwa. Gdy tylko zaistnieje sytuacja wskazana na karcie Cechy, zarówno Lokator, jak i Gospodarz muszą zgłosić ten fakt i zaznaczyć na Torze Punktacji zdobycie lub utratę PZ.

D) Dodatkowy sposób na zdobycie Punktów Zwycięstwa

(PZ) na zakończenie Etapu – to przeważnie możliwość otrzymania 1 PZ na koniec Etapu, jeżeli zaistniała sytuacja opisana na karcie Cechy.

Uwaga: Zasada szczegółowa dotycząca Cechy Cwaniaczek. Jeśli Cwaniaczek napotyka kilku Lokatorów i każdy z nich zdobywa w danej Rundzie PZ, Cwaniaczek otrzymuje tylko 1 PZ, a nie PZ za każdego punktującego Lokatora.

4) Prace Społeczne



Talię kart Prac Społecznych umieszcza się na Planszy w Lokacji: Klatka Schodowa awerssem do góry, tak aby Gracze nie widzieli, co skrywają. W trakcie rozgrywki Gospodarz na początku każdego Etapu odkrywa wierzchnią kartę. Ujawnioną Pracę Społeczną Gospodarz może wprowadzić do gry, gdy podczas dowolnej swojej Rundy będzie obecny w Lokacji: U Gospodarza i skorzysta z działania dodatkowego (patrz Arkusz Podpowiedzi). Lokatorom nie jest znana Runda, w której Gospodarz wprowadzi do gry odkrytą Pracę Społeczną. Czasem może się zdarzyć, że nie zdecyduje się on w ogóle na jej użycie. W takim przypadku na koniec danego Etapu karta ta jest usuwana z gry, a na początku następnego Etapu odkrywana jest kolejna. Decyzja o rezygnacji z wprowadzenia Pracy Społecznej zależy wyłącznie od Gospodarza. Nie dotyczy to jednak następujących Prac Społecznych: WITAMY MIŁYCH GOŚCI, WSPANIAŁA INICJATYWA, NAPISZMY DO PREZESA.

Uwaga: Aby wprowadzić do gry Pracę Społeczną, na Listę Prac Społecznych musi być wpisany przynajmniej jeden Lokator. Po wykonaniu Pracy Społecznej przez Lokatorów biorących w niej udział, wszystkie żetony Pracy Społecznej usuwane są z Listy.



Informacje zawarte na karcie Prac Społecznych to:

A) Nazwa Pracy Społecznej (PS)

B) Efekt wprowadzenia Pracy Społecznej dla Lokatorów

– efekt umieszczony został na polu z wizerunkiem Lokatora. Informuje on o różnych skutkach danej Pracy Społecznej dla Lokatorów (przeważnie dotyczy wyłącznie Lokatorów wpisanych na Listę Prac Społecznych).

C) Skutek wprowadzenia Pracy Społecznej dla Gospodarza

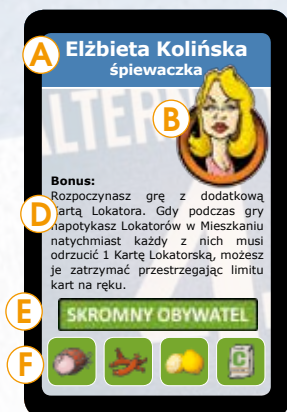
– Skutek umieszczony został na polu z wizerunkiem Gospodarza. Informuje on o sposobach

pozyskania PZ przez Gospodarza.

D) Miejsce wykonania Pracy Społecznej – umieszczone zostało poprzez zastosowanie skrótu: (KL) Klub Lokatorski, (KS) Klatka Schodowa, (P) Podwórko. Po wprowadzeniu Pracy Społecznej, jeśli uczestniczył w niej chociaż jeden Lokator, Gospodarz natychmiast usuwa wszystkie punkty Śmieci z Lokacji wskazanej skrótem. Jeśli karta Pracy Społecznej nie posiada opisu miejsca, Gospodarz nie usuwa żadnego punktu Śmieci.

Uwaga: Pracę Społeczną Gospodarz może wprowadzić tylko jeden raz na Etap. Wyjątek od tej zasady istnieje po zagranie karty Gospodarza: WIDZĘ WAS JUTRO. Po jej zagranie Gospodarz odkrywa nową kartę Prac Społecznych i może ją wprowadzić do gry jeszcze w tym Etapie (o ile oczywiście zdąży wpisać Lokatorów na Listę Prac Społecznych).

5) karta Postaci



Zarówno Lokatorzy, jak i Gospodarz to Postacie, które uczestniczą w rozgrywce. Reprezentujące ich karty zawierają następujące informacje:

A) Imię i nazwisko Postaci wraz z jej serialowym „zawodem”.

B) Wizerunek Postaci

C) Cytat z serialu

D) Bonus Postaci – który ma wpływ na rozgrywkę.

E) Cecha Postaci – początkujący Gracze podczas rozgrywania pierwszego Etapu gry mogą wybrać kartę Cechy wskazaną na karcie Postaci.

F) Premiowany Towar Sklepowy – w trakcie licytacji Towar Sklepowy danego rodzaju ma dla danej Postaci wartość o 1 wyższą.

Towary Sklepowe

Towary Sklepowe to żetony, które umieszcza się na Planszy w Lokacji: Podwórko na obszarze sklepu awersami do góry, tak aby Gracze nie widzieli, co skrywają. Lokatorzy mogą je pozyskiwać, odwiedzając Podwórko i wybierając odpowiednią Akcję. Pozyskane żetony Towarów, Lokatorzy gromadzą przy swoich kartach Postaci, nie ujawniając ich, aby mieć możliwość udziału w licytacji pod koniec danego Etapu. Na początku każdego Etapu dostępna jest tylko ograniczona liczba Towarów. Na drzwiach sklepu znajdujących się na Planszy należy umieścić tyle żetonów Towarów Sklepowych, ilu Graczy bierze udział w rozgrywce. Gdy w ciągu Etapu wyczerpie się pula dostępnych żetonów Towarów Sklepowych, nowe Towary można będzie pozyskać dopiero w następnym.

Dostępne są następujące grupy Towarów:

Żywność



Użytki



Chemia



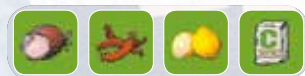
sprzęt AGD/RTV



Remanent



Rewers żetonu Towaru zawiera: wizualizację, kolorystyczne przyporządkowanie do grupy Towarów i wartość punktową (Remanent jest żetonem wartym 0 punktów). Na kartach Postaci poszczególnych Lokatorów wymienione są Towary Premiowane, których poszukują oni w szczególności. Każdy taki Towar ma dla nich zawsze wartość o 1 większą.



Przykład: Towary premiowane z karty Postaci Elżbieta Kolińska.

UWAGA: Gospodarz nie pozyskuje Towarów Sklepowych, chyba że wybierze kartę Cechy Materialista i w trakcie rozgrywki zdoła przejąć Towar od Lokatorów.

Etapy i Rundy gry

Gra składa się z Etapów, a te z Rund (jedna tarcza zegara to jedna Runda). Runda dzieli się na trzy Fazy.

Faza I – przygotowanie

Działanie nr 1. Zanim rozpocznie się Runda, wszyscy Gracze (Lokatorzy i Gospodarz) wybierają tajnie spośród pięciu żetonów Lokacji jeden z nazwą miejsca, do którego chcą się udać w najbliższej Rundzie (tj. Mieszkanie Lokatorów, Klatka Schodowa, U Gospodarza, Klub Lokatorski, Podwórko).

Działanie nr 2. Jednocześnie odsłaniają wybrane przez siebie żetony i ustawiają swoją figurkę Lokatora i Gospodarza w wybranym miejscu na Planszy.

Działanie nr 3. Jeśli Gracze-Lokatorzy napotkali w wybranej przez siebie Lokacji Gracza-Gospodarza, natychmiast składają Donosy.

DONOS:



Za każdym razem – po rozstawieniu figurek Postaci na Planszy – Lokator, który przebywa w jednej Lokacji z Gospodarzem, musi złożyć Donos. Wskazuje wtedy innego Lokatora uczestniczącego w rozgrywce, a Gospodarz dobiera żeton Donosu lub uaktualnia liczbę posiadanych już Donosów, dobierając z puli żeton z wizerunkiem danego Lokatora. Jeśli w danym momencie gry Gospodarz napotka kilku Lokatorów, składają oni Donosy w wyznaczonej przez niego kolejności.

Uwaga: Gospodarz może wykorzystać posiadane Donosy wykonując odpowiednie Akcje przebywając w Lokacji: U Gospodarza.

Faza II – Akcje

Fazę Akcji rozpoczyna Gracz z Pierwszeństwem

Działanie nr 1. Gracz może wykonać jedną Akcję, przypisaną do danej Lokacji.

Działanie nr 2. Jeśli Gracz posiada na ręku odpowiednią kartę (Lokatorską lub Gospodarza), może zagrać dodatkowo kartę Akcji Dodatkowej.

Działanie nr 3. Gracze-Lokatorzy, niezależnie od wykonanych przez siebie Akcji, mogą (choć nie muszą) w wybranych miejscach na Planszy pozostawić lub uprzątnąć jeden punkt Śmieci. Gospodarz może zaś (lecz nie musi) uprzątnąć jeden punkt Śmieci. Śmiecić i sprzątać można tylko w miejscu, w którym przebywa obecnie Postać kontrolowana przez Gracza, ale wyłącznie w Lokacjach z symbolem śmietnika (Podwórko, Klatka Schodowa, Klub Lokatorski).

Śmiecenie to dodatkowe działanie Lokatorów, które ma na celu utrudnienie gry Gospodarzowi, a także jest to jeden ze sposobów zdobywania PZ. Lokator, który **przebywa samotnie** na Klatce Schodowej, w Klubie Lokatorskim lub na Podwórku może zostawić 1 punkt Śmieci (zaznacza się ten fakt odpowiednim żetonem). Następnie przy swojej karcie Postaci Gracz umieszcza znacznik Śmiecenia (aby zaznaczyć fakt, że w tym Etapie śmiecił). Sprzątanie śmieci (1 punkt) może odbywać się w obecności innych lokatorów.



Niektóre karty Cech premiuja śmiecenie (Jednostka Aspołeczna), inne (Skromny Obywatel, Przewodniczący Komitetu Blokowego oraz Cwaniaczek) w określonych sytuacjach pozwalają uzyskać PZ sprzątając.

Na polu gdzie są 3 punkty śmieci Gospodarz nie może wykorzystać żadnej z Akcji przypisanej do Lokacji. Najpierw musi uprzątnąć Śmieci. Gospodarz może kosztem utraty możliwości wykonania Akcji w Lokacji której przebywa uprzątnąć 2 Punkty Śmieci.

Uwaga: Sprzątanie Śmieci, podobnie jak śmiecenie, jest działaniem dodatkowym, nie wymagającym wykorzystania Akcji.

Działanie nr 4. Kończy się Runda Gracza z Pierwszeństwem. Po nim, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, swoje Rundy wykonywać będą pozostali Gracze. Gdy wszystkie osoby biorące udział w rozgrywce zakończą swoje Rundy, należy przesunąć znacznik Czasu na Torze Upływającego Czasu o jedno pole w prawo, zdjęć figurkę Postaci z Planszy i przekazać znacznik Pierwszeństwa Graczowi po prawej. Jeśli nie jest to ostatnia Runda w Etapie należy ponownie wykonać Działania z Fazy I i II.

Faza III – zakończenie Etapu.

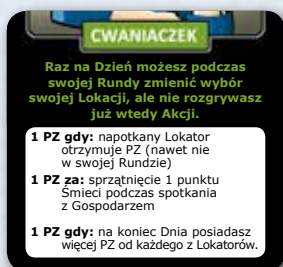
Gdy zakończy się 5 Runda u wszystkich Graczy – Etap się kończy i należy przejść do dodatkowej fazy zakończenia Rundy składającej się z:

a) Licytacji Towarów

Na koniec Etapu, podczas ostatniego działania, każdy z Lokatorów, który posiada chociaż jeden żeton Towaru Sklepowego może zgłosić chęć podjęcia Licytacji. Inni Lokatorzy mogą wtedy przystąpić do rywalizacji lub spasować. Jeśli więcej niż jeden Lokator bierze udział w Licytacji, każdy z nich wybiera w tajemnicy przed innymi Towary, które chce licytować. Następnie jednocześnie

wszyscy Gracze odsłaniają swoje żetony. Ten z nich, który uzyska największą wartość punktową Towarów (pamiętając o Towarach Premiowanych), zdobywa 1 PZ. W przypadku remisu 1 PZ otrzymuje Gospodarz. Na koniec Licytacji wszystkie licytowane Towary są usuwane z gry. Jeśli chęć udziału w Licytacji zgłosi tylko jeden Gracz, musi on odrzucić przynajmniej jeden posiadany przez siebie Towar Sklepowy (może to być nawet Remanent) i otrzymać w zamian 1 PZ.

b) Dodanie Punktów Zwycięstwa wynikających z wykonania dodatkowych zadań z karty Cechy,



c) Wybranie nowej karty Cechy (Gospodarz i Lokatorzy),



d) Przesunięcie znacznika przebiegu Rundy na pierwsze pole na Torze Upiływającego Czasu.



Warunki zwycięstwa i warianty rozgrywki

Niezależnie od wyboru jednego z poniżej przedstawionych wariantów rozgrywki, w grze Alternatywy 4 wygrywa ten z Graczy (Lokator lub Gospodarz), który w określonych warunkach i czasie rozgrywki osiągnie najwięcej Punktów Zwycięstwa.

A. WARIANT STANDARDOWY

Czas rozgrywki – 3 Etapy.

Startowe PZ – wszyscy Gracze zaczynają z 9 PZ.

Wybranie tego wariantu zapewnia sprawne (ok. 90 min.) rozegranie całej gry. Żaden z Graczy nie zdoła wykorzystać wszystkich posiadanych kart Cech, dlatego ich wybór jest szczególnie ważny.

Sugestia: przy rozgrywce z dwoma Lokatorami polecamy nie wybierać profesora Dąb-Rozwadowskiego, ponieważ bonus tej postaci utrudnia znacznie rozgrywkę innym Graczom.

B. WARIANT DŁUŻSZEJ ROZGRYWKI

Czas rozgrywki – 4 lub 5 Etapów.

Startowe PZ – 6 PZ lub 3 PZ.

Wybranie tego wariantu oznacza wydłużoną rozgrywkę (około 120-150 minut). Zapewnia on Graczom pełnię możliwości dysponowania kartami Cech.

C. WARIANT NAGŁEGO ZAKOŃCZENIA (turniejowy)

Czas rozgrywki – nieokreślony.

Startowe PZ – Gracze wspólnie ustalają startowy poziom PZ (np. 13, 18 PZ). Pierwszy z Graczy, który pierwszy osiągnie 30 PZ natychmiast wygrywa grę.

Opracowanie gry: Maja Mirska, Robert Sypek, **Ilustracje:** Grzegorz Sobczak

Skład i łamanie: Hasta - Jacek Szymański, **Korekta:** Tomasz Chmielik, **Redakcja instrukcji:** Piotr Jasik,

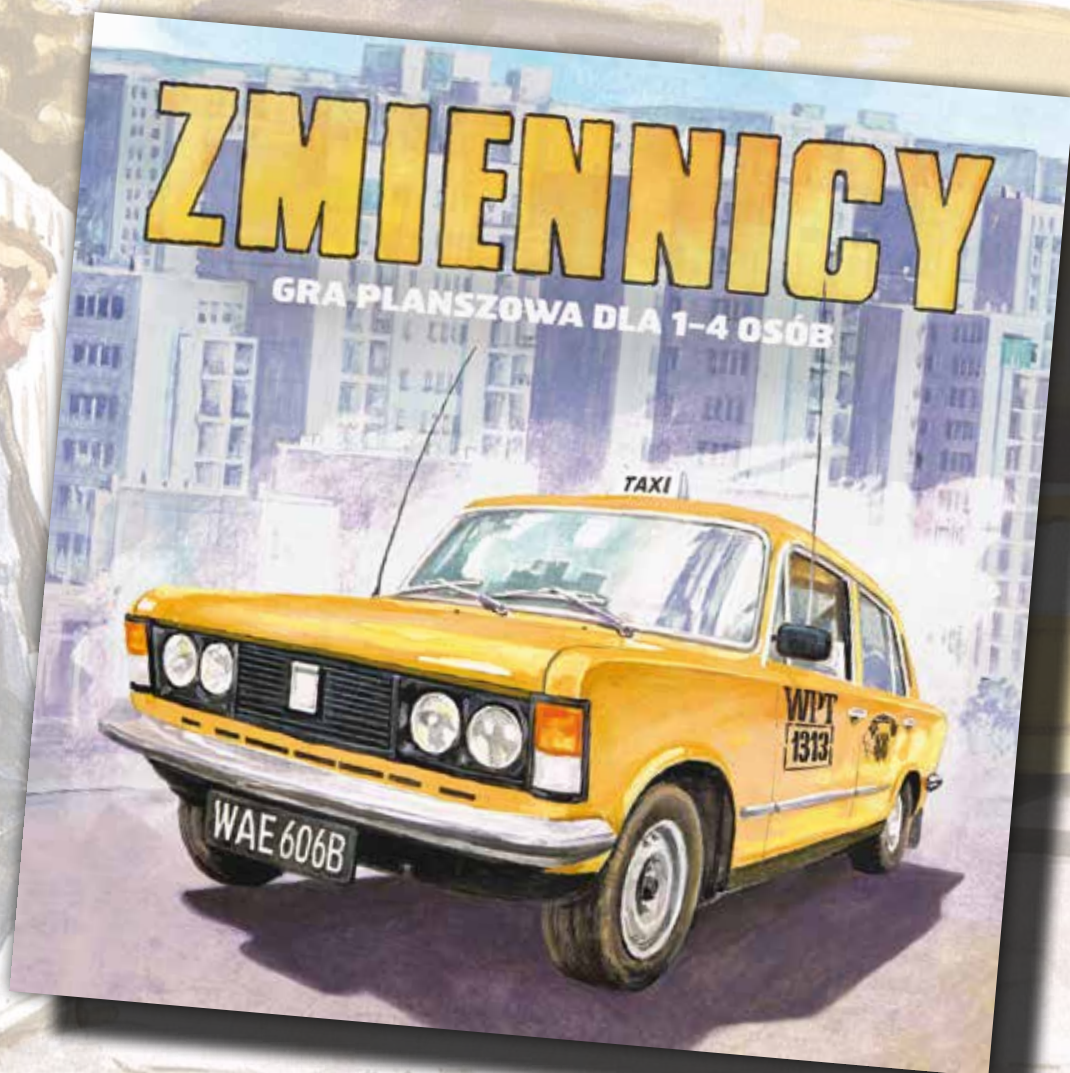
Nadzór wykonawczy: TVP S.A. **Wydawca:** Inte-gra, TVP S.A.

Podziękowania dla: Agaty Niewęgłowskiej, Ewy Góralczyk, Kasi Łuczak, Michała Bogudzińskiego, Tomasza Chmielika, Emilii i Marka Domańskich, Piotra Burzykowskiego, Piotra Pawłowskiego, Grzegorza Bakery, Krzysztofa Dytczaka, Michała Matusiewicza, Bartłomieja Jojczyka, Przemysława Rednera, Katarzyny Gontarczyk oraz grupy Moonson, a w szczególności: Karolowi Madajowi i Filipowi Miłunskiemu - za cenne uwagi podczas testów.

©2013 TVP S.A., Inte-gra. Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody wydawców.

www.sklep.tvp.pl, www.alternatywy4.com.pl, szukaj nas na  Alternatywy 4 – gra planszowa.

W sprzedaży już od PAŹDZIERNIKA 2014



Kolejna gra inspirowana kultowym serialem telewizyjnym

- szalona jazda taksówką po Warszawie lat 80.
- akcja Gry osadzona w realiach epoki
- patrole MO, „łepki”, niecierpliwi pasażerowie
- dziurawe jezdnie, braki w dostawach benzyny

Ponad 160 kolorowych kart, bogato ilustrowana plansza, dziesiątki żetonów...

szukaj nas na  Zmiennicy - gra planszowa