

DIORA

Przygotowanie:

- na planszy:
 - umieścić w zakrytym stosie potasowane karty **radioodbiorników** (zakład produkcyjny = góra planszy), odkryj 6
 - umieścić w zakrytym stosie potasowane karty **technologii** (prawy dolny róg planszy), odkryj 2
 - przy 2/3 graczach odkryj dodatkowo 2/1 kart technologii w zakładzie technologicznym (dół planszy)
 - umieścić na stołówce (prawy górny róg planszy) 4 żetony **stołówki**
- umieścić obok planszy w zakrytym stosie 5 losowych kart wydarzeń
- każdy z graczy otrzymuje:
 - planszетkę gracza, wybiera 1 z 2 **identyfikatorów** z indywidualną umiejętnością
 - 4 kości (**pracowników**) w jednym kolorze, 4 pozostałe kości należy umieścić w rezerwie na polu kadr
 - 2 kości otrzymują wartość 1, 2 pozostałe rzucić (muszą mieć różne wyniki i inne niż 1)
 - jeżeli na kości zostanie wyrzucone 6 (**emeryt**), otrzymaj +5 pkt
 - wszystkie kości umieścić na planszетce w górnym rzędzie (białe pola)
 - tekturowe okrągłe **znaczniki** gracza (umieścić 1 na torze punktacji i 1 na torze technologii na planszетce na 0)
 - po 2 surowce każdego rodzaju; **kable** (czerwone), **tranzystory** (niebieskie), **lampy** (żółte), **głośniki** (czarne)
 - 4/5/6/7 **zł** dla 4 graczy, 5/6/7 zł dla 3 graczy, 6/7 zł dla 2 graczy (licząc od pierwszego gracza)
- znacznik pierwszego gracza otrzymuje gracz mający najniższą sumę na kościach

Dążymy do tego, żeby:

- optymalnie wybierać pola akcji do posiadanych przez siebie kości i starać się być pierwszym graczem
- pilnować swoich finansów, aby nie tracić punktów, rozsądnie korzystać z pracy emerytów

Gra trwa 5 rund:

A) należy odkryć kartę **wydarzenia** (wariant łatwy = bez aktywacji tego wydarzenia), stare wydarzenie odrzucić

B) **w swojej turze** gracz kolejno wykonują 1 akcję, używając 1 kości (aż wszyscy spasują):

- 1) **Pozyskanie surowców** (magazyn)
 - weź surowce/pieniądze z wiersza położonej kości i kolumny o wartości nie większej niż wartość kości
- 2) **Rezerwacja i produkcja radioodbiorników** (zakład produkcyjny)
 - weź max. 2 radioodbiorniki z pól o wartości nie większej niż wartość kości
 - przesun radioodbiorniki w lewo i uzupełnij do 6 kart
 - umieść pozyskane radioodbiorniki na swojej planszетce (musi być miejsce bez widocznej grafiki)
 - opłać surowce podane na dole kart radioodbiorników **i odłóż na bok jako zrealizowane**
 - możesz mieć 2 radioodbiorniki nieopłacone
 - w dowolnym momencie swojej tury można opłacić posiadane radioodbiorniki
 - otrzymaj pieniądze i pkt za produkcję z karty radioodbiornika
- 3) **Zyskanie żetonu stołówki** (stołówka)
 - żeton umożliwia położenie kolejnej kości na pomarańczowym polu bez opłaty
 - można mieć max. 1 żeton, po użyciu wraca na stołówkę
- 4) **Kupno/sprzedaż/wymiana surowców** (szrot)
 - możesz wykonać max. tyle akcji, jaka jest wartość na kości
 - otrzymaj za 3 monety = 1 tranzystor / lampę / głośnik; za 1 tranzystor / lampę / głośnik = 2 monety, za 2 monety = 1 kabel; za 1 kabel = 1 monetę
- 5) **Stworzenie technologii:**
 - zapłacić 3 zł i wybierz kartę technologii według wartości kości: lewa karta (1-6), prawa karta (4-6)
 - umieścić kartę w zakładzie technologicznym i oznacz swoim znacznikiem
 - przesun +1 pozycję na torze technologii na swojej planszетce (pola 3, 8, 12 = otrzymaj bonus)
 - przesun karty technologii w lewo i odkryj nową kartę
 - można zamienić kartę technologii w zakładzie technologicznym, gdy:
 - nie ma już miejsc, a na karcie wybranej do zamiany jest znacznik innego gracza i nie ma na niej kości
 - gracz, którego jest to karta, odzyskuje znacznik i otrzymuje +5 pkt
- 6) **Wykonanie akcji na karcie technologii** (zakład technologiczny):
 - zapłacić 5 zł: do wspólnej puli (brak żetonu) / do gracza (jest jego żeton)
 - można wykonać akcję z karty tyle razy, jaka jest wartość umieszczanej kości
- 7) **Pozyskanie pracownika** (kadry; pole 4 dostępne w grze 4-osobowej)
 - weź nową kość w swoim kolorze, rzucić nią i umieścić na polu BHP na swojej planszетce
 - jeżeli na kości zostanie wyrzucone 6, otrzymaj +5 pkt
- 8) Otrzymanie 5 zł (bank / akcje)
- 9) Otrzymanie 3 zł (wypłata)
- 10) **Wykonanie akcji projektowania:**
 - położona kość musi mieć wartość co najmniej równą kości leżące na poprzednim polu
 - weź 1 tranzystor/lampa/głośnik + 2 kable + 1 zł
- 11) **Spasowanie** (gdy chcesz spasować lub nie masz kości)

kolor czerwony = home rules; kolor niebieski = graliśmy z dodatkiem

C) na koniec rundy:

- a) zostaje ustalony **pierwszy gracz** (górna kość przy polu produkcji radioodbiorników)
- b) gracz zabiera z planszy kości pracowników (zwiększają wartość +1 zabierając z **pomarańczowych** pól)
 - kości 1-5 umieszczane są od lewej w pierwszym rzędzie
 - kości 6 trafiają do drugiego rzędu **emerytów** (jeżeli wartość została zwiększona - gracz zyskuje +5 pkt)
- c) gracz opłaca **pracowników** według kwoty pod kością (na planszетce gracza)
 - za każdego pracownika, na którego zabrakło pieniędzy = -3 pkt
- d) pracownik z pola **BHP** trafia do aktywnych pracowników (białe pola)
- e) gracz otrzymuje **wypłatę** według aktualnej punktacji (wartość dziesiątek, np. 20-29 pkt = 2zł)
- f) zostają wymienione karty radioodbiorników (domyślnie: zostają wszystkie wymienione)
 - zostaje odrzucona lewa karta, pozostałe są przesuwane w lewo i dokładana nowa po prawej
- g) zostają wymienione karty technologii:
 - zostaje odrzucona lewa karta, pozostałe są przesuwane w lewo i dokładana nowa po prawej

Koniec gry:

- koniec 5 tury

Punktacja:

- + N pkt z toru punktacji
- + N pkt za współczynnik technologii
- + 1 pkt za każde wybudowane pomieszczenie technologiczne
- + 1 pkt za każde 5 zł
 - wcześniej należy zamienić 1 surowiec > 1 zł
- + 5 pkt za największą liczbę wyprodukowanych radioodbiorników
- w przypadku remisu wygrywa gracz bez niezrealizowanego radioodbiornika

Pamiętaj:

- pola kości na planszy i kartach technologii (można umieścić max. 1 kość jednego gracza):
 - **pomarańczowe**: wiele kości (w pionie), opłata (wartość położonej kości), +1 wartość na kości na koniec rundy
 - **zielone**: wiele kości (w pionie), darmowe, bez zmiany wartości kości
 - **białe** (pola: kadry, karta technologii): jedna kość, darmowe, bez zmiany wartości kości
- wszystkie karty technologii są dostępne dla wszystkich graczy
- aby użyć do akcji **kości emeryta** (wartość 6), trzeba zapłacić 3 zł
 - przy braku możliwości akcji można wykonać 1 akcję emerytem, płacąc -6 pkt