

Dzierżoniów
nastraja pozytywnie



INSTRUKCJA

CEL GRY

Gracze wcielają się w kierowników zakładu Diora, rywalizując między sobą o to, który z nich najlepiej poprowadzi firmę. Gracz z największą ilością punktów uznania wygrywa grę i obejmuje stanowisko zastępcy prezesa.

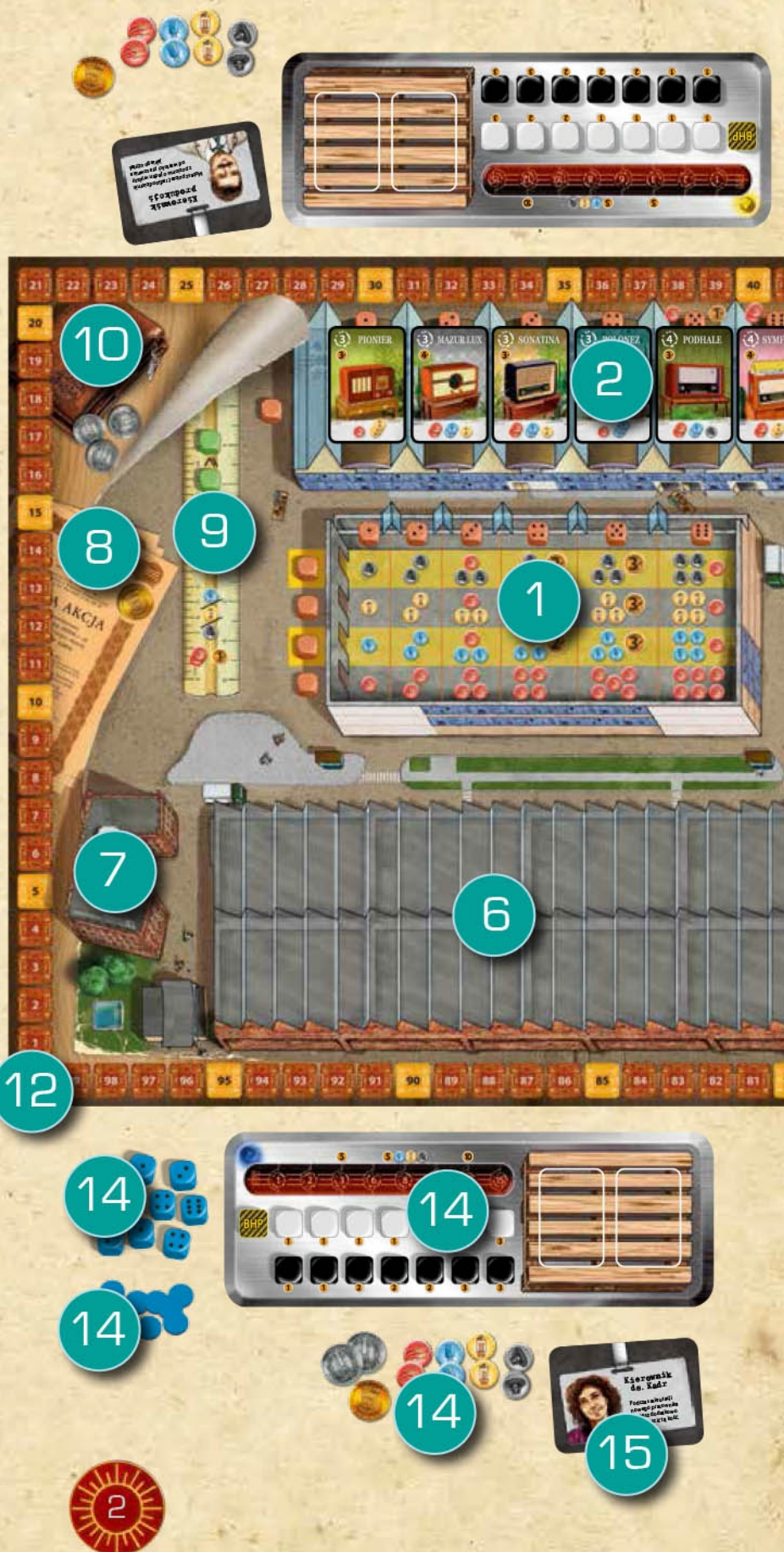
ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 40 znaczników gracza (po 10 z każdego koloru)
- 35 kart radioodbiorników
- 32 kości (po 8 każdego koloru)
- 30 kart technologii
- 30 żetonów kabli
- 25 monet o nominale 1zł
- 15 monet o nominale 5zł
- 20 żetonów tranzystorów
- 20 żetonów lamp
- 20 żetonów głośników
- 15 kart wydarzeń
- 8 identyfikatorów
- 4 karty pomocy
- 4 planszетки graczy
- 4 znaczniki stołówki
- 1 plansza do gry
- 1 instrukcja do gry
- 1 znacznik pierwszego gracza
- 1 komiks Diora

OPIS

- 1 Magazyn
- 2 Produkcja
- 3 Stołówka Zakładowa
- 4 Szrot
- 5 Karty Technologii
- 6 Pomieszczenia Technologiczne
- 7 Kadry
- 8 Bank
- 9 Projektowanie
- 10 Wypłata
- 11 Karty wydarzeń
- 12 Tor punktacji (punkty uznania)
- 13 Znacznik pierwszego gracza
- 14 Komponenty gracza (kości, znaczniki, planszетка, surowce, pieniądze)
- 15 Identyfikator

PRZYGOTOWANIE GRY



PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI DLA 4 GRACZY:

Plansza 1
Rozłóż planszę

Radioodbiorniki 2

Potasuj karty radioodbiorników, wyłóż 6 awersami do góry na polach produkcji, zaczynając od pola 1 do 6. Resztę kart połóż na specjalnie przygotowanym polu lub obok planszy w zakrytym stosie.

Karty technologii 5

Potasuj i połóż 2 karty technologii awersem do góry tak jak pokazano w instrukcji. Pozostałe karty umieść pod kartą która wskazuje wartość kości 4-6 lub obok planszy w zakrytym stosie.



Przy grze dla 2 graczy wylosuj 2 karty technologii i wyłóż je odkryte na planszę. Przy grze dla 3 graczy wylosuj i wyłóż 1 odkrytą kartą. Takie karty są neutralne i dostępne dla wszystkich graczy.

Komponenty gracza 14

Rozdaj każdemu graczowi kości w wybranym kolorze, które będą przedstawiać pracowników/emerytów, planszетkę gracza oraz żetony. Każdy gracz umieszcza jeden żeton na torze punktacji na polu 0/100.

Identyfikator 15

Spośród wylosowanych dwóch identyfikatorów, każdy z graczy wybiera jeden. Drugi odkłada do pudełka.

Surowce 14

Rozdaj graczom po 2 surowce każdego rodzaju oraz zaczynając od pierwszego gracza 4/5/6/7zł. Przy grze na 3 osoby 5/6/7zł, a na 2 graczy 6/7zł. Pozostałe surowce i pieniądze umieść obok planszy.

Stółówka 3

Na polu „Stółówka zakładowa” umieść 4 znaczniki stołówki.

Znacznik Pierwszego gracza 13

Znacznik pierwszego gracza przekażcie osobie o najniższej sumie wartości na kościach. Pierwszy gracz zob. str. 5.

Potasujcie karty wydarzeń i wylosujcie z nich 5 kart, tworząc zakryty stos. Karty te będą odliczały ile zostało rund do końca gry. Pozostałe karty bez podglądania odłóż do pudełka. Na koniec każdej rundy odrzuć jedną kartę wydarzenia. Podczas gry w trudniejszym wariantcie wylosowane karty należy na początku każdej rundy rozpatrzyć zgodnie z tekstem zamieszczonym na karcie.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gracze podczas pierwszej rundy będą mieli do dyspozycji 4 pracowników (kości), dwóch o wartości 1, i dwóch losowych jakich uda im się wyrzucić. Wyrzucone kości muszą mieć różne wartości, tak aby gracz zaczynał grę łącznie z trzema różnymi wartościami. Kości przerzuca się zatem dotąd aby uzyskać na nich dwie różne wartości większych od 1. Np 1-1-2-3 lub 1-1-3-6. itd. Jeżeli gracz podczas rzutów kością wyrzuci wartość 6 to natychmiast zdobywa 5 pkt uznania, ponieważ zatrudnił właśnie emeryta. Zaznacza to swoim znacznikiem na torze punktacji. Tę kość umieszcza wyjątkowo na białym polu swojej planszeczki. W puli gracza może być łącznie do dyspozycji 8 pracowników. 4 aktywnych już w pierwszej rundzie oraz kolejnych 4, których będzie można pozyskać podczas gry.



OPIS RUNDY

RUNDA

Kolejność wykonywania akcji podczas rundy:



Jeżeli rozgrywacie trudniejszy wariant, gdzie używane są karty wydarzeń, rozpatrz pierwszą z wierzchu kartę wydarzenia i dostosuj się do polecenia znajdującego się na niej. Następnie odrzuć tę kartę.

1) Gracze wykonują po jednej akcji w swojej turze na przemian w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara zaczynając od pierwszego gracza. Tury te są powtarzane dopóki wszyscy gracze nie użyją wszystkich swoich kości lub spasują.

Możliwe akcje do wykonania:

- pozyskanie surowców z magazynu;
- pozyskanie z produkcji radioodbiorników;
- udanie się do kadr w celu pozyskania kolejnego pracownika;
- zakupienie karty technologii;
- udanie się na stołówkę w celu zwiększenia poziomu wykształcenia pracownika oraz pobranie znacznika stołówki, który może być wykorzystany w przyszłości aby nie płacić kosztu na zajęтым polu;
- pobranie pieniędzy 3zł z Wyплаты lub 5zł z Banku;
- wykonanie akcji na polu projektowania;
- wymiana/sprzedaż/kupno surowców na „Szrocie”;
- wykonanie akcji z kart technologii, które są wyłożone na planszy jako nowe pomieszczenia.

2) Wyłonienie pierwszego gracza.

3) Gracze odzyskują swoich pracowników/emerytów, i umieszczają ich z powrotem na swojej planszeczce gracza zwiększając ich wartość o +1, o ile znajdowali się oni na pomarańczowych polach akcji.

3a) Jeżeli jakiś pracownik o wartości 5 wykonał akcję z pomarańczowego pola i tym samym stał się emerytem (kość o wartości 6) należy przydzielić sobie na torze punktacji 5 pkt uznania oraz umieścić emeryta na pierwszym wolnym polu od lewej planszeczki gracza.



4) Opłacenie pracowników/emerytów według przelicznika z planszeczki.



5) Przeniesienie pracownika z BHP do aktywnych pracowników.



6) Pobranie wypłaty według toru punktacji.

7) Wymiana wszystkich radioodbiorników na nowe, na torze produkcji.

8) Przesunięcie na lewo o jedno pole dwóch kart technologii oraz dołożenie nowej karty na polu z wartością 4-6.



9) Odrzucenie karty wydarzenia z tej rundy i rozpatrzenie następnej.



Gracze w dowolnym momencie podczas swojej tury mogą wykonać dodatkową akcję, jaką jest **produktowanie** odbiorników.

Rozpoczyna się nowa runda.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra dobiega końca w momencie, w którym zostanie odrzucona/rozpatrzona ostatnia z pięciu wylosowanych kart wydarzeń. Należy wówczas rozegrać ostatnią piątą rundę według normalnych zasad.

Grę wygrywa ten gracz, który zdobędzie najwięcej punktów uznania na koniec gry.

TURA- każdy z graczy ma tyle tur, ilu ma pracowników (np. 5 kości pracowników to 5 tur gracza)

RUNDA- to zbiór wszystkich tur wszystkich graczy. Gracz podczas swojej tury może również spasować i nie wykonać żadnej akcji, kończąc tym samym swoje możliwe ruchy.

KOŚĆ- w grze przedstawia pracownika/emeryta

PIERWSZY GRACZ

Pierwszą rundę w grze rozpoczyna ten z graczy, którego suma wartości kości jest najniższa. Jeżeli gracze mają identyczne wartości, to grę rozpoczyna ten z nich który ostatnio kupił sprzęt do słuchania muzyki. Następnie swoje tury wykonują gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Kolejne rundy rozpoczyna ten z graczy, który jako ostatni (jego kość jest na szczycie) udał się na pole produkcji radioodbiorników.



W tym przypadku żółty gracz będzie graczem rozpoczynającym nową rundę.

Jeżeli żaden gracz nie udał się na pole produkcji, to rundę rozpoczyna aktualny pierwszy gracz.



PRACOWNICY / EMERYCI

PRACOWNICY

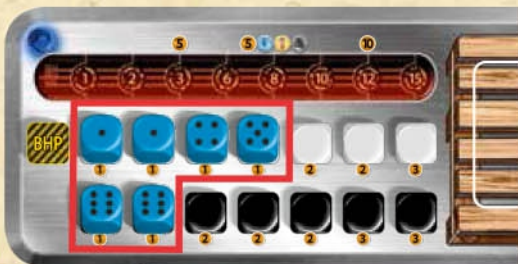
Do dyspozycji gracza od pierwszej rundy są czterej pracownicy. Dwóch z nich to kości o wartości 1 oraz dwóch pozostałych o różnej wartości. Aby pozyskać nowego pracownika należy podczas swojej tury wysłać jednego ze swoich aktywnych pracowników/emerytów na pole Kadry. Z puli dostępnych kości pobieramy jedną kość i rzucamy nią w celu określenia wartości pracownika którego zatrudnimy. Nowego pracownika umieszczamy na polu Szkolenie BHP.



Kiedy wszyscy gracze wykonają swoje akcje używając wszystkich swoich pracowników/emerytów lub spasują, należy z powrotem zabrać wszystkie swoje kości z planszy oraz zwiększyć ich wartość o +1 jeżeli znajdowali się na polach z awansem (pomarańczowe pola). Pamiętajmy, że emerytów należy umieścić na czarnych polach swojej planszeczki.

OPLATY ZA PRACOWNIKÓW

Pracowników opłacamy na koniec każdej rundy zgodnie z informacją widoczną na planszeczce pod danym pracownikiem/emerytem.



PRZYKŁAD

Gracz posiadający 4 pracowników i 2 emerytów musi zapłacić do puli ogólnej za ich utrzymanie 6 zł. Za każdego nieopłaconego pracownika, gracz odejmuje -3 pkt uznania.

Należy pamiętać, że nie opłacamy nowo powołanych pracowników, którzy znajdują się na polu BHP. Jeżeli posiadamy jakiegoś pracownika na polu BHP, to przenosimy go na pole aktywnych pracowników dopiero po opłaceniu wszystkich pracowników/emerytów.

Może się zdarzyć, że gracz który niewłaściwie zarządzał swoimi pracownikami, pieniędzmi oraz zasobami, nie będzie miał możliwości wykonania żadnej akcji w danej rundzie, bo będzie np. posiadał samych emerytów, których nie będzie miał za co opłacić, aby ich aktywować. Jeżeli zatem gracz nie będzie mógł z jakiegś powodu wykonać **żadnej** akcji, to w takiej sytuacji gracz może obniżyć się na torze punktacji o -6 pkt i wykonać jedną akcję wybranym przez siebie pracownikiem/emerytem.



EMERYCI

W momencie kiedy dany pracownik o wartości 5 wykona akcję z pomarańczowego pola i tym samym awansuje, to pracownik ten zmienia się w emeryta (kość o wartości 6). Gracz zyskuje jednorazowo 5 pkt uznania za każdego pozyskanego emeryta podczas danej rundy. Kość umieszcza na czarnym polu swojej planszeczki od lewej strony. Emeryci to zatem kości o wartości 6, którzy są w stanie spoczynku. Będzie można ich natomiast aktywować jeżeli każdorazowo opłacimy koszt aktywacji wynoszący 3 zł. Po wykonaniu dowolnej akcji emerytem z końcem rundy wraca on na czarne pole planszeczki. Emeryt już do końca gry pozostaje kością o wartości 6.

WYPŁATA

Gracze na koniec każdej rundy będą otrzymywać wypłatę adekwatną do zdobytych punktów uznania. I tak np. gracz z ilością punktów na torze punktacji od 10-19 otrzyma na koniec rundy po opłaceniu pracowników/emerytów 1zł. Gracz z ilością pkt 20-29 otrzyma 2 zł a np. gracz z ilością 50 - 59 pkt 5 zł...itd.

Pamiętajmy o tym, że wypłata następuje dopiero po opłaceniu wszystkich pracowników.



POLA AKCJI

W grze rozróżniamy 3 rodzaje pól:

Pola pomarańczowe , na których to kości graczy mogą być układane jedna na drugą (piętrowane) po wcześniejszej opłacie. Na tych polach kości zmieniają swą wartość o +1 na koniec rundy.

Pola zielone , które są dostępne dla wszystkich graczy bez konieczności opłacania. Na tych polach kości nie zmieniają wartości z końcem rundy.

Pola białe , które są dostępne tylko dla jednego gracza. Na tym polu kość nie zmienia wartości.

Na każdym polu akcji może znajdować się tylko jedna kość każdego z graczy. Pole pomarańczowe, które zostało zajęte przez któregoś z graczy jest dostępne dla pozostałych graczy, ale pod warunkiem że umieszczając kość na tym samym polu uiszczą opłatę (zł) do puli ogólnej o wartości pracownika, którego tam umieścili.

PRZYKŁAD

Udanie się niebieskiego gracza na zajęte pole pracownikiem o wartości 2 zobowiązuje go do uiszczenia opłaty 2 zł. Pracownika o wartości 5 to 5 zł itd. Wartość kości przeciwnika, która się tam znajduje nie ma żadnego znaczenia.



Pomarańczowe pola zapewniają pracownikom awans na koniec rundy. Każda kość znajdująca się na takim polu zwiększy swoją wartość numeryczną o +1 na koniec rundy.

PRZYKŁAD

Pracownik o wartości 2, który znajdował się w Magazynie z końcem rundy stanie się już pracownikiem o wartości 3. Gdy skorzysta po raz kolejny z pomarańczowego pola w kolejnej rundzie stanie się pracownikiem o wartości 4 itd.



Pola zielone to pola akcji, które są dostępne dla wszystkich graczy bez opłat. Na tych polach pracownicy nie awansują na koniec rundy.

PRZYKŁAD

Pracownik o wartości 5, który wykonał akcję z zielonego pola pozostaje na koniec rundy tym samym pracownikiem o wartości 5.



Na białych polach (Karty technologii i Kadry) może znajdować się tylko jedna kość! Na białych polach pracownicy nie awansują.



Pamiętaj, każde pole akcji może dać wiele korzyści. Wybieraj mądrze i dostosuj swoją strategię do danej rundy.

MAGAZYN 1

W magazynie pozyskuje się surowce, dzięki którym, gracze będą wytwarzać radioodbiorniki oraz wykonywać akcje na kartach technologii.



Do dyspozycji graczy będą:



kable



tranzystory



lampy



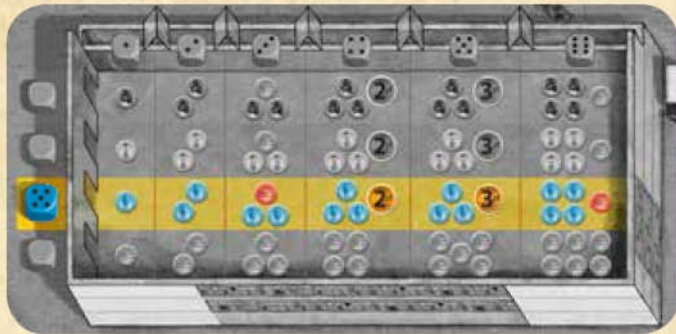
głośniki

Wartości znajdujące się nad poszczególnymi surowcami definiują ile wybranego surowca gracz może pobrać.

Należy przy tym pamiętać, że gracz może zdecydować się użyć niższej akcji niż wskazana wartość na kości. Ma to sens jeżeli w ten sposób gracz potrzebuje różnych surowców lub pieniędzy.

PRZYKŁAD

Pracownik (kość) o wartości 5 udający się na pole z tranzystorami pozyska maksymalnie 3 tranzystory oraz 3zł, ale może skorzystać zamiast tego z opcji pobrania 2 tranzystorów i kabla.



PRODUKCJA 2

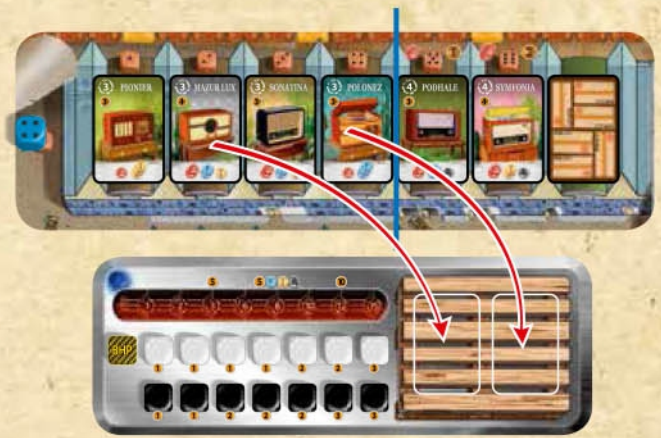
Radioodbiorniki pozyskujemy umieszczając pracownika na wskazanym miejscu akcji. Wartość pracownika umieszczonego na polu akcji ma kluczowe znaczenie w pozyskaniu radio do produkcji, ponieważ definiuje to, które radioodbiorniki są dla nas aktualnie dostępne, by je pobrać.

Gracz może pobrać jeden lub dwa radioodbiorniki.

Gracz, który zdecyduje się pobrać odpowiednie modele radioodbiorników umieszcza je na swojej planszecie gracza. Takie radia są na razie tylko pobrane i przygotowane do produkcji, ale **nie wyprodukowane**.

PRZYKŁAD

Gracz, który wysłał pracownika o wartości 4 może pozyskać maksymalnie 2 radia z pola o wartości od 1-4. Gracz, który wysłał natomiast pracownika o wartości 1 może pozyskać tylko jedno radio z pola o wartości 1.



Aby wyprodukować radioodbiornik gracz musi wydać odpowiednie surowce do ich produkcji zgodnie z informacją widniejącą na dole karty radioodbiornika.



Gracz nie może produkować radioodbiorników bezpośrednio z pola akcji Produkcji. To oznacza, że każde produkowane radio musi się najpierw znaleźć na planszecie gracza. Kiedy **wyprodukujemy** radio odwracamy je rewersem do góry.



W momencie wyprodukowania radia gracz natychmiast otrzymuje pieniądze widoczne na karcie oraz punkty uznania przesuwając (swoją znacznik) na torze punktacji.

Jeżeli na planszecie znajdują się dwa niewyprodukowane radia, gracz nie może wówczas pobierać kolejnych modeli do produkcji. Jeżeli na planszecie znajduje się jedno radio wyprodukowane i jedno niewyprodukowane, gracz może w tej sytuacji pobrać tylko jedno radio z pola Produkcji i umieścić je na radiu już wyprodukowanym tworząc stos.

Kiedy gracz pobierze swoje radio/radia do produkcji przesuwa pozostałe karty w lewo tak, aby nie było pustych pól. Następnie dokłada karty radioodbiorników ze stosu tak, aby zawsze dostępnych było 6 radioodbiorników. Każdy kolejny gracz wykonuje tę samą czynność jeżeli pobierze jakieś radioodbiorniki.



Pola produkcji o wartości 5 i 6 są dodatkowo premiowane. Gracz pobiera dodatkowo 1 kabel i 1 zł lub 2 kable i 2 zł



Kiedy runda dobiega końca wszystkie widoczne karty są usuwane (kładziemy je na spód naszego stosu kart radio-odbiorników) i zastępowane nowymi modelami.



Gracz, który jako ostatni udał się na pole Produkcji swoim pracownikiem (jego kość będzie na górze) staje się pierwszym graczem w kolejnej rundzie.

KARTY TECHNOLOGII 5

Inną opcją pozyskania surowców, punktów uznania lub pieniędzy może być zakup kart technologii, które pozwolą na rozbudowę zakładu.

Aby pobrać taką kartę trzeba zapłacić 3 zł do puli i umieścić na polu odpowiednią wartość kości. Karty są dostępne dla wartości pracownika od 1-6 oraz dla wartości od 4-6.

Po zakupie karty technologii gracz umieszcza ją na odpowiednim miejscu na planszy i na karcie kładzie znacznik w swoim kolorze. Na swojej planszeczce gracza przesuwają współczynnik technologii o jedno pole w prawo.



Jeżeli gracz zakupi kartę z pola 1-6 to kartę z pola 4-6 przesuwają w lewo a na jej miejsce dokłada nową kartę technologii.



Tak wybudowane pomieszczenie staje się od teraz dostępne dla wszystkich graczy.

Jeżeli gramy wariant na 2 graczy to przed rozpoczęciem pierwszej rundy gry należy potasować wszystkie karty technologii, wylosować 2 z nich i położyć jako zbudowane już na planszy. Są to pomieszczenia tak zwane **neutralne**. Aby móc z tych kart skorzystać należy opłacić do puli 5 zł. Tych kart nie wolno przebudowywać!



Przy grze dla 3 graczy losujemy 1 kartę i umieszczamy ją na planszy.

Aby skorzystać z wybudowanego pomieszczenia należy udać się na to pole swoim pracownikiem/emerytem. Gracz który zdecyduje się skorzystać z danego pomieszczenia musi być przygotowany na uiszczenie opłaty za wykonanie minimum jednej akcji z danej karty. Jeżeli nie może wykonać nawet jednej akcji to w takiej sytuacji nie może zajmować danego pomieszczenia. Z karty technologii można natomiast wykonać akcję tyle razy, ile wskazuje wartość naszego pracownika/emeryta.

PRZYKŁAD

Żółty gracz zagrał pracownika o wartości 3 na pomieszczenie. Oznacza to że jeżeli spełni warunek i zapłaci max 6 kabli i 3 lampy = to otrzyma 9 pkt uznania.

Ale może nie mieć tylu surowców, w takim razie będzie mógł wykonać maksymalnie tyle danej akcji na ile pozwalają mu jego zasoby.



Jeżeli wybudowane pomieszczenie należy do przeciwnika to za skorzystanie z niego trzeba zapłacić właścicielowi 5 zł.

Z danej karty technologii może skorzystać tylko jeden gracz i tylko raz na całą rundę.



Pamiętajmy również, że punkty za współczynnik technologii z planszeczki zostaną dodane do naszych punktów uznania dopiero na koniec gry. Natomiast bonusy w postaci pieniędzy czy surowców (za wybudowanie 3/5/7 pomieszczenia) są wydawane natychmiast.



PRZYKŁADOWE INFORMACJE DOTYCZĄCE KART TECHNOLOGII

Należy pamiętać, że ilość wykonania tych samych akcji jest zależna od tego jaka wartość kości została użyta na danym polu.



Za każdy wydany zestaw kabel i lampa, otrzymujesz 4 zł i 1 punkt uznania.

PRZYKŁAD Kość o wartości 3. Wydajemy 3x kabel i 3x lampa by otrzymać 12 zł i 3 punkty uznania.



Za każde wydane 2 zł, pozyskujesz jeden z surowców: tranzystor, lampę lub głośnik.

PRZYKŁAD Kość o wartości 2. Wydajemy 4 zł i wybieramy np 1x lampę i 1x głośnik. Możemy też wybrać np 2x głośnik



Za każdy wydany kabel i głośnik otrzymujesz 4 zł lub 2 punkty uznania.

PRZYKŁAD Kość o wartości 3. Wydajemy 3 kable i 3 głośniki, aby otrzymać 12 zł lub 6 punktów uznania.



Za każde wydane 5 zł, otrzymujesz kabel, tranzystor, lampę i głośnik.

PRZYKŁAD Kość o wartości 4. Wydajemy 20 zł ($4 \times 5 \text{ zł} = 20 \text{ zł}$) i otrzymujemy 4x kabel, 4x tranzystor, 4x lampę i 4x głośnik.



Za każdy wyprodukowany odbiornik otrzymujesz 1 punkt uznania.

PRZYKŁAD Kość o wartości 5. Gracz ma wyprodukowane 6 szt radioodbiorników, ale jego kość ma wartość 5 więc otrzymuje 5 punktów uznania.



W zależności od tego, jaką wartością kości udasz się na tą kartę, otrzymasz 3 lub 6 lamp.

PRZYKŁAD Kość o wartość 4. Otrzymujesz 6 lamp.



Pozyskaj tyle zł, ile wskazuje twoja wartość kości x 2.

PRZYKŁAD Kość o wartości 4 pozyska 8 zł ($4 \times 2 = 8$)



Wybierz jedną z opcji. Albo wydaj kabel, by otrzymać 2 zł, albo wydaj 1 zł aby otrzymać 1 kabel.

PRZYKŁAD Kość o wartość 4. Wydaj 4 kable, aby otrzymać 8 zł lub wydaj 4 zł, aby otrzymać 4 kable.



Jeżeli zostanie wybudowane osiem pomieszczeń to można nowymi kartami przebudowywać te wcześniejsze już wybudowane, pod warunkiem że na danej karcie nie znajduje się kość gracza. Gracz, któremu zostanie przebudowane pomieszczenie otrzymuje z puli 5 zł oraz odzyskuje swój znacznik. Poziom jego współczynnika technologii na pasku **nie** zmniejsza się. Nie można przebudowywać własnych pomieszczeń oraz tych, które zostały wybudowane jako neutralne, podczas przygotowania do rozgrywki dla 2-3 graczy.



Na koniec gry każde wybudowane pomieszczenie gracza liczy się jako 1 pkt uznania.

PRZYKŁAD

Na koniec gry czerwony ma wybudowane 4 pomieszczenia, tym samym otrzyma 4 pkt uznania. Żółty otrzyma 3 pkt uznania a niebieski 1 pkt uznania.



STOŁÓWKA 3

Każdy gracz, który umieści swoją kość na tym polu akcji, otrzyma znacznik stołówki, dzięki któremu nie będzie musiał opłacać kosztu poniesionego za umieszczenie swojego pracownika na wcześniej zajęтым polu przez innego gracza. Po wykorzystaniu znacznika ze stołówki, gracz oddaje go z powrotem na stołówkę. Gracz może posiadać maksymalnie 1 znacznik w swoich zasobach.



KADRY 7

W Kadrach pozyskujemy nowego pracownika. Kiedy nasz pracownik uda się na pole Kadr, pobieramy kość z naszych zasobów i przerzucamy ją w celu określenia o jakiej wartości pozyskujemy nowego pracownika. Następnie taki pracownik zostaje umieszczony na



polu **BHP** i będzie dopiero dostępny do użycia w kolejnej rundzie. Dodatkowe pole na Kadrach z liczbą 4 oraz ikoną postaci jest dostępne **tylko** przy grze dla czterech graczy.



Pamiętaj o tym, że przy rzucie kością i uzyskanym wyniku 6 pozyskujesz automatycznie emeryta, który daje od razu 5pkt uznania. Z tym wyjątkiem, że nie trafia on na pole emerytów a jest naszym pracownikiem, z którego możemy skorzystać w kolejnej rundzie bez dodatkowej opłaty 3zł za jego aktywację. Dopiero po użyciu trafi on na pole emerytów.

PROJEKTOWANIE 9

Gracz umieszcza na tym polu akcji maksymalnie **jedną** swoją kość podczas rundy. Następnie bierze z puli ogólnej zawsze 1 wybrany surowiec (tranzystor, lampa lub głośnik), 2 kable oraz 1 zł.

Pierwszy gracz, który uda się na to pole umieszcza swoją kość na pierwszym wolnym polu od góry planszy, następnie pobiera swoją nagrodę. Kolejny gracz, który chce skorzystać z pola musi umieścić swoją kość na następnym wolnym polu z tą różnicą, że kolejne kości używane na tym polu akcji muszą mieć równą lub wyższą wartość od kości położonej przed nią. W przeciwnym wypadku nie można skorzystać z tej akcji. Te same zasady dotyczą wszystkich pozostałych graczy.

PRZYKŁAD

Niebieski gracz umieścił jako pierwszy swoją kość o wartości 4. Zielony chce również skorzystać z pola tej akcji i umieszcza swoją kość o wartości 4. Czerwony również postanowił udać się na to pole, ale jego pracownik ma wartość 3, w takim razie nie może skorzystać z tej akcji.



BANK 8

Gracz, który uda się na to pole swoim pracownikiem/emerytem, pobiera z puli ogólnej zawsze 5 zł.

WYPŁATA 10

Pole to jest dostępne dla wszystkich graczy i nie ma obowiązku uiszczania jakichkolwiek opłat za możliwość skorzystania z tego pola, nawet jeżeli zostało już zajęte przez innych graczy. Każdy gracz bez względu na to jaką wartość pracownika udał się na to pole pobiera z puli zawsze 3 zł.

SZROT 4

Pole akcji Szrot pozwala na zakup oraz sprzedaż surowców według cennika. Gracz, który wysłę na to pole swojego pracownika w zależności jaką dany pracownik ma wartość może wykonać tyle akcji. Gracz może jednak zdecydować się na wykonanie mniejszej liczby akcji niż wskazuje wartość wysłanego pracownika.

PRZYKŁAD

Żółty wysłał na pole Szrot pracownika o wartości 3. Postanawia kupić 1 głośnik, 1 tranzystor oraz sprzedać 1 lampę. Tym samym wykonał 3 akcje.

Niebieski poszedł pracownikiem o wartości 5. Postanawia sprzedać 3 głośniki oraz kupić 1 kabel. Wykonał w sumie 4 akcje.

WYDARZENIA 11

Jest to trudniejszy wariant gry i przeznaczony dla osób, które już zagrały w Diorę.

Cała gra będzie trwała jak wspomniano 5 rund ale co rundę będzie się pojawiało jakieś wydarzenie, które będzie powo-

dowało zmianę naszego planu lub przeorganizowanie całkowicie strategii na daną rundę. W takim wypadku przed rozpoczęciem każdej rundy odkrywamy wierzchnią kartę wydarzenia i rozpatrujemy jej zapis. Na końcu rundy odrzucamy to wydarzenie i z początkiem nowej rundy odkrywamy następne wydarzenie.

KONIEC GRY

Na koniec gry każdy z graczy podlicza swoje punkty uznania z toru punktacji, dodając do nich punkty za współczynnik technologii oraz liczbę aktualnie wybudowanych pomieszczeń. Zamienia surowce na monety (1 surowiec to 1 zł), zamienia zgromadzone pieniądze na pkt uznania (5 zł to 1 pkt uznania). Dodatkowo na koniec gry gracz, który będzie miał wyprodukowaną największą liczbę radioodbiorników otrzyma dodatkowo 5 pkt uznania. Jeżeli gracze będą mieli po tyle samo radioodbiorników to gracz, który nie będzie posiadał niezrealizowanego radioodbiornika zdobywa punkty. W innym wypadku wszyscy remisujący otrzymują po 5 pkt.

PRZYKŁAD

Żółty na koniec gry uzyskał 77 pkt uznania. Do wyniku dodaje 6 pkt za współczynnik technologii oraz 3 pkt za swoje pomieszczenia, które znajdują się aktualnie na planszy, dodatkowo surowce w ilości 12 szt zamienia na 12 zł, sumę 23 zł (12 zł z surowców +11 zł posiadanych) zamienia na 4 pkt. Niestety miał o 1 radioodbiornik mniej wyprodukowany od czerwonego gracza tym samym nie zdobywa dodatkowo 5 pkt.

Suma punktów uznania jakie uzyskał to =90 pkt.



Projekt gry i zasady:
Karol Stawicki

Projekt graficzny i skład:
Michał Stawicki

Wydawca:
Urząd Miasta Dzierżoniów
www.dzierzoniow.pl

Specjalne podziękowania od autora niech przyjmą:
Eliza Stawicka, Agnieszka Stawicka, Sławomir Kościsty,
Jakub Pańczyk, forum Gry Planszowe oraz wszyscy, którzy
przyczynili się do powstania tej gry.