

PORT GDAŃSK



GRA PLANSZOWA



NA FALI SUKCESÓW



INSTRUKCJA

Gra od 2 do 4 graczy w wieku od 8 lat
Czas gry: ok. 20-40 minut

Wprowadzenie

W Porcie Gdańsk jeszcze nigdy nie było tak ruchliwie, jak dziś! Dziesiątki statków zawijają właśnie do nabrzeży, a długie ramiona żurawi portowych puszczane zostały w ruch wysoko nad ziemią. W największym polskim porcie zaczyna się kolejny pracowity dzień. Dockerzy uwijają się w pocie czoła, by jak najszybciej przeładować oczekujące na statkach towary.

W grze planszowej „Port Gdańsk” wcielasz się w firmę obsługującą Port. Twoim zadaniem będzie rozładunek i załadunek towarów, by jak najszybciej znalazły się w określonych magazynach lub środkach transportu. Nie zapomnij jednak o zatrudnianiu pracowników i obsłudze czekających statków pasażerskich. Dzięki nim zdobędziesz przewagę nad depczącą po piętach konkurencją i zwiększysz swoją szansę na wygraną. Spiesz się, pierwsze statki właśnie dobijają do nabrzeży!

Zdobывaj towary, zapelniaj magazyny Portu, realizując cenne zlecenia i wysyłaj pracowników do obsługi statków pasażerskich!

ELEMENTY GRY



1 plansza Portu Gdańsk



4 plansze graczy



4 pionki graczy



36 okrągłych znaczników graczy
(po 9 w 4 kolorach)



20 żetonów zleceń



20 kart Portu



21 kart statków pasażerskich



1 karta Portu Centralnego



12 x zboże

10 x kontenery



12 x paliwa płynne

10 x drobniça*



12 x węgiel

8 x ro-ro**



1 instrukcja



3 kości akcji



40 żetonów pracowników

64 kostki towarów



14 kart promocyjnych
(jedna z nich służy jako znacznik pierwszego gracza)

PRZYGOTOWANIE DO GRY



* Przeladunki drobnicowe obejmują m.in. sztuki ciężkie, ponadgabarytowe, ale również wyroby hutnicze oraz inne towary skonfekcjonowane w palety, big bagy czy worki.

** Ro-ro to ładunki toczne i pojazdy (samochody osobowe, ciężarówki lub wagony kolejowe), które mogą wjechać na pokład statku samodzielnie.

- 1 **Planszę Portu Gdańsk** połóżcie na środku stołu.
- 2 Podzielcie **kostki towarów** według kolorów i umieśćcie je na właściwych polach w strefie rozładunku na planszy. Tworzą one wspólną pulę.
- 3 **Żetony pracowników** połóżcie obok planszy. Tworzą one wspólną pulę.
- 4 Obok połóżcie **żetony zleceń**, tworząc z nich jeden stos. W ten sposób powstanie stos dobierania tych żetonów. Upewnijcie się, że wszystkie żetony ułożone są widoczną stroną z punktami zwycięstwa. Jeśli gracie w 2 osoby, odłóżcie do pudełka 5 żetonów z wierzchu tego stosu – nie będą one używane w rozgrywce.
- 5 Przygotujcie talię **kart Portu**. Jeśli gracie w 2 osoby, wybierzcie jeden kolor kart (oprócz zielonego), którego nie będziecie używać w tej rozgrywce. Następnie wszystkie karty w tym kolorze odłóżcie do pudełka. W ten sposób wyznaczycie jeden sektor, w którym nie będą pojawiały się zlecenia. Pozostałe karty potasujcie, uformujcie w zakryty stos (tzn. ilustracją do dołu) i połóżcie powyżej planszy. Na spodzie stosu połóżcie **kartę Portu Centralnego**. W ten sposób powstanie stos kart Portu.
- 6 Każdy gracz bierze **planszę gracza**, **pionek** oraz **9 znaczników** w wybranym kolorze. Planszę gracza połóżcie przed sobą, a pionek gracza na dowolnym polu Portu na planszy (na jednym polu może stać więcej niż jeden pionek). Jeden znacznik w swoim kolorze połóżcie na polu o wartości „0” toru punktacji na planszy, a pozostałe umieśćcie obok swojej planszy.
Jeśli gracie w mniej niż 4 osoby, plansze, pionki oraz znaczniki w nieużywanych kolorach odłóżcie do pudełka – nie będą Wam potrzebne.
- 7 **Dobierzcie trzy karty z wierzchu stosu kart Portu** i połóżcie je odkryte (tzn. ilustracją do góry) powyżej planszy Portu Gdańsk. Następnie odszukajcie na planszy pola o tych samych numerach, co odkryte właśnie karty.
Karty pogrupowane są w cztery kolory odpowiadające sektorom na planszy: niebieski, purpurowy, zielony i brązowy. Kolor karty i cyfra w jej prawym górnym rogu pomogą Ci znaleźć właściwe pole na planszy.
- 8 **Dobierzcie trzy żetony zleceń** z wierzchu stosu dobierania. Następnie rozłóżcie je na planszy Portu Gdańsk na tych polach, których karty odkryliście w poprzednim kroku. Żetony rozkładajcie pojedynczo w takiej kolejności, w jakiej zostały odkryte karty.
Przykładowo, odkryte zostały następujące karty: Nabrzeże WOC I (1), Nabrzeże Wiślane (12) i Elewator 1 (17). Na planszy połóżcie po jednym żetonie właśnie na tych nabrzeżach.
- 9 Następnie każdy gracz bierze kostki dowolnych **towarów (takich samych lub różnych) o łącznej wadze 3**  i kładzie je w swojej ładowni na planszy (na dowolnych polach).
Każdy towar ma swoją wagę, którą określa liczba symboli żurawi portowych. Najmniej waży ładunki zboża, paliw płynnych i węgla (każdy z nich waży 1), najcięższe zaś są ładunki ro-ro (ważą 3).

Waga towaru = 	Waga towaru =  	Waga towaru =   
  	 	

Przykład: Podczas przygotowania możesz wziąć jedną (białą) kostkę o wadze 3 **lub** trzy dowolne kostki o wadze 1 **lub** jedną kostkę o wadze 1 i jedną o wadze 2.

- 10 Karty statków pasażerskich podzielcie na trzy osobne stosy zgodnie z ilustracją na awersie:

małe 	średnie 	duże 
--	---	--

Jeśli gracie w mniej niż 4 osoby, odłóżcie do pudełka wszystkie karty, które posiadają symbol większej liczby graczy (patrz tabela poniżej).

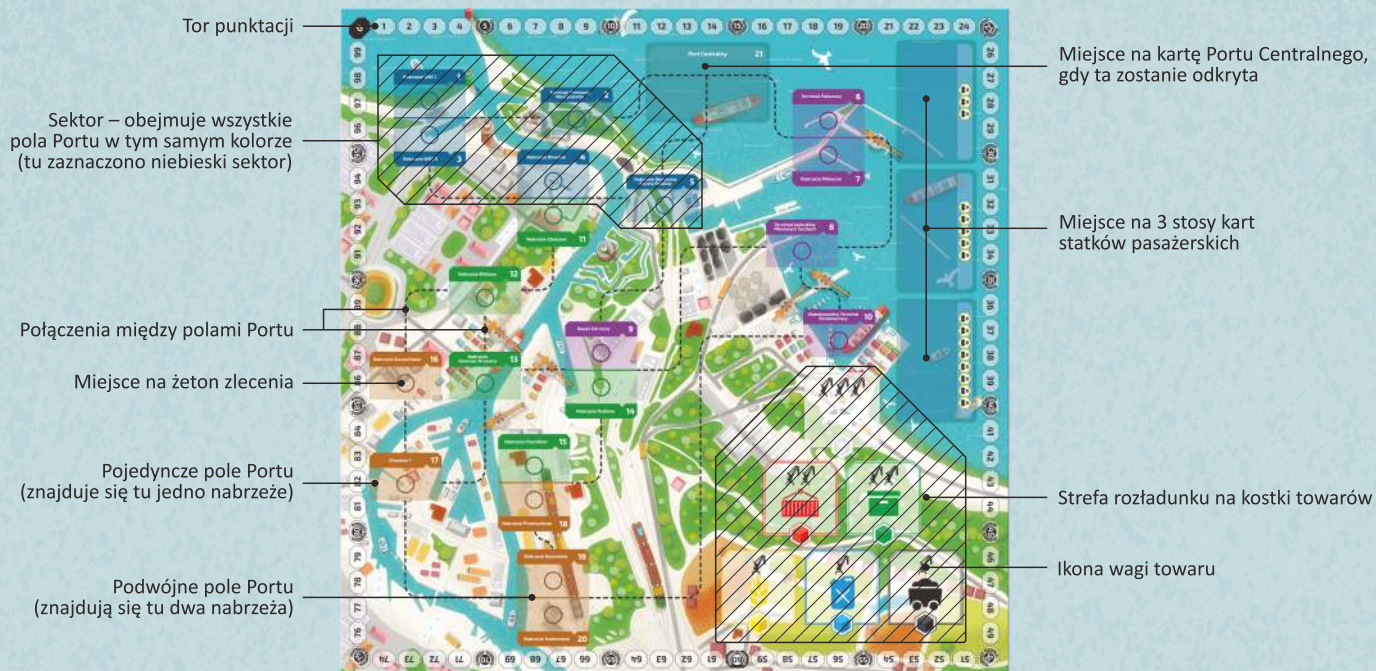
2 graczy	3 graczy	4 graczy
Usuńcie wszystkie karty z symbolem  i 	Usuńcie wszystkie karty z symbolem 	Nie usuwajcie żadnych kart

Pozostałe karty w każdym ze stosów ułóżcie według rosnącej liczby punktów zwycięstwa. Karta o najniższej wartości powinna znajdować się na dole stosu, a karta o najwyższej wartości na samej górze. Tak przygotowane stosy połóżcie odkryte (tzn. ilustracją statku do góry) na planszy na odpowiednich polach statków pasażerskich.

- 11 Losowo wybierzcie **pierwszego gracza** (może nim być osoba, która była ostatnio na pokładzie statku). Gracz ten wybiera dowolną kartę promocyjną, odczytuje na głos jej tekst i kładzie ją przed sobą, aby zaznaczyć, że rozpoczyna rozgrywkę.

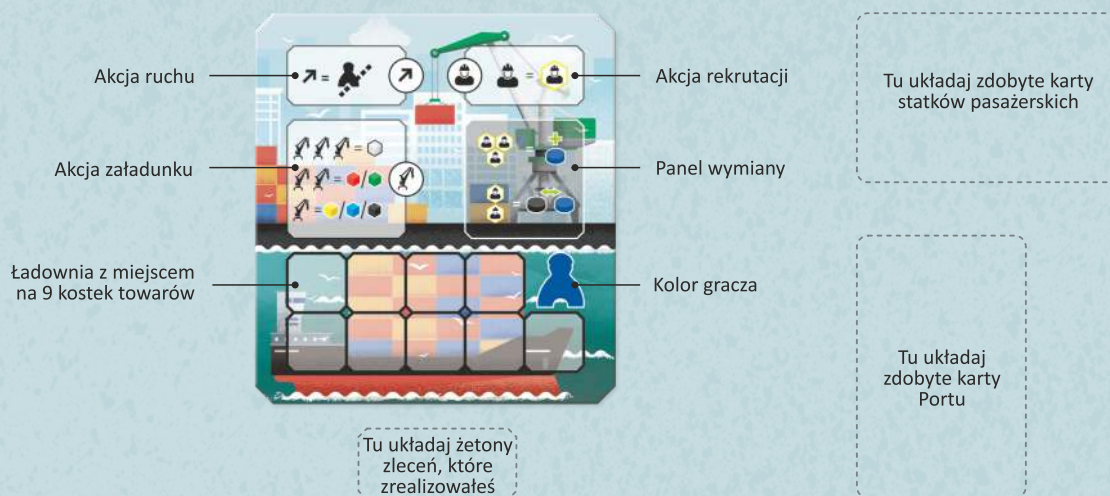
OPIS ELEMENTÓW GRY

Plansza Portu Gdańsk

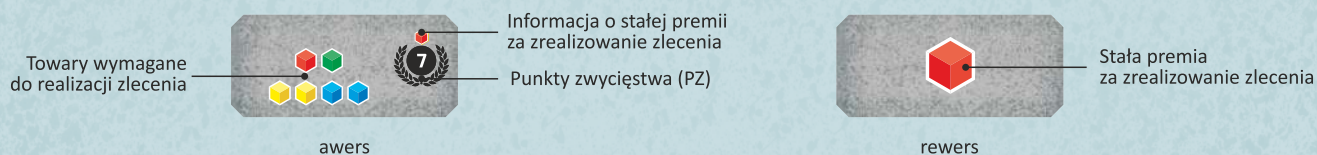


Ważne: Na potrzeby gry ilustracja mapy Portu Gdańsk została nieznacznie uproszczona, lecz zachowano cechy szczególne portu. Skala niektórych budynków jest inna niż w rzeczywistości po to, by zwrócić Waszą uwagę na miejsca, które warto bliżej poznać.

Plansza gracza



Żetony zleceń



Karty Portu

Nazwa, numer i kolor nabrzeża

Opis nabrzeża



awers

Wymagana liczba żetonów pracowników



rewers

Karty statków pasażerskich



awers



rewers

Karta Portu Centralnego

Skrót akcji rozładunku



Punkty zwycięstwa (PZ)

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka w **Port Gdańsk** składa się z serii tur graczy. Zaczyna pierwszy gracz, a po nim swoje tury rozgrywają pozostali gracze w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gra kontynuowana jest do momentu, w którym spełniony zostanie warunek zakończenia rozgrywki. Więcej szczegółów znajdziecie na str. 11.

Tura gracza

W swojej turze rzucaś kośćmi, by określić akcje, jakie będziesz mógł wykonać. Dostępne akcje na kościach to:



Załadunek



Ruch



Rekrutacja

Jeśli jesteś zadowolony z wyniku, który uzyskałeś na kości (lub kościach), odłóż ją na bok. Pozostałe kości przerzuć. W ten sposób w swojej turze **możesz** do dwóch razy przerzucić dowolną liczbę kości (także te, które wcześniej odłożyłeś na bok). Po zakończeniu rzutów, **rozpatrz wszystkie możliwe akcje**, które uzyskałeś. Ich szczegółowy opis znajduje się na str. 6.

Przykład: Karolina uzyskała w swoim rzucie następujący wynik na kościach: [Ruch], [Rekrutacja] i [Załadunek]. Kość z akcją załadunku [Załadunek] odłożyła na bok, a pozostałe dwie zdecydowała się przerzucić licząc na to, że uzyska więcej symboli załadunku. Na jednej z przerzuconych kości uzyskała [Załadunek], a na drugiej [Rekrutacja]. Karolina jest zadowolona z wyniku na wszystkich trzech kościach i zrezygnowała z możliwości drugiego przerzutu.

Uwaga:

1. Akcje na kościach możesz wykonywać w dowolnej kolejności.
2. Jeśli nie chcesz wykonać danej akcji (np. ruchu na inne pole Portu), to możesz z niej zrezygnować. Po prostu pomiń ją i nie rozpatruj w swojej turze.
3. Kiedy wykonujesz daną akcję, musisz ją rozpatrzyć w całości, nim przejdiesz do kolejnej.

Przykładowo, uzyskując na kościach 3 symbole ruchu [Ruch] oraz 2 symbole załadunku [Załadunek], nie możesz najpierw poruszyć się o jedno pole, następnie załadować towary, a później poruszyć się o kolejne dwa pola.

Przed lub po wykonaniu akcji na kościach możesz także wykonać akcje dodatkowe:

- zrealizować jedno zlecenie,
- skorzystać jeden raz z panelu wymiany,
- obsłużyć jeden statek pasażerski.

Ich szczegółowy opis znajduje się na str. 7. Twoja tura dobiega końca, a gracz siedzący po Twojej lewej stronie rozpoczyna swoją turę.

SZCZEGÓŁOWY OPIS AKCJI

Akcje na kościach

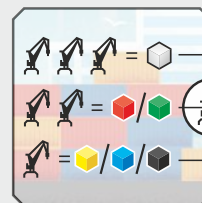


Łaładunek – pozwala przenosić kostki towarów ze strefy rozładunku do ładowni gracza na jego planszę.

Każda kość ma dwie ścianki z tą akcją: jedną z pojedynczym symbolem  i jedną z podwójnym symbolem  załadunku. Łączna liczba symboli , które uzyskasz na kościach, określa **maksymalną wagę towarów, które możesz jednorazowo przenieść na swoją planszę**. Weź z puli **dowolne** kostki towarów (takie same lub różne), których łączna waga mieści się w tym limicie i umieść je w swojej ładowni. Towary układaj na dowolnych, niezajętych polach.

W Porcie Gdańsk rozładowywanych jest **sześć grup towarów**: zboże , paliwa płynne , węgiel , kontenery , drobnica  oraz ro-ro . Aby móc zdjąć towar z planszy Portu i przenieść go na planszę gracza, potrzebne są specjalistyczne żurawie portowe. Symbol  oznacza wagę towaru, który może zostać przez te żurawie przeniesiony. Niektóre towary są lżejsze od innych, więc wymagają tylko jednego, a te cięższe dwóch lub nawet trzech symboli załadunku.

Aby załadować do swojej ładowni zboże, paliwa płynne lub węgiel, potrzebny jest jeden symbol  za każdy taki towar. Drobnica i kontenery są cięższe – każdy z tych towarów wymaga  symboli, zaś ładunek ro-ro jest najcięższy, więc do jego załadunku potrzebne są aż  symbole na kościach.



Ten towar waży 3

Te towary ważą 2

Te towary ważą 1

Przykład: Karolina uzyskała na kościach 4 symbole załadunku . Mogłaby zatem wziąć cztery dowolne towary, każdy o wadze 1 (np.    ) LUB dwa dowolne towary, każdy o wadze 2 (np.  ) LUB jeden dowolny towar o wadze 1 i jeden towar o wadze 3 (np.  ). Karolina wybrała   , bo tych towarów potrzebuje do zrealizowania zlecenia.

Pamiętaj, że Twoja ładownia może pomieścić ograniczoną liczbę towarów. W żadnym momencie gry **nie możesz posiadać więcej niż 9 kostek towarów**. Jeśli Twoja ładownia jest pełna, a Ty chcesz wykonać akcję załadunku, to musisz najpierw odrzucić dowolne towary ze swojej ładowni, robiąc miejsce na nowe kostki, które chcesz tam umieścić. Odrzucone towary odłóż na planszę na odpowiednie pole strefy rozładunku.

Pula kostek towarów jest ograniczona. Jeśli na planszy Portu Gdańsk nie ma już jakiegoś towaru, to nie można go zdobyć do czasu, gdy któryś z graczy zwróci go do wspólnej puli.



Ruch – pozwala poruszać się po Porcie Gdańsk, przesuwając pionek z jednego pola na inne.

Każda kość ma dwie ścianki z tą akcją: jedną z pojedynczym symbolem  i jedną z podwójnym symbolem  ruchu. Za każdą strzałkę ruchu uzyskaną na kości możesz przesunąć swój pionek o jedno pole Portu. Łączna liczba symboli ruchu , które uzyskasz na kościach, określa **maksymalną liczbę pól, o które możesz przesunąć się na planszy**. Zawsze możesz poruszyć się o mniej pól.

Ruch po planszy odbywa się w dowolnym kierunku, ale tylko po czarnych liniach łączących pola Portu. Możesz zatrzymać swój pionek na polu zajęтым przez innego gracza.

Przykład: Adam uzyskał w swojej turze następujący wynik na kościach: ,  i . Bierze z puli kostki towarów o łącznej wadze 3 i kładzie je w swojej ładowni, po czym przesuwa swój pionek o jedno pole z Nabrzeża Krakowskiego (20) na Nabrzeże Przemysłowe (18). Adam mógłby poruszyć się dalej (pozwala na to kość z podwójnym symbolem ruchu), ale zdecydował się zakończyć ruch swoim pionkiem właśnie na Nabrzeżu Przemysłowym.



Zauważ, że niektóre pola Portu na planszy są połączone (np. Basen Górniczy (9) i Nabrzeże Rudowe (14)). Takie łączone obszary traktuje się nadal jako jedno pole Portu. Jeśli zatem Twój pionek znajduje się na takim polu, to masz dostęp do obu nabrzeży i nie musisz zużywać akcji ruchu, by dotrzeć z jednego na drugie.



Przykład: W przykładzie powyżej Adam może poruszyć się o dwa pola Portu (na jednej z kości uzyskał ). Ponieważ jego pionek znajduje się obecnie na Nabrzeżu Krakowskim (20), przesuwa go na Basen Górniczy (9). Ruch między tymi polami wymaga dwóch symboli strzałek, czyli dokładnie tyle, ile uzyskał Adam na kości.



Rekrutacja – pozwala zdobywać żetony pracowników . Weź 1 żeton z puli za każdy taki symbol uzyskany na kościach. Pula tych żetonów jest nieograniczona. W rzadkich przypadkach, gdy zabraknie żetonów w puli, użyj w ich miejsce innych dowolnych znaczników (np. monet).

Przykład: Karolina uzyskała w swojej turze następujący wynik na kościach: ,  i . Bierze z puli 2 żetony pracowników  i kładzie je obok swojej planszy. Karolina rezygnuje z akcji ruchu, ponieważ jej pionek znajduje się na nabrzeżu, na którym chciała by zrealizować zlecenie.

Pracownicy są cennym zasobem. Dzięki nim możesz korzystać z panelu wymiany i obsługiwać statki pasażerskie. Potrzebujesz ich także do realizacji zleceń, które będą pojawiać się w Porcie Gdańsk. Nie ma limitu żetonów, które możesz posiadać. To, jak i do czego możesz ich używać, znajdziesz w dalszej części instrukcji.

Akcje dodatkowe

Przed lub po rozpatrzeniu akcji na kościach możesz dodatkowo zrealizować jedno zlecenie, jednokrotnie skorzystać z panelu wymiany i obsłużyć jeden statek pasażerki. Każde z tych działań wymaga spełnienia określonych wymagań.

1. Realizacja zlecenia

Warunki realizacji zleceń i punkty zwycięstwa

Realizowanie zleceń jest opłacalne. Otrzymujesz za nie punkty zwycięstwa i zdobywasz wpływy w Porcie. Niektóre z nich dają też stałą premię, dzięki której będziesz mógł szybciej realizować kolejne zlecenia.

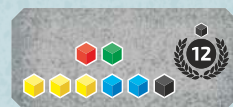
Aby zrealizować zlecenie, musisz spełniać trzy warunki:

1. Twój pionek znajduje się na polu Portu z żetonem zlecenia **oraz**
2. posiadasz w swojej ładowni wszystkie towary wymagane do realizacji zlecenia **oraz**
3. posiadasz co najmniej 1 żeton pracownika.

Jeśli spełniasz te warunki, odrzuć do puli wszystkie wymagane kostki towarów (na strefę rozładunku) oraz 1 żeton pracownika. Następnie otrzymujesz tyle punktów zwycięstwa, ile widnieje na żetonie. Przesuń swój znacznik na torze punktacji o odpowiednią liczbę pól.

W swojej turze możesz zrealizować tylko jedno zlecenie. Jeżeli na podwójnym polu Portu (np. Basen Górniczy (9) i Nabrzeże Rudowe (14)) znajdują się dwa żetony zleceń, to wolno Ci zrealizować w swojej turze tylko jedno z nich.

Przykład: Po tym, jak Karolina uzyskała następujący wynik na kościach: ,  i  i wzięła z puli 2 żetony pracowników, gotowa jest do zrealizowania zlecenia. Posiada co najmniej 1 żeton pracownika, jej pionek znajduje się na Nabrzeżu WOC I (1), na którym leży żeton zlecenia, a w jej ładowni znajdują się wszystkie wymagane towary (3x , 2x , i 1x   ). Karolina spełnia zatem wszystkie warunki, aby zrealizować to zlecenie. Odkłada do puli odpowiednie towary oraz żeton pracownika, za co otrzymuje 12 punktów.



Punkty zwycięstwa za wpływy w sektorze (dla przeciwników)

Teraz sprawdź czy w sektorze, w którym zrealizowałeś zlecenie, mają wpływy inni gracze. Sektor to grupa pól Portu jednego koloru (np. sektor niebieskich nabrzeży), a wpływ to znacznik gracza . W momencie zrealizowania przez Ciebie zlecenia, **inni gracze**, którzy w danym sektorze mają swoje znaczniki, otrzymują po **2 punkty zwycięstwa za każdy taki znacznik**. Im więcej gracz ma wpływów w Porcie i w różnych jego sektorach, tym więcej może zdobyć punktów zwycięstwa zarówno w trakcie rozgrywki, jak i na końcu gry (patrz str. 11).

Pamiętaj: Za każdym razem, gdy inny gracz zrealizuje zlecenie, sprawdź, czy masz w danym sektorze swój znacznik.



Przykład: Nabrzeże WOC I (1) znajduje się w niebieskim sektorze. Karolina sprawdza, czy na pozostałych niebieskich polach Portu znajdują się znaczniki innych graczy. Jeden znacznik Adama (●) leży na Nabrzeżu WOC II (3), a drugi na Nabrzeżu Obrońców Poczty Polskiej (5). Adam otrzymuje za nie aż 4 punkty zwycięstwa (2 znaczniki x 2 punkty) i przesuwa się na torze punktacji. Pomimo, że Karolina także posiada swój znacznik (●) w niebieskim sektorze na Terminalu Promowym Westerplatte (2), nie otrzymuje za niego punktów zwycięstwa.



Wpływ w sektorze i stała premia

Zdejmij z planszy zrealizowany żeton zlecenia, a w jego miejsce połów znacznik w swoim kolorze. Pamiętaj, że liczba Twoich znaczników jest ograniczona (na początku rozgrywki masz ich 8), a wraz z położeniem swojego ostatniego znacznika na planszy, spełnisz warunek zakończenia rozgrywki.

Zdobytą żeton zlecenia odwróć na drugą stronę i umieść poniżej swojej planszy gracza. Jeśli na odwrocie żetonu znajduje się symbol towaru, to możesz go wielokrotnie używać do realizacji kolejnych zleceń, tak jakbyś miał kostkę tego towaru w swojej ładowni (nie musisz go jednak odrzucać i nie wlicza się on do limitu 9 kostek).

Przykład: Stałą premią za zrealizowanie tego zlecenia jest węgiel, który Karolina może wielokrotnie używać w ciągu gry (tak, jakby stale miała jedną kostkę węgla w swojej ładowni).



Nowe karty i zlecenia w Porcie Gdańsk

Weź kartę Portu, dla którego zrealizowałeś to zlecenie i połów ją z prawej strony swojej planszy gracza. Karty układaj odkryte. Im więcej zdobędziesz kart Portu w różnych kolorach (pochodzących z różnych sektorów Portu), tym więcej otrzymasz punktów zwycięstwa na końcu gry (patrz str. 11).

Następnie **odkryj dwie kolejne karty Portu** ze stosu i połów je odkryte powyżej planszy, obok pozostałych kart. Karty układaj kolorami, nakładając na siebie karty tego samego koloru, tak aby widoczne pozostały ich nazwy. Dla każdej nowo odkrytej karty dołów na odpowiednim polu na planszy żeton zlecenia (tak, jak podczas przygotowania do gry). Gdy w stosie nie ma już kart Portu ani żetonów zleceń, gra jest kontynuowana z pominięciem tego kroku.

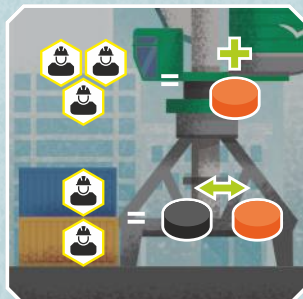
Przykład: Karolina bierze kartę Nabrzeża WOC I (1), a następnie odkrywa z puli dobierania dwie nowe karty i kładzie je powyżej planszy Portu Gdańsk. Wylosowane karty to: Nabrzeże Oliwskie (4) i Nabrzeże Północne (7). Teraz Karolina odkrywa 2 żetony zleceń z puli i układa je na planszy: jeden na Nabrzeżu Oliwskim, a drugi na Nabrzeżu Północnym.



Pamiętaj:

1. Wszystkie żetony zleceń dają punkty zwycięstwa.
2. Niektóre żetony zleceń dają stałą premię, którą można wielokrotnie używać w trakcie gry (symbol towaru na rewersie). Taki symbol zastępuje kostkę towaru w tym samym kolorze, tak jakbyś miał ją w swojej ładowni na planszy (nie wlicza się do limitu 9 kostek).
3. Za każdym razem, gdy zdobywasz punkty zwycięstwa za zrealizowanie zlecenia albo za posiadane wpływy w sektorze (gdy zlecenie realizuje inny gracz), przesuwasz swój znacznik na torze punktacji.

2. Korzystanie z panelu wymiany



Panel wymiany pozwala korzystać z żetonów pracowników  i wysłać ich do wykonywania specjalnych zadań. Wolno Ci używać tylko tych żetonów, które masz w swojej puli. **W swojej turze możesz użyć panelu wymiany tylko raz.** Dostępne są dwa zadania specjalne z wykorzystaniem żetonów pracowników:

- odrzuć **2 żetony pracowników** do wspólnej puli i zamień miejscami swój znacznik na planszy ze znacznikiem innego gracza,
- odrzuć **3 żetony pracowników** do wspólnej puli i dołóż swój znacznik z zasobów na pole Portu, na którym znajduje się znacznik innego gracza (lub graczy).

Gdy używasz panelu wymiany, zmieniasz wpływy w Porcie Gdańsk. Dzięki temu będziesz mógł zdobywać punkty, gdy inni gracze będą realizować zlecenia w sektorach, w których masz swoje znaczniki. **Każdy gracz może posiadać na polu Portu tylko jeden znacznik w swoim kolorze (na polach, które posiadają dwa nabrzeża można mieć dwa znaczniki – po jednym na każdym nabrzeżu).**

Pamiętaj: Nie możesz położyć swojego znacznika na polu, na którym nie ma znaczników innych graczy ani na polu, na którym wciąż znajduje się żeton zlecenia.



Przykład: Ania w swojej turze uzyskała następujący wynik na kościach: , , . Dobiera 3 żetony pracowników. Następnie odrzuca dwa żetony pracowników, by zamienić miejscami swój znacznik  z Terminala Paliwowego (6) ze znacznikiem Karoliny na Nabrzeżu WOC I (1). Ania liczy, że ta zamiana okaże się dla niej korzystna w przyszłości, gdy inny gracz zrealizuje kolejne zlecenie w niebieskim sektorze.

3. Obsługa statków pasażerskich

Swoich pracowników możesz wysłać do obsługi statków pasażerskich, które dają dodatkowe punkty zwycięstwa na końcu gry:

- obsługa małych statków wymaga odrzucenia 3 żetonów pracowników
- obsługa średnich statków wymaga odrzucenia 5 żetonów pracowników
- obsługa dużych statków wymaga odrzucenia 8 żetonów pracowników



Odrzuć do puli wymaganą liczbę żetonów pracowników i weź kartę statku z wierzchu właściwego stosu. Kartę połóż z prawej strony swojej planszy rewersem do góry, tak aby punkty zwycięstwa były niewidoczne dla pozostałych graczy. Punkty z tych kart dolicza się do wyniku dopiero na końcu gry. **W swojej turze możesz obsłużyć tylko jeden statek pasażerski.**

Przykład: Ania w swojej turze uzyskała następujący wynik na kościach: , , . Bierze 3 żetony pracowników i dokłada je do pozostałych żetonów, które zdobyła w poprzednich turach. Ponieważ ma ich w sumie 9, decyduje się odrzucić 8 żetonów pracowników, aby obsłużyć największy statek pasażerski, który czeka w Porcie. Ania dobiera kartę z wierzchu stosu dużych statków (wartą na końcu gry 12 punktów) i odkłada ją zakrytą obok swojej planszy.

Akcja specjalna

Rozładunek w Porcie Centralnym

Akcja rozładunku w Porcie Centralnym dostępna jest dzięki karcie Portu Centralnego. Zmienia ona sposób działania symbolu na kości akcji i pozwala odrzucać towary z ładowni gracza w zamian za punkty zwycięstwa.



Karta Portu Centralnego znajduje się na spodzie stosu dobierania kart Portu. Jeśli zostanie odkryta, połóżcie ją w odpowiednim miejscu na planszy. W ten sposób utworzycie nowe, dodatkowe pole w Porcie. Od teraz, jeżeli Twój pionek znajduje się na polu z tą kartą, będziesz mógł wykonywać akcję **rozładunku** zamiast akcji **załadunku**.

Aby móc korzystać z tego pola, musisz wyrzucić na kościach symbol akcji załadunku / .

Za każdy symbol załadunku na kościach możesz odrzucić ze swojej ładowni towar o wadze 1. Łączna liczba tych symboli na kościach określa maksymalny ciężar towarów, jakie możesz jednorazowo odrzucić do puli. Weź ze swojej ładowni dowolne kostki towarów, których łączny ciężar nie przekracza wyniku na kościach i odłóż je na planszę na odpowiednie pole strefy rozładunku. Każda odrzucona kostka towaru daje określoną liczbę punktów (patrz tabela poniżej). Przesuń swój znacznik o odpowiednią liczbę punktów na torze punktacji.

Wymagana liczba symboli na kościach			
Rodzaj towaru, który można rozładować			
Liczba punktów	2PZ	3PZ	4PZ

Zasady szczegółowe: Dopóki Twój pionek znajduje się na karcie Portu Centralnego, nie możesz zdobywać kostek towarów z akcji **załadunku**.

Przykład: Adam w swojej turze zrealizował zlecenie na Nabrzeżu Oliwskim (4). Odkrył z puli dobierania dwie nowe karty, w tym ostatnią ze stosu kartę Portu Centralnego, którą natychmiast umieścił na planszy Portu Gdańsk (w górnej części). Kolej na Anię. Ania stara się wyrzucić jak najwięcej symboli , by skorzystać z akcji rozładunku na karcie Portu Centralnego. Jej wynik na kościach to: , , . Ania przesuwając swój pionek na Port Centralny, a następnie odrzuca towary o łącznej wadze 4: oraz , za które otrzymuje w sumie 6 punktów. Kostki tych towarów kładzie do wspólnej puli, po czym przesuwając się na torze punktacji. Dopóki pionek Ani będzie na polu z kartą Portu Centralnego, nie będzie ona mogła wykonywać akcji załadunku towarów do ładowni.



Ania przesuwając swój pionek na kartę Portu Centralnego.



Ania używa akcji rozładunku, by odrzucić towary i dostać 6 PZ (przesuwając się na torze punktacji na pole 21).

ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Gra dobiega końca w jednym z trzech przypadków:

- 1) gdy któryś z graczy zdobędzie co najmniej 60 punktów zwycięstwa na torze **albo**
- 2) gdy któryś z graczy położy swój ostatni, ósmy znacznik na planszy **albo**
- 3) gdy zostanie zrealizowane ostatnie zlecenie z planszy.

W takiej sytuacji kontynuujcie rozgrywkę do momentu, gdy wszyscy gracze wykonają równą liczbę tur (czyli do osoby siedzącej na prawo od gracza rozpoczynającego). Wówczas gra natychmiast się kończy.

Do punktów zaznaczonych na torze punktacji dodajcie:

- punkty z **kart statków pasażerskich**, które zdobyliście w trakcie gry,
- punkty za zdobyte **zestawy kart Portu**, zgodnie z punktacją z tabeli poniżej:

Zestawy kart Portu	Punkty zwycięstwa (PZ)	Przykład
1 karta Portu w dowolnym kolorze	1 PZ	
2 karty Portu w dwóch różnych kolorach	3 PZ	 
3 karty Portu w trzech różnych kolorach	6 PZ	  
4 karty Portu w czterech różnych kolorach	10 PZ	   

Każda karta może wchodzić tylko do jednego zestawu.

Przykład: Adam posiada następujące karty Portu, które zdobył realizując zlecenia: niebieską kartę Nabrzeża WOC II (3), niebieską kartę Nabrzeża Oliwskiego (4), niebieską kartę Nabrzeża Obrońców Poczty Polskiej (5), zieloną kartę Nabrzeża Wiślanego (12) i brązową kartę Elewator 1 (17). Zdobywa w sumie 8 punktów.

Zestaw 3 kart w różnych kolorach  +  +  wart jest 6 punktów, a każda z dwóch pozostałych niebieskich kart  i  daje po 1 punkcie (6+2=8 punktów).

Przesuńcie się na torze punktacji o tyle pól, ile punktów dodatkowo zdobyliście. Teraz porównajcie swoje wyniki. Rozgrywkę wygrywa gracz, który łącznie zdobył najwięcej punktów zwycięstwa. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który ma więcej znaczników na planszy. Nadal brak rozstrzygnięcia? W takiej sytuacji wszyscy remisujący gracze dzielą się zwycięstwem!

© 2018 Grupa MV (edycja polska)

Wydawca: Grupa MV

Autorzy: Viola Kijowska i Marcin Ropka

Koordinacja projektu: Viola Kijowska

Instrukcja: Viola Kijowska

Konsultacja merytoryczna i językowa: Barbara Kaczmarek, Robert Deninis

Ilustracja, opracowanie graficzne i DTP: Przemysław Fornal (www.todesign.pl), Roman Kucharski



Grupa MV

ul. St. Stojalowskiego 39/22

30-611 Kraków

grupamv.pl

 /grupamv

Drogi gracz, dołożyliśmy wszelkich starań, by w każdym pudełku znalazły się wszystkie komponenty gry. Gdyby jednak okazało się, iż w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki - serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym, wysyłając e-mail na adres grupamv@gmail.com.

PODSUMOWANIE

Akcje na kościach



Załadunek

Pozwala przenosić kostki towarów ze strefy rozładunku do ładowni gracza na jego planszę.



Ruch

Pozwala poruszać się po Porcie Gdańsk, przesuując pionek z jednego pola na inne.



Rekrutacja

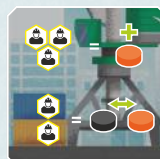
Pozwala zdobywać żetony pracowników.

Akcje dodatkowe



Realizacja zlecenia

Pozwala zdobywać cenne punkty zwycięstwa w zamian za odrzucenie odpowiednich towarów.



Korzystanie z panelu wymiany

Pozwala budować wpływy w sektorach na planszy.



Obsługa statków pasażerskich

Pozwala zdobywać cenne punkty zwycięstwa za wysyłanie pracowników do obsługi statków pasażerskich.

Do wykonania tych akcji potrzebne są żetony pracowników.

Zakończenie rozgrywki

Gra dobiega końca w jednym z trzech przypadków:

- 1) gdy któryś z graczy zdobędzie co najmniej 60 punktów zwycięstwa na torze **albo**
- 2) gdy któryś z graczy położy swój ostatni, ósmy znacznik na planszy **albo**
- 3) gdy zostanie zrealizowane ostatnie zlecenie z planszy.

Podliczanie PZ i wyłonienie zwycięzcy

Zsumuj posiadane punkty:

● Zdobyte w trakcie rozgrywki

Punkty te zdobywasz realizując zlecenia oraz posiadając wpływy w sektorach, w których inni gracze realizują zlecenia.

● Zdobyte na końcu gry za obsługę statków pasażerskich

Punkty te zdobywasz za karty statków pasażerskich, które zebrałeś w trakcie całej rozgrywki. Zsumuj punkty znajdujące się na tych kartach i dodaj do swojego wyniku.

● Zdobyte na końcu gry za zebrane zestawy kart Portu

Punkty te zdobywasz za zestawy kart Portu, które zebrałeś w trakcie całej rozgrywki. Im więcej posiadasz różnokolorowych kart Portu, tym więcej są one warte (patrz str. 11). Zdobyte punkty dodaj do swojego wyniku.

Jeżeli zdobyłeś najwięcej punktów zwycięstwa, to wygrywasz rozgrywkę!
Gratulujemy!

