

LivingStone

Taktyczna gra od Benjamina Lierscha
dla 2-5 graczy; czas rozgrywki: 30-45 min.

Zawartość gry:

- 1 plansza



- 75 talarów (41 o wartości „1”, 16 o wartości „2”, 13 o wartości „5” i 5 o wartości „10”)



- 1 parowiec



- 27 kart akcji



- 1 woreczek



- 55 namiotów w 5 kolorach (po 11 w każdym z kolorów)



- 5 skrzyń na datki



- 60 kamieni (29 czarnych, 15 przezroczystych, 10 niebieskich, 5 czerwonych i 1 biały)



- 5 znaczników punktacji



- 10 kości



- 6 kart pomocy



- 1 instrukcja

Wprowadzenie historyczne

David Livingstone był szkockim misjonarzem (protestanckim) i badaczem Afryki. Na zlecenie brytyjskiego rządu udał się na czarny ląd i jako pierwszy Europejczyk przebył go wszerz (z zachodu na wschód). Z tej wyprawy zdał obszerną relację, opisując życie plemienne i afrykański świat zwierząt i roślin. Jego opisy podróży i geograficzne zapiski doprowadziły do poszerzenia wiedzy i zrozumienia, nieznanego dotąd w takim wymiarze, kontynentu. Poświęcając wiele czasu na eksplorację rzeki Zambezi, Livingstone odkrył wielki wodospad, który, na cześć brytyjskiej królowej, nazwał Wodospadem Wiktorii.

Cel gry

Gracze zeglują na parowcu po rzece Zambezi do Wodospadu Wiktorii. W celach odkrywczych zapuszczają się w głąb kontynentu i próbują swojego szczęścia przy poszukiwaniu szlachetnych kruszców. Komu uda się zebrać najwięcej punktów zwycięstwa, wygra rozgrywkę.

Przygotowanie do gry

Każdy gracz otrzymuje wszystkie namioty i skrzynie w swoim kolorze oraz 3 talary o wartości „1”. Wszystkie 60 kamieni (30 szlachetnych, 29 czarnych żwirów i 1 biały żwir) należy włożyć do woreczka. Karty akcji należy potasować i jako zakryty stos ustawić w pobliżu planszy. Parowiec zostaje ustawiony z lewej strony, na pierwszym polu rzeki. Na każdego gracza należy przygotować 2 kości, a pozostałe odłożyć do pudełka. Znaczniki punktacji graczy zostają ułożone na polu „0” toru punktacji.

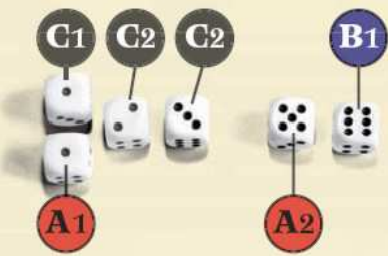
Przebieg gry

W dowolny sposób obiera się gracza rozpoczynającego. Gracz ten rzuca **wszystkimi kośćmi**, a następnie, dla lepszej orientacji wizualnej, segreguje je na podstawie wyrzuconych oczek (zobacz rycinę 1). Teraz gracz rozpoczynający bierze jedną z kości i **niezwłocznie** wykonuje związaną z nią akcję (akcje opisane są w dalszej części). Po zrealizowaniu akcji, użyta do niej kość pozostaje wyłożona przed graczem. Ruch przechodzi na osobę siedzącą po lewej stronie gracza rozpoczynającego (obowiązuje kolejność zgodna z ruchem wskazówek zegara). Zatrzymuje ona dla siebie jedną kość, wykonuje związaną z nią akcję, itd.



Rycina 1: Przykład pierwszego rzutu w grze 4-osobowej

Po tym, jak wszyscy gracze zabrali po jednej kości, mogą znów wybrać (począwszy od gracza rozpoczynającego) kolejną kość, jednak pod następującym warunkiem: **Liczba oczek na następnej kości musi być większa niż na kości zabranej uprzednio!** Ten proces odbywa się dopóki nie będzie dostępna żadna kość lub **nikt** nie będzie mógł wziąć ani jednej z pozostałych kości. Może się więc zdarzyć, że gracze będą w posiadaniu różnej liczby kości. W momencie, w którym żaden z graczy nie może wziąć więcej kości, runda kończy się. Kolumna, w której znajduje się parowiec zostaje podliczona, a jego samego przesuwają się o 1 pole do przodu.



Przykład gry 3-osobowej (rycina 2)

Gracz A zabiera kość 1 i wykonuje akcję.

Gracz B zabiera od razu kość 4 i wykonuje akcję.

Gracz C bierze również kość 2. **Gracz A** wybiera teraz 3.

Ponieważ **gracz B** nie może dostać kości o większej liczbie oczek, zagrywa **gracz C** i bierze kość 1.

Również **gracz A** nie może zabrać kości z odpowiednio wysoką liczbą oczek, zatem **gracz C** wybiera ostatnią z kości - 3.

Akcje

Kiedy gracz zabiera kość, **niezwłocznie** wykonuje związaną z nią jedną z czterech następujących akcji:



Pociągnięcie karty akcji

Gracz może, **niezależnie od liczby oczek** na wybranej kości, zabrać **dokładnie jedną** zakrytą kartę akcji. Można mieć dowolną liczbę kart akcji w ręce, jak również dowolną ich liczbę zagrywać. (Jednak karty akcji można zagrywać tylko w swojej kolejce). Jeśli gracz wyciągnie kartę **zawału w kopalni**, musi ją pokazać i natychmiast zrealizować. Jako rekompensatę, gracz może później dociągnąć nową kartę. Kartę zawału w kopalni należy następnie potasować, łącznie z zagranymi już kartami, i z nich utworzyć nowy stos.



Zabranie talarów

Gracz otrzymuje talary w ilości odpowiadającej liczbie oczek na wybranej kości. Jeśli, przykładowo wziął 4, otrzymuje 4 talary. Talary w dowolnej chwili mogą zostać rozmiennione. Talar o wartości „5” może na przykład zostać wymieniony na 5 monet o wartości „1”. Ilość posiadanych pieniędzy należy trzymać w tajemnicy przed współgryzami.



Poszukiwania w kopalni

Gracz może pociągnąć z woreczka (bez zaglądnania) tyle kamieni, ile wynosi liczba oczek wybranej przez niego kości.

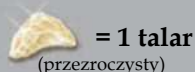
Gracz może w **dowolnym momencie swojej kolejki** sprzedać kamienie. Może też je zbierać, by sprzedać później za nieco inne stawki (przy użyciu karty „Targowisko”).

Wartość poszczególnych kamieni (bez karty akcji):



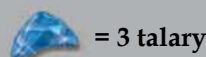
= 0 talarów

(biały)

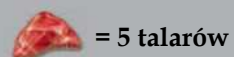


= 1 talar

(przezroczysty)



= 3 talary



= 5 talarów

Sprzedane kamienie szlachetne i wszystkie czarne kamienie (żwir) odkłada się obok planszy. Po wyciągnięciu białego żwiru wszystkie kamienie odłożone z boku planszy (wliczając sprzedane przed chwilą kamienie szlachetne, wyciągnięte razem z białym) zostają powtórnie umieszczone w woreczku i zamieszane. Kamienie, które nie zostały sprzedane, tj. znajdujące się przed graczami, pozostają u nich. Podczas zbierania kamieni szlachetnych należy mieć na uwadze ryzyko pojawienia się karty zawału w kopalni. Gdy wystąpi zawał, zgromadzone przez wszystkich graczy kamienie stają się bezwartościowe i ponownie lądują w woreczku.

Każdy kamień szlachetny, którego gracz nie sprzeda do końca gry, przynosi 1 punkt zwycięstwa. Żwir nie daje żadnych punktów.



Ustawianie namiotów

Punkty zwycięstwa powinny się osiągać przede wszystkim poprzez ustawianie namiotów. Znajdujący się na planszy parowiec wyznacza kolumny, w których można ustawić namiot (zaznaczona na szaro kolumna położona nad parowcem na rycinie 3).

Miejsce pod budowę namiotu określa się za pomocą liczby oczek kości. Jeśli, przykładowo, gracz wziął kość z „1”, może ustawić namiot na polu, które leży w pierwszym rzędzie. Rzędy są ponumerowane z ich lewej strony (liczba w koronie). Miejsce pod budowę leży więc w punkcie przecięcia wyznaczonym przez parowiec (kolumna) i liczbę oczek (rzęd) – porównaj z ryciną 4.



Rycina 4

Aby ustawić namiot, należy uiścić **koszty ekspedycji**. Są one zaznaczone na nadbrzeżu rzeki. Koszty ekspedycji rosną wraz z czasem jej trwania, więc są wyższe w miarę zbliżania się do końca gry. Zgodnie z przykładem na rycinie 4, gracz musi zapłacić za ustawienie namiotu 2 talary. W następnej rundzie namiot będzie kosztował już 3 talary.

Gdyby gracz chciał budować na polu, na którym już znajdują się namioty, musi oddać dodatkowo po 1 talarze każdemu graczowi posiadającemu na tym polu swój namiot. Gracz może ustawić w jednej rundzie więcej namiotów w kolumnie (jeśli może wziąć więcej kości).



Rycina 3



Datek za przychyłność królowej

Gracz, w każdym momencie swojego ruchu i bez straty akcji związanej z wyborem kości, może przeznaczyć dowolną ilość talarów, wrzucając je do skrzyni. O tej czynności musi zakomunikować swoim współgraczom. Nie musi jednak zdradzać, ile pieniędzy na to przeznaczył. Raz złożone pieniądze nie mogą już zostać wyjęte ze skrzyni i pozostają w niej do końca gry.

Uwaga: Gracz, który przeznaczył najmniej pieniędzy, jest na końcu gry eliminowany z walki o zwycięstwo!



Podliczanie

Na koniec każdej rundy (kiedy wszystkie kości zostały zabrane, ewentualnie żadna z kości nie może już zostać wzięta) następuje podliczenie. Podliczona zostaje tylko kolumna, w której aktualnie znajduje się parowiec. Każdy gracz otrzymuje za namiot znajdujący się w tej kolumnie punkty, podane z lewej strony rzędów. Jeśli na danym polu znajduje się więcej namiotów, każdy z graczy, który ustawił taki namiot, otrzymuje pełną liczbę podanych punktów zwycięstwa. Punkty zostają niezwłocznie zaznaczone na torze punktacji.

Po podliczeniu parowiec przemieszcza się o jedno pole dalej i zaczyna się następna runda. Kolejny, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracz rzuca **wszystkimi kośćmi**, wybiera jedną, itd.

Zakończenie gry



Jeśli parowiec, po ostatnim podliczeniu, nie może już przesunąć się do następnej kolumny, gra kończy się. W końcowym podliczeniu uwzględnione zostaje wszystkie 6 rzędów namiotów. W tym przypadku punktuje tylko gracz, który w danym rzędzie ma najwięcej namiotów. Przy remisie punkty dzieli się na graczy, zaokrąglając iloraz w dół. Punkty, które można otrzymać w tym podliczeniu zaznaczone są z prawej strony rzędów na szarym symbolu namiotu (porównaj z poniższym przykładem).



Przykład (rycina 5)

W 2 rzędzie **czerwony** ustawił 3 namioty, a **niebieski** i **żółty** – po 2.

Czerwony otrzymuje 10 punktów zwycięstwa.

Jeśli czerwony miałby o 1 namiot mniej, wszyscy trzej gracze otrzymaliby po 3 punkty.



Za każdy **kamień szlachetny**, który gracz jeszcze posiada, otrzymuje on na koniec **1 punkt**. Ponadto należy teraz zagrać **karty akcji dające punkty zwycięstwa**.



Na koniec gracze otwierają **skrzynie na datki** i przeliczają znajdujące się tam pieniądze. Ten, kto ofiarował najmniej (jeden lub więcej graczy), definitywnie odpada z gry.

Gracz, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa (i nie został wyeliminowany), wygrywa rozgrywkę. Przy remisie wygrywa ten z remisujących graczy, który złożył największy datek. Jeśli wciąż jest remis, zwycięzców jest więcej.

Warianty dla 2 graczy

W grze 2-osobowej rzuca się 4 kośćmi. Może się zdarzyć, że jeden z graczy wystawi wcześniej wszystkie swoje namioty, więc w jednym z następnych ruchów będzie miał tylko możliwość ustawienia namiotów. Również i w takim przypadku koszty budowy namiotu muszą zostać uiszczone, jak to opisano wcześniej. Punkty zwycięstwa, które gracz otrzymał uprzednio za budowę namiotów pochodzących z jego zasobu, zostają zachowane. Poza tym gra przebiega w normalny sposób.

Po tym, jak na koniec gry zostaną rozliczone punkty za największą liczbę namiotów w poszczególnych rzędach, sprawdza się wniesione datki za przychylność królowej. Rzuca się wszystkimi czterema kośćmi i oblicza sumę oczek. Gracz, który przeznaczył na datki mniej niż wyrzucona suma oczek zostaje wykluczony. Może się więc również okazać, że dwoje graczy przegra partię.

Opis kart



Gracz **nie musi płacić za ustawienie jednego namiotu**. By jednak ustawić namiot, nadal potrzebna jest kość.



Gracz w fazie wybierania kości może **wziąć dwie kości jedna po drugiej** (przy czym liczba oczek na drugiej kości musi być większa od liczby oczek na pierwszej) i po kolei wykonać akcje z nimi związane.



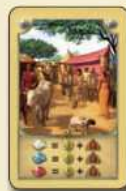
Przy **budowie jednego namiotu gracz może zignorować liczbę oczek** i ustawić namiot na dowolnym polu w kolumnie wyznaczonej przez parowiec. By jednak ustawić namiot, nadal potrzebna jest kość.



Gracz otrzymuje - za jednego **lwa** 4 punkty, za jednego **nosorożca** - 3 punkty, a za **antylopy** - 2 punkty zwycięstwa, które zaznacza na **torze punktacji**.



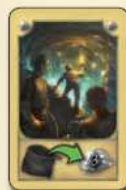
Gracz może dodatkowo ustawić **za darmo jeden namiot** na polu, które zawiera już jeden z jego podliczonych namiotów (a więc **nie** w kolumnie, w której właśnie znajduje się parowiec). Kość nie jest wymagana.



Targowisko. Gracz może sprzedać dowolną ilość kamieni szlachetnych i otrzymać za:
Przezroczysty = 1 talar + 1 punkt zwycięstwa
Niebieski = 2 talary + 2 punkty zwycięstwa
Czerwony = 3 talary + 3 punkty zwycięstwa.



Parowiec zawraca o 1 pole. Teraz tylko w tej kolumnie można ustawić namiot. Pod koniec rundy kolumna, w której stoi parowiec, zostaje podliczona. Przed następną rundą parowiec przemieszcza się o 1 pole w przód (skąd trafił przed zagranieniem karty).



Gracz może wydobyć **3 kamienie z kopalni** (pociągnąć z woreczka).



Gracz może wziąć z banku **4 talary**.



Zawał w kopalni. **Każdy** gracz musi **natychmiast** oddać wszystkie swoje kamienie. Kamienie trafiają ponownie do woreczka. Gracz może następnie dociągnąć nową kartę.



Gracz zagrywający obie karty, może **za darmo** ustawić namiot na **dowolnym polu** w kolumnie wyznaczonej przez parowiec. Gracz musi jednak wykorzystać w tym przypadku **jedną kość**.

Tłumaczenie: Meehoow

Autor i Wydawnictwo składają podziękowanie graczom testowym za wiele próbnych rozgrywek i propozycji oraz za wsparcie.

[P] Schmidt Spiele GmbH · Postfach 470437 · D-12313 Berlin · www.schmidtspiele.de · Made in Germany
Autor: Benjamin Liersch · Projekt i ilustracje: Michael Menzel, Christof Tisch · Redakcja: Thorsten Gimmler

