• Instrukcja •

# MARE BALTICUM

Filip Miłuński

• Gra planszowa dla 3-5 graczy •

# Wstęp

W grze *Mare Balticum* każdy z graczy wciela się w rolę kapitana floty rybackich kutrów. Jego zadaniem jest połów ryb we wzburzonych wodach Morza Bałtyckiego. Na jakie ryby zapolować? Na szlachetne łososie, przepyszne dorsze, ławice śledzi, czy może zagrzebane w mule flądry? A może machnąć ręką na ten pachnący rybą interes i skupić się na wyławianiu z wody bałtyckiego skarbu czyli przepięknych bursztynów? Jakiejkolwiek decyzji by nie podjął, kapitan musi jeszcze dostarczyć ładunek do właściwego portu i sprzedać zdobycz. Ten, który najsprawniej poradzi sobie z zadaniem i zbije fortunę zanim nadejdzie zima i wody Bałtyku skuje lód, zostanie zwycięzcą!

## Komponenty

W pudełku z grą znajdują się:

Instrukcja

Płócienny woreczek

25 pionków kutrów w pięciu kolorach

6 kart kontraktów handlowych
(używanych tylko w module 2)

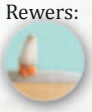
5 małych plansz graczy

68 żetonów ryb i bursztynów
(12 x łosoś, 12 x flądra, 12 x śledź, 12 x dorsz, 20 x bursztyny)

Rewers:

25 żetonów przedsiębiorstw w pięciu kolorach

Rewers:



Żeton gracza rozpoczynającego

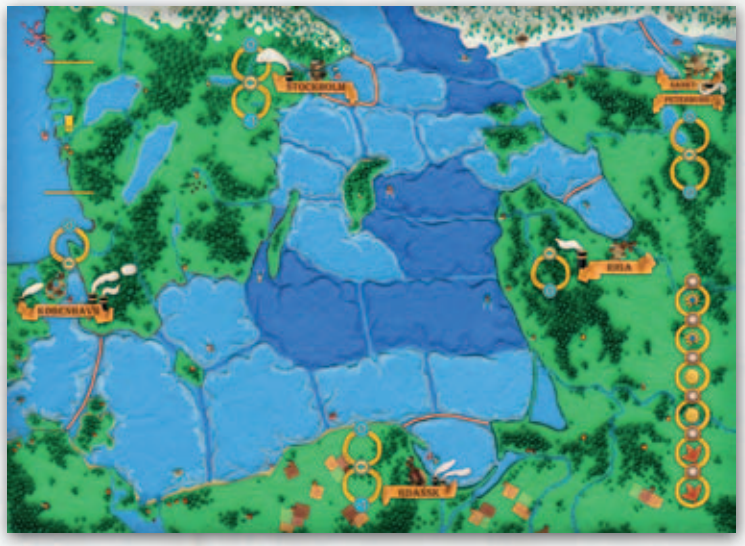
6 żetonów upływu czasu

Rewers:

8 żetonów popytu

Rewers:

Plansza główna



## *Przygotowanie do gry*

Połóżcie planszę na środku stołu. Każdy z graczy wybiera jeden kolor i bierze odpowiednie:

- ***pionki kutrów*** (po 5 przy grze w trzy osoby, po 4 w grze w cztery osoby i po 3 w grze w pięć osób),
- ***planszę gracza***,
- ***żetony przedsiębiorstwa***.

68 żetonów ryb i bursztynów wrzućcie do woreczka i dokładnie wymieszajcie. Następnie wyciągajcie żetony z woreczka i układajcie losowo odkryte na planszy. Na każdym jasnoniebieskim polu płytkiej wody A należy położyć jeden żeton, a na ciemnoniebieskim polu głębokiej wody B dwa żetony.

Gdy skończycie układanie żetonów na planszy, wrzućcie 6 żetonów upływu czasu do woreczka i dokładnie wymieszajcie. Przetasujcie zakryte żetony popytu i rozłóżcie losowo przy pięciu portach, na okrągłych polach C, a następnie odkryjcie je. W żadnym z portów nie mogą znaleźć się dwa takie same żetony. Oznaczenia „0" i „-1" przy polach na żetony nie mają znaczenia. Są one używane jedynie w module 1.

Gracz który ostatnio widział rybę, otrzymuje żeton gracza rozpoczynającego. Wybiera dowolne pole portu D na planszy i kładzie na nim jeden ze swoich kutrów. Kolejni gracze kontynuują rozkładanie swoich kutrów zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W jednym porcie może stać dowolna liczba kutrów różnych graczy.

Gdy każdy z graczy ma już po jednym kutrze na planszy jesteście gotowi do gry.

# Przebieg rozgrywki

Gra jest rozgrywana przez szereg rund. W każdej rundzie gracz wykonuje do trzech akcji. Po nim rusza się osoba siedząca z jego lewej strony itd.

## Akcje

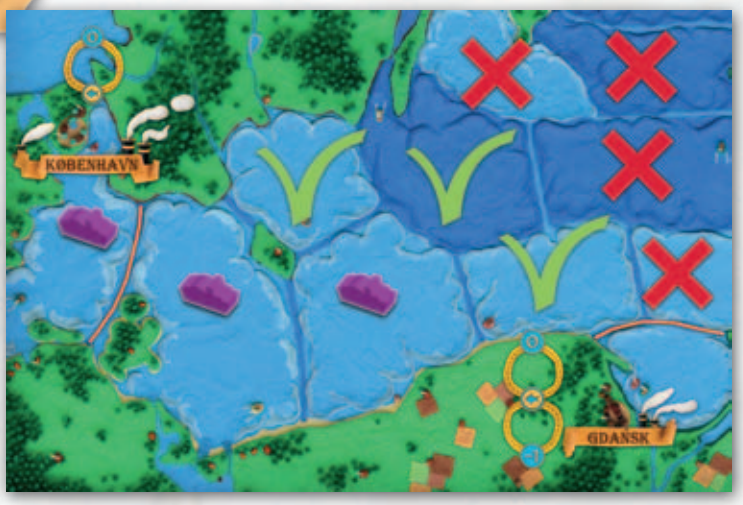
Są trzy rodzaje akcji: żegluga, połów i rozładunek. Gracz może wykonać w swojej rundzie wielokrotnie tę samą akcję czyli np. trzy razy akcję żegluga, albo dwa połowy i jeden rozładunek itd.

❈ ***Żegluga*** – w ramach tej akcji gracz może przestawić jeden swój kuter na dowolne pole na planszy, o ile wszystkie jego kutry pozostaną po ruchu w łańcuchu tzn. nie będzie żadnych pustych pól pomiędzy nimi.

Wykonując pierwsze akcje żeglugi gracz wstawia swoje pionki na planszę, dodając je do jednego pionka, który umieścił na polu portu przed rozpoczęciem gry. Gdy wszystkie pionki kutrów gracza znajdą się już na planszy, wykonując akcję żeglugi przestawia jeden z własnych pionków, które już stoją na planszy.

Na każdym z pól na planszy może stać dowolna liczba kutrów, o ile każdy z nich należy do innego gracza.

*Przykład 1*
*Gracz fioletowy ma już wszystkie swoje trzy kutry na planszy. Chce wykonać akcję żeglugi. Bierze więc jeden z nich i przestawia na inne miejsce. Ma do wyboru trzy pola sąsiadujące z co najmniej jednym jego kutrem. Wstawienie na nie nie sprawi że po ruchu łańcuch jego kutrów zostanie rozerwany.*



❄ ***Połów*** – Wykonując akcję połowu gracz może podnieść **jeden** żeton ryb lub bursztynu z dowolnego pola, na którym znajduje się jego kuter. Jeśli jest to żeton bursztynu, kładzie go **zakryty** w swoim magazynie.

Jeśli jest to żeton ryby, gracz kładzie go **odkryty** na jednym z pięciu pól w ładowni swojego statku na własnej planszy gracza. Każdy gracz może mieć w ładowni maksymalnie 5 odkrytych żetonów ryb (tyle wynosi ładowność jego floty kutrów).

Jeśli gracz nie ma w ładowni miejsca na ryby, nie może podnieść żetonu i wykonać akcji połowu, chyba że chce wyłowić bursztyn. Gracz może też zdecydować, że chce wyrzucić część swojego połowu z ładowni za burtę i zrobić miejsce dla ryb, które chce złowić (patrz punkt *Za burtę!*). Wyrzucenie połowu za burtę nie zużywa akcji gracza.

*Przykład 2*
*Gracz zielony ma kuter na polu, na którym znajduje się żeton łososi. W ramach akcji połowu bierze żeton z planszy i kładzie go odkryty na wolnym miejscu w swojej ładowni.*

*Przykład 3*
*Gracz pomarańczowy wpłynął swoim kutrem do Gdańska. Żetony popytu pokazują, że można tam rozładować śledzie i flądry. Gracz ma w ładowniach swoich kutrów dwa żetony śledzi, jedną flądrę i dwa łososie. W ramach akcji rozładunku przenosi żetony śledzi i flądry do magazynu i układa je tam zakryte. Żetony łososi pozostają w ładowni. Aby je rozładować, gracz musi popłynąć do innego portu, w którym można rozładować łososie.*

❈ ***Rozładunek*** – jeśli co najmniej jeden kuter gracza stoi na polu portu, to może on wykonać w nim akcję rozładunku. Żetony popytu leżące w danym porcie wskazują, jakie gatunki ryb można w nim rozładować. Podczas jednej akcji rozładunku gracz może wyładować ze swojej ładowni dowolną liczbę ryb, na które jest popyt. Gracz zabiera żetony ryb ze swojej ładowni i układa je **zakryte** w swoim magazynie. Magazyn ma nieograniczoną pojemność – można tam ułożyć dowolną liczbę żetonów. (Na planszy gracza znajdują się trzy budynki magazynów, ale traktujemy je jako jeden, wielki magazyn).

## *Uzupełnienie żetonów*

Jeżeli po wykonaniu przez danego gracza **wszystkich trzech** akcji na planszy jest jakieś puste pole, na którym nie ma żadnych żetonów ryb lub bursztynów **oraz** żadnych kutrów graczy, należy wyciągnąć z woreczka dodatkowe żetony i ułożyć odkryte na pustych polach. Na jasnoniebieskie pole płytkiej wody wykładamy jeden żeton, na ciemnoniebieskie pola głębokiej wody wykładamy dwa żetony.

## *Za burtę!*

W dowolnym momencie swojego ruchu, poza trzema akcjami, którymi gracz dysponuje w każdej rundzie, gracz może pozbyć się przewożonych ryb i wyrzucić je do morza – należy odrzucić wtedy właściwe żetony ryb z ładowni do pudełka z grą. Żetony te nie będą już brały udziału w grze.

## *Upływ czasu*

W woreczku znajduje się sześć żetonów symbolizujących upływ czasu. Gdy taki żeton zostanie wylosowany podczas uzupełniania pustych pól na planszy, należy na chwilę przerwać grę. Każdy z graczy **musi** wybrać jeden ze swoich żetonów przedsiębiorstwa i zagrać go. Żetony przedsiębiorstwa z rybami zagrywa się **zakryte** na jedno z pól na targu na swojej planszy gracza. W ten sposób gracz decyduje, w czym będzie się specjalizowało jego przedsiębiorstwo i ile ten konkretny gatunek ryb będzie dla niego wart na koniec gry.

Na czterech żetonach przedsiębiorstwa są pokazane wartości liczbowe. Piąty żeton z symbolem sejfu działa inaczej. Gracz zagrywa go odkryty i musi zapłacić podatek, odrzucając **do pudełka** dwa dowolne żetony ryb lub bursztynów. Żetony te mogą pochodzić z jego ładowni lub z magazynów. Każdy z żetonów musi być zagrany, więc każdy z graczy zapłaci podatek. Gracze mogą jedynie wybrać moment, w którym go zapłacą. Żetonu podatku nie można zagrać jeśli gracz nie posiada dwóch żetonów ryb lub bursztynów.

Gracze zagrywają żetony przedsiębiorstwa jednocześnie.

W trakcie gry gracz może sprawdzić, jaki żeton przedsiębiorstwa zagrał na które z pól na swojej planszy. Nigdy jednak nie można przestawiać raz zagranego żetonu na inne pole targu. Po zakończeniu zagrywania żetonów przedsiębiorstwa należy położyć wyciągnięty z woreczka żeton upływu czasu na planszy na torze upływu czasu na pierwszym wolnym miejscu od góry (dzięki czemu gracze będą mogli oceniać, jak wiele czasu pozostało na połów), a na puste pole na planszy wyciągnąć kolejny żeton z woreczka.

## *Koniec gry*

Gdy z woreczka zostanie wyciągnięty szósty żeton upływu czasu, wiadomo że nadchodzi zima i wody Bałtyku wkrótce skuje lód, uniemożliwiając żeglugę. Po wyciagnięciu tego żetonu gracze nie zagrywają żetonów przedsiębiorstwa, ponieważ wszystkie zostały już zagrane. Gracze kontynuują grę do końca kolejki tzn. aż gracz siedzący po prawej stronie gracza posiadającego żeton gracza rozpoczynającego wykona swoje trzy akcje. Następnie każdy z graczy wykonuje jeszcze po jednym kompletnym ruchu (wszystkie trzy akcje) i gra kończy się. Jeżeli szósty żeton upływu czasu zostanie wyciągnięty po ruchu ostatniego gracza (siedzącego na prawo od gracza posiadającego żeton gracza rozpoczynającego), wówczas gracze mają jeszcze po jednym kompletnym ruchu (trzy akcje).

## *Podliczanie punktów*

Aby sprawdzić, kto został zwycięzcą należy:

- odrzucić żetony ryb z ładowni wszystkich graczy do pudełka – nie dostarczone na czas ryby nie znajdą kupców i nie przyniosą punktów.
- odkryć żetony przedsiębiorstw na targu pokazując, jakie wartości punktowe mają określone gatunki ryb dla poszczególnych graczy.
- odkryć żetony ryb i bursztynów znajdujące się w magazynie i obliczyć ich wartość. Każdy żeton ryby jest wart tyle punktów, ile pokazuje właściwe pole na targu na planszy gracza, na którym leży żeton przedsiębiorstwa z danym gatunkiem ryby. Każdy żeton bursztynu jest zawsze wart jeden punkt.

Gracz który zdobył najwięcej punktów wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz, który zgromadził w swoich magazynach więcej żetonów. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

*Przykład 4*
*Gracz fioletowy oblicza punkty. Najpierw odkrywa żetony swojego przedsiębiorstwa na targu. Łososie są warte dla niego 3 punkty, śledzie 2 punkty, flądry 1 punkt, a dorsze 0 punktów. Następnie gracz odkrywa żetony zebrane w magazynie. Ma tam trzy łososie (3 x 3 = 9 p.), cztery śledzie (4 x 2 = 8 p.), flądrę (1 x 1 = 1p.) i trzy bursztyny (3 x 1 = 3 p.). Jego łączny wynik wynosi więc 21 punktów (9+8+1+3=21).*

# MODUŁY

Gra *Mare Balticum* zawiera dwa małe moduły, czyli dodatki które wzbogacają rozgrywkę. Po rozegraniu kilku partii w podstawową wersję gry można dodać do reguł gry jeden lub nawet jednocześnie oba z modułów. Jeśli jesteście doświadczonymi graczami, możecie od razu dodać obydwa moduły do reguł gry.

## *Moduł 1 – zarządzanie popytem*

W tym wariancie zasad na początku gry nie należy losować żetonów popytu i układać ich losowo w portach.

W momencie gdy pierwszy gracz rozładowuje jeden z gatunków ryb w danym porcie, wybiera żeton popytu pokazujący rodzaj ryby, którą właśnie rozładowuje i kładzie go w tym mieście na jednym z okrągłych pól. Jeśli drugi gatunek ryby jest rozładowywany w tym samym porcie (w tym samym lub którymś z kolejnych rozładunków), należy położyć właściwy żeton popytu na drugim polu. Wartości *0* i *-1* zapisane obok pól wskazują, czy jakieś żetony ryb są tracone w czasie rozładunku. Wartość *0* oznacza, że wszystkie żetony tego gatunku ryby trafiają z ładowni do magazynu gracza. Wartość *-1* oznacza, że zawsze przy wyładowywaniu tego gatunku ryby w tym porcie, jeden z wyładowywanych żetonów trzeba odrzucić do pudełka (nie trafia on do magazynu gracza).

Żetony popytu pozostają w portach do końca gry wskazując jakie gatunki i w jakiej liczbie można w nich rozładowywać.

Nigdy nie można położyć dwóch takich samych żetonów popytu w tym samym porcie.

Każdy z gatunków ryb można rozładowywać jedynie w dwóch portach.

Nie można rozładować tylko jednego żetonu ryby (po prostu odrzucając go do pudełka), jeśli popyt na nią wynosi *-1*.

W dwóch portach (Kopenhaga i Ryga) są miejsca jedynie na pojedyncze żetony popytu. Oznacza to, że te porty przyjmują tylko po jednym gatunku ryby.

*Przykład 5*
*Gracz czarny przypływa do Gdańska. Na pokładzie swoich kutrów ma trzy żetony łososi i dwa żetony śledzi. W Gdańsku nie ma jeszcze żadnego żetonu popytu, więc gracz może sam ustalić popyt. Najpierw kładzie żeton popytu łososi na polu z wartością „0" i rozładowuje wszystkie trzy żetony łososi przenosząc je do swoich magazynów. Następnie kładzie żeton popytu śledzi na polu z wartością „-1" i rozładowuje jeden z dwóch żetonów śledzi do swojego magazynu, a drugi odkłada do pudełka. Do końca gry w Gdańsku będzie można rozładowywać już tylko łososie i śledzie.*

## *Moduł 2 – kontrakty handlowe*

Na początku gry połóżcie obok planszy zakryty stos sześciu kart kontraktów handlowych.

W trakcie gry dostępna jest czwarta możliwa akcja oprócz trzech dostępnych w podstawowej wersji gry.

❈ ***Akcja: nawiązanie kontraktu handlowego***

Gracz bierze do ręki wszystkie leżące na stole karty kontraktów handlowych, wybiera jedną z nich i kładzie zakrytą przed sobą. Jeśli ma już przed sobą jakąś kartę kontraktu, może wymienić ją na inną kartę z talii. Gracz nie może nigdy mieć więcej niż jednego kontraktu handlowego.

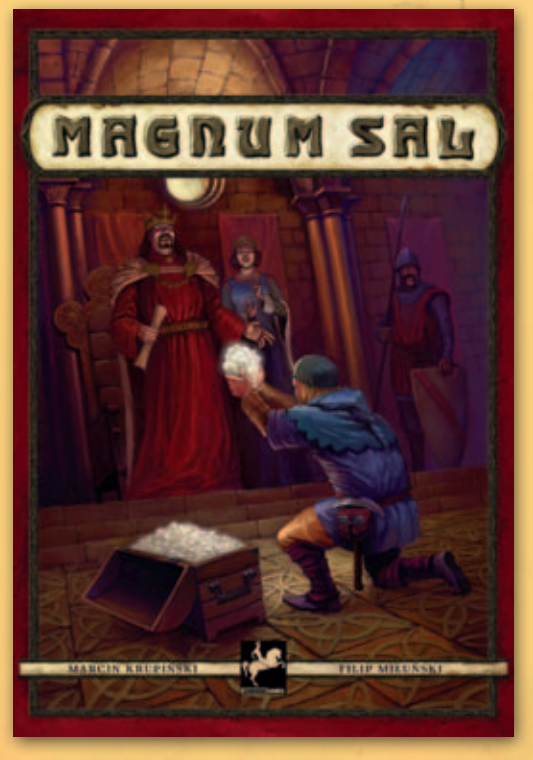
Na koniec gry gracz posiadający kartę kontraktu handlowego decyduje, czy zdobyte żetony przyniosą mu punkty ze zwykłej sprzedaży, czy z realizacji kontraktu. Gracz decyduje, które żetony punktują, w jaki sposób przenosząc żetony z magazynu na kartę kontraktu. Za każdy zestaw czterech żetonów opisany na karcie, gracz otrzymuje 7 punktów. Gracz może zrealizować kontrakt handlowy kilkukrotnie otrzymując punkty za każdy zestaw czterech żetonów. Gracz nie musi realizować kontraktu. Za kontrakt zrealizowany częściowo (mniej niż cztery żetony wyszczególnione w kontrakcie) gracz nie otrzymuje punktów.

*Przykład 6*
*Gracz zielony na koniec gry ma przed sobą kontrakt handlowy na łososia, śledzia i dwa bursztyny. Zdecydował się zabrać ze swojego magazynu osiem żetonów: cztery bursztyny, dwa łososie i dwa śledzie. Pozwala mu to na dwukrotne zrealizowanie kontraktu. Otrzymuje więc 14 punktów. Pozostałe żetony, które pozostały w magazynie gracza, punktują zgodnie z wartościami wyznaczonymi przez żetony przedsiębiorstwa.*

*Autor: Filip Miłuński*
*Grafika i skład: Piotr Słaby*
*Tłumaczenie wersji angielskiej: Anna Skudlarska i Russ Williams*
*Tłumaczenie wersji niemieckiej: Grzegorz Kobiela*

*Autor chciałby serdecznie podziękować wszystkim osobom, które przyczyniły się do powstania tej gry. Przede wszystkim są to niezawodni testerzy z Monsoon Group, czyli: Jan Bażyński, Robert Buciak, Marcin Gliński, Witold Janik, Paweł Jasiński, Ola Kobyłecka, Artur Konefał, Marcin Krupiński, Karol Madaj, Jacek Nowak, Łukasz Pogoda, Piotr Siłka, Maciej Sorokin, Michał Stajszczak i Krzysztof Wierzbicki. Dziękuję też pozostałym testerom gry i instrukcji, czyli między innymi: Pawłowi Cichockiemu, Marcinowi Korzenieckiemu, Agnieszce Krupińskiej oraz Aniji, Alicji i Natalii Miłuńskim.*

ORZEŁ
i
GWIAZDA
GRY LEONARDO


MAGNUM SAL
MARCIN KRUPIŃSKI
FILIP MILUŃSKI

HANNIBAL
BARKAS
IN ENGLISH SOON!
www.gryleonardo.pl