

WOLFGANG  
KRAMER

MICHAEL  
KIESLING



# SZCZĘŚĆ BOŻE

GRA PLANSZOWA DLA 2 - 4 GRACZY  
W WIEKU OD 10 LAT

„SZCZĘŚĆ BOŻE” to tradycyjne pozdrowienie polskich górników.  
W wolnym tłumaczeniu oznacza „Powodzenia!”

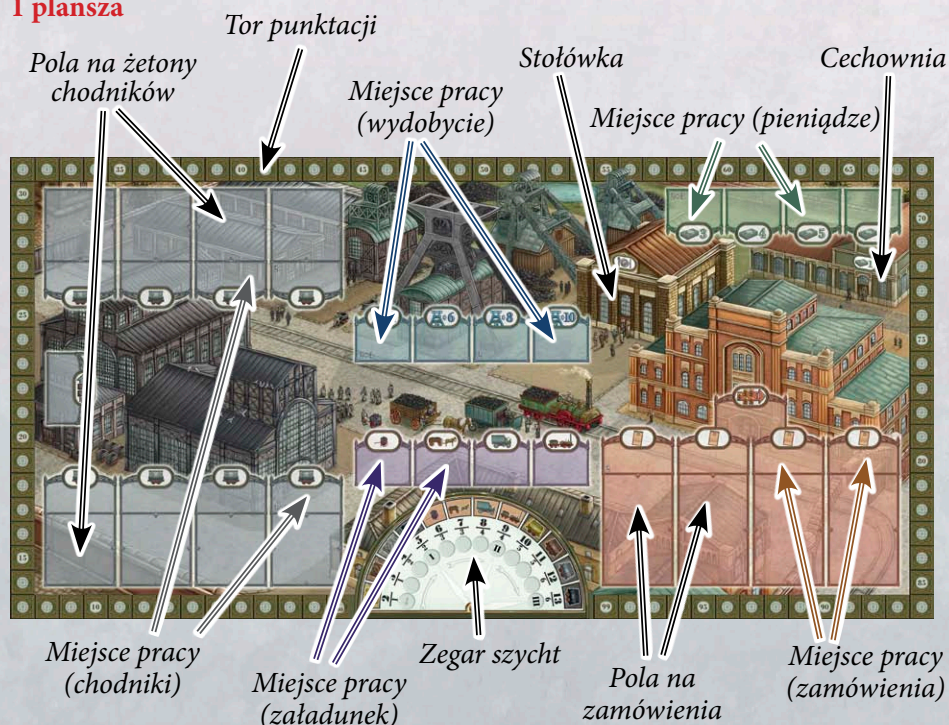
# WSTĘP

Śląsk, schyłek XIX wieku. Pojęcia typu „energia słoneczna” czy „ekologia” jeszcze nie istnieją. Istnieją za to „niekończące się zasoby węgla”. Jesteście właścicielami kopalni. Waszymi zadaniami są m.in.: produkcja wagoników w warsztatach, zarządzanie pracą górników oraz wydobywanie urobku. Aby zdobyć punkty zwycięstwa musicie pozyskiwać i realizować zamówienia na dostawę węgla. Zamawiane są specyficzne gatunki węgla.

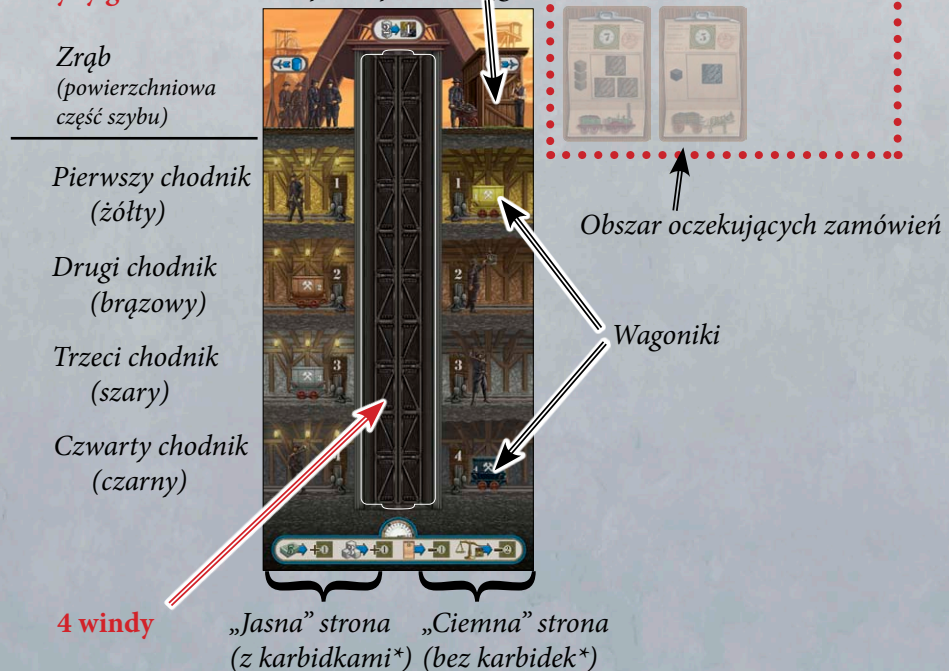
Każdy gatunek wydobywa się z innego poziomu, więc należy kopać na różnych głębokościach - co podraża koszt wydobycia. Przed wami mnóstwo pracy i podstawowy problem: im później wyślecie górników do wykonania konkretnego zadania, tym większe prawdopodobieństwo, że będzie ich musiało pracować więcej, aby je zakończyć. Każdy z was posiada jednak ograniczoną liczbę górników. A więc: do roboty! Szczęść Boże!

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

### 1 plansza



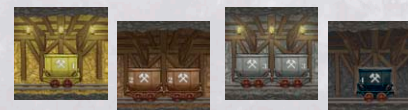
### 4 szyby górnicze



### 4 szole (kopalniane klatki windowe)



### 48 żetonów chodników węglowych



### 44 karty zamówień



11 kart zamówień: Wózek  
11 kart zamówień: Furmanka  
11 kart zamówień: Samochód  
11 kart zamówień: Parowóz

### 64 znaczniki węgla

(po 16 w każdym z 4 kolorów)



### 72 górników

(po 18 w kolorach graczy)



### 4 znaczniki punktów zwycięstwa

(po 1 w kolorze gracza)



### 40 banknotów

(o wartościach 1, 2 i 5 marek)



### 7 żetonów klódek



### 1 znacznik punktacji



### 1 żeton gracza rozpoczynającego

(przedstawiający Św. Barbarę, patronkę górników)



### 1 wskazówka



\* Karbidka, Karbidówka - lampa górnicza, w której światło wytwarza palący się acetylen otrzymywany w wyniku działania wody na karbid w zbiorniku lampy.

# PRZYGOTOWANIE GRY

Przed pierwszą rozgrywką wyjmij ostrożnie wszystkie żetony z wyprasek.

1. Połóż **planszę** na środku stołu.

2. W zależności od liczby graczy ogranicz liczbę dostępnych miejsc pracy zakrywając wskazane pola na planszy **żetonami kłódek**:

- przy grze w 2 osoby: zakryj cztery pola oznaczone „2” ORAZ trzy pola oznaczone „2+3”
- przy grze w 3 osoby: zakryj trzy pola oznaczone „2+3”
- przy grze w 4 osoby: nie zakrywaj żadnych pól

3. Obok planszy połóż pogrupowane pod względem rodzaju **znaczniki węgla** oraz **banknoty**.

Będą to zasoby ogólne.

4. Potasuj wszystkie **żetony chodników** i połóż je obok planszy w formie stosu zakrytych żetonów. Na **każdym** dostępnym polu warsztatów połóż po jednym odkrytym żetonie z wierzchu tego stosu.

5. Połóż **wskazówkę** na skrajnym lewym konturze wskazówki na zegarze szycht tak, aby wskazywała okrąg oznaczony: „I”. Następnie połóż **znacznik punktacji** na skrajnym lewym okręgu **zegara szycht** (okrąg ze strzałką w środku).

6. Każdy gracz wybiera kolor i otrzymuje:

- 1 **szyb górniczy** w wybranym kolorze (patrz na kolory ikon)
- 1 **szyb windowy** (włóż go do otworu w środku szybu)
- 1 **szolę** (połóż ją na szybie windowym)
- 4 **znaczniki węgla** z zasobów ogólnych:
  - 1 brązowy • 1 szary • 1 żółty • 1 czarny
 (umieść je w swoim szybie, na wagonikach odpowiednich kolorów)

7. W zależności od liczby graczy, daj każdemu odpowiednią liczbę **górników** w jego kolorze:

- przy grze 2-osobowej: 18 górników każdemu
- przy grze 3-osobowej: 15 górników każdemu
- przy grze 4-osobowej: 13 górników każdemu

Niewykorzystane znaczki górników odłóż do pudełka. Następnie, każdy gracz umieszcza wszystkich posiadanych górników z lewej strony zrąbu swojego szybu. Stanowią oni prywatne **zasoby górników**.

Połóż **znaczniki punktów zwycięstwa** wszystkich graczy na polu „0/100” toru punktacji.



8. W zależności od liczby graczy, daj każdemu odpowiednią liczbę **marek**. Stanowią one kapitał początkowy:

- przy grze 2-osobowej: 10 marek
- przy grze 3-osobowej: 9 marek
- przy grze 4-osobowej: 8 marek

9. Wyznacz gracza rozpoczynającego i daj mu **żeton gracza rozpoczynającego**.

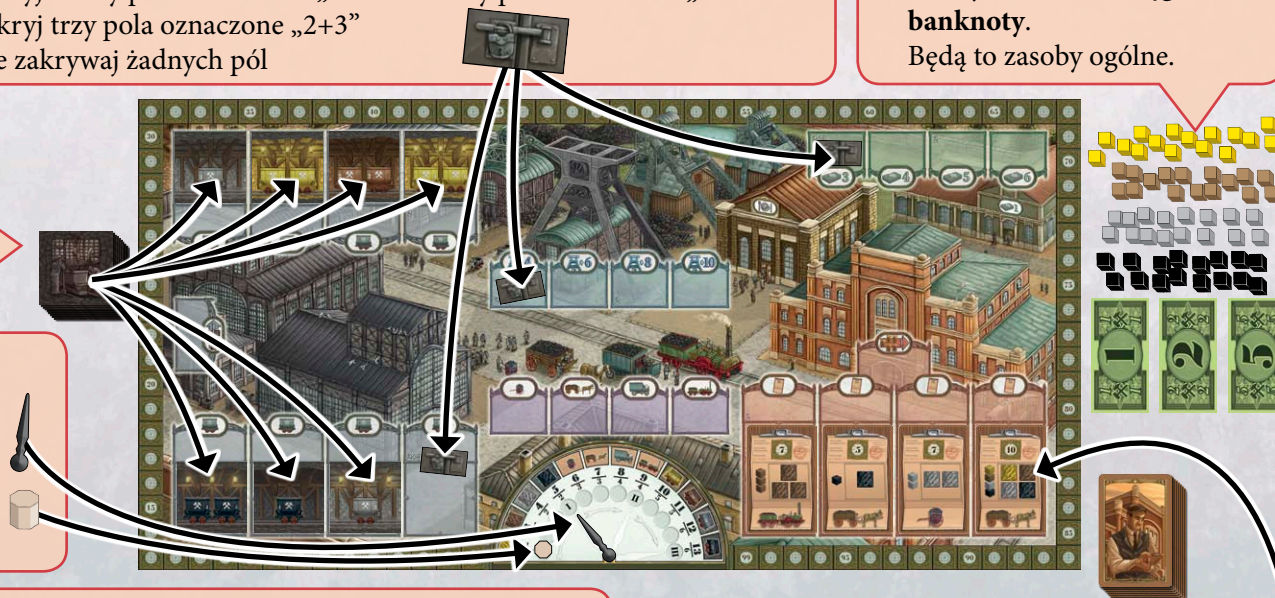
10. Potasuj wszystkie **karty zamówień** i połóż je obok planszy w formie stosu zakrytych kart.

W zależności od liczby graczy, weź odpowiednią liczbę kart z wierzchu tego stosu i połóż je odkryte poniżej planszy:

- w grze 2-osobowej: odkryj 7 kart
- w grze 3-osobowej: odkryj 10 kart
- w grze 4-osobowej: odkryj 13 kart

Rozpoczynając od gracza siedzącego po prawej stronie gracza rozpoczynającego, i kontynuując w kierunku odwrotnym do ruchu wskazówek zegara, gracze biorą po **jednej karcie zamówienia** spośród odkrytych kart. Czynność tę powtarzają do momentu, w którym każdy będzie miał 3 karty zamówień. Następnie umieszczają je odkryte po prawej stronie swojego szybu w obszarze oczekujących zamówień.

Połóż ostatnią odkrytą kartę (której nikt nie wybrał) na jednym z czterech miejsc na zamówienia na planszy. Pozostałe 3 miejsca uzupełnij kartami ze stosu. (W grze 2-osobowej skrajne lewe miejsce jest zablokowane kłódką. Pozostaw je puste).



# CEL GRY

Rozgrywka w *Szczęście Boże* to łącznie 3 rundy (szychty). Każdą szychcę zaczyna gracz rozpoczynający, a po nim - w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara - swoje tury wykonują pozostali gracze. Podczas swojej tury zawsze wykonaj **dokładnie jedną** akcję, umieszczając jednego lub większą liczbę górników na **jednym** z dostępnych miejsc pracy.

Szychta kończy się, gdy górnicy wszystkich graczy zostali wysłani do pracy (stoją na planszy). Wówczas następuje podliczenie punktów tej szychty. Po zakończeniu pierwszej i drugiej szychty wszyscy górnicy wracają do swoich właścicieli i zaczyna się kolejna szychta. Gra kończy się po trzeciej szychcie. Wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa (PZ).

## PRZEBIEG TURY

Podczas swojej tury wybierz **jedno** miejsce pracy na planszy. Możesz wybrać tylko takie miejsce pracy, w którym jesteś w stanie wykonać akcję. Jeśli dane miejsce pracy jest puste, **musisz** przenieść na nie dokładnie **jednego** górnika ze swoich zasobów, a następnie wykonać odpowiednią akcję związaną z tym miejscem.

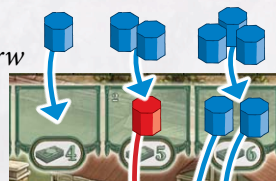
Jeśli w danym miejscu znajduje się 1 lub więcej górników (bez różnicy do kogo należą), przenieś ich wszystkich do stołówki. Następnie weź ze swoich zasobów **o jednego** górnika więcej niż liczba tych, których przeniosłeś do stołówki i umieść ich na tym miejscu pracy. Teraz wykonaj akcję.

- Jeśli nie jesteś w stanie wykonać akcji w tym miejscu pracy albo nie masz wystarczającej liczby górników, aby wyrugować obecnie tam przebywających, musisz wybrać inne miejsce pracy.
- Stołówka służy jedynie jako miejsce przechowywania wykorzystanych górników. Jest tam miejsce na dowolną liczbę górników (we wszystkich kolorach).

### Przykład:

Jeśli **Maciek** wybierze miejsce pracy „4 marki”, musi położyć na nim jednego swojego górnika.

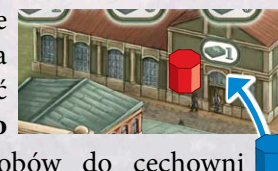
Jeśli wybierze miejsce „5 marek”, musi najpierw przenieść stojącego tam czerwonego górnika do stołówki, a następnie położyć na tym miejscu pracy dwóch swoich górników.



Jeśli wybierze miejsce „6 marek”, musi najpierw przenieść stojących tam dwóch swoich górników do stołówki, a następnie położyć na tym miejscu pracy trzech swoich nowych górników.



Jeśli nie chcesz albo nie możesz wybrać miejsca pracy, musisz wysłać dokładnie **jednego**



górnika ze swoich zasobów do cechowni (budynek znajdujący się pod spodem zielonego miejsca pracy „Pieniądze”). W wyniku tej akcji otrzymujesz **jedną markę** z zasobów ogólnych. Podobnie jak w stołówce, również w cechowni może znajdować się dowolna liczba górników (we wszystkich kolorach).

Po wykonaniu akcji w wybranym miejscu pracy, swoją turę rozpoczyna kolejny gracz.

Jeśli wysłałeś do pracy **wszystkich** górników ze swoich zasobów, opuszczasz wszystkie swoje tury do końca tej szychty.

✂ Na planszy znajduje się **5 różnych miejsc pracy** (a każde z nich umożliwia wykonanie innej akcji):



### 1. Warsztaty (weź 1 żeton chodnika, zapłać za niego i połącz na odpowiednim poziomie w swoim szybie)

Jeśli wysyłasz górnika(-ów) do warsztatów, **musisz** wziąć żeton chodnika powiązany z wybranym miejscem pracy, płacąc za niego odpowiednią kwotę. Kwota, którą musisz przekazać do zasobów ogólnych, zależy od koloru i liczby (1 lub 2) wagoników przedstawionych na wybranym żetonie:

- każdy żółty wagonik kosztuje jedną markę
- każdy brązowy wagonik kosztuje dwie marki
- każdy szary wagonik kosztuje trzy marki
- każdy czarny wagonik kosztuje cztery marki

### Przykład:

**Maciek** kładzie swojego górnika na wskazanym miejscu pracy w warsztatach i pozyskuje żeton chodnika z dwoma szarymi wagonikami. Musi za to zapłacić łącznie 6 marek do zasobów ogólnych.



**Ważne!** Działanie tego miejsca pracy jest trochę inne:



Jeśli wyślesz tu swojego górnika(-ów), weź 5 żetonów chodnika ze stosu zakrytych żetonów. Wybierz spośród nich 1 żeton i zapłać jego zwykły koszt (zależny od rodzaju i liczby wagoników).

Następnie odłóż pozostałe 4 żetony (zakryte, w dowolnej kolejności) ALBO na wierzch ALBO pod spód stosu żetonów. Możesz również odłożyć wszystkie 5 żetonów na wierzch albo pod spód stosu i nie kupić żadnego żetonu chodnika - to jednak wciąż będzie się liczyć jako wykonanie akcji.

Po pozyskaniu żetonu chodnika natychmiast połącz go po **jednym** znaczniku węgla w odpowiednim kolorze (weź je z zasobów ogólnych) na **każdym** wagoniku widniejącym na tym żetonie. Następnie dołóż ten żeton do odpowiedniego chodnika w swoim szybie. Upewnij się, że dokładasz żeton do chodnika, który:

- jest tego samego koloru (żółty, brązowy, szary, czarny)
- jest po właściwej stronie („jasnej” albo „ciemnej”) - „jasne” chodniki oświetlają karbidki wiszące przy stopie, a „ciemne” chodniki nie mają w ogóle karbidek).

Na koniec swojej tury, jeśli pozyskałeś żeton chodnika z warsztatów, uzupełnij puste miejsce odkrytym żetonem, dociągniętym z wierzchu stosu zakrytych żetonów chodników.



**Uwaga:** Wagoniki nie są nigdy ponownie napełniane. Nowy węgiel zdobywasz tylko przez pozyskanie nowych żetonów chodnika.

### Kontynuacja przykładu:

**Maciek** kładzie 2 szare znaczniki węgla na pozyskanym żetonie szarego chodnika (po jednym na każdym wagoniku). Następnie dokłada go po „jasnej” stronie swojego szarego chodnika.





## 2. Wydobycie (wydobądź węgiel i wypełnij oczekujące zamówienia)

Jeśli wysyłasz górnika(-ów) do szybu (miejsce pracy „Wydobycie”), możesz wydobyć węgiel spod ziemi i przygotować odpowiednie zamówienia do załadunku. Liczba widniejąca na planszy w danym miejscu pracy wskazuje maksymalną liczbę **kroków**, które możesz wykonać. Jeśli wykonasz mniej kroków, niż ci przysługuje - pozostałe kroki przepadają.

Każdy z poniższych ruchów jest uważany za **1 krok**:

1. Przesuń swoją szolę **w dół** i zatrzymaj ją na dowolnym poziomie.



2. Przesuń szolę **w górę** i zatrzymaj ją na dowolnym poziomie pod ziemią albo przy zrąbie (na powierzchni).

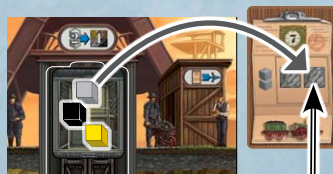
3. Jeśli twoja szola jest **pod ziemią**:

Przenieś **1 znacznik węgla** z dowolnego wózka znajdującego się na tym samym poziomie na dowolne puste pole w twojej szoli (twoja szola ma łącznie 5 miejsc).

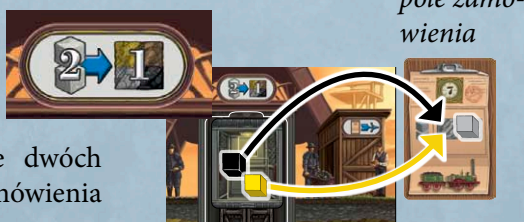


4. Jeśli twoja szola jest **przy zrąbie**:

Przenieś **1 znacznik węgla** ze swojej szoli na dowolne puste pole zamówienia **tego samego koloru** na dowolnej karcie leżącej w obszarze oczekujących zamówień.



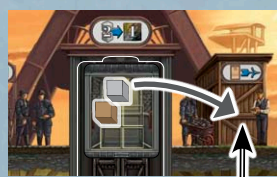
**Ważne:** Zamiast jednego znacznika węgla w wymaganym kolorze, na jednym polu zamówienia możesz położyć 2 inne znaczniki (jednakowych albo różnych kolorów, jeden na drugim). Mimo wszystko, przeniesienie dwóch znaczników węgla z szoli na jedno pole zamówienia wymaga wykonania łącznie dwóch 2 kroków.



pole zamówienia

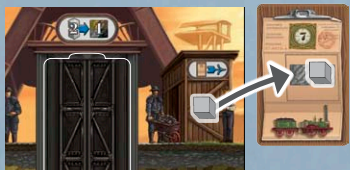
5. Przy **zrąbie**: jeśli nie masz karty zamówienia z pustym polem w odpowiednim kolorze, a mimo to chcesz przechować urobek poza szolą:

Przenieś **1 znacznik węgla** ze swojej szoli do swojego prywatnego składu węgla. Twój prywatny skład węgla ma nieograniczoną pojemność.



prywatny skład węgla

6. Przenieś **1 znacznik węgla** ze swojego prywatnego składu węgla na pole zamówienia na karcie zamówienia. Obowiązują te same zasady, które opisano przy przesuwaniu znacznika z szoli na kartę zamówienia.



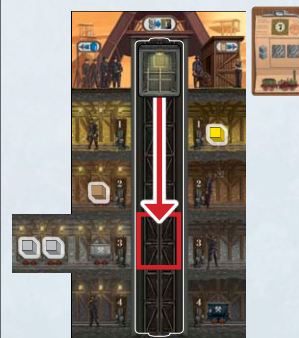
**Uważaj:** nigdy nie wolno przesuwać znaczników węgla pomiędzy różnymi polami zamówienia! Przemyśl więc, które pole i kiedy zająć.

**Przykład:**

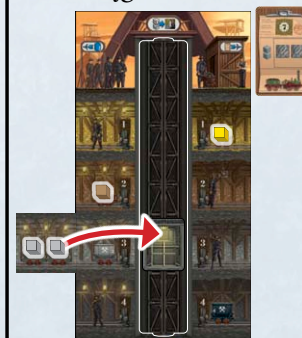
**Maciek** kładzie górnika na miejscu „Wydobycie” umożliwiającym wykonanie maks. ośmiu kroków i wykonuje następujących 8 kroków:



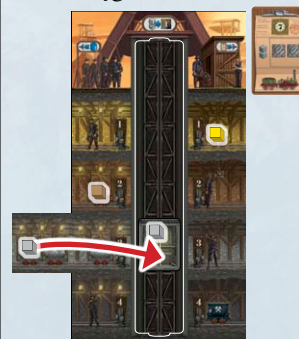
1. Przesuń szolę **w dół**



2. Przenieś **1 szary znacznik węgla** do szoli



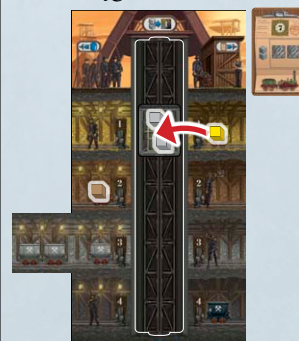
3. Przenieś **1 szary znacznik węgla** do szoli



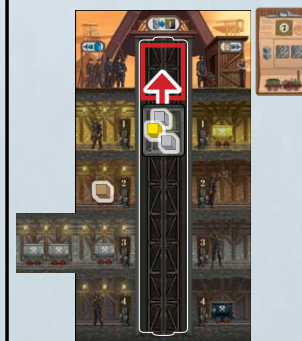
4. Przesuń szolę **w górę**



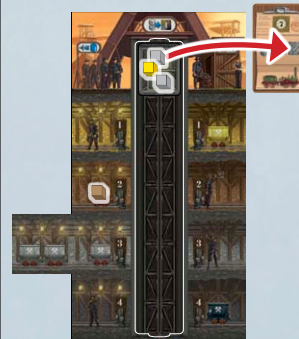
5. Przenieś **1 żółty znacznik węgla** do szoli



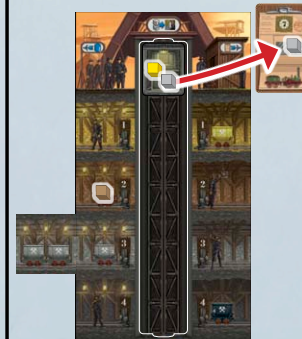
6. Przesuń szolę **w górę**



7. Przenieś **1 szary węgiel** na szare pole zamówienia



8. Przenieś **1 szary węgiel** na szare pole zamówienia









Aby policzyć punkty na koniec szychty każdy gracz odkrywa wszystkie swoje karty zrealizowanych zamówień i układa je przed sobą na stole. Punkty otrzymuje się tylko za zrealizowane zamówienia. Zamówienia oczekujące nie przynoszą punktów.





Następnie, dla każdej kategorii zobrazowanej na zegarze szychty, przyznaj punkty zwycięstwa (PZ) za przewagę na pierwszym i drugim miejscu. Rozpocznij przydzielając PZ za pierwszą kategorię (wskazywaną przez znacznik punktacji). Następnie przesun znacznik punktacji na okrąg kolejnej kategorii i przydziel graczom punkty w tej kategorii, itd. Gdy znacznik dotrze do okręgu wskazywanego przez wskazówkę, po raz ostatni w tej szychcie przyznaj punkty.







Pierwsze 4 kategorie promują graczy, którzy dostarczyli najwięcej **węgla**:

	Za łącznie największą liczbę <b>żółtych pól zamówień</b> na swoich kartach zamówień.....	2 PZ.	$\frac{2}{1}$
	Za drugie miejsce w tej kategorii.....	1 PZ.	
	Za łącznie największą liczbę <b>brązowych pól zamówień</b> na swoich kartach zamówień.....	3 PZ.	$\frac{3}{1}$
	Za drugie miejsce w tej kategorii.....	1 PZ.	
	Za łącznie największą liczbę <b>szarych pól zamówień</b> na swoich kartach zamówień.....	4 PZ.	$\frac{4}{2}$
	Za drugie miejsce w tej kategorii.....	2 PZ.	
	Za łącznie największą liczbę <b>czarnych pól zamówień</b> na swoich kartach zamówień.....	5 PZ.	$\frac{5}{2}$
	Za drugie miejsce w tej kategorii.....	2 PZ.	

Kolejne 4 kategorie promują graczy, którzy dostarczyli węgiel określonymi **środkami transportu**:

	Za łącznie największą liczbę pól zamówień (dowolnego koloru) na kartach z <b>wózkiem</b> .....	6 PZ.	$\frac{6}{3}$
	Za drugie miejsce w tej kategorii.....	3 PZ.	
	Za łącznie największą liczbę pól zamówień (dowolnego koloru) na kartach z <b>furmanką</b> .....	7 PZ.	$\frac{7}{3}$
	Za drugie miejsce w tej kategorii.....	3 PZ.	
	Za łącznie największą liczbę pól zamówień (dowolnego koloru) na kartach z <b>samochodem</b> .....	8 PZ.	$\frac{8}{4}$
	Za drugie miejsce w tej kategorii.....	4 PZ.	
	Za łącznie największą liczbę pól zamówień (dowolnego koloru) na kartach z <b>parowozem</b> .....	9 PZ.	$\frac{9}{4}$
	Za drugie miejsce w tej kategorii.....	4 PZ.	

Ostatnie 4 kategorie promują graczy, którzy mają najwięcej **pustych wagoników** (na których nie ma już znaczników węgla) w swoich szybach:

	Za łącznie największą liczbę <b>pustych żółtych wagoników</b> w chodnikach swojego szybu.....	10 PZ.	$\frac{10}{5}$
	Za drugie miejsce w tej kategorii.....	5 PZ.	
	Za łącznie największą liczbę <b>pustych brązowych wagoników</b> w chodnikach swojego szybu.....	11 PZ.	$\frac{11}{5}$
	Za drugie miejsce w tej kategorii.....	5 PZ.	
	Za łącznie największą liczbę <b>pustych szarych wagoników</b> w chodnikach swojego szybu.....	12 PZ.	$\frac{12}{6}$
	Za drugie miejsce w tej kategorii.....	6 PZ.	
	Za łącznie największą liczbę <b>pustych czarnych wagoników</b> w chodnikach swojego szybu.....	13 PZ.	$\frac{13}{6}$
	Za drugie miejsce w tej kategorii.....	6 PZ.	

W przypadku remisu w dowolnej kategorii:

**Remis na pierwszym miejscu:** wszyscy remisujący otrzymują PZ za pierwsze miejsce. W takim przypadku nie przyznaje się punktów za drugie miejsce.

**Remis na drugim miejscu:** wszyscy remisujący otrzymują PZ za drugie miejsce.

**Specjalna zasada przy grze dwuosobowej:**

Nie przyznaje się PZ za drugie miejsce w żadnej kategorii. Punkty otrzymuje się tylko za pierwsze miejsce.

Oczywiście gracze otrzymują PZ tylko w kategoriach, w których dostarczyli choć jedno zamówienie.

**Przykład:**

**Maciek** zrealizował zamówienia łącznie zawierające: 3 szare, 3 czarne, 1 żółte i 1 brązowe pole zamówienia.



**Przykład:**

**Maciek** ma łącznie 2 pola zamówień na kartach z wózkiem oraz łącznie 6 pól zamówień na kartach z furmanką.



**Przykład:**

**Maciek** ma łącznie 3 puste szare wagoniki oraz 4 puste czarne wagoniki w chodnikach swojego szybu.



**Przykład punktacji w kategorii środków transportu:**

Zarówno **Martyna** jak i **Gosia** mają po 3 pola zamówień na kartach z **wózkiem**. Remisują na pierwszym miejscu i obie otrzymują po 6 PZ w tej kategorii. **Maciek** nie otrzymuje żadnych PZ za swoje 2 pola zamówień na karcie z wózkiem.

**Maciek** ma jednak łącznie 6 pól zamówień na kartach z **furmanką**. Otrzymuje 7 PZ za przewagę w tej kategorii, a **Martyna** i **Gosia** otrzymują po 3 PZ, ponieważ remisują na drugim miejscu (posiadają po jednym polu zamówień).

Nikt nie ma kart z **samochodem** i **parowozem**, więc nikt nie otrzymuje PZ w tych kategoriach.

**Martyna**



**Gosia**



**Maciek**



# NOWA SZYCHTA

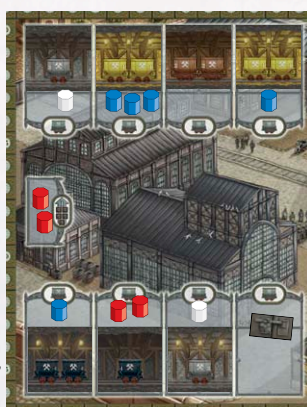
Po przyznaniu PZ we wszystkich kategoriach danej szychty (po pierwszej i drugiej szychcie), przygotuj grę do **kolejnej szychty**:

1. Przekaż **żeton gracza rozpoczynającego** graczowi, który ma największą liczbę górników w warsztatach.

W przypadku remisu przekaż żeton temu z remisujących, który (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) siedzi najbliżej gracza rozpoczynającego poprzednią szychtę. Jeśli gracz rozpoczynający poprzednią szychtę jest jednym z remisujących, nie może rozpocząć kolejnej.

**Przykład:**

**Maciek** ma pięciu górników w warsztatach, **Gosia** czterech, a **Martyna** dwóch. **Maciek** zostaje graczem rozpoczynającym, ponieważ ma przewagę górników w warsztatach.



2. Przesuń **znacznik punktacji** ponownie na skrajny lewy okrąg zegara szychty, a następnie przesuń **wskazówkę** na następny kontur wskazówki (w prawo) tak, aby wskazywała okrąg z symbolem kolejnej szychty (II/III).



3. Zbierz wszystkie swoje karty **zrealizowanych zamówień**, które odkryłeś na czas punktacji na koniec szychty i połącz je ponownie zakryte przed sobą. Będą ci potrzebne podczas punktacji po zakończeniu następnej szychty.

4. Zbierz wszystkich swoich **górników** z planszy i umieść ich ponownie po lewej stronie zrąbu swojego szybu.

Kolejną szychtę rozpoczyna gracz, który otrzymał przed chwilą żeton gracza rozpoczynającego.

## ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się po podliczeniu punktów zwycięstwa po trzeciej szychcie.

Jeśli zostały ci **marki** lub **znaczniki węgla**, wymień je na punkty zwycięstwa:



• Za każde 5 marek, które oddasz do zasobów ogólnych, otrzymujesz 1 PZ. (Marki, których nie wymienisz, trzymaj do rozstrzygnięcia ewentualnego remisu.)



• Za każde 3 znaczniki węgla, które oddasz do zasobów ogólnych, otrzymujesz 1 PZ. Nie ma znaczenia jakiemu są koloru i gdzie się znajdują (w wagonikach, w szoli, w prywatnym składzie węgla czy na oczekujących zamówieniach.)

Sprawdź, czy masz **oczekujące zamówienia**:



• Za każdą kartę zamówienia, która pozostała w twoim obszarze zamówień oczekujących, tracisz 1 PZ (przesuń swój znacznik na torze punktacji wstecz).

Następnie sprawdź swój szyb i chodniki pod kątem **równowagi**:

• Zachowałeś równowagę, jeśli twój szyb ma taką samą liczbę żetonów chodników (nie wagoników!) po „jasnej” oraz „ciemnej” stronie (liczy się tylko **łącznie** liczba żetonów po każdej stronie, a **nie** liczba żetonów na każdym poziomie.)



Jeśli nie zachowałeś równowagi, tracisz punkty: za każdy żeton chodnika, który jest niezrównoważony po drugiej stronie, tracisz 2 PZ.

Grę wygrywa ten, kto zdobył łącznie największą liczbę punktów zwycięstwa. W przypadku remisu na pierwszym miejscu wygrywa ten z remisujących, komu pozostało więcej marek. Jeśli wciąż jest remis, wszyscy remisujący wygrywają.

**Dodatkowe uwagi:**

- Nie wolno chować pieniędzy. Finanse wszystkich graczy są jawne.
- Pieniądze w zasobach ogólnych nie są ograniczone. Jeśli się jednak wyczerpią, kontroluj finanse w inny sposób (np. notuj na kartce papieru).
- Jeśli wyczerpie się stos żetonów chodników albo stos kart zamówień, odpowiednie pola na planszy nie będą uzupełniane.
- Jeśli podczas pozyskiwania żetonu chodnika okaże się, że w zasobach nie ma już znacznika węgla odpowiedniego koloru, który powinieneś położyć na wagoniku (-ach), możesz położyć po jednym znaczniku dowolnego innego koloru na każdym wagoniku, na którym nie jesteś w stanie położyć znacznika właściwego koloru. Ta sytuacja nie ma jednak wpływu na kwotę, którą musisz zapłacić za dany żeton.

**Przykład:**



„Jasna” strona:  
7 żetonów chodników

„Ciemna” strona:  
4 żetony chodników

**Maciowi** zostało 7 marek + 1 PZ

oraz 4 znaczniki węgla (1 w wagoniku, 1 w szoli, 1 w prywatnym składzie i 1 na karcie zamówienia). + 1 PZ

Ma też kartę w obszarze oczekujących zamówień - 1 PZ

3 jego chodniki się nie równoważą  
(7 po stronie „jasnej” minus 4 po stronie „ciemnej”) - 6 PZ

**Autorzy:** Wolfgang Kramer i Michael Kiesling

**Ilustracje:** Dennis Lohausen

**Opracowanie instrukcji i układ:** Alfred Viktor Schulz

**Tłumaczenie:** Przemysław Korzeniewski

**Copyright:** © 2013-2014 eggertspiele GmbH & Co. KG,

**Copyright:** © 2014 Wydawnictwo LACERTA,

Wszelkie prawa zastrzeżone

skr. poczt. 57003, ul. Czarnieckiego 15

53-638, Wrocław

www.LACERTA.pl



LACERTA



facebook.com/LacertaPL | kontakt@lacerta.pl

Serdecznie dziękujemy wszystkim graczom testującym. Specjalne podziękowania dla: Ina Kiesling, Uschi i Reinhard Kramer, Waltraud i Heinz Niederberger oraz Gaming Club Gerlingen.