

CZWARTY MOST

autor gry: aeragram

Gra dla 3 lub 4 graczy.

Wstęp.

Daleko na Wschodzie, w pewnym Zapomnianym Kraju, leży na wzgórzu Czarny Zamek. Ostatniej wiosny wody pobliskiej rzeki zalały tereny wokół zamku. Gracze zostają Budowniczymi, którym powierzono zadanie zbudowania czterech mostów łączących zamek z pobliskimi wioskami. Niełatwe zadanie dodatkowo może utrudniać Zdrajca, któremu wrogowie Czarnego Zamku obiecali nagrodę, jeżeli Budowniczy nie wypełnią zadania.

Cel gry.

Celem wszystkich Budowniczych jest zbudowanie czterech mostów łączących wioski z zamkiem. Celem każdego Budowniczego z osobna jest osiągnięcie najwyższej liczby punktów zwycięstwa. Celem Zdrajcy jest uniemożliwienie pozostałym graczom zbudowania czterech mostów.

Materiały.

1. 7 żetonów planszy (5 wiosek, 2 lasy),
2. 1 żeton planszy - Czarny Zamek,
3. 30 pionków/klocków/żetonów (po 6 w 5 kolorach),
4. 6 kart postaci (5 Budowniczych w 5 różnych kolorach odpowiadających kolorom pionków, 1 Zdrajca),
5. 10 kart ruchu (po 2 karty w 5 rodzajach),
6. 4 znaczniki wartości mostów (z zaznaczonymi wartościami 9, 7, 5, 4),
7. 1 znacznik aktywnego gracza,
8. 1 żeton Wozu,
9. 1 pionek Cieśli,
10. 1 woreczek do losowania pionków/klocków.

Przygotowanie

Potasować żetony planszy. Losowo rozłożyć odkryte żetony planszy w kształt okręgu. Wewnątrz okręgu umieścić żeton zamku. Żeton Wozu umieścić na jednym żetonie lasu, żeton Cieśli na drugim żetonie lasu. Pionki (kłody) umieścić w woreczku. Wylosować i ułożyć kolejno po 3 pionki przy dwóch żetonach lasu (pionek wylosowany wcześniej umieszczamy bliżej żetonu, kolejne za nim). Karty postaci należy potasować i rozdać. Gracze zachowują swoją tożsamość w tajemnicy. Karty ruchu tasujemy i układamy w zakryty stos. Znaczniki wartości umieszczamy w zasięgu. Gracz rozpoczynający grę otrzymuje znacznik aktywnego gracza.

Rozgrywka.

Aktywny gracz otrzymuje tyle kart ruchu ilu jest graczy plus jedną (przy 3 graczach 4 karty). Gracz aktywny nie pokazuje otrzymanych kart. Gracz aktywny przekazuje jedną kartę ruchu wybranemu przez siebie graczowi (ale nie sobie). Gracz, który otrzymał kartę, wyklada ją odkrytą przed sobą i wykonuje natychmiast ruch. Po zakończonym ruchu karta ruchu pozostaje wyłożona przed graczem dla oznaczenia graczy, którzy wykonali już ruch. Gracz aktywny przekazuje kolejną kartę jednemu z graczy, którzy nie wykonywali jeszcze ruchu. Po wykonaniu ruchu przez wszystkich graczy, gracz aktywny wybiera jedną z dwóch pozostałych kart dla siebie i wykonuje swój ruch. Znacznik aktywnego gracza zostaje przekazany graczowi po lewej stronie. Wszystkie karty ruchu wracają do stosu i są ponownie tasowane. Następuje tura kolejnego gracza.

Wykonanie ruchu.

W talii ruchu znajduje się 5 rodzajów kart ruchu. Każda karta ruchu określa jakie ruchy (akcje) może wykonać gracz, który otrzymał kartę. Gracz może wykonać w sumie do trzech dostępnych akcji, wyszczególnionych na karcie ruchu. Gracz może więc wykonać od 0 do 3 akcji w swoim ruchu.

Karty ruchu.

1. Załaduj/Wyładuj/Zbuduj.

Gracz może załadować jedną kłodę na wóz, wyładować jedną kłodę z wozu lub wykorzystać cieślę do ułożenie jednej kłody w moście.

Przykład: wóz stoi na żetonie lasu, gracz ładuje jedną kłodę na wóz, następnie ładuje drugą kłodę i kończy swój ruch.

2. Przesuń wóz/Załaduj.

Gracz może przesunąć wóz o jedno pole w kierunku ruchu wskazówek i/lub załadować jedną kłodę.

Przykład: wóz stoi na żetonie, przy którym leży kłoda, gracz ładuje kłodę na wóz, przesuwa wóz o jedno pole, tu też znajduje się kłoda, gracz ładuje kłodę na wóz.

3. Przesuń wóz/Wyładuj.

Podobnie jak wyżej.

4. Przesuń wóz/ Przesuń cieślę.

Gracz przesuwa wóz i/lub cieślę o jedno pole w kierunku ruchu wskazówek.

5. Przesuń cieślę/Zbuduj

Gracz przesuwa cieślę o jedno pole w kierunku ruchu wskazówek i/lub układa jedną kłodę w moście.

Załadunek.

Gracz może w jednym ruchu załadować na wóz jedną kłodę. W pierwszej kolejności ładowana jest kłoda leżąca bliżej żetonu pola. Na wozie znajduje się miejsce na 4 kłody. Kłoda ładowana na wóz jako ostatnia zostanie wyładowana jako pierwsza (ponieważ kolejne ładowane kłody zostają umieszczone na kłodach załadowanych wcześniej). Jeżeli po załadunku w lesie pozostały mniej niż 3 kłody, to losujemy kolejne pionki i uzupełniamy liczbę kłód do 3.

Wyładunek.

Gracz może w jednym ruchu wyładować z wozu jedną kłodę. W pierwszej kolejności wyładowana zostaje kłoda załadowana jako ostatnia. Wyładowane kłody zostają umieszczone przy żetonie, na którym stoi wóz. Wyładowana kłoda zostaje umieszczona na początku rzędu kłód. Wyładowane kłody układamy po zewnętrznej stronie kręgu żetonów. Przy żetonie pola może leżeć dowolna liczba kłód.

Przesunięcie wozu.

Gracz przesuwa wóz wraz ze wszystkimi znajdującymi się na nim kłodami. Wóz może przejechać przez zajęte pole, ale musi zakończyć ruch na wolnym polu, niezajętym przez cieślę.

Przesunięcie cieśli.

Gracz przesuwa cieślę na wolne pole podobnie jak w przypadku wozu.

Budowa mostu.

Gracz umieszcza pierwszą kłodę leżącą przy żetonie pola po stronie wewnętrznej żetonu pola, tworząc w ten sposób fragment mostu, który połączy wioskę z zamkiem. Kłoda umieszczona w moście jako pierwsza, po zbudowaniu mostu będzie ostatnią. Kłoda umieszczona jako ostatnia będzie ostatecznie pierwszą, najbliższą zamku (najbardziej wartościową).

Zakończenie budowy mostu.

Most zostaje ukończony, gdy składa się z 5 kłód. Most nie może składać się z więcej niż 5 kłód. Most jest prawidłowo zbudowany, jeżeli składa się z kłód, w co najmniej 4 różnych kolorach. Jeżeli powyższy warunek nie został spełniony most zostaje zburzony, a kłody wchodzące w jego skład nie biorą udziału w dalszej grze. Wyjątek stanowi sytuacja, gdy po zakończeniu budowy most składa się z 3 lub więcej kłód w tym samym kolorze. Wówczas most zostaje wprawdzie zburzony, ale wszystkie jego elementy wracają do woreczka i biorą dalszy udział w grze.

Most ukończony jako pierwszy zostaje oznaczony żetonem z liczbą 9. Kolejne ukończone mosty oznaczamy kolejnymi żetonami o coraz niższych wartościach.

Zakończenie gry.

Koniec gry następuje, gdy:

- zbudowany zostanie czwarty most,
- zniszczone zostaną trzy mosty (z gry zostanie usuniętych 15 pionków).

Punktacja.

Po zakończeniu gry gracze otrzymują punkty za kłody w swoim kolorze umieszczone jako elementy mostów. Kłoda leżąca najbliżej zamku jest warta tyle ile liczba widniejąca na żetonie wartości mostu. Każda kolejna kłoda warta jest o jeden mniej niż kłoda leżąca przed nią.

Przykład: Kłoda leżąca najbliżej zamku w moście zbudowanym jako pierwszy (oznaczonym liczbą 9) warta jest 9 punktów, kolejna kłoda warta jest 8, kolejne 7,6,5 punktów.

Wygrana.

Zdrajca wygrywa, gdy nie udało się zbudować czterech mostów. Jeżeli w grze nie brał udziału Zdrajca, lub gdy Budowniczy ukończyli cztery mosty, grę wygrywa Budowniczy z największą ilością punktów.

17.02.2007