

## INSTRUKCJA GRY „KRAINA CYKLOPÓW: KUŹNICE I WIELKIE PIECE”

### Elementy gry:

Gra składa się z następujących elementów:

- Plansza: o wymiarach 3,0 m x 2,5 m, podzielona na pola heksagonalne, służące do oznaczenia: ścieżki ruchów graczy, zasobów koniecznych do zgromadzenia w postaci żetonów, miejsc ułożenia żetonów.
- Pionki: zestaw różnokolorowych pionków (5 szt.) dla graczy.
- Kostka: kostka do rzutów.
- Żetony: zestaw różnokolorowych żetonów (30 szt.) dla graczy, symbolizujących zasoby konieczne do zgromadzenia przez nich w trakcie gry. Żetony przyporządkowano do kategorii:
  - Paliwo/opał (węgiel brzozy, węgiel sosnowy).
  - Surowiec żelazny (ruda żelaza, surowiec żelazny/blacha żelazna).
  - Technologie.
  - Urządzenia, maszyny.
- Karty inwestorów: zestaw kart (5 szt.), losowanych przez graczy, opisujących inwestycję, którą podczas gry rozwijać będą jej uczestnicy. Karty wskazują również rodzaje oraz liczbę zasobów, które podczas gry zgromadzić powinni gracze.
- Karty „Ryzyko kapitalisty”: zestaw kart (20 szt.), losowanych przez graczy podczas gry, w sytuacji, gdy ich pionek znajdzie się na polu oznaczonym jako „Ryzyko”.
- Banknoty: zestaw banknotów o nominałach 500, 200, 100, 50, 25, za pomocą których gracze podczas rozgrywki dokonują zakupu określonych zasobów lub realizują inne operacje o charakterze gospodarczym.

### Uczestnicy i cel gry

W grze może brać udział maksymalnie 5 graczy, z których jeden pełni rolę Bankiera. Każdy z graczy na początku gry otrzymuje banknoty w różnych nominałach o całkowitej wartości: 800. Spośród 5 Kart Inwestorów losuje jedną opisującą jeden z ośrodków metalurgicznych, działających w przeszłości w Dolinie Czarnej: Machory, Maleniec, Sielpia Wielka, Stąporków, Furmanów. Gracz wciela się w rolę inwestora, którego zadaniem jest uruchomienie produkcji w wybranym przez niego ośrodku przemysłowym. By tego dokonać do końca rozgrywki powinien on zgromadzić niezbędne do tego surowce, materiały, technologie i urządzenia.

Za pomocą pionków gracze poruszają się po polach planszy, odliczając odpowiednią liczbę pól, zgodnie z ilością wyrzuconych przez nich oczek na kostce. Surowce można zakupywać tylko w czasie, gdy gracz znajdzie się na polu (heksagon), którego bok styka się z polem/ikoną danego surowca. W czasie jednej transakcji gracz może zakupić jedynie jedną jednostkę surowców. Technologie i maszyny gracz może nabyć na polu Premia (koszt 50%) lub polu sąsiadującym z ikoną ośrodków miejskich (Żarnów, Końskie, Furmanów, Radoszyce-koszt 100%). Jeżeli nie uda mu się zgromadzić danych zasobów podczas gry, może je nabyć przy końcu rozgrywki po cenie 200%. Po dotarciu do mety gracz otrzymuje premię w wysokości wielokrotności x100, liczonej od liczby uczestników gry (np. 3 uczestników: 1 miejsce-premia 300, 2 miejsce-premia 200, 3 miejsce-premia 100). W trakcie gry jej uczestnicy mogą zaciągać pożyczki u Bankiera, oprocentowane w wysokości 50%, płatne na mecie gry. Wygrywa ten gracz, który zdoła skompletować wszystkie zasoby niezbędne do uruchomienia produkcji w danej lokalizacji oraz dysponować będzie najwyższą sumą kapitału gotówkowego.

Pole	Działanie	Wartość
	<p><b>Most na rzece:</b> Postój gracza na polu Most oznacza konieczność zapłaty za jego przekroczenie. Dodatkowo gracz traci jedną kolejkę rzutu kostką.</p>	-100
	<p><b>Premia:</b> Po przekroczeniu tego pola gracz otrzymuje dodatkowe środki w wysokości +50. Jednocześnie pole to upoważnia gracza do następującego wyboru:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dodatkowy rzut kostką lub</li> <li>• zakup technologii/maszyny po cenie 50% mniejszej od obowiązującej.</li> </ul>	+50
	<p><b>Ryzyko:</b> Pole losowania „Karty ryzyka” przez gracza.</p>	-
	<p><b>Mielerz z węglem brzoźowym:</b> Pole pozwalające na zakup przez gracza węgla brzoźowego.</p>	100
	<p><b>Mielerz z węglem sosnowym:</b> Pole pozwalające na zakup przez gracza węgla sosnowego.</p>	100
	<p><b>Kopalnia rud żelaza:</b> Pole pozwalające na zakup przez gracza rudy żelaza. Gracz poszukujący innych surowców żelaznych może zakupić i przetworzyć rudę żelaza na blachę lub surowiznę żelazną. Koszt zakupu wzrasta jednak dwukrotnie.</p>	100 / 200
	<p><b>Zakłady żelazne:</b> Pole pozwalające na zakup przez Gracza surowca żelaznego: surowizna żelazna, blacha żelazna.</p>	100
	<p><b>Miasto:</b> Pole pozwalające na zakup przez gracza technologii/maszyn po cenie obowiązującej, sprzedaży posiadanych dóbr po cenie o połowie niższej od obowiązującej.</p>	500/200