

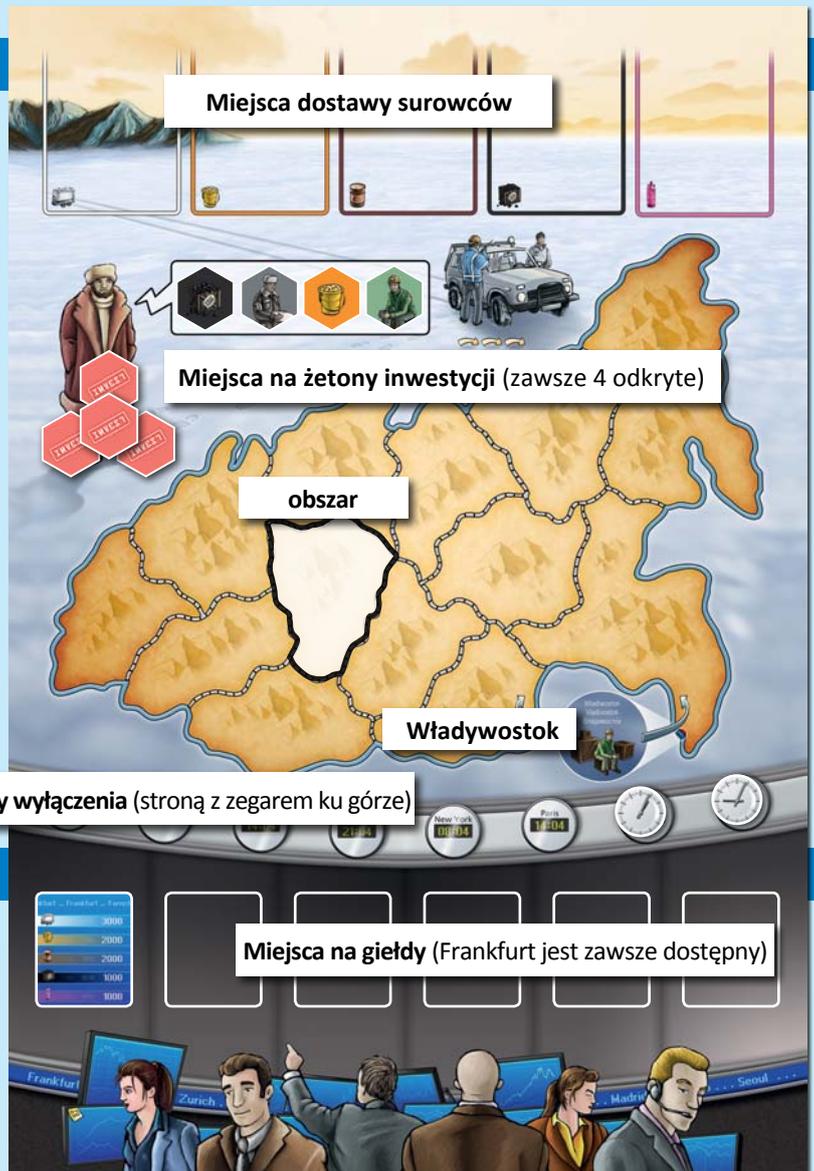


# SIBERIA



## Zawartość

- 1 plansza główna
- 4 plansze graczy
- 70 żetonów akcji
- 24 pionki w 4 kolorach (używane jako robotnicy lub sprzedawcy)
- 1 woreczek z materiału
- 70 kostek surowców w 5 kolorach (18x gaz ziemny, 16x węgiel, 14x ropa naftowa, 12x złoto, 10x diamenty)
- 8 żetonów wyłączenia obszarów
- 20 żetonów inwestycji
- 6 kafelków giełd
- 1 znacznik gracza rozpoczynającego
- pieniądze



## Przygotowanie do gry

- **Planszę główną** należy rozłożyć na stole.
- Posortowane **pieniądze** należy umieścić w pobliżu planszy.
- **Najmłodszy** z graczy będzie zaczynał, otrzymuje zatem znacznik gracza rozpoczynającego.
- Gracz rozpoczynający miesza **kostki surowców** w woreczku. Następnie ciągnie losowo jedną za drugą i umieszcza je po kolei na poszczególnych obszarach, **dopóki w każdym z nich nie będą znajdowały się dwa różne surowce** (na jednym obszarze nigdy nie może być więcej surowców jednego rodzaju). Następnie pozostałe kostki wyciąga się z woreczka i sortuje pod względem rodzajów, kładąc na odpowiednie pola dostawy surowców na planszy.
- **Giełdy** należy położyć na przeznaczonych na nie miejscach na planszy, aktywną stroną ku górze. Gracz rozpoczynający decyduje, która strona będzie aktywna.
- **Żetony wyłączenia obszarów** trafiają na odpowiednie miejsca z narysowanymi zegarami na planszy.
- **Żetony inwestycji** należy wymieszać i położyć na planszy w miejscu inwestora. Cztery z nich należy odkryć i umieścić w pobliżu.
- Każdy gracz otrzymuje swoją indywidualną planszę oraz 6 pionków w wybranym kolorze. Jednego umieszcza jako robotnika we Władywostoku, drugiego jako sprzedawcę na giełdzie we Frankfurcie. Pozostałe pionki stanowią prywatny zasób gracza i mogą w trakcie rozgrywki być umieszczane na giełdach lub obszarach Syberii.
- Gracz rozpoczynający wkłada **żetony akcji** do woreczka i porządnie je miesza.

## Zarys rozgrywki

Celem gry jest **eksploatacja surowców**, a następnie ich **zyskowa sprzedaż**. Gracz, który na końcu gry będzie miał **najwięcej pieniędzy** - wygra.

## Przebieg gry

Gra przebiega w rundach. Każda runda dzieli się na dwie fazy. Pierwsza faza to dociąganie żetonów akcji i umieszczanie ich na planszach graczy, druga faza to przeprowadzanie akcji. Faza druga przebiega tak długo, dopóki wszyscy gracze nie spasują. Następnie gracz rozpoczynający przekazuje swój znacznik sąsiadowi z lewej i rozpoczyna się kolejna runda. Gra może zakończyć się na dwa sposoby: albo w 8 obszarach zostaną wyeksploatowane wszystkie surowce albo 3 z 5 miejsc dostawy surowców będą puste.

### Faza 1: Dociąganie i rozmieszczanie żetonów akcji

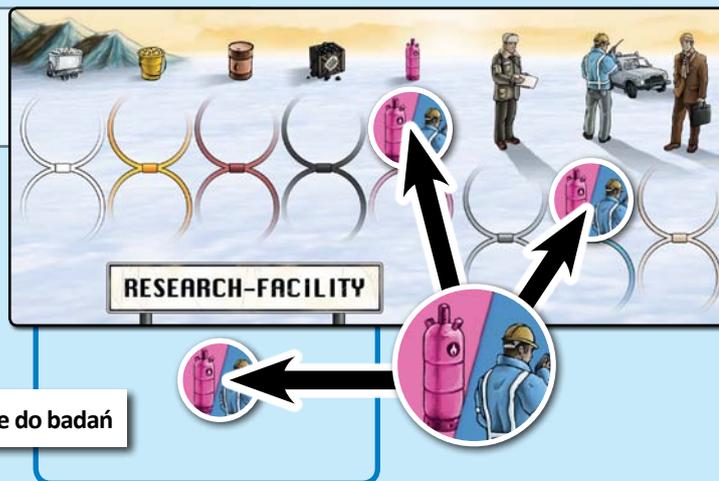
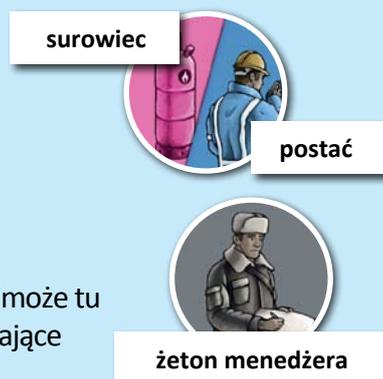
- Począwszy od gracza rozpoczynającego, każdy ciągnie bez podglądania z woreczka 6 żetonów akcji. Następnie każdy z wylosowanych żetonów gracz kładzie na swojej planszy. (Rozmieszczanie odbywa się dla wszystkich w tym samym czasie.)
- Na większości żetonów akcji przedstawione są dwa elementy: **postać** oraz **surowiec**. Jedynym wyjątkiem są **żetony menedżerów**, na których znajdują się tylko menedżerowie (bez żadnych surowców).
- Są następujące możliwości umieszczania żetonów na planszy gracza:

Albo żeton kładzie się z przeznaczeniem na badania pod tablicą "Research-Facility" (może tu się znajdować dowolna liczba żetonów) albo na jedno z wolnych pól akcji odpowiadające przedstawionej na żetonie postaci, względnie surowcowi.

*Przykład: Żeton Gaz/Logistyk może być położony na polu akcji "logistyk", na polu akcji "gaz" albo na polu pod tablicą "Research-Facility".*

(Żetony menedżera mogą być położone **tylko** na pole akcji "menedżer" lub pod tablicą "Research-Facility")

- Jeżeli żeton nie może być położony na polu akcji, bo wszystkie miejsca są zajęte, **musi** on trafić pod tablicę "Research-Facility".



### Faza 2: Przeprowadzanie akcji

Począwszy od gracza rozpoczynającego przeprowadza się akcje z uwzględnieniem następujących reguł:

- Każdy gracz, podczas swojej kolejki, przeprowadza **dokładnie jedną akcję**, następnie zagrywa kolejny z graczy. Gracze zagrywają zgodnie z ruchem wskazówek zegara, **dopóki wszyscy nie spasują**.
- **Pierwszą akcją jest zawsze akcja badań**, zatem odkrycie nowego złoża surowca (*patrz akcja "Badania"*), o ile gracz umieścił żetony pod tablicą "Research-Facility". Jeśli gracz nie położył tam żetonu, może wybrać dowolną inną akcję lub spasować.  
Później gracz może przeprowadzić dowolną akcję lub w każdej chwili spasować.
- Jeśli gracz spasował, runda kończy się dla niego. Pozostali gracze mogą nadal przeprowadzać akcje tak długo, aż wszyscy nie spasują.
- Akcja może być przeprowadzona tylko wówczas, gdy **oba pola akcji** znajdujące się poniżej są **zajęte**. Pola akcji mogą być zajęte albo 2 żetonami akcji albo 1 żetonem akcji i 1 żetonem inwestycji (jednak nigdy nie dwoma żetonami inwestycji).
- Aby przeprowadzić akcję, usuwa się **wszystkie żetony akcji**. Żetony inwestycji **nie** podlegają usunięciu - przez całą grę pozostają na swoich miejscach.

## Akcje w szczegółach

### Badania / Research-Facility

Podczas akcji badań udostępnia się nowe źródła surowców.

- Gracz zabiera wszystkie żetony akcji z obszaru poniżej "Research-Facility" i za każdy żeton akcji przemieszcza jedną kostkę surowca z miejsca dostawy na Syberię. Zgodnie z przedstawionym na żetonie akcji surowcem, gracz zabiera odpowiednią kostkę i kładzie ją na dowolnym obszarze, o ile taki surowiec jeszcze tam nie występuje (żaden surowiec nie może występować na danym obszarze więcej niż raz).
- Jeśli na żetonie akcji przedstawiony jest surowiec, którego nie ma już w miejscu dostawy albo znajduje się on już w każdym z obszarów, taki żeton nie będzie miał żadnego zastosowania. Usuwa się go, nie umieszczając w zamian żadnego innego surowca.
- Za żeton menadżera musi zostać wybrany i umieszczony na planszy dowolny dostępny surowiec.
- Usunięte żetony akcji wracają do woreczka.



### Menedżer

- Aby przeprowadzić akcję, usuwa się żetony akcji z pól menadżera. **Jeden** żeton menadżera może być umieszczony teraz na jednym dowolnym, wolnym polu akcji. Może on zastąpić każdy inny żeton akcji i pełni funkcję dzokera. (Drugi żeton akcji usuwa się i ponownie umieszcza w woreczku.)



### Logistyk

- Żetony akcji zostają usunięte i ponownie umieszczone w woreczku. Gracz może teraz przemieścić swoich robotników znajdujących się na Syberii **w sumie o 3 pola**. Ruch ten gracz może dowolnie rozdzielić na swoich robotników, może również z niego zrezygnować. Ruch o 1 pole oznacza przemieszczenie jednego robotnika z obszaru, w którym się znajduje do obszaru bezpośrednio z nim graniczącego.



### Sprzedawca

- Żetony akcji zostają usunięte i ponownie umieszczone w woreczku. Gracz może teraz umieścić jeden ze swoich pionków - jako sprzedawcę - na jednej z giełd. W tym celu może wziąć pionek ze swojej puli, przemieścić swojego sprzedawcę z jednej giełdy na inną albo zdjąć jednego ze swoich robotników z Syberii i umieścić jako sprzedawcę.



### Robotnik

- Żetony akcji zostają usunięte i ponownie umieszczone w woreczku. Gracz może teraz wstawić swój kolejny pionek - jako robotnika - do **Władystoku**. Wszyscy robotnicy zaczynają we Władystoku. Stąd mogą trafić do jednego z dwóch obszarów zaznaczonych strzałką.
- Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby pionków w puli, może zdjąć sprzedawcę z jednej z giełd. (Dozwolone jest również ściągnięcie robotnika z jednego z obszarów i ponowne wstawienie do Władystoku.)



### Inwestor

- Żetony akcji zostają usunięte i ponownie umieszczone w woreczku. Gracz może teraz wziąć jeden z czterech odkrytych **żetonów inwestycji** i natychmiast położyć na odpowiadającym mu polu akcji. Takie pole musi być wolne. Następnie gracz odkrywa nowy żeton inwestycji ze stosu tak, aby ponownie dostępne były 4 odkryte żetony inwestycji.
- Inwestycje są bardzo korzystne. Pola akcji, na których leży żeton inwestycji nie muszą już być w przyszłości zajmowane przez żetony akcji. Żetony inwestycji pozostają na polu aż do końca gry i nie mogą być usunięte przez żadną z akcji. Podczas tego rodzaju akcji każdorazowo można zająć tylko jedno pole akcji jednym żetonem inwestycji.



## Akcje z surowcami: eksploatacja i sprzedaż surowców

Niniejsza akcja następuje dla każdego rodzaju surowca: diamentów, złota, ropy, węgla i gazu.

Akcja przebiega zawsze według następujących zasad:

- Żetony akcji zostają usunięte i ponownie umieszczone w woreczku.
- Teraz gracz może wydobyć na Syberii odpowiadające akcji surowce i natychmiast je sprzedać. W tym celu usuwa kostkę odpowiedniego surowca z **każdego** obszaru, w którym ma **własnego** robotnika i zaraz sprzedaje te surowce na jednej z giełd, gdzie jest reprezentowany przez swojego sprzedawcę. Sprzedane kostki surowców wypadają z gry (nie są ponownie umieszczane na polach dostawy). Jeśli gracz ma więcej sprzedawców na kilku giełdach, może wybrać, gdzie spienięży surowce. Za każdą kostkę surowca, którą sprzedaje, otrzymuje on kwotę określoną przy tym surowcu na kafelku giełdy.



*Przykład: Klemens wydobył 2x gaz ziemny. Dysponuje on sprzedawcą w Tokio, może zatem sprzedać gaz za 3000 \$. Za swoje 2 jednostki gazu Klemens otrzyma łącznie 6000 \$.*



- Wydobyte surowce zawsze muszą być **natychmiast** sprzedane. Nie jest dopuszczalne ich przechowywanie.

## Zakończenie rundy

Na koniec rundy gracz rozpoczynający przekazuje swój znacznik sąsiadowi po lewej. Żetony akcji znajdujące się na planszach graczy (czyli te, które nie zostały użyte do przeprowadzenia akcji) **pozostają** na swoich miejscach. Nie jest jednak dopuszczalne przechowywanie **więcej niż 10 żetonów akcji** na planszach graczy (żetony inwestycji nie są wliczane). Jeśli gracz na końcu rundy ma więcej niż 10 żetonów akcji na swojej planszy, musi usunąć te nadmiarowe i włożyć z powrotem do woreczka. Żetony w woreczku należy następnie dobrze wymieszać. Następną rundę zaczyna się z nowym graczem rozpoczynającym.

## Wyłączanie obszarów

Jeśli po wydobyciu surowców, na danym obszarze nie ma już ani jednej kostki, uznaje się go za wyeksploatowany i **wyłączony**. Żadne złoża nie może już zostać na nim odkryte. Robotnicy znajdujący się na tym obszarze wracają do puli graczy. Wyeksploatowany obszar oznacza się **żetonami wyłączenia**. Podczas przemieszczania pionów obszar ten będzie przeskakiwany (jego przekroczenie nie będzie liczone jako ruch o 1 pole). Gdy 8 obszarów zostanie oznaczonych żetonami wyłączenia, gra kończy się.

## Zakończenie gry

Gra może zakończyć się na dwa sposoby:

**Pierwszy:** Gra kończy się wówczas, gdy 8 obszarów zostanie wyeksploatowanych, tzn. wszystkie żetony wyłączenia zostaną umieszczone na obszarach.

**Drugi:** 3 z 5 miejsc dostaw są puste.

W obu przypadkach bieżąca runda jest rozgrywana do końca. Następnie każdy z graczy przelicza swoje pieniądze. **Najbogatszy gracz wygrywa.**

*Tłumaczenie: Meehoow*



**Autor:** Reiner Stockhausen

**Ilustracje:** Klemens Franz | atelier198

**Redakcja:** Stefan Malz

**Ujęcia 3D:** Andreas Resch

© dlp games 2011 [www.dlp-games.de](http://www.dlp-games.de)

e-mail: [info@dlp-games.de](mailto:info@dlp-games.de)