

Letnisko

Summer Resort

Autor gry: Karol Madaj

Czas gry: 30-45 min

Liczba graczy: 2-5

Wiek: 8+

WPROWADZENIE

Gra „Letnisko” przenosi uczestników w lata trzydzieste XX wieku. Każdy z graczy staje się właścicielem letniska w gminie Letnisko-Falenica, ciągnącej się od Anina do Otwocka. Tam wzdłuż linii kolejowej powstawały modne podwarszawskie miejscowości wypoczynkowe. Zadaniem właścicieli pensjonatów jest zabieganie o letników wysiadających na stacji kolejowej. Pieniądze zostawione przez wczasowiczów dowcipkujących po polsku i w jidysz można zaoszczędzić lub zainwestować. Do nabycia są grunty porośnięte sosnowym lasem, tanie drewniaki, wygodne wille bądź luksusowe pensjonaty. Im wyższy standard nieruchomości, tym większa szansa na odwiedziny zamożniejszych gości oraz wyższe opłaty za pobyt.

Z czasem, gdy miejscowości letniskowe staną się popularniejsze, wagony kolejki jeszcze szczelniej wypełnią się podróżnymi. Jednak właściciele domów z niepokojem obserwują prognozę pogody na kolejny tydzień. Ulewnie deszcze mogą skutecznie zniechęcić do wyjazdu bardziej wymagających wczasowiczów. Za to w słoneczne dni z pociągu wysiądzie tłum warszawiaków uciekających z miasta przed upałami. Do odebrania ich ze stacji przydatny będzie samochód. Oczywiście pod warunkiem, że uda się wyprzedzić konkurentów.

W grze „Letnisko” nie ma miejsca na sentymenty. Sprytny gracz najtrafniej przewidzi koniunkturę, we właściwym czasie zainwestuje swój kapitał i wygra rywalizację o letników. Zwycięży ten, kto pod koniec gry wykaże się najokazalszymi budynkami oraz największą ilością zaoszczędzonej gotówki.

ELEMENTY GRY

110 małych dwustronnych kart letników/pieniędzy:



44 karty studentów/100 złotych



36 kart kuracjuszy/200 złotych



30 kart osób z towaryzstwa/300 złotych

109 dużych dwustronnych kart:

28 kart działek leśnych/x5
(mogących w razie potrzeby służyć jako 500, 1000 lub 1500 złotych)

22 karty drewniaków/
2 punktów zwycięstwa

18 kart willi/
3 punktów zwycięstwa

14 kart pensjonatów/
5 punktów zwycięstwa



6 kart samochodów/
samochodów do
zatankowania



13 kart lokomotyw/pogody w 6 rodzajach



8 kart wagonów
kolejowych/
torów kolejowych



10 żetonów właścicieli
letniska w 5 kolorach



1 żeton portiera/gracza
kończącego



1 żeton Prezesa Towarzystwa Miłośników
Letnich Mieszkań (w skrócie: Prezesa)/
5 punktów zwycięstwa

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Uwaga: przed pierwszą rozgrywką należy wyrzucić z gry jedną z kart pogody „Burza”. Nie będzie ona nigdy używana i nie jest częścią zestawu 13 kart lokomotywy/pogody.



Najpierw każdy z graczy bierze z pudełka i rozkłada przed sobą na stole następujące karty: dwie karty po 100 złotych, dwie karty działek leśnych, jedną kartę drewniaka (którą kładzie na jednej z kart działek) oraz żetony właścicieli w swoim ulubionym kolorze. Wybrany losowo



gracz otrzymuje żeton portiera/gracza kończącego. Posesje graczy są gotowe do gry. Następnie na stole należy ustawić pola: bank, inwestycje oraz pociąg z Warszawy. W tym celu karty należy podzielić według rodzajów i ułożyć w stosach na stole, tak jak pokazano na rysunku ►



Wskazówki szczególne:

Karty działka leśna należy przed położeniem na stole podzielić na dwie mniej więcej równe części (część działek będzie kosztować 100, a część – 200 złotych).

Liczba kart samochodów na stosie równa się liczbie graczy plus jeden.

Talię kart lokomotywy/pogoda należy przetasować, trzymając stroną lokomotywy do góry. Trzeba tasować tak, żeby po zakończeniu tej czynności na wierzchu stosu znalazła się karta lokomotywy z chmurką.

Liczba wagonów za lokomotywą równa się liczbie graczy plus dwa.

Przygotowanie gry dla 5 graczy:

W wariantcie dla 5 osób gra trwa tylko 10 tur, dlatego przed grą należy odłożyć do pudełka kartę pogody „Burza” i jedną z kart pogody „Deszcz”. Na początku gry pociąg ma 6 wagonów.

PRZEBIEG GRY

Gra „Letnisko” podzielona jest na tury. Każda tura dzieli się na trzy fazy. W pierwszej fazie na stację przyjeżdża pociąg z letnikami. W drugiej – przy pomocy żetonów właścicieli gracze po kolei wykonują swoje akcje. W trzeciej – po wykonaniu wszystkich akcji gracze zabierają ze stołu najpierw zdobyte karty inwestycji, a następnie karty letników, których goszczą w domach. Po rozegraniu fazy trzeciej przechodzi się do następnej tury. Gra kończy się po zakwaterowaniu letników w 12. (10.) turze.

I. PRZYJAZD LETNIKÓW

Przyjazd letników uzależniony jest od liczby i klasy nieruchomości będących w grze oraz od pogody. Im więcej domów, tym więcej przyjezdnych, a im wyższy standard, tym bogatsi goście. Im gorsza pogoda, tym – niestety – więcej zniechęconych do wyjazdu warszawiaków.

Pierwszą czynnością graczy w każdej turze jest odwrócenie karty lokomotywy z wierzchu stosu w celu poznania pogody na weekend. Następnie, zgodnie z informacją zawartą na karcie pogody (patrz ramka poniżej), należy rozmieścić letników w pociągu.

Karty pogody

Na każdej karcie pogody podana jest informacja o liczbie i kategorii letników wsiadających do pociągu.



Burza z piorunami – nikt nie wsiada;



Deszcz – wsiada tylu studentów, ile jest drewniaków w grze;



Chmury – wsiada tylu studentów, ile jest drewniaków w grze oraz tylu kuracjuszy, ile w grze jest willi;



Słońce za chmurką – wsiada tylu studentów, ile jest drewniaków; tylu kuracjuszy, ile jest willi i tyle osób z towarzystwa, ile jest pensjonatów w grze;



Słońce za chmurką + biret (sesja egzaminacyjna) – wsiada tylu kuracjuszy, ile jest willi i tyle osób z towarzystwa, ile jest pensjonatów w grze;



Pełne słońce + wagon (upały) – wsiada po dwóch studentów na każdy drewniak, po dwóch kuracjuszy na każdą willę i po dwie osoby z towarzystwa na każdy pensjonat w grze. Do pociągu należy doczepić kolejny wagon (odwrócić kartę tor kolejowy), który pozostanie do końca gry.

Liczba przyjezdnych zależy od liczby domów w letniskach.

Jeden z graczy sumuje wybudowane domy, każdy typ oddzielnie. Bierze z banku odpowiednią liczbę kart letników, tasuje je stroną z banknotami do góry, odwraca i rozmieszcza po jednym letniku na każdej karcie wagonu. Podróżnych rozmieszczamy w pociągu, poczynając od pierwszego wago-

nu za lokomotywą ku końcowi składu. Letnicy wsiadają do wagonu niezależnie od tego, czy wagon jest zajęty przez inną kartę letnika, czy też nie. Jeżeli nie wszyscy letnicy zajęli miejsca w wagonach za pierwszym razem, czynność należy powtórzyć, dokładając karty aż do momentu, gdy wszyscy letnicy znajdą się w pociągu. Uwaga: Letnicy pozostają na kartach wagonów dopóki ktoś ich nie odbierze.

Uwaga dla zaawansowanych graczy: Na karcie lokomotywy znajduje się prognoza pogody na następny weekend. Symbol chmury  oznacza, że w następnym tygodniu będzie „Burza”, „Deszcz” bądź „Chmury”. Symbol słońca  oznacza, że w przyszłym tygodniu nastąpi jeden z trzech możliwych weekendów słonecznych.

Przykład: *Kamil odkrył kartę „Słońce za chmurką + biret”. Oznacza to, że studenci mają sesję i do pociągu wsiadą wyłącznie kuracjusze i osoby z towarzystwa. Kamil policzył, że na stole są w sumie trzy drewniaki, cztery wille i dwa pensjonaty. Drewniaki nie są istotne przy tej pogodzie. Kamil bierze więc z banku cztery karty kuracjusz (200 złotych) i dwie karty osoba z towarzystwa (300 złotych), tasuje i rozkłada w pociągu, zaczynając od pierwszej karty za lokomotywą.*

II. AKCJE GRACZY

W tej fazie gry gracze podejmują decyzję, czy pójść na stację i zaprosić do siebie letników, czy też może zarobione pieniądze zainwestować w rozwój letniska, by w przyszłości przyjmując najętniejszych gości.

Fazę rozpoczyna gracz siedzący na lewo od gracza z żetonem portiera/gracza kończącego. Następnie w kolejności wyznaczonej przez ruch wskazówek zegara gracze wykonują po jednej akcji. W ramach akcji gracz musi położyć swój żeton (albo żetony) na jednej wybranej karcie pociągu bądź inwestycji.

Do wykonania akcji gracze mogą użyć jednego lub dwóch ze swoich żetonów. W drugiej i trzeciej kolejce pomija się graczy, którzy wykorzystali wszystkie żetony w poprzednich kolejkach. Położone żetony pozostają na stole aż do fazy rozbudowy domów i zakwaterowania letników. Ta faza kończy się po wykorzystaniu przez graczy wszystkich żetonów.

Portier

Gracz posiadający żeton portiera może użyć go w swojej kolejce do wykonania dodatkowej akcji. Portier może być zagrany samodzielnie lub z żetonem właściciela. Nie można zagrać portiera razem z dwoma żetonami.

Gracze mają do wyboru następujące rodzaje akcji:

- a. zaproszenie letników,
- b. odbiór przesyłki konduktorskiej,
- c. inwestycja.

a. zaproszenie letników

Zaproszenie letników odbywa się poprzez położenie swojego żetonu na wybranej karcie wagonu. Wszystkich letników z tego wagonu gracz będzie się starał zakwaterować pod koniec tury. Pozostali gracze nie mogą kłaść żetonów na wagonie zajętym przez innego gracza. Położenie żetonu wraz z kartą samochód pozwala na zaproszenie letników z dwóch sąsiadujących wagonów.

Uwaga: Kartę samochodu po użyciu obracamy na stronę „do zatankowania”.



b. odbiór przesyłki konduktorskiej

Odbiór przesyłki konduktorskiej odbywa się poprzez położenie żetonu na karcie lokomotywy. Po położeniu żetonu gracz natychmiast bierze z banku kartę 100 złotych. Tego pola nie traktuje się jako zajętego nawet wtedy, gdy leżą już na nim inne żetony. W kolejnej akcji można znów wziąć przesyłkę konduktorską.



c. inwestycja

Inwestowanie odbywa się poprzez położenie swojego żetonu (lub żetonów) na jednej z kart inwestycji na środku stołu (bądź na swojej karcie samochodu do zatankowania) i uiszczeniu stosownej opłaty.

Bazowa cena kart inwestycji wynosi tyle ile wartość kart pieniędzy w danym rzędzie (dla ułatwienia kolory kart banknotów odpowiadają kolorom kart nieruchomości w tej samej cenie). Należną opłatę należy uiścić od razu po zajęciu karty inwestycji, a nie dopiero w fazie rozbudowy domów!



Karty banknotów można w dowolnej chwili rozmiąć lub wydać z nich resztę.

Uwaga dla zaawansowanych graczy: Gracz może wykonać dwie, a z portierem, nawet trzy przebudowy w kolejnych akcjach tej samej tury, czyli np.: zakupić willę i potem pensjonat. Co więcej, gracz może zaryzykować, najpierw kupując pensjonat, a dopiero potem willę. Jeżeli jednak w kolejnej akcji cena willi wzrośnie na tyle, że nie będzie mógł jej kupić i w konsekwencji nie będzie miał na czym rozbudować pensjonatu, pensjonat przepada i w fazie rozbudowy należy go odłożyć z powrotem na stos.

Wykonanie akcji na zajętej karcie inwestycji

Gracz może położyć swój żeton także na karcie inwestycji zajętej przez innego gracza.

W takiej sytuacji musi zapłacić podwójną cenę, np.: 200 złotych za drewniak. Trzeci gracz zajmujący daną kartę musi zapłacić trzykrotność normalnej ceny. Gracz może w kolejnej swej akcji ponownie zająć kartę, na której już postawił żeton i kupić według podanej zasady kolejną taką samą kartę za podwyższoną cenę. W takiej sytuacji drugi żeton dokłada do pierwszego.

Wykonanie akcji inwestowania dwoma żetonami

Gracz może położyć na karcie inwestycji dwa żetony naraz, jeden na drugim. Położenie dwóch żetonów na niezajętej karcie inwestycji zwalnia z opłaty. W ten sposób można na przykład zyskać samochód za darmo już w pierwszej turze.

Położenie dwóch żetonów na zajętej karcie inwestycji zmniejsza opłatę o jeden rząd wielkości.

Przykład: Kamil kładzie dwa żetony na karcie pensjonat i jest zwolniony z opłaty (300 złotych). Alek kładzie dwa żetony na zajętej przez Kamila karcie pensjonat i płaci do banku 300 złotych (zamiast 600, które musiałby zapłacić kładąc jeden żeton na zajętej karcie).

Tankowanie samochodu

Szczególnym rodzajem inwestycji jest tankowanie samochodu. Samochód trzeba zatankować po każdym użyciu. Żeby to zrobić, należy w ramach swojej akcji położyć żeton na karcie samochodu i wpłacić do banku 100 złotych. Po zatankowaniu kartę należy odwrócić na stronę „zatankowany” - można będzie jej użyć w następnej turze.

III. ROZBUDOWA DOMÓW I ZAKWATEROWANIE LETNIKÓW

W fazie rozbudowy domów i zakwaterowania letników gracze zabierają ze stołu kupione wcześniej karty i kładą w swoim obszarze gry.

Ta faza podzielona jest na dwie części. Przewidziane w nich czynności wszyscy gracze wykonują równocześnie.

a. rozbudowa

Gracze biorą ze stołu zakupione karty inwestycji wraz z żetonami i kładą je przed sobą na stole. Karty domów kładzie się w swoim obszarze gry jedna na drugiej. To oznacza, że aby wybudować drewniak, trzeba mieć najpierw wolną kartę działki leśnej (na początku gry każdy z graczy posiada jedną wolną działkę leśną). Willę można położyć tylko na karcie drewniaka, a pensjonat – na willi. Raz wyłożone karty nieruchomości nie zmieniają swojego położenia do końca gry. Zakupiony samochód kładzie się przed sobą. Jest zatankowany i gotowy do użycia od następnej tury.

Rozbudowa domu nie ma wpływu na letników w nim przebywających. Nawet jeżeli willę z goszczącym w niej studentem przebuduje się w pensjonat, pozostanie on i tak do kolejnej zmiany turnusu.

b. zakwaterowanie letników

Gracze zbierają wszystkie karty zaproszonych przez siebie letników wraz z żetonami i starają się rozmieścić je pod kartami domów w swoim letniku. Kwaterowanie letników rządzi się czterema zasadami:

1. **Każdy dom, niezależnie od rodzaju, może pomieścić do dwóch osób:** kiedy przyjeżdża do domu przynajmniej jeden nowy letnik, wszyscy starzy letnicy natychmiast opuszają dom.



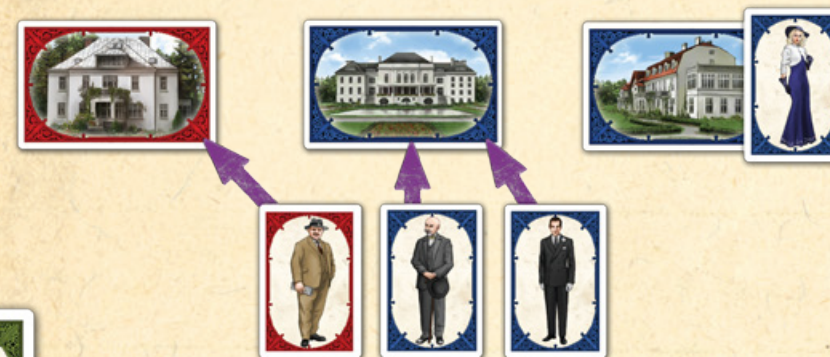
2. **Letników nie można zakwaterować, gdy warunki nie odpowiadają randze gościa:** do drewniaka przyjadą zatem wyłącznie studenci, do pensjonatu można zakwaterować studentów lub kuracjuszy, a do willi przybędą tylko kuracjusze i osoby z towarzystwa (dla ułatwienia minimalne wymagania letników są oznaczone na kartach kolorową ramką w kolorze nieruchomości).



3. **Podczas kwaterowania letników wypełniamy w pierwszej kolejności puste domy (bez starych letników).**



4. **Letników kwaterujemy tak, by zajęli jak najmniej domów:** jeżeli mogą się zmieścić w dwóch domach, to nie można ich zakwaterować w trzech.



Karty letników, którzy mimo zaproszenia nie mieszczą się w zabudowaniach gracza, należy odwrócić na stronę przedstawiającą banknoty i odłożyć z powrotem do banku. Uwaga: ta zasada zmienia się po wyłonieniu Prezesa Towarzystwa Miłośników Letnich Mieszkań.

Po zgodnym z podanymi zasadami rozłożeniu kart letników pod kartami domów, karty przekłada się na karty domów. Jeżeli domy zajmowali letnicy zakwaterowani w poprzednich turach, następuje zmiana turnusu. Podczas takiej zmiany wyjeżdżają wszyscy letnicy z tych domów, w których kwaterujemy przynajmniej jednego nowego letnika.



W momencie wyjazdu goście płacą czynsz (wysokość czynszu zależy wyłącznie od majątności letnika, a nie od liczby rund spędzonych w domu). Karty letników należy odwrócić na stronę przedstawiającą banknoty i umieścić w swoim obszarze gry. Uzyskane pieniądze można zainwestować już w następnej turze.



Uwaga: Wczasowicze uiszczają opłatę tylko po zmianie turnusu to znaczy, że nie wyjadą z letniska, dopóki nie zaprosimy na ich miejsce nowych letników.



Uprawnienia Prezesa Towarzystwa Miłośników Letnich Mieszkań

Gracz, który jako pierwszy zabuduje trzecią działkę, otrzymuje żeton Prezesa i umieszcza go w swoim obszarze gry. Żeton Prezesa wart jest na koniec 5 punktów. Ponadto do właściciela żetonu Prezesa trafiają wszyscy letnicy, których pozostałym graczom nie uda się zakwaterować w domach z powodu braku miejsca, dając tym samym Prezesowi możliwość zakwaterowania ich w swoim letniku. Żeton Prezesa można odebrać innemu graczowi, jeżeli pod koniec fazy rozbudowy domów (ale przed zakwaterowaniem) posiada się więcej domów niż Prezes bądź też tyle samo domów, ale lepiej punktowanych.

Żeton Prezesa nie może być użyty do wykonania akcji.

Przykład: *Kamil ma drewniak, willę, pensjonat (2+3+5=10 pkt) oraz żeton Prezesa. Pod koniec fazy rozbudowy domów okazuje się jednak, że Alek ma dwie willę i pensjonat (3+3+5=11 pkt), więc jako posiadacz lepiej punktowanych domów zabiera żeton Prezesa. W kolejnej turze Kamil przebudował drewniak w willę i ma tyle samo punktów co Alek. Żeton Prezesa pozostaje zatem u Alka. W ostatniej turze Janek wybudował czwarty drewniak i, choć ma najmniej punktów (2+2+2+2=8 pkt), jako posiadacz największej liczby domów zabiera żeton Prezesa.*

Koniec tury

Po zakwaterowaniu letników przekazuje się znacznik portiera/gracza kończącego w lewo i rozpoczyna kolejną turę od odsłonięcia karty pogody i przyjazdu letników.

KONIEC GRY

Gra kończy się zakwaterowaniem letników w 12. rundzie (10. w grze 5-osobowej).

Uwaga: ostatnia karta pogody pozostaje nieodkryta!

Na koniec wszystkie karty letników oraz nieruchomości (nie tylko te z wierzchu stosów) należy odwrócić, dodać zgromadzoną w czasie gry gotówkę i policzyć punkty zwycięstwa w następujący sposób:

każde 100 złotych = 1 punkt

każda karta drewniaka = 2 punkty

każda karta willi = 3 punkty

każda karta pensjonatu = 5 punktów

żeton Prezesa = 5 punktów

Samochód i niezabudowane działki leśne nie przynoszą punktów.



Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa. W przypadku remisu wygrywa ten z graczy, który zgromadził więcej gotówki. Jeżeli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Przykład: *Robert zabudował 3 działki wznosząc drewniak, willę i pensjonat. Otrzymuje: 2 punkty za drewniak, 5 – za zbudowanie willi (2+3) oraz 10 – za zbudowanie pensjonatu (2+3+5), razem 17 punktów. Za posiadane 2 000 złotych otrzymuje 20 punktów. Robert zdobył 37 punktów.*



Ilustracje: Urszula Michalska

Layout i skład: Pi&Sigma Design Studio

Kierownik projektu: Witold Janik

Tłumaczenie na język angielski: Anna Skudlarska & Russ Williams

Do powstania gry "Letnisko" przyczyniło się bardzo wiele osób. Autor chciałby w sposób szczególny podziękować: Agacie, mojej kochanej żonie, za wsparcie i wiarę w ten projekt od samego początku, Lenie i Tomkowi Wielgom, moim najbliższym sąsiadom z Falenicy, za radosne poświęcenie wielu godzin przy testowaniu kolejnych prototypów, niezawodnym uczestnikom warszawskich spotkań Monsoon Group w składzie: Robert „draco” Buciak, Piotr „gibon” Jesionek, Aleksandra „oopsiak” Kobyłecka, Artur „konev” Konefał, Marcin „yos” Krupiński, Jan Madejski, Filip „Filippos” Miłunski, Jacek „ja_n” Nowak, Łukasz „stalker” Pogoda, Piotr „sipio” Siłka, Maciej „Mustafa” Sorokin, Michał Stajszczak i Krzysztof „Sir-Lothar” Wierzbicki za prawie pół roku regularnych testów i błyskotliwe pomysły na ulepszenie mechaniki gry, Tomaszowi Ginterowi z Marysina Wawerskiego za piękną oprawę graficzną prototypu, Robertowi Lewandowskiemu z Józefowa za cenne merytoryczne uwagi, Adamowi, Andrzejowi, Michałowi, Stasiowi i Tomkowi Dawidziukom z Falenicy za wnikliwe testowanie instrukcji, a także: Beacie i Janowi Budzyńskim, Wojciechowi Gałązce, Jędrzejowi Gąsiorowskiemu, Łukaszowi Madajowi, Kamili Sachnowskiej, Aleksandrze i Tomkowi Sulejom oraz Andrzejowi Zawistowskiemu. Kierownik projektu chciałby podziękować Pawłowi Jasińskiemu za nieocenione wsparcie, Urszuli Michalskiej za owocną współpracę, Arkadiuszowi Szwedzenie za cierpliwe prowadzenie gier prezentacyjnych oraz Izabeli Mrzygłód za pomoc przy korekcie instrukcji.

I. PRZYJAZD LETNIKÓW:

- odwrócenie karty lokomotywy z wierzchu stosu i odczytanie pogody;
- przygotowanie talii kart letników zgodnie z informacją na karcie pogody;
- rozmieszczenie letników w wagonach.

II. AKCJE GRACZY:

(rozpoczyna gracz siedzący na lewo od gracza z żetonem portiera)

Do wyboru:

- zaproszenie letników z kart wagonów;
- odbiór przesyłki konduktorskiej z lokomotywy (+ 100 zł);
- inwestycje:
 1. opłaty za inwestowanie jednym żetonem:
 - drewniak, działka leśna – 100 zł;
 - willa, działka leśna – 200 zł;
 - pensjonat, samochód – 300 zł;
 - tankowanie – 100 zł;
 2. inwestowanie dwoma żetonami – bez opłaty;
 3. inwestowanie na zajętych polu – x2, x3...;
 4. inwestowanie dwoma żetonami na zajętych polu – x1, x2...

III. ROZBUDOWA DOMÓW I ZAKWATEROWANIE LETNIKÓW:

- zabranie zakupionych kart inwestycji i rozłożenie w obszarze gry (rozbudowując stopniowo działkę leśną w drewniak, willę i pensjonat);
- zabranie zaproszonych letników i zakwaterowanie zgodnie z zasadami:
 1. każdy dom może pomieścić do dwóch osób;
 2. letników nie można zakwaterować, gdy warunki nie odpowiadają randze gości;
 3. podczas kwaterowania letników wypełniamy w pierwszej kolejności puste domy;
 4. letników kwaterujemy tak, by zajęli jak najmniej domów;
- zmiana turnusu i pobranie czynszu;
- przekazanie w lewo żetonu portiera i rozpoczęcie następnej tury.

KONIEC GRY

Pod koniec dwunastej (dziesiątej przy pięciu graczach) tury policzenie punktów zwycięstwa zaznaczonych na odwrocie posiadanych kart.

