

Gracze wcielają się we właścicieli małych biur podróży z Krakowa, organizujących krótkie 1-2 dniowe wycieczki po mieście i jego okolicach. Pewnego dnia dostają zapytanie o organizację wycieczki dla dość egzotycznej grupy turystów - Norwegów. Zysk jest zdecydowanie większy niż normalnie.

Jest jeden problem - turyści chcą pilota mówiącego w ich ojczystym języku. Zaczyna się wyścig z czasem.... Kto pierwszy przedstawi turystom najlepszą ofertę?

Oczywiście – a jakżeby inaczej - pojawiają się jeszcze dodatkowe 3 oferty tego typu, od innych grup turystów. Wszystkie oczywiście chcą zwiedzać Kraków w tym samym czasie. Chwytać wszystkie sroki za jeden ogon, czy lepiej zostać z małym wróbelkiem w garści (,który może na koniec okazać się zwycięskim orłem)? Sam wybierz najlepszą strategię i utrzymaj nosa swoim konkurentom!

"Kraków 2009: Snakker du norsk?" " to gra posiadająca wszystkie cechy dobrej gry karcianej: silną interakcję, proste zasady rozgrywki – dające jednak możliwość osiągnięcia zwycięstwa na kilka sposobów, no i na koniec – przede wszystkim to świetna zabawa w gronie znajomych. Idealna zarówno dla 2, jak i 3-4 osób.

Tylko tutaj niewykorzystanie najmocniejszej karty akcji może dać nam końcowe zwycięstwo.

Elementy gry

- karty **zwiedzania** - 65 sztuk
- karty akcji - 4 zestawy po 15 sztuk
- żetony rezerwacji - 4 zestawy po 10 sztuk
- żetony porządkowe - 12 sztuk (wartości od 1 do 12)

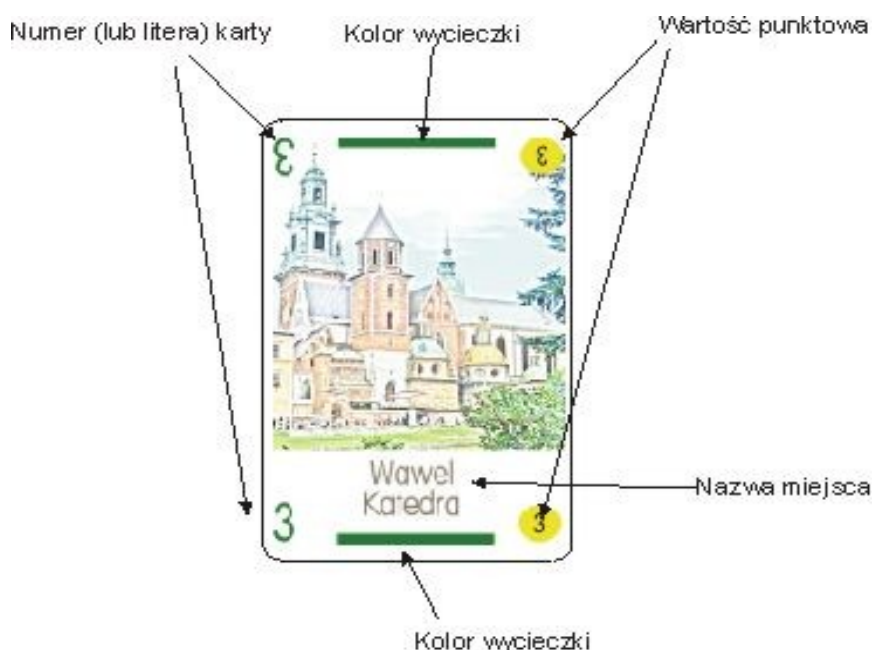
Karty zwiedzania:

Występują w czterech kolorach (każdy kolor symbolizuje program wycieczki dla innej grupy turystów), każdy kolor posiada następujące karty:

- 8 kart z oznaczeniami numerycznymi (od 1 do 8) – zabytki i ciekawe miejsca w Krakowie;
- 6 kart z oznaczenia literowymi (od A do F) – okolice Krakowa;
- 1 kartę **lajkonik** (zastępuje ona dowolną kartę, ale tylko w danym kolorze)

Dodatkowo w **talii zwiedzania** znajduje się 5 kart **obwarzanek** (o wartości punktowej zero; gracz, który ma ich więcej – w przypadku remisu punktowego na koniec gry – wygrywa).

Przykładowa karta zwiedzania:



Przygotowanie do gry

Gracze rozkładają na środku stołu odkryte *karty zwiedzania*

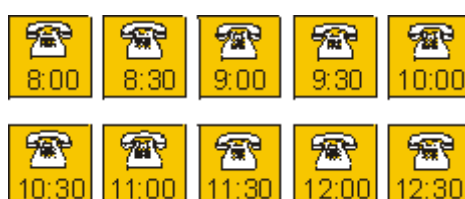
- przy 2 graczach tworzymy z nich kwadrat 3x3 (9 kart),
- przy 3-4 graczach kwadrat 4x4 (16 kart).

Karty te tworzą *aktualny rynek ofert turystycznych*.

Pozostałe karty miejsc kładziemy zakryte obok. Tworzą one *talię zwiedzania*.

Każdy z graczy otrzymuje jedną talię kart akcji (15 sztuk) oraz 10 żetonów rezerwacji (karty i żetony muszą być w tym samym kolorze).

Żetony rezerwacji jednego z graczy:



Obok *talii zwiedzania* kładziemy 12 żetonów z liczbami od 1 do 12.

Przebieg gry

Gra trwa 3 lub 4 rundy (patrz *Skalowalność*).

Każda z rund składa się z dwóch faz:

1. **Planowania** (ilość kolejek zależna od liczby graczy; patrz *Skalowalność*)
2. **Rezerwacji**

Skalowalność

Liczba graczy	Liczba rund	Układ planszy	Każda faza planowania trwa
2	4	3x3	3 kolejki
3	3	4x4	4 kolejki
4	4	4x4	3 kolejki

Liczba rund:

- przy 2 graczach cała rozgrywka trwa 4 rundy,
- przy 3 - 3 rundy ,
- przy 4 - 4 rundy,

W zależności od liczby graczy **każda faza planowania trwa:**

- przy 2 graczach 3 kolejki (każdy z graczy **wyklada** w sumie **podczas jednej fazy planowania 3 karty** - po jednej w każdej kolejce),
- przy 3 graczach 4 kolejki (każdy z graczy wyklada w sumie 4 karty),
- przy 4 graczach 3 kolejki (każdy z graczy wyklada w sumie 3 karty),

Każdy z graczy, bez względu na liczbę osób uczestniczących w grze, zużyje podczas całej rozgrywki 12 kart akcji ze swojej talii (pozostałe na ręce 3 karty akcji wlicza się do punktacji końcowej, patrz *Zakończenie gry*). Każdy będzie także taką samą razę graczem rozpoczynającym "Fazę planowania".

Układ **kart zwiedzania (aktualny rynek ofert turystycznych)**:

- Przy 2 graczach układamy z odkrytych kart zwiedzania kwadrat 3x3,
- Przy 3 i 4 graczach układamy kwadrat 4x4.

Karty zwiedzania: przy 2 grających odkładamy **wszystkie karty zwiedzania w dwóch kolorach** (dwa zestawy po: 8 kart z cyframi + 6 kart z literami + lajkonik), nie biorą one udziału w grze. Gracze używają w rozgrywce pozostałych dwóch kolorów.

Faza planowania

Każda faza planowania trwa 3 lub 4 kolejki (patrz *Skalowalność*).

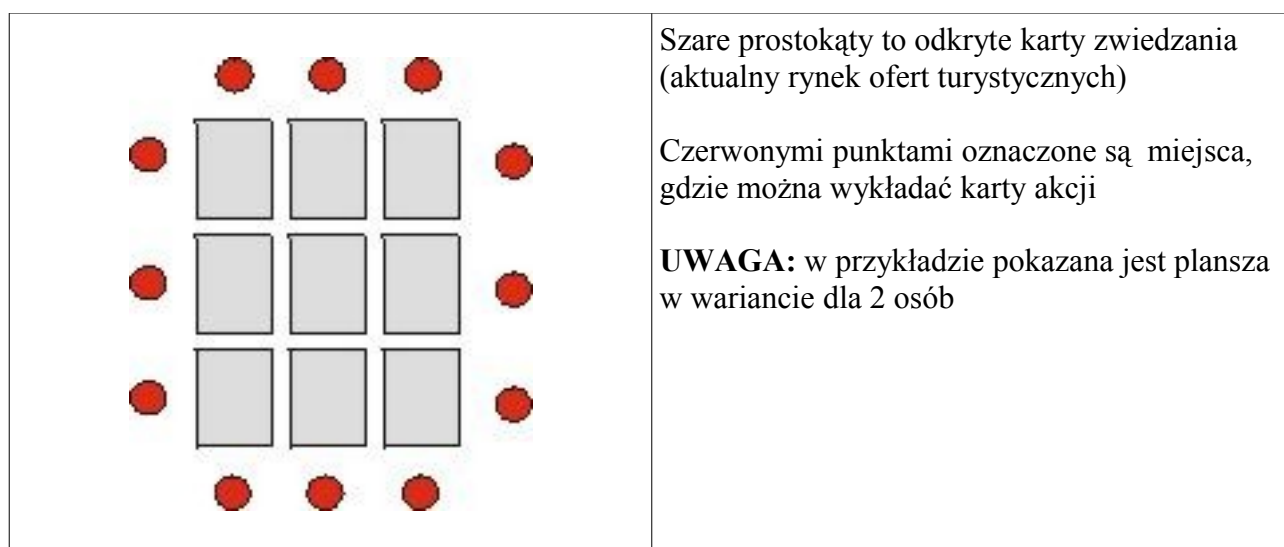
Kolejka to wyłożenie przez wszystkich graczy (po kolei - wg ruchu wskazówek zegara) po jednej karcie akcji. **Każdy gracz musi zawsze - gdy nadejdzie jego kolej - wyłożyć jedną kartę akcji.**

Gracze dokładają po kolei po 1 karcie akcji (**zakrytej!**) ze swoich talii.

Karty te umieszcza się dookoła kwadratu z odkrytymi kartami zwiedzania (**aktualnego rynku ofert turystycznych**).

Zakryta karta akcji dotyczyć będzie (w kolejnej fazie – tzn. w fazie rezerwacji) rzędu lub kolumny przy, którym została położona (w grze 2-osobowej może dotyczyć więc 3 kart tworzących taki rząd/kolumnę, a 3 lub 4-osobowej 4 kart).

Przy grze we 2 osoby mamy 12 potencjalnych miejsc gdzie można wykladać karty akcji, a w rozgrywce w 3 i 4 osoby 16 miejsc na karty akcji.



Jeżeli wykładana karta akcji jest pierwszą kartą przy danym rzędzie/kolumnie kładzie się

obok niej żeton z najniższą dostępną liczbą (czyli na początek 1, kolejnym żetonem będzie 2 itd.). Jeżeli jakieś karty zostały już dołożone w dane miejsce gracz dokłada swoją kartę akcji na wierzch stosu wcześniej położonych kart akcji.

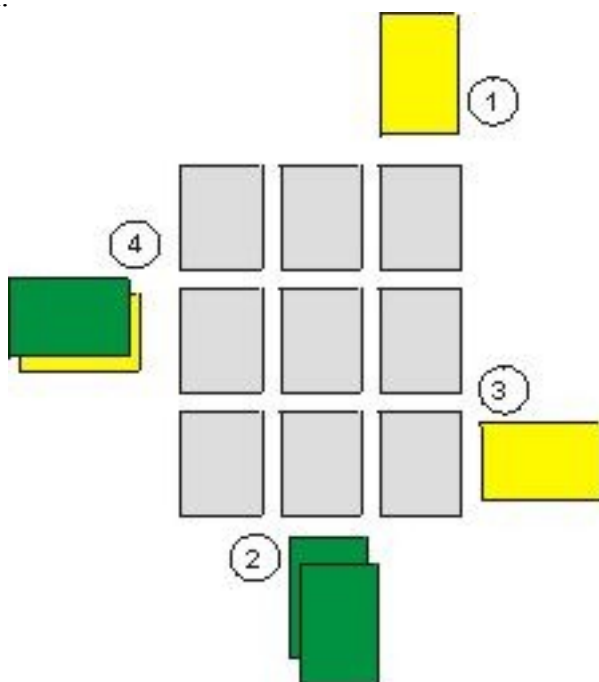
UWAGA: żetony 1-12 nie muszą być wszystkie użyte, co więcej - najczęściej wykorzystane będzie tylko kilka z nich (te o najniższych numerach).

Po zakończeniu wszystkich kolejek w aktualnej fazie planowania następuje faza rezerwacji.

Przykład:

Na grafice poniżej przedstawiony jest układ w grze po zakończeniu jednej z faz planowania w grze we 2 osoby. Faza ta przebiegała w następujący sposób:

1. Gracz **żółty** jako pierwszy wyłożył swoją zakrytą kartę akcji, położył więc obok niej żeton z numerem „1”
2. następnie **zielony** położył na innym pustym miejscu swoją kartę więc dołożył do niej żeton „2”
3. gracz **żółty** dokłada kolejną kartę w puste miejsce – kładzie tam też żeton „3”,
4. gracz **zielony** dokłada na swoją kartę przy żetonie „2” kolejną kartę,
5. gracz **żółty** kładzie swoją ostatnią kartę w tej fazie planowania na puste pole więc dokłada żeton „4”,
6. gracz **zielony** kończy tą fazę planowania dokładając na żółtą kartę przy żetonie „4” swoją ostatnią kartę akcji.



Faza rezerwacji

Gracze wykonują teraz akcje podane na położonych w fazie planowania kartach akcji.
(opis wszystkich kart akcji znajduje się w następnym rozdziale zatytułowanym „Karty akcji”).

Kolejność jest zgodna z wyłożonymi żetonami (o numerach 1-12). Najpierw wykonywane są akcje z kart umieszczonych na stosie z żetonem numer 1, później 2 itd.

Bardzo ważne: akcje z kart na konkretnym stosie wykonuje się odkrywając najpierw karty z góry stosu (pierwsza jest więc wykonywana akcja dołożona jako ostatnia na dany stos, a na końcu wykonywana jest akcja z karty dołożonej jako pierwsza).

Po odkryciu wszystkich kart akcji (i wykonaniu akcji na nich przedstawionych) gracze odkładają je na bok (nie biorą one już udziału w dalszej grze).

Karty zwiedzania na których został położony tylko jeden **żeton rezerwacji** są zabierane przez właściciela tego żetonu.

Zakryty (!!!) **żeton rezerwacji** zostaje odłożona na bok - nie bierze już udziału w grze.

Jeżeli na danej karcie są **minimum dwa żetony rezerwacji** odkrywa się je i gracz, który położył żeton z wcześniejszą godziną zabiera kartę zwiedzania (ponieważ pierwszy zarezerwował sobie termin zwiedzania danego miejsca).

Żetony rezerwacji odkładane są na bok, do pozostałych kart i żetonów użytych, które nie biorą już udziału w dalszej rozgrywce.

W przypadku remis pomiędzy żetonami z najwcześniejszą godziną (czyli żetonami wygrywającymi daną rezerwację) żaden z graczy nie bierze karty miejsca.

Pozostaje ona na stole. Może ona być potem zabrana przez gracza, który użył karty akcji **po rundzie rezerwacji weź dowolną kartę ze stołu**.

Po zakończeniu wykonania wszystkich akcji pozostawione **karty zwiedzania** zbiera się i tasuje z resztą **talii zwiedzania**, a następnie układa się ponownie odpowiedni kwadrat (**rynek aktualnych ofert turystycznych**) z **kart zwiedzania**.

Gracze rozpoczynają kolejną rundę gry.

Zaczyna osoba siedząca na lewo od gracza będącego poprzednio graczem rozpoczynającym.

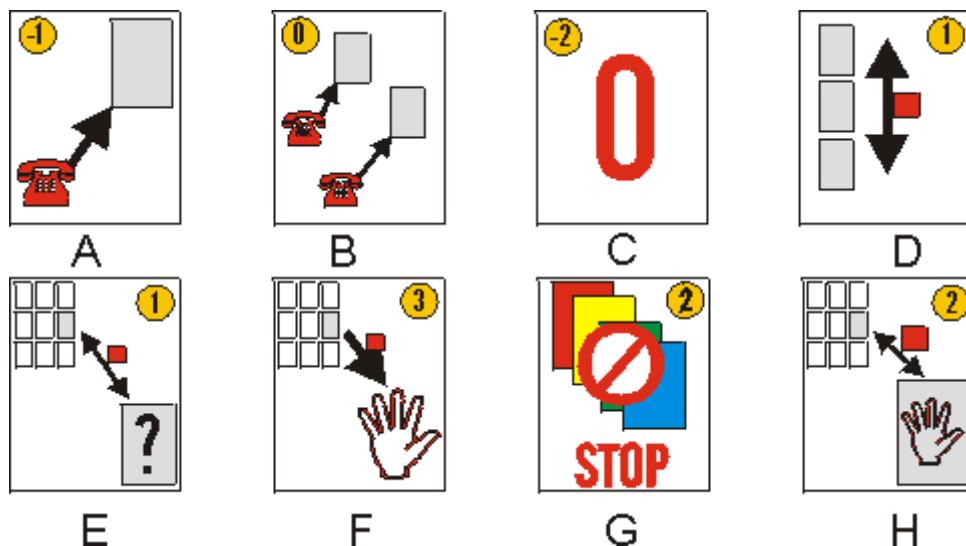
Przykład:

Wykonywanie kart akcji z wcześniejszego przykładu:

1. Gracz **żółty** wykonuje akcję ze swojej karty przy żetonie „1”
2. Gracz **zielony** wykonuje akcje ze swoich kart przy żetonie „2”, **najpierw wykonuje akcję z karty leżącej na wierzchu, później z tej na spodzie**
3. Gracz **żółty** wykonuje akcje z karty przy żetonie „3”
4. Gracz **zielony** wykonuje akcję ze swojej karty przy żetonie „4”
5. Gracz **żółty** wykonuje akcję ze swojej karty żółtej leżącej na spodzie stosu przy żetonie „4”

Karty akcji

Każda karta akcji ma wartość punktową – liczba w żółtym kole. Punkty z 3 kart, które pozostaną nam po zakończeniu gry (a więc te, których nie użyliśmy podczas rozgrywki) zostają nam doliczone do końcowej punktacji.



A	1 rezerwacja - gracz kładzie jeden zakryty żeton rezerwacji na dowolną kartę zwiedzania w danym rzędzie/kolumnie (mogą tam być żetony rezerwacji innych graczy) . [6 sztuki]
B	2 rezerwacje - gracz kładzie dwa zakryte żetony rezerwacji na dwie wybrane karty zwiedzania w danym rzędzie/kolumnie (mogą tam już być żetony rezerwacji innych graczy) [2 sztuki]
C	karta "0" - gracz nie wykonuje żadnej czynności. [1 sztuka]
D	przesuń o jedno - gracz może przesunąć dany rząd/kolumnę o jedną kartę (w dowolną stronę). Karta, która "wypada" z planszy zostaje odłożona na bok, a w wolne miejsce kładziemy pierwszą kartą z wierzchu talii zwiedzania . UWAGA: może wypaść karta z położonymi na niej żetonami rezerwacji. W takim przypadku żetony rezerwacji (zakryte) odkładamy do kart zużytych. Nie biorą one już udziału w dalszej rozgrywce. [2 sztuki]
E	wymień w ciemno - gracz może wymienić dowolną odkrytą kartę zwiedzania, na której nie ma jeszcze żadnego żetonu rezerwacji na pierwszą kartę z wierzchu talii zwiedzania . Żadnej z tych kart gracz nie zabiera dla siebie! [1 sztuka]
F	po rundzie rezerwacji weź dowolną kartę ze stołu - po zakończeniu wykonywania czynności z kart akcji gracz musi wziąć jedną z kart zwiedzania, które jeszcze pozostały na stole odkryte. Jeżeli w danej fazie rezerwacji kilku graczy użyło takiej karty, decyduje kolejność wyłożenia danej karty akcji (czyja karta akcji została pierwsza odkryta ten jako pierwszy wybiera kartę). [1 sztuka]
G	stop akcje - pozostałe karty akcji z danego stosu nie są już używane. Odkładamy je (zakryte) na bok tak jak gdyby zostały już użyte. [1 sztuka]
H	wymień z ręki - gracz wymienia odkrytą kartę zwiedzania, na której nie ma jeszcze żadnego żetonu rezerwacji na jedną ze swoich kart miejsc, które zebrał wcześniej (karty muszą mieć taki sam numer/literę lub kolor, nie można wymieniać karty z ręki na kartę "lajkonik" ani "obwarzanek") [1 sztuka]

Zakończenie gry

Po rozegraniu danej liczby rund (patrz *Skalowalność*) gracze podliczają swoje zdobyte punkty. Obowiązują następujące zasady.

1. Dodajemy punkty z zebranych kart zwiedzania oraz z 3 nieużytych kart akcji, które zostały nam w ręce. **Dotyczy to także punktów ujemnych (pewna liczba kart akcji i lajkonik).**
2. Karta *lajkonik* - decydujemy za jaką kartę (której nie posiadamy) ją używamy, a następnie obliczamy dodatkowe punkty za wszystkie sekwencje kart (przemysłane użycie *lajkonika* może dać nam nawet kilka dodatkowych sekwencji kart).

Sekwencja to minimum 2 karty z kolejnymi numerami lub literami w tym samym kolorze, lub karty w różnych kolorach z tym samym numerem/literą.

Jedna karta może być wykorzystana w kilku sekwencjach (dotyczy też *lajkonika*, ale zawsze jest on używany za jedną kartę, wybraną na początku liczenia punktów).

Długość danej sekwencji kart podnosimy do kwadratu i dodajemy do wcześniej zdobytych punktów.

Przykład: sekwencja 3 kart daje nam dodatkowe 9 punktów; sekwencja 2 kart daje 4 punkty.

W przypadku remisu punktowego wygrywa gracz z większą liczbą kart *obwarzanek*, jeżeli gracze z największą ilością punktów mają tyle samo kart *obwarzanek* jest remis. Mamy dwóch (lub więcej) zwycięzców :)