

## **Kraków 2009 A.D. – Gdzieś nad Wisłą**

Jeszcze żadna gra na Piątkę Pionka nie była wymyślana podczas wykładu dotyczącego Surowców i Procesów w Technologii Chemicznej, a pisana godzinę przed terminem dostarczenia prac na konkurs. Jeszcze żadna nie miała tak udziwnionego tematu. Żadna nie była moja.

[Anonim]

Grupy graffiściarzy z Krakowa założyły się o to, kto pokryje większą powierzchnię miasta swoimi obrazami. Do głowy każdego z członków drużyn wpadają różne pomysły, to lepsze, to gorsze, piękne – wymagające sporo pracy jak i brzydkie – bazgroły, które pryska się w kilka chwil, a potem wstyd się przyznać. Co ważne – to żadna sztuka zamazać całą fasadę budynku, jeśli ten znajduje się „na naszym terenie”. Sztuką jest wkraść się na tereny przeciwnika, jego dzielnię, ulicę i tam zasprejować jego najpiękniejsze, wielowarstwowe arcydzieło.

Każda z grup wynajmuje też swojego silnorękiego, który będzie przeszkadzał w wypełnianiu misji przeciwnikom.

### **Instrukcja:**

Gra dla 2-4 osób;

Przewidywany czas: 60-90 minut;

Zawartość:

- 1 plansza, przedstawiająca w zarysie fragment planu Krakowa, z zaznaczonymi 8 dzielnicami, najważniejszymi ulicami, kilkoma uliczkami i budynkami, ugrupowanymi w sekcje. Tereny poza budynkami – ulice, chodniki – podzielone są na prostokąty. Każda sekcja budynków (dalej nazywana po prostu budynkiem) podzielona jest na kilka kwadratów. Każda ulica i każda dzielnica posiada specjalne miejsce do zaznaczania w czym jest posiadaniu.

Na planszy tor liczby tur i rund.

- Żetony punktów zwycięstwa.

- Mała plansza gracza do zaznaczania liczby punktów ruchu i trzymania swoich punktów zwycięstwa. Do niej mały znacznik punktów ruchu.

- Zestaw ponumerowanych pionków (płaskie dyski) graffiściarzy – po 7 dla każdego gracza w jego kolorze.

- Znaczniki własności graczy – po 30 – w każdym kolorze.

- Zestaw kart z graffiti w kolorze i stylu każdego z graczy. Na każdej z kart znajdują się – w widocznym miejscu (brzegi):

- na tarczy zegara – liczba punktów ruchu jakie należy zużyć na namalowanie graffiti

- na palecie malarskiej – liczba punktów artystycznych / liczba punktów artystycznych jeśli połowa karty zostanie zamalowana.

Gracze nie ujawniają swoich kart przeciwnikom do momentu zagrania odpowiedniej karty.

Każda karta jest wielkości dwóch kwadratów – składowych budynków. Oznacza to że jedna karta może zakryć budynek o 4 szeregowych polach na 3 różne sposoby: [-][-][[]], [][-][-][[]], [][][-][-].

- Po 1 dysku silnorękiego dla każdego gracza.

## **Rozpoczęcie rozgrywki:**

Wybrać gracza rozpoczynającego.

Wydać graczom odpowiednie zestawy znaczników. Każdy przetasowuje swój zestaw kart pomysłów. Dobiera na rękę losowo 5 kart. Kolejno (zaczynając od gracza rozpoczynającego) rozkładają po jednym graffitiarzy na wolnym polu miasta (nie budynku – na budynki wchodzić nie wolno!). Gdy ci się skończą, dokładają po jednym silnorekim. Na jednym polu miasta nie może się znaleźć dwóch i więcej ludzi.

## **Tura gracza:**

Gracz w swojej turze ma do dyspozycji 10 punktów ruchu, które może wykorzystać na kilka sposobów:

- poruszyć się z prostokąta (pola) miasta na inne – 1 punkt; można poruszać się jedynie „przez ściany” prostokątów.
- namalować graffiti – wyłożyć kartę z ręki, tak by pokrywała 2 kwadraty budynku. Co najmniej jeden kwadrat budynku na który zagrywana jest karta musi przylegać bokiem do prostokąta miasta na którym znajduje się graffitiarz.

Jeśli więc pionek gracza stoi na polu przylegającym do kwadratu c

[a][b][c][d]

[e][f][g][h], to karta zagrana może być na pola: bc, cd, cg.

Wartość na zegarze zaznaczoną na karcie należy doliczyć do wydanych w tej rundzie punktów ruchu. Oczywiście nie wolno przekraczać 10.

Po namalowaniu – graffitiarzowi przychodzi do głowy nowy pomysł – dociągnij na rękę nową kartę ze stosu.

Karty zagrane mogą nakładać się częściowo lub całkowicie z kartami już zgranymi przez innych graczy. Nie wolno jednak zamalowywać własnych bazgr... graffiti!

- poruszyć silnorekiego (swojego koloru) – 2 punkty; ograniczenia ruchu jak zwykłego graffitiarza.

Silnoreki blokuje możliwość malowania graffitiarzom innych graczy – z pół dwóch na prawo, dwóch lewo, dwóch w lewo i w dół od prostokąta na którym stoi silnoreki nie wolno malować. Silnoreki chroni więc przed malowaniem + „krzyżyk”. Silnoreki nie chroni „przez budynki”.

Gracz nie musi wykorzystywać wszystkich 10 punktów; Niewykorzystane punkty ruchu nie przechodzą do kolejnej tury.

Po zakończonej rundzie gracz zeruje znacznik punktów ruchu na swojej planszy.

Gdy każdy z graczy wykona 5 tur kończy się runda I. Następuje podliczenie punktów:

- W dzielnicach – kto posiada najwięcej punktów artystycznych w każdej z nich staje się „panem na tej dzielnicy” – jego znacznik własności ląduje w odpowiednim miejscu. W razie remisów „panem na dzielnicy” zostaje trzeci gracz (żaden z remisujących!). Jeśli prowadzimy grę 2-osobową w razie remisu nie przyznaje się własności.
- Na ulicach – zlicza się punkty artystyczne z budynków leżących wzdłuż ulic. Przydzielenie własności analogicznie jak w dzielnicach.

UWAGA! Przy liczeniu punktów artystycznych:

- nie liczą się karty zakryte całkowicie;
- liczą się kart będące na wierzchu (x na oznaczeniu karty x/y), lub te zakryte w połowie(y na oznaczeniu karty x/y).

Następnie każdy z graczy otrzymuje punkty zwycięstwa:

- za własną dzielnię – 6 PZ
- za własną ulicę na cudzej dzielnicy – 3 PZ
- za własny budynek na cudzej ulicy – 1 PZ.

Znacznik rund przesuwany jest na pole II. Rozpoczyna się runda II.

Po zakończeniu rundy II gra kończy się. Gracze podliczają punkty.

Ten z największą liczbą punktów zwycięstwa.... zaskoczenie?... jest zwycięzcą!