



# Instrukcja gry „Zbudujmy Tczew”



## I. ODAUTORA

Niezmiernie mi miło oddać w Wasze ręce grę „Zbudujmy Tczew”, nad którą pracowałem od kilku lat z pomocą wielu osób. Od dziecka interesuję się Tczewem, jego historią jak i perspektywami na przyszłość, i zawsze lubiłem zadawać pytanie „co by było, gdyby?”. Co jeśli Tczew nie wchłonąłby Czyżykowa lub Suchostrzyg? Jak potoczyłaby się historia, jeśli nie powstałby Most Tczewski? Co by było, gdyby Lisewo stało się osiedlem Tczewa po drugiej stronie Wisły? To gdybanie może się urzeczywistnić właśnie dzięki tej grze. Każdy z Was może w czasie rozgrywki poczuć się jak burmistrz czy prezydent miasta – postarać się stworzyć na tczewskiej ziemi najlepsze miejsce do życia, pełne zabytków i innych atrakcyjnych miejsc. Jednocześnie musicie sprawić, aby sąsiednia miejscowość jak najbardziej poczuła skutki uboczne Waszego triumfu, nawet jeśli ma to oznaczać zesłanie na rywala plagi szczurów... ;)

Pragnę w tym miejscu serdecznie podziękować wszystkim tym, dzięki którym spełniło się moje marzenie i niniejsza gra została wydana, czyli m.in. członkom Dawnego Tczewa – za pomoc w zakresie historycznych opisów i zdjęć, członkom Tczewskiego Klubu Fantastyki – za cenne rady, które udoskonalili zasady tej gry oraz sponsorom, bez wkładu których gra nadal byłaby tylko w mojej głowie, a nie przed Wami.

Życzę wszystkim dobrej zabawy! No to do dzieła, zbudujmy Tczew... lub też Czyżykowo, Suchostrzygi i Lisewo!

Bartosz Listewnik

## II. INFORMACJE PODSTAWOWE

### A. Rodzaje kart

„Zbudujmy Tczew” to gra karciana - planszowa, w której może uczestniczyć od 2 do 4 osób. Zadaniem każdego z graczy jest rozbudowa jednej z czterech osad do rangi miasta: Tczewa, Czyżykowa, Suchostrzyg lub Lisewa Malborskiego w taki sposób, by uzyskać na końcu gry jak największą liczbę punktów. W grę można grać według zasad podstawowych lub rozszerzonych. Szacunkowy czas jednej rozgrywki to ok. 3 godzin.

Gra składa się z 212 kart (200 zwykłych i 12 zamienników), planszy, instrukcji, dwóch kostek oraz z czterokolorowego arkusza, który opcjonalnie służy do gry w rozgrywce rozszerzonej. Wszystkie karty zostały podzielone na pięć typów. Są to: Karty Startowe (wyróżniające się karty z numerami 1-4), Służby Miejskie, Obiekty, Obiekty Specjalne oraz Wydarzenia. Służby Miejskie, chroniące miasto przed np. katastrofami, dzielą się na kategorie: Ratusz, Policja, Straż Pożarna i Służba Zdrowia (każda ze służb ma w prawym górnym rogu karty swój symbol). Z kolei Obiekty dzielą się na Strefę Mieszkaniową, Przemysł i Naukę, Transport, Religię, Handel i Usługi, Kulturę i Rozrywkę, a także Sport. Najcenniejsze karty, czyli Obiekty Specjalne, są podzielone na trzy kategorie: Zabytki, Obiekty Unikalne i Obiekty Przyszłości – na każdej z tych kart w lewym górnym rogu widnieje liczba punktów. Każda kategoria jest oznaczona innym kolorem. Karty Ratusza oraz Karty Startowe dodatkowo pełnią funkcję kart strukturalnych.

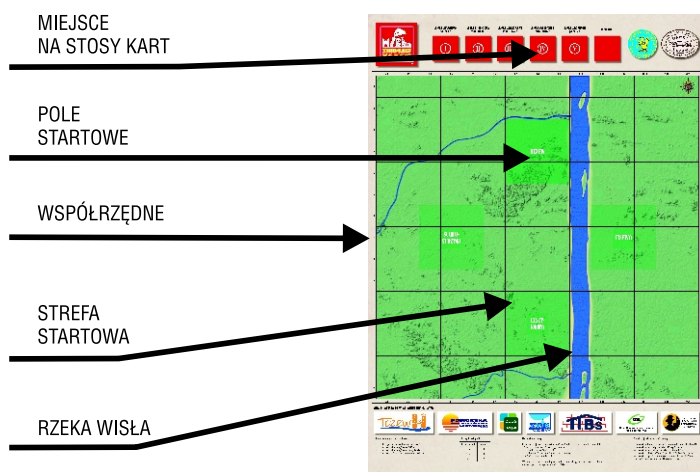
Karty zostały również podzielone na pięć epok: Epoka I Pradziejów - do 1259 r., Epoka II Historyczna - 1260-1800 r., Epoka III Przemysłowa - 1801-1945 r., Epoka IV Współczesna - 1946-2015 r., Epoka V Przyszłości - po 2015 r. Przynależność danej karty do epoki symbolizuje numer epoki widniejący na odwrocie karty, czyli na rewersie. 12 zamienników jako jedyne nie posiadają na rewersie numeru epoki, a na awersie pole z numerem porządkowym tych

kart jest czarne, a nie jak w przypadku pozostałych kart białe.

### B. Wygląd kart i planszy



Rys. 1. Przykładowy awers karty.



Rys. 2. Plansza do gry.

### C. Przygotowanie gry

Spośród graczy wybierany jest lider rozgrywki. Po rozłożeniu planszy lider dzieli 212 kart na 5 stosów według epok – są to stosy kart bieżących. Karty zużyte będą trafiały bezpośrednio do pudełka. Szósty stos tworzy 12 zamienników. Wszystkie stosy lider dokładnie tasuje i umieszcza w wyznaczonych miejscach u góry planszy. Następnie gracze między sobą ustalają, np. za pomocą rzutów kostką, jaką osadę dany gracz będzie rozbudowywał do rangi miasta. W przypadku rozgrywki dwuosobowej należy grać Tczewem i Czyżykowem, trzuosobowej – Tczewem, Czyżykowem i Lisewem, a w przypadku 4 graczy do dyspozycji są wszystkie osady, czyli także Suchostrzygi.

## III. ROZGRYWKA PODSTAWOWA

### A. Epoka I

Z przygotowanego wcześniej stosu kart dla Epoki I lider bierze wszystkie 4 karty i po równo rozdaje je graczom (w przypadku 3 graczy jeden z nich otrzymuje dwie karty, a pozostali po jednej). Uczestnicy ustalają do kogo należy pierwszy ruch – w tym celu rzucają kostką. Najlepszy wynik oznacza pierwszeństwo, a kolejni gracze grają wg wskazówek zegara. Zadaniem graczy na tym etapie jest losowe rozłożenie na planszy 4 kart Epoki I. W tym celu gracz dysponujący kartą musi ustalić współrzędne na mapie – plansza na osi północ - południe jest z boku oznaczona numerami od 1 do 15, a na osi wschód - zachód u góry numerami od A1 do O15. Zaczynamy od ustalenia

współrzędnej osi wschód-zachód. W tym celu trzykrotnie rzucamy kostką. Wynik sumujemy i odejmujemy od niego liczbę „3” – w efekcie otrzymujemy ostateczną liczbę, którą zapamiętujemy. Następnie analogicznie ustalamy współrzędne osi północ - południe. Gdy np. za pierwszym razem uzyskaliśmy liczbę 5, a za drugim 10, to kartę umieszczamy na polu o współrzędnych E5x10. Jeśli uzyskana liczba wynosi „0”, to gracz może położyć kartę w wybranej przez siebie lokalizacji. Po umieszczeniu na planszy wszystkich 4 kart Epoki I przechodzimy do Epoki II. Żaden z graczy na tym etapie gry nie jest właścicielem kart Epoki I.

**Uwaga!** Kart Epoki I nie wolno położyć na niebieskich polach rzeki Wisły, w ciemnozielonej strefie startowej, a także na polach zajętych chwilę wcześniej przez inne karty. Karty z numerami 132-134 nie mogą również stykać się ze sobą bokami – przyczyna została wyjaśniona w punkcie III C instrukcji. Jeśli zostanie wylosowana zabroniona lokalizacja, to kartę przesuwamy na pierwsze dostępne pole w kierunku wschodnim. Przykład – uzyskaliśmy współrzędne J10x8, jednak kartę umieszczamy na polu N14x8.

## B. Epoka II

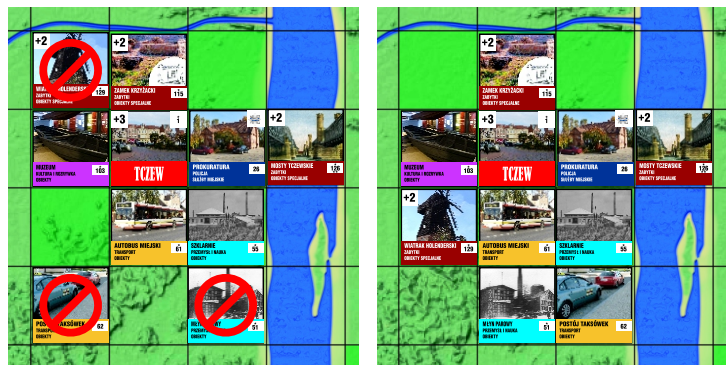
Ze stosu kart należących do Epoki II lider zabiera wszystkie 16 kart i następnie przekazuje po 4 karty każdemu z graczy. Ten, który będzie grał Tczewem otrzymuje karty z numerami: 1, 114, 115 i 116. Analogicznie Czyżykowo otrzymuje: 2, 117, 118 i 119; Suchostrzygi: 3, 120, 121 i 122; Lisewo: 4, 123, 124 i 125. Każdy z graczy kładzie na planszy Kartę Startową swojego przyszłego miasta (numer 1, 2, 3 lub 4) na polu startowym oznaczonym tą samą nazwą co karta. Następnie gracz dokłada pozostałe trzy otrzymane karty do swojego miasta. Dołożone karty muszą sąsiadować z Kartą Startową i muszą znajdować się w obrębie pól o tym samym odcieniu co pole startowe. Wyjaśnienie zasad dokładania oraz sąsiadowania kart opisano w punkcie III C.

**Uwaga!** Jeśli liczba graczy wynosi mniej niż 4, to Kartę Startową nieuczestniczącej w grze osady kładziemy na planszy na jej polu startowym. Żaden z graczy na tym etapie gry nie jest jej właścicielem. Pozostałe trzy karty takiej osady dokładamy do stosu kart Epoki III i jeszcze raz dokładnie ten stos tasujemy.

## C. Zasady dokładania kart

Na jednym polu planszy może znajdować się tylko jedna karta (wyjątkiem są zamienniki). Gracz zawsze dokłada kartę tak, by sąsiadowała ona z inną jego kartą, leżącą już na planszy. Pod pojęciem sąsiadowania rozumie się stykanie dwóch kart bokami, a nie narożnikiem. Dokładana karta nigdy nie może sąsiadować z inną kartą o tej samej kategorii, czyli o tym samym kolorze. Warunku tego należy przestrzegać zarówno względem swoich kart jak i kart sąsiadów, gdy granice miast rywali zblżą się do naszych. Jeżeli w trakcie rozgrywki jeden gracz zauważy nieprawidłowe ułożenie kart u innego gracza, błędne karty są usuwane z planszy i trafiają do kart zużytych, czyli do pudełka.

**Przykład:** Karta „Wiatrak holenderski”, należąca do kategorii Zabytki, nie może stykać się bokiem z „Zamkiem Krzyżackim”, również Zabytkiem. Łatwo to rozpoznać dzięki kolorom kart - wspomniane dwie karty mają identyczną barwę (patrz rys. 3).



**Rys. 3.** Z lewej - gracz nieprawidłowo dołożył do swojego miasta „Wiatrak holenderski”, „Postój taksówek” oraz „Młyn parowy”. Z prawej strony pokazano przykładowe ułożenie tych kart zgodnie z zasadami.

Niektóre karty są oznaczone gwiazdkami (od jednej do czterech), które znajdują się obok numeru porządkowego.

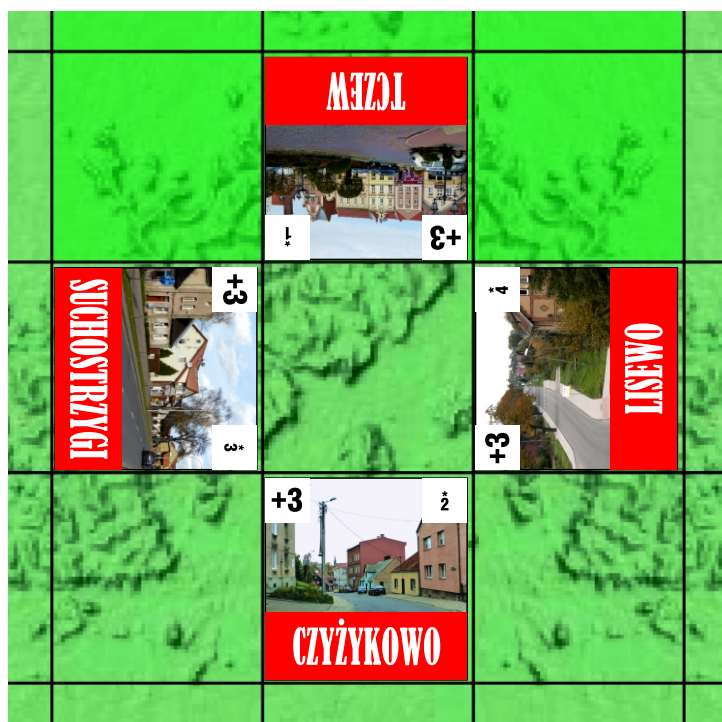
\* - oznacza, że w instrukcji znajduje się krótki rys historyczny budowli.

\*\* - kartę można położyć tylko i wyłącznie na planszy na rzece Wiśle, czyli na niebieskich polach (cieniutka nitka Kanału Młyńskiego i Dryboka nie są brane pod uwagę). Tylko te karty umożliwiają przeprawę na drugi brzeg Wisły – żadnych innych nie można postawić na rzece.

\*\*\* - kartę można położyć tylko i wyłącznie na polach sąsiadujących z Wisłą, czyli na polach przylegających od zachodu i wschodu do rzeki.

\*\*\*\* - karta w przeciwieństwie do wszystkich innych kart nie może sąsiadować z czterema kartami, ale zaledwie z jedną – należy na to zwrócić uwagę już podczas dokładania karty na planszę! Nigdy do boku tej karty nie będzie można dołożyć kolejnej – zawsze pola przy jej trzech bokach muszą pozostać puste. Dotyczy to także rywali!

W trakcie rozgrywki granice miast złączą się do siebie nieuchronnie zbliżać. Nie wolno jednemu graczowi położyć swojej karty na kartę wcześniej ułożoną przez przeciwnika. Aby na planszy nie było problemu z odróżnieniem właściciela położonej karty, należy swoje karty zawsze układać obrócone w tym samym kierunku (patrz rys. 4). Do oznaczenia terenów granicznych można także użyć żetonów z rozgrywki rozszerzonej (więcej o tym - patrz punkt IV B instrukcji).



**Rys. 4.** Hipotetyczne rozmieszczenie 4 Kart Startowych. Każdy z graczy rozbudowuje swoje miasto dokładając kolejne karty obrócone w jednym, swoim kierunku.

**Uwaga!** Pierwszy gracz, którego karta będzie sąsiadować z losowo rozłożoną kartą Epoki I, staje się automatycznie właścicielem takiej karty i może ją obrócić w swoim kierunku. W taki sam sposób w rozgrywce dwu- lub trzysobowej gracz może zdobyć Kartę Startową osady, która nie uczestniczy w grze.

## D. Epoki III-V

Epoka III rozpoczyna właściwą część rozgrywki, w trakcie której dokładane na planszy karty mogą już wykraczać poza ciemnozielone strefy startowe. Każdy z graczy pobiera po 5 kart ze stosu kart bieżących należących do Epoki III (łącznie 64 karty). Gracze trzymają 5 kart w dłoni, nie pokazując ich przeciwnikom.

Podczas swojego ruchu każdy gracz może wykonać maksymalnie jedną z następujących czterech czynności:

- dołożyć jedną kartę do swojego miasta (karty nr 5-150),
- użyć jednej karty Wydarzenie (karty nr 151-200),
- wymienić maksymalnie jedną kartę na nową (wymienianą kartę lider chowa pod spód stosu kart bieżących aktualnej epoki i daje graczowi nową kartę z



góry stosu),  
- czekać bez wykonania jakiegokolwiek ruchu.

Gdy po wykonaniu ruchu graczowi pozostanie w ręku mniej niż pięć kart, to natychmiast dobiera do pięciu z wierzchu stosu kart bieżących (chyba, że użyte Wydarzenie zabrania dobierania kart). W momencie, gdy karty Epoki III skończą się, gracz pobiera karty ze stosu Epoki IV (łącznie 100 kart) oraz analogicznie pod koniec rozgrywki ze stosu Epoki V (16 kart). Podczas dokładania kart na planszę, należy zwrócić szczególną uwagę na to, by dokładane karty stykały się bokiem, a nie rogiem oraz by karty sąsiadujące należały do różnych kategorii.

## E. Wydarzenia

W wyniku działania kart Wydarzeń można np. powiększyć swoje miasto, zburzyć część sąsiedniego lub zmusić rywala do wykonania poleceń. Przed skutkami negatywnych działań Wydarzeń chronią karty Służby Miejskie. Karty Wydarzeń nie kładziemy na planszy, a jedynie przekazujemy graczowi, którego ma ona dotyczyć (można wskazać siebie). Niektóre Wydarzenia działają na kilku rywali jednocześnie, jednak większość z nich dotyczy tylko jednego przeciwnika. Każda tego typu karta zawiera krótką instrukcję postępowania, którą należy głośno przeczytać i natychmiast wykonać. Często polecenia mówią o rzucie kostką K6 lub K3. K3 oznacza, że gdy wypadnie na kostce 1 lub 2 oczka, to wynik wynosi 1, gdy oczka są 3 lub 4, to wynik wynosi 2, a gdy oczek jest 5 lub 6, to wynik wynosi 3. K6 to z kolei tradycyjny wynik, czyli gdy wypadnie 1 oczko, to wynik wynosi 1, gdy 6 oczek, to wynik wynosi 6. Po zrealizowaniu Wydarzenia, gracz odkłada kartę do kart zużytych, czyli do pudełka. Zdarza się, że do kart zużytych należy również odłożyć karty z planszy, np. w wyniku kataklizmu. Jeśli zaś polecenie mówi o odłożeniu kart z planszy do kart bieżących, to należy je umieścić pod spodem bieżącego stosu kart aktualnej epoki.

Niektóre polecenia kart Wydarzeń mówią o procesie, który może potrwać kilka kolejek. Należy wówczas taką kartę położyć blisko gracza, by o niej nie zapomnieć. Wiele poleceń dotyczy zabrania określonej ilości kart przeciwnika o danej kategorii. Podane liczby należy traktować jako maksymalne ilości do zabrania. Jeśli np. gracz ma odebrać miastu rywala 3 karty Sport, a ten ma tylko 2, to zabiera mu tylko te 2. Karta Wydarzeń jest w tym momencie odkładana do kart zużytych i nawet jeśli po czasie zaatakowany gracz postawi w mieście kolejną kartę Sport, to atakujący nie będzie mógł jej zabrać.

12 kart Wydarzeń posiada swoje zamienniki, które należy położyć na karty już ułożone na planszy, a staną się one Obiektami Unikalnymi, Obiektami Przyszłości lub Skażeniem Środowiska. Przykładowo zamiennikiem karty 200 jest karta 200 B. Szczegóły na ich temat są zawarte w poszczególnych poleceniach kart Wydarzeń. Na jednej karcie można położyć maksymalnie jeden zamiennik. Podczas dokładania zamiennika na inną kartę należy pamiętać o zasadach dotyczących sąsiedowania kart. Jeśli przykładowo zamiennik, który stanie się Obiektem Unikalnym, chcemy położyć na kartę o kategorii Religia, możemy to zrobić tylko pod warunkiem, że ta karta Religia nie sąsiaduje już z inną kartą Obiekt Unikalny. Co prawda zamienniki zakrywają karty pod nimi, ale należy pamiętać o tych zakrytych w momencie dokładania karty na sąsiednim, wolnym polu. Jeśli zakryliśmy kartę Religia zamiennikiem z kategorii Obiekt Unikalny, to sąsiedować z tym polem nie może zarówno inna karta Religia jak i inny Obiekt Unikalny.

**Uwaga!** Informacje na kartach Wydarzeń o plebiscytach i żetonach granicznych dotyczą tylko rozgrywki wg zasad rozszerzonych. W podstawowej rozgrywce te informacje należy zignorować.

## F. Dzielnice

Zdarza się, że na skutek użycia kart Wydarzeń miasto danego gracza zostaje podzielone na kilka fragmentów (patrz rys. 5). Gdy część ułożonych kart nie styka się z miastem macierzystym w ogóle bądź tylko rogiem, to powstaje Dzielnica. W takiej sytuacji sprawdzamy czy w Dzielnicy znajduje się jakakolwiek karta strukturalna (Ratusz lub Karta Startowa). Jeśli Dzielnica nie zawiera kart strukturalnych i nie sąsiaduje z miastem macierzystym ani z żadnym miastem przeciwników, to gracz natychmiast musi usunąć z planszy wszystkie karty tej Dzielnicy do kart zużytych. Jeśli karta strukturalna znajduje się w Dzielnicy, to Dzielnica pozostaje. W następnych turach gracz powinien

dążyć do połączenia Dzielnicy z miastem macierzystym. Jeśli z kolei Dzielnica nie posiada karty strukturalnej, ale sąsiaduje z miastem przeciwnika, który użył Wydarzenia powodującego powstanie Dzielnicy, to wszystkie karty tej Dzielnicy stają się częścią miasta tego przeciwnika. Jeśli zaś atakujący przeciwnik nie sąsiaduje z Dzielnicą, ale sąsiadują z nią inni gracze, to Dzielnicę przejmują ten gracz, którego karta Ratusza lub Karta Startowa znajduje się najbliższej granicy Dzielnicy. Jeśli taka sama odległość od najbliższej karty strukturalnej jest w przypadku kilku graczy, to o pierwszeństwie decyduje rzut kostką.



**Rys. 5.** W wyniku kataklizmu gracz utracił trzy zabytki, a miasto zostało podzielone na trzy dzielnice. Dzielnica nr 1 pozostaje na planszy, ponieważ zawiera strukturalną Kartę Startową. Dzielnica nr 2 również pozostaje, ponieważ zawiera kartę strukturalną Ratusz. Z kolei dzielnica nr 3 musi zostać usunięta z planszy, ponieważ nie zawiera karty strukturalnej, ani nie sąsiaduje z żadnym innym miastem.

**Uwaga!** Na planszy 4 Karty Startowe oraz karty Ratusza mają analogiczne, strukturalne znaczenie, ale inaczej jest w przypadku poleceń zawartych w Wydarzeniach. Jeśli polecenie mówi o wymaganej liczbie kart Ratusza, to zliczamy jedynie karty Ratusza. Nie bierzemy pod uwagę posiadanej Karty Startowej!

**Porada:** Należy dążyć do jak najbardziej zwartego kształtu miasta, co zmniejszy skutki negatywnych kart Wydarzeń. Warto również otaczać najcenniejsze karty na planszy Służbami Miejskimi w celu ich ochrony, a także systematycznie dokładać do miasta karty Ratusza w strategicznych miejscach – tak by podzielenie miasta na Dzielnice nie spowodowało ich likwidacji.

## G. Zakończenie gry

Gra „Zbudujmy Tczew” zmierza ku końcowi w momencie, gdy któryś z graczy wykorzysta ostatnią kartę z dłoni i nie ma jednocześnie możliwości dobierania karty ze stosu kart bieżących, który został wyczerpany. Po takim graczu po jednym ruchu mogą jeszcze wykonać pozostali gracze. Grę można jednak zakończyć w jakimkolwiek innym momencie, np. po wyczerpaniu się kart z Epoki III czy IV. Istnieje również możliwość przyspieszenia rozgrywki. Polega to na tym, że gdy trafimy na polecenie karty Wydarzenie z treścią „odrzucone karty trafiają do kart bieżących”, zamieniamy to polecenie na „odrzucone karty trafiają do kart zużytych”.

Po zakończeniu gry lider rozgrywki przystępuje do zliczania punktów – wcześniej w trakcie gry nie należy zapisywać żadnych punktów! Jeśli po skończonej grze któreś miasto jest podzielone na Dzielnice, to przy poniższej punktacji brana jest pod uwagę tylko jedna z nich, ta zawierająca Kartę Startową gracza. Jeśli gracz posiada więcej niż jedną Kartę Startową, to w punktacji bierzemy pod uwagę każdą Dzielnicę z taką kartą. Przy podliczaniu punktów uwzględniane są jedynie te karty, które znajdują się na planszy. Nie ma żadnych punktów za karty, których gracz nie zdążył położyć na planszy i trzyma w dłoni. Za karty typu Służby Miejskie nie ma żadnych punktów.

### Punktacja:

- + 3 punkty otrzymuje gracz, którego miasto zajmuje największą liczbę pól na planszy.
- + 3 punkty przyznawane są za każdą posiadaną Kartę Startową.
- + 2 punkty za każdy z posiadanych Zabytków.
- + 1 punkt za każdy Obiekt Unikalny i Obiekt Przyszłości (w tym zamienniki).

**+1 punkt** za posiadanie co najmniej jednej karty z daną kategorią Obiektów (przykład: mamy 5 kart Transportu, 1 Religii, 2 Sportu, 1 Strefy Mieszaniowej. Łącznie są to 4 kategorie Obiektów, czyli otrzymujemy 4 punkty. Brana jest tu pod uwagę także karta, która była zakryta przez zamiennik – wyjątkiem jest karta znajdująca się pod Skażeniem Środowiska, jej nie uwzględniamy).

**- 1 punkt** odejmujemy temu miastu, na terenie którego znajduje się karta Skażenie Środowiska.

Sumujemy wszystkie punkty. Wygrywa ten, kto osiągnął największą liczbę punktów. W przypadku remisu wygrywa ten gracz, który ma najwięcej Zabytków.

#### IV. ROZGRYWKA ROZSZERZONA

##### A. Przygotowanie gry

Zanim przystąpimy do rozgrywki rozszerzonej, należy zapoznać się z zasadami rozgrywki podstawowej oraz przygotować po 70 żetonów granicznych w czterech różnych kolorach. W tym celu należy użyć dodatkowego arkusza dołączonego do gry i wyciąć z niego żetony o wielkości 1x1 cm. Każdy z graczy wybiera jeden kolor żetonów.

##### B. Plebiscyty

Dodatkowym elementem rozgrywki rozszerzonej są plebiscyty powiązane z żetonami granicznymi. W rozgrywce podstawowej po zbliżeniu się do siebie granic dwóch miast, nie ma możliwości powiększenia swoich granic kosztem przeciwnika – wyjątkiem jest działanie niektórych kart Wydarzeń. W rozgrywce rozszerzonej możliwe jest przeprowadzenie plebiscytów, które powiększają zasięg kulturalny naszego miasta, umożliwiając przejście sąsiadujących kart przeciwnika. Aby łatwiej odróżnić przynależność kart na styku dwóch miast, należy położyć na takie karty po jednym żetonie granicznym o kolorze wybranym przez każdego gracza.

Rozgrywka wg zasad rozszerzonych różni się od podstawowych w trakcie trwania epok III-V. Zasady podstawowe mówią o tym, że w swojej turze gracz może wykonać tylko jeden z następujących ruchów: może dołożyć kartę do miasta, użyć Wydarzenia, wymienić jedną kartę lub czekać. Zasady rozszerzone umożliwiają niezależnie od wykonania któregoś z tych czterech ruchów dodatkowo przeprowadzenie jednego opcjonalnego plebiscytu. Przykład – kładziemy kartę na planszy i przeprowadzamy plebiscyt lub też decydujemy się na wymianę karty, ale możemy dodatkowo przeprowadzić jeden plebiscyt. Możemy także np. użyć karty Wydarzenie i rzec się plebiscytu.

Plebiscyt polega na próbie przejścia karty rywala, która sąsiaduje z kartą naszego miasta – może to nawet dotyczyć Karty Startowej. Gracz wyraźnie mówi rywalowi z której karty na którą jest przeprowadzany plebiscyt – na kartach tych każdy ich właściciel powinien umieścić po jednym żetonie granicznym swojego koloru. Następnie gracz atakujący jak i atakowany rzucają kostką. Atakujący wygrywa tylko wtedy, gdy liczba oczek na kostce jest większa od broniącego się. Jeśli atakujący wygrywa, zaatakowana karta staje się jego – odwraca ją w swoim kierunku i kładzie na nią DWA swoje żetony graniczne. Z kolei jeśli atakowany obroni się (gdy ma lepszy wynik od atakującego lub jest remis), to dokłada na zaatakowanej karcie do pierwszego żetonu drugi żeton swojego koloru. Broniący się nie zabiera karty, z której go atakowano (patrz rys. 6).

**Rys. 6.** Hipotetyczna sytuacja – Tczew (niebieskie żetony) chce powiększyć swoje granice kosztem Lisewa (żetony czerwone). Karta „Apteka” należąca do Tczewa może w jednej turze przeprowadzić plebiscyt na jednej z dwóch kart przeciwnika, które z nią sąsiadują – na Karcie Startowej „Lisewo” lub karcie „Rada Miejska”. „Krawca” nie można odebrać, ponieważ na tej karcie znajdują się dwa żetony przeciwnika. W przypadku zwycięstwa Tczewa względem np. lisewskiej karty „Rada Miejska”, zamieniamy jeden czerwony żeton na dwa niebieskie i obracamy odebraną kartę zgodnie z kierunkiem kart Tczewa (w tym przypadku o 90 stopni w prawo). W przypadku przegranej Tczewa na „Radzie Miejskiej” kładziemy drugi żeton czerwony należący do Lisewa. Niezależnie od wyniku tego starcia, na karcie „Apteka” pozostaje jeden niebieski żeton.

Karty, na których znajdują się dwa żetony graniczne, nie mogą być już nigdy zaatakowane, chyba że użyte zostanie odpowiednie Wydarzenie. W wyniku plebiscytów istnieje ryzyko utraty Kart Startowych. W takim przypadku gracz, który ją utracił, musi bezwzględnie dążyć do odzyskania do końca gry swojej Karty Startowej bądź innej. W wyniku plebiscytów miasto może zostać podzielone na Dzielnice. Wówczas z oderwanymi kartami od miasta macierzystego postępujemy analogicznie jak w przypadku zasad podstawowych. W zależności od warunków opisanych w punkcie III F niniejszej instrukcji – dzielnicę usuwamy z planszy, dołączamy do miasta gracza atakującego lub też do miasta innego przeciwnika.

##### C. Zakończenie gry

Zakończenie rozgrywki rozszerzonej przebiega analogicznie do rozgrywki podstawowej. Różnica polega na tym, że jeśli któryś z graczy po zakończeniu gry nie dysponuje żadną Kartą Startową, to jego wynik całkowity wynosi zero punktów – żadne punkty za jakiegokolwiek karty nie są brane pod uwagę.

#### V. TWÓRCY GRY

**Pomysłodawca i autor gry: Bartosz Listewnik**

**Koordynator projektu: Łukasz Brządkowski**

**Oprawa graficzna: Tomasz Posorski**

**Autorzy zdjęć:** Bartosz Listewnik – zdjęcia na kartach nr 1, 2, 3, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 22, 23, 26, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 43, 44, 45, 46, 47, 52, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 68, 72, 74, 75, 79, 80, 81, 82, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 98, 99, 103, 104, 113, 114, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 128, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 139, 140, 142, 143, 150, 171 B, 177 B, 182 B, 196 B, 198 B; Krzysztof Jach – 31, 66, 115 (foto), 122, 129, 136, 145, 146, 184 B; Marcin Burclaw – 12, 17, 70, 100, 141, 147, 149; Michał Romański – 4, 105, 106, 123, 124, 125, 148; Agata Warmbier – 24, 49, 67, 73, 76, 111; Leszek Brucki – 28, 42, 69, 101, 108; Przemysław Zieliński – 64, 138, 144, 197 B; Wiesław Pustkowski – 77, 107, 110; Justyna Prabucka – 71, 78; Łukasz Brządkowski – 179 B; Piotr Chojnacki – 54; Ireneusz Dziewiątkowski – 53; Eugeniusz Krzyżanowski – 102; Roman Landowski „Tczew – spacer w czasie i przestrzeni” – 115 (rysunek); Krzysztof Leszman – 48; Ryszard Lidzbarski – 137; Agnieszka Pietrusa – 168 B; Emilia Snochowska – 97; Komenda Powiatowa Państwowej Straży Pożarnej w Tczewie – 29, 30; Komenda Powiatowa Policji w Tczewie – 20, 21, 25; Tczewskie Centrum Sportu i Rekreacji – 109, 112; Urząd Miejski w Tczewie – 178 B; Ochotnicza Straż Pożarna miasta Tczewa – 27; Dawny Tczew - Wirtualne Muzeum Miasta (zbiory archiwalne) – 5, 50, 51, 55, 63, 65, 83, 126, 127, 200 B

**Autorzy tekstów:** instrukcja: Bartosz Listewnik, rys historyczny budowli: Łukasz Brządkowski, Wojciech Gieldon, Barbara Jackiewicz, Jadwiga Koc-Kullas, Jakub Ossowski, Agata Warmbier, Magdalena Warmbier, Przemysław Zieliński.

**Projekt logo:** Łukasz Liedtke

Dodatkowe podziękowania dla Dawida Budzicha, Karoliny i Bartłomieja Świątek oraz Jadwigi Koc - Kullas za rady dotyczące rozgrywki.





### Postscriptum:

Inspiracją do powstania „Zbudujmy Tczew” jest gra „Zbuduj swój Kaczogród”, która w 1997 r. była dodawana do magazynu „Kaczor Donald” (wyd. Egmont Polska). Zasady gry „Zbudujmy Tczew” w sposób alternatywny ukazują przebieg dziejów Tczewa i okolicy, więc grę należy traktować jako lekcję historii z przymrużeniem oka. Rzeczywistą lekcją historii są opisy budynków dodane do niniejszej instrukcji. Zdjęcia, które zdobią karty do gry mają charakter poglądowy – nie zawsze odpowiadają istniejącym lub historycznym budynkom Tczewa. Opracowane zasady gry, dobór obiektów na kartach, ich podział na kategorie i wybór zdjęć ilustrujących budowle są wizją autora gry.

Gra „Zbudujmy Tczew” nie jest przeznaczona do sprzedaży. Pod adresem [dawnytczew.pl](http://dawnytczew.pl) znajduje się szablon gry w formacie PDF, który można w własnym zakresie wydrukować, wyciąć i skleić.

Copyright © 2015 „Zbudujmy Tczew” by Bartosz Listewnik

### Sponsorzy:



### UWAGA!

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Zawiera małe elementy, które mogłyby zostać połknięte.

