



AUSTRALIAN DIAMONDS



<http://www.thebestgames.pl/australijskie-diamenty/>

Agenda



1. Scenariusz gry
2. CEL gry
3. Przygotowanie do gry
4. Przebieg gry
5. Typy działań – rodzaje decyzji
6. Od czego zaczynamy?



✓ Scenariusz gry



Scenariusz gry



Diamenty od zawsze budziły silne emocje, przyciągały poszukiwaczy i łowców przygód. Na mapie świata, wśród miejsc, gdzie ziemia została poraniona kilofami kopaczy diamentów, są: Południowa Afryka, Kanada, Rosja, Brazylia. Jednym z największych ich producentów jest **Australia...**

Weź do ręki ten piękny, szlachetny kamień. Niech jego blask odbije się w twoich oczach i rozpali diamentową gorączkę w twoim sercu. Pod jej wpływem załóż własną kopalnię w Australii i rozpocznij ekscytującą przygodę poszukiwacza. Pośród rubinów czy szafirów może i Ty odnajdziesz swój najcenniejszy diament.

Ale pamiętaj! Praca górników jest trudna i niebezpieczna, wymaga wiedzy, przedsiębiorczości, konsekwentnego dążenia do celu i gotowości do podjęcia ryzyka. Jesteś gotowy na ten niepowtarzalny dreszcz emocji?



✓ CEL gry



Cel gry



Celem gry jest pomnożenie bogactwa z wydobycia i sprzedaży kamieni szlachetnych (diamentów, rubinów, szafirów).

Wygrywa ten przedsiębiorca, który w momencie zakończenia gry posiada najwięcej **kapitału w gotówce**.



Komponenty gry

- Kafeleki



- 27 kart zdarzeń



- Górnicy



- znacznik Aukcjонера



- Znaczniki kamieni szlachetnych



- Plansza giełdy (Rynek Kamieni Szlachetnych)

200k	500k	1m
180k	450k	900k
160k	400k	800k
140k	350k	700k
120k	300k	600k
100k	250k	500k
80k	200k	400k
60k	150k	300k
40k	100k	200k
20k	50k	100k

- Banknoty o nominałach (10K, 50K, 100K, 200K, 500K, 1M i 2M)



- znaczniki Parku Narodowego



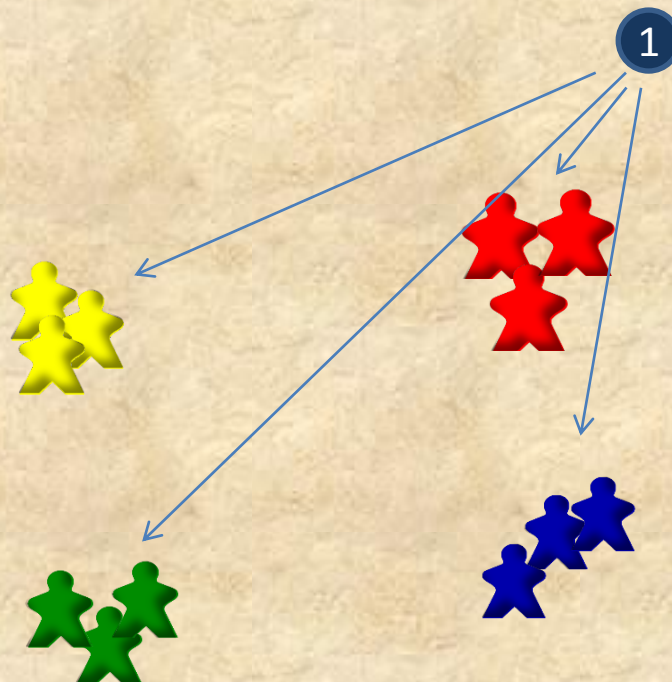


✓ Przygotowanie
do gry



Przygotowanie do gry (1/6)

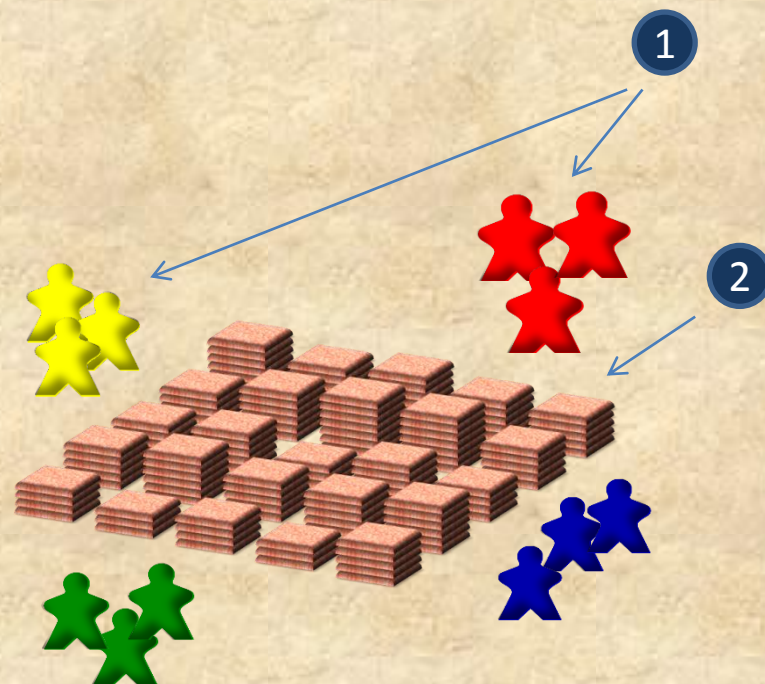
Ustalamy kolory graczy i
pobieramy po 3
Górników w danym
kolorze.





Przygotowanie do gry (2/6)

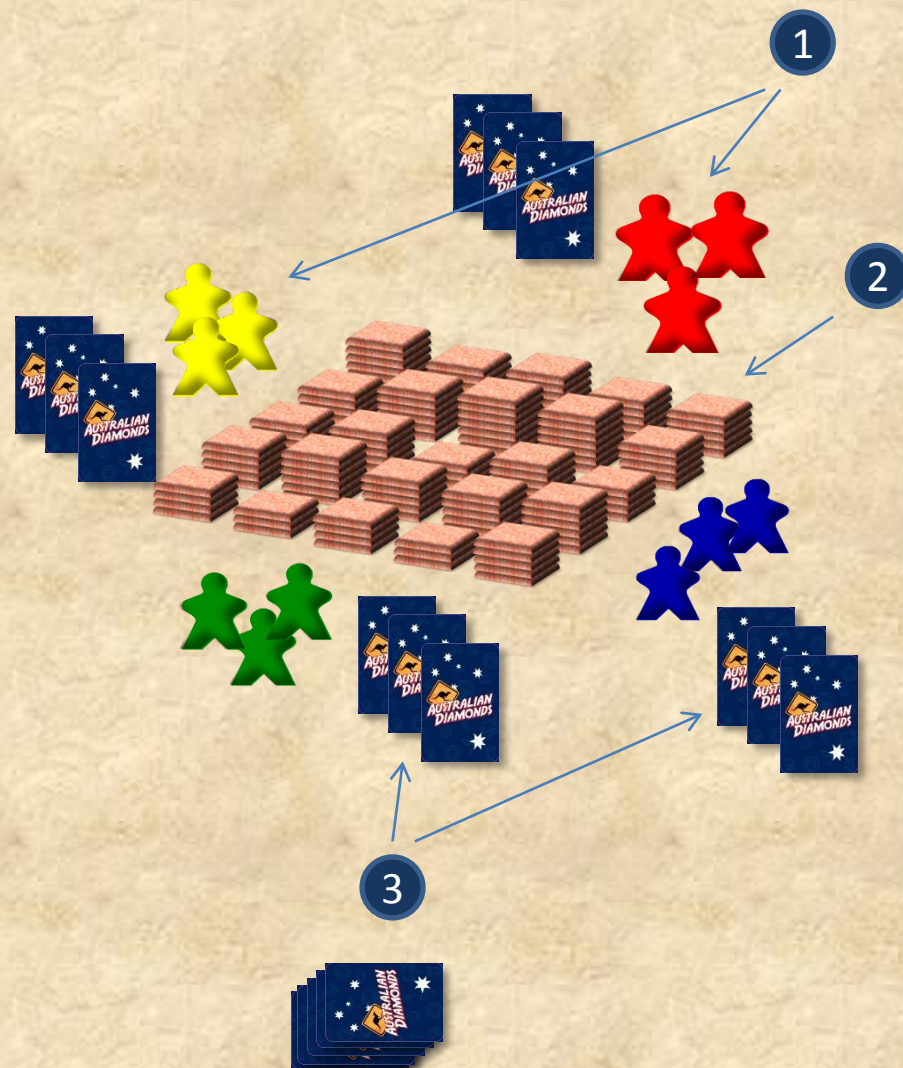
Mieszamy wszystkie
kafelki, odwracamy je i
układamy w 25 stosów o
dowolnej wysokości,
tworząc mapę terenu
(Diamantowej Doliny) w
układzie **5 x 5 stosów**
(Pól Wydobywczych).





Przygotowa nie do gry (3/6)

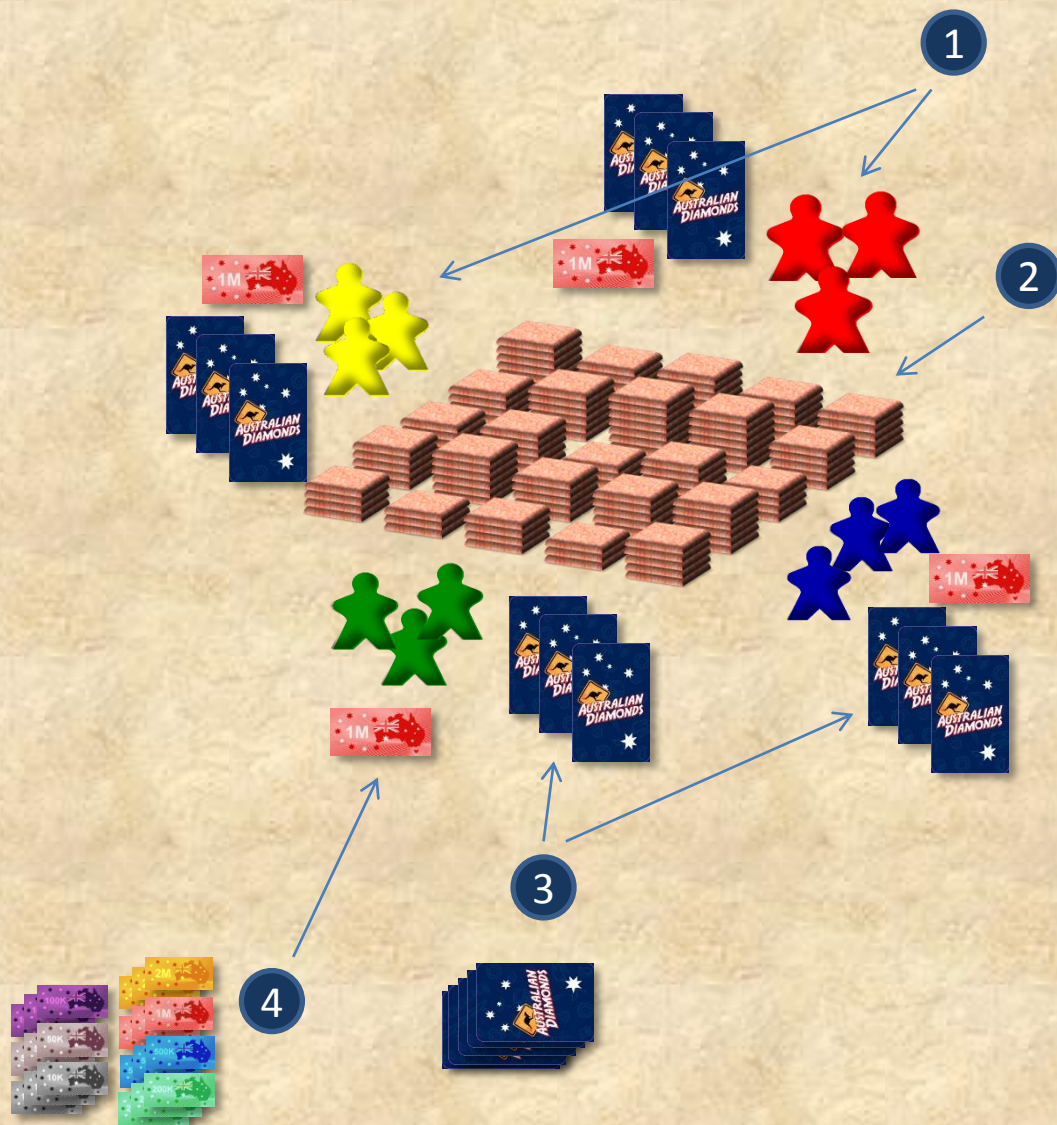
Rozdajemy każdemu z
graczy po **3 karty
zdarzeń**, a resztę
mieszamy i odkładamy z
boku na stole – do
późniejszego
wykorzystania w czasie
gry





Przygotowa nie do gry (4/6)

Rozdajemy każdemu
graczowi po **1M dolarów**
jako kapitał inwestycyjny.
Pozostałe banknoty
odkładamy z boku na
stole – w tzw. Banku..





Przygotowanie do gry (6/6)

Umieszczamy na stole obok „Diamantowej Doliny”:

- ✓ znaczniki kamieni,
- ✓ figurki „Zielone Drzewka”
- ✓ figurkę „Aukcjонера”



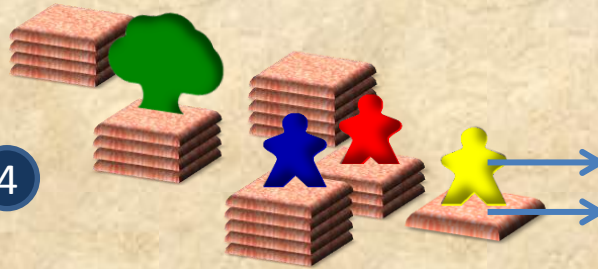


✓ Przebieg gry



Przebieg gry

4



1. Najmłodszy gracz rozpoczyna grę poprzez wykonanie w ramach **1 ruchu** 1 działanie z **7 możliwych**. Może to być dowolna operacja lub decyzja, która wynika z konkretnej sytuacji lub też potrzeby powstałej w danym momencie gry – lista potencjalnych działań jest przedstawiona poniżej w **punkcie 3**.
2. Kolejni gracze (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) wykonują podobne ruchy.
3. Wszyscy gracze wykonują swoje ruchy cyklicznie, aż do momentu zakończenia gry.
4. **Gra kończy się** w momencie kiedy na mapie terenu (Diamantowej Doliny) pozostanie już tylko **5 Pól Wydobywczych**. Od tego momentu, każdy gracz ma do dyspozycji jeszcze tylko **1 ruch**!
5. Przeliczamy posiadaną gotówkę – wygrywa ten, kto w momencie zakończenia gry posiada najwięcej kapitału w gotówce. **UWAGA: Do kapitału nie wliczamy wydobyte, ale jeszcze niesprzedane kamienie.**



✓ Typy działań – rodzaje decyzji



Rodzaje działań w 1 ruchu:

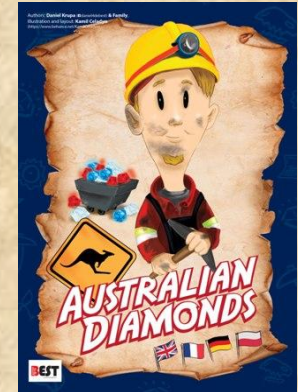
1. Zakup Pól Wydobywczych (licytacja)
2. Wydobywanie zasobów
3. Sprzedaż kamieni
4. Zakup kart zdarzeń
5. Użycie kart zdarzeń
6. Oferty zakupu / sprzedaży (negocjacje biznesowe)
7. Zatrudnienie nowego Górnika



UWAGA: w ramach 1 ruchu można tylko wykonać 1 działanie z 7 możliwych!



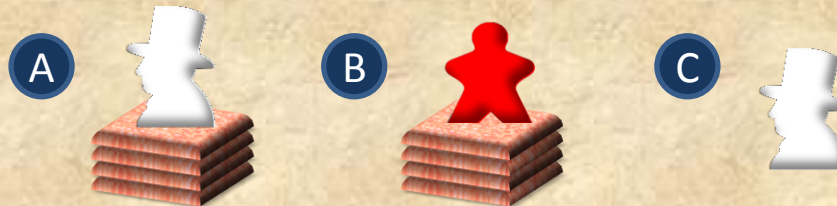
1. Zakup Pól Wydobywczych (licytacja):



Gracz bierze białą figurkę Aukcjonera i umieszcza ją na wybranym przez siebie Polu Wydobywczym (stosie kafelków) i zaczyna licytację od dowolnej wartości – np. 50K. Każdy gracz, po kolei, może podwyższyć cenę albo powiedzieć „pas” - tym samym traci swój udział w dalszej licytacji. Zwycięzca wpłaca wylicytowaną wartość do Banku i ustawia na tej działce swój znacznik Górnika w miejsce Aukcjonera, którego ustawiamy z powrotem obok planszy.

UWAGA 1: Gracz, który rozpoczął licytację, ale ostatecznie jej nie wygrał, automatycznie traci ruch!

UWAGA 2: Można posiadać tyle działek, ile ma się do dyspozycji Górników.

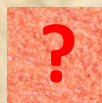




2. Wydobywanie zasobów:



Będąc właścicielem działki, możemy za **10K** wydobyć jedną warstwę ziemi (1 kafelek). Aby wydobyć warstwę odwracamy kafelek w sposób widoczny dla wszystkich graczy i sprawdzamy co się na nim znajduje. W przypadku odnalezienia kamieni szlachetnych, zamieniamy je na znaczniki kamieni w odpowiednim kolorze i umieszczamy obok siebie w widocznym dla wszystkich miejscu. Zużyłą kafelkę odkładamy do pudełka.



Wybuch metanu!



Kości dinozaura

UWAGA 3: Istnieją karty zdarzeń, które pozwalają na wydobycie większej liczby kafelek (warstw) w różnych kopalniach w 1 ruchu. Należy jednak zapłacić 10K za każdy wydobyty kafelek – np. 4 wydobyte kafelki = 40K.

UWAGA 4: Po wydobyciu ostatniej warstwy Górnik powraca do właściwego gracza.



3. Sprzedaż kamieni:



Sprzedaż zaczynamy kiedy posiadamy przynajmniej 1 bryłkę z trzech rodzajów kamieni. Sprzedajemy ją za dostępną na giełdzie cenę. Możemy sprzedać dowolną liczbę kamieni w 1 ruchu, ale tylko jednego rodzaju.

UWAGA 1: Sprzedaż każdego kamienia oznacza konieczność obniżenia ceny danego rodzaju kamienia o jedno pole w dół! Nie można zejść poniżej ceny minimalnej!

UWAGA 2: Niektóre sytuacje zapisane na kartach zdarzeń mogą podnosić cenę kamieni na giełdzie (Makler, Sabotażysta, itd.). Nie można zwiększyć ceny powyżej ceny maksymalnej!



200k	500k	1m
180k	450k	900k
160k	400k	800k
140k	350k	700k





4. Zakup kart zdarzeń:



Karty zdarzeń pozyskujemy poprzez ich kupno: **1 karta = 100K**. W jednym ruchu możemy maksymalnie zakupić 2 karty. Gracz maksymalnie może posiadać **3 karty** zdarzeń.





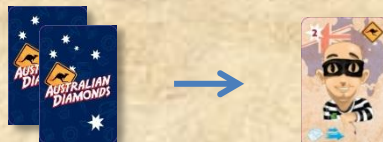
5. Użycie kart zdarzeń:



Każdą kartę możemy wykorzystać zgodnie z jej opisem w swoim ruchu, w dowolnym momencie gry.

Używamy tylko jednej karty zdarzeń na jeden ruch.

Opis kart: **instrukcja gry.**





6. Oferty zakupu / sprzedaży (negocjacje biznesowe)



Jako ruch możemy również wykonać działanie poprzez złożenie dowolnej oferty innym uczestnikom gry na zakup lub sprzedaż posiadanego Pola Wydobywczego, karty zdarzeń lub też dowolnie innego działania w ramach istniejących zasad gry.

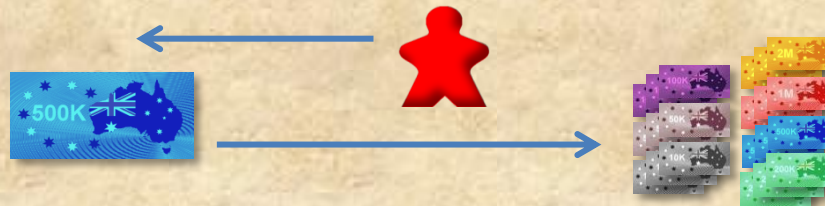
UWAGA: Bez względu na wynik transakcji handlowej gracz traci ruch!



7. Zatrudnienie nowego Górnika



W sytuacji utraty Górnika (np. w wyniku wybuchu metanu, akcji sabotażysty), można go odzyskać po wpłacie **500K** do Banku.





Od czego zaczynamy?



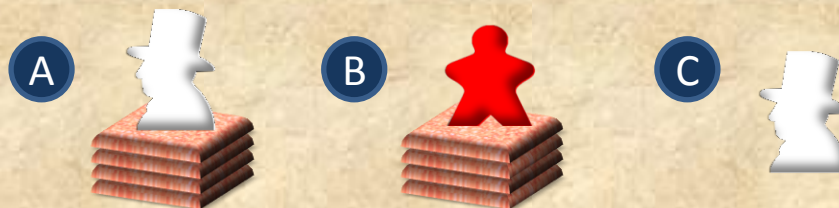
1. Zakup Pól Wydobywczych (licytacja):



Gracz bierze białą figurkę Aukcjonera i umieszcza ją na wybranym przez siebie Polu Wydobywczym (stosie kafelków) i zaczyna licytację od dowolnej wartości – np. 50K. Każdy gracz, po kolei, może podwyższyć cenę albo powiedzieć „pas” - tym samym traci swój udział w dalszej licytacji. Zwycięzca wpłaca wylicytowaną wartość do Banku i ustawia na tej działce swój znacznik Górnika w miejsce Aukcjonera, którego ustawiamy z powrotem obok planszy.

UWAGA 1: Gracz, który rozpoczął licytację, ale ostatecznie jej nie wygrał, automatycznie traci ruch!

UWAGA 2: Można posiadać tyle działek, ile ma się do dyspozycji Górników.





POWODZENIA!

www.thebestgames.pl

Autor gry: **Daniel Krupa & Family**

Opracowanie graficzne: **Kamil Celadyn**

Redakcja, DTP - instrukcja, kafelki: **Elżbieta Krzemińska-Krupa, Marian Krupa**

Podziękowania: **Blanka Krupa, Leszek Krupa, Lorraine Krupa, Teresa Krzemińska, Bożena i Rafał Krzemińscy, Sebastian Seemann, Błażej Zagórski, Małgorzata i Daniel Zimnowoda.**

© 2018 The BEST





**AUSTRALIAN
DIAMONDS**