

J. Alex Kevern

WYSTAWA ŚWIATOWA

-1893-



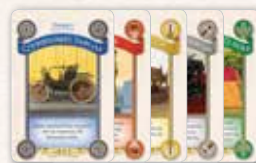
Odbywająca się w 1893 roku Wystawa Światowa w Chicago była niezwykłym wydarzeniem, podczas którego zaprezentowano największe osiągnięcia w dziedzinie nauki, technologii, kultury oraz rozrywki. Wcielając się w rolę organizatorów wystawy, będziecie wysyłać swoich pracowników, aby uzyskać przychylną opinię wpływowych osób oraz zapewnić pojawienie się na wystawie najwspanialszych eksponatów. Ten z organizatorów, który przed rozpoczęciem wystawy będzie cieszył się najlepszą reputacją, zostanie zwycięzcą gry.



1 plansza centralna
1 górny wycinek



5 kafli Obszarów



40 kart Ekspozycji
(po 8 w każdym z 5 kolorów)



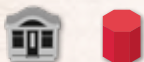
23 karty
Wpływowych osób



60 żetonów Zatwierdzonych
Ekspozycji
(po 12 w każdym z 5 kolorów)



28 kart
Biletów



1 Kabina diabelskiego młyna
1 znacznik rundy



88 Pracowników
(po 22 w każdym z 4 kolorów)



4 karty Bonusu
startowego



4 karty
Punktacji



37 medali




36 monet



CEL GRY

Rozgrywka w *Wystawę Światową 1893* trwa 3 rundy, z których każda kończy się punktowaniem. W każdej swojej turze gracz wysyła Pracownika do wybranego Obszaru i zbiera znajdujące się tam karty. W fazie punktowania gracze zdobywają punkty, jeśli mają najwięcej swoich Pracowników w danym Obszarze oraz jeśli posiadają karty Ekspонатów odpowiadające Obszarom, w których dominują. Gracz, który na koniec 3. rundy będzie miał najwięcej punktów, zwycięża.

PRZYGOTOWANIE

- 1 Na środku stołu połóżcie planszę **centralną** wraz z jej górnym **wycinkiem**. Dopasujcie je tak, aby widoczne strony obu elementów odpowiadały liczbie graczy. Diabelski młyn powinien posiadać następującą liczbę pól:
 - ♦ dla 4 graczy: 13 pól,
 - ♦ dla 3 graczy: 11 pól,
 - ♦ dla 2 graczy: 9 pól.
- 2 Wokół planszy centralnej ułóżcie w sposób losowy kafle **Obszarów**, aby razem utworzyły heksagonalną planszę.
- 3 **Kabinę diabelskiego młyna** połóżcie na planszy centralnej, na jej polu startowym u dołu karuzeli. Pole to oznaczone jest symbolem: .
- 4 **Znacznik rundy** połóżcie na skrajnym lewym polu toru rund, na początku 1. rundy.
- 5 Potasujcie razem wszystkie 91 **kart Biletów, Ekspонатów** oraz **Wpływowych osób**, tworząc z nich jedną talię. Połóżcie tak przygotowaną talię w formie zakrytego stosu u podstawy planszy centralnej.
 - ♦ W rozgrywce 2-osobowej usuńcie z talii 6 kart: 1 Bilet oraz po 1 Eksponacie z każdej kategorii.
 - ♦ W rozgrywce 4-osobowej usuńcie z talii 9 kart: 5 Biletów, 2 karty Daniela Burnhama, 1 kartę George'a Davisa oraz 1 kartę Berthy Palmer.



Karuzela Ferrisa zbudowana na wystawę w 1893 była pierwszym nowoczesnym diabelskim młynem. Każda z kabin mieściła 60 pasażerów, co pozwalało na jednoczesną zabawę 2160 pasażerom.

- 6 Przy każdym z Obszarów połóżcie 2 odkryte karty z talii.
- 7 W zasięgu graczy połóżcie **monety, medale oraz żetony Zatwierdzonych Ekspонатów**.
- 8 Każdy gracz otrzymuje 22 **Pracowników** w wybranym kolorze, a następnie kładzie po 1 swoim **Pracowniku** na każdym z pięciu Obszarów.
- 9 W dowolny sposób wybierzcie pierwszego gracza. Każdy gracz otrzymuje kartę **Bonusu startowego** według kolejności rozgrywania tury, tzn. pierwszy gracz otrzymuje kartę 1. gracza, kolejny gracz – zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara – otrzymuje kartę 2. gracza itd. Następnie każdy gracz wykonuje akcje opisane na jego karcie Bonusu (dodaje swoich Pracowników do wskazanych Obszarów).
- 10 Z boku Obszaru gry połóżcie 2 **karty Punktacji**: kartę Krok po kroku oraz kartę Krok 2: punkty za Obszary – użyjcie tylko tej karty Kroku 2, która odpowiada liczbie graczy przy stole, a pozostałe dwie karty odłóżcie z powrotem do pudełka (nie będą wykorzystane).

Wystawa była otwarta przez 6 miesięcy, od 1 maja do 30 października 1893 roku. Przyciągnęła 27 milionów odwiedzających.



Przygotowanie gry dla 3 graczy



TURA GRACZA

W swojej turze wysyłasz 1 Pracownika do wybranego Obszaru, zagrywasz karty Wpływowych osób (jeśli takie posiadasz) oraz zbierasz wszystkie karty z danego Obszaru. Następnie wykladasz wokół planszy 3 nowe karty z talii.

KROK 1: UMIEŚĆ PRACOWNIKA

Wybierz Obszar i połóż na nim jednego ze swoich Pracowników.

Jeżeli w trakcie Kroku 1 albo Kroku 2 będziesz potrzebował Pracownika, a nie będziesz żadnego posiadał w swoich zasobach, to możesz usunąć jednego ze swoich Pracowników z dowolnego Obszaru, a następnie go użyć.

KROK 2: ZAGRAJ WPŁYWOWĄ OSOBĘ

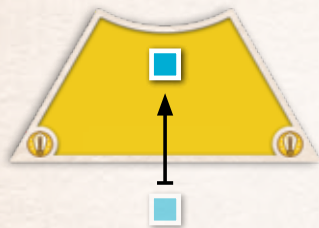
Jeśli w poprzedniej swojej turze zebrałeś jakieś karty Wpływowych osób, to teraz musisz – w dowolnej kolejności – zagrać (albo odrzucić) każdą z nich. Zagranie Wpływowej osoby polega na wykonaniu akcji opisanej na jej karcie, a następnie odłożeniu tej karty na stos kart odrzuconych (akcje zostały opisane w sekcji **OPIS KART** na str. 7). Nie możesz zachować kart Wpływowych osób na później.

KROK 3: ZABIERZ KARTY

Zabierz wszystkie karty z Obszaru, w którym umieściłeś swojego Pracownika podczas Kroku 1, a następnie umieść **odkryte przed sobą** (karty są zawsze odkryte i widoczne dla wszystkich).

Za każdy Bilet, jaki zebrałeś, przesun Kabinę diabelskiego młyna o jedno pole do przodu na planszy centralnej. W momencie kiedy Kabina dotrze na pole startowe u dołu karuzeli, natychmiast się zatrzymuje, nie przesuwa się już na kolejne pole. W ten sposób zainicjowana zostaje faza punktowania, która odbędzie się po zakończeniu twojej obecnej tury.

Chociaż Wpływowe osoby mogą pozwalać ci na umieszczanie Pracowników w dodatkowych Obszarach, to nie zabierasz kart z tych Obszarów. Zabierasz karty tylko z Obszaru, w którym umieściłeś Pracownika podczas Kroku 1.



KROK 4: DOŁÓŻ 3 NOWE KARTY

Najpierw dobierz kartę z talii i połóż ją odkrytą obok Obszaru, do którego dołożyłeś swojego Pracownika w Kroku 1. Następnie dołóż po 1 karcie do kolejnych dwóch dostępnych Obszarów, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Każdy Obszar ma swój limit kart, jakie mogą zostać do niego dołożone. Limit ten określony jest liczbą strzałek na zewnętrznej krawędzi – są to 3 ♣ albo 4 ♦. Jeśli limit kart danego Obszaru został osiągnięty, to jest on niedostępny; należy taki Obszar pominąć i dołożyć kartę do kolejnego.

Jeśli zabraknie kart w talii, należy przetasować odrzucone karty i utworzyć z nich nową talię.

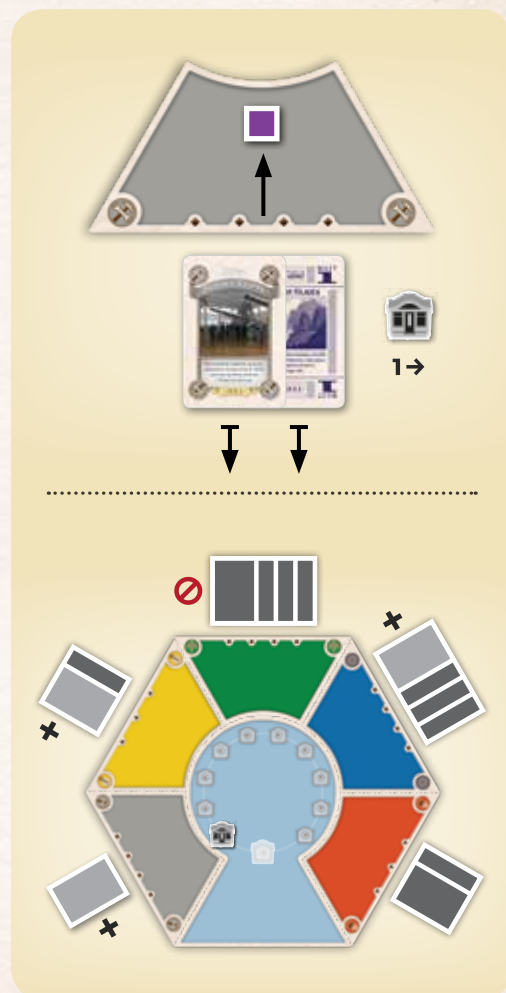
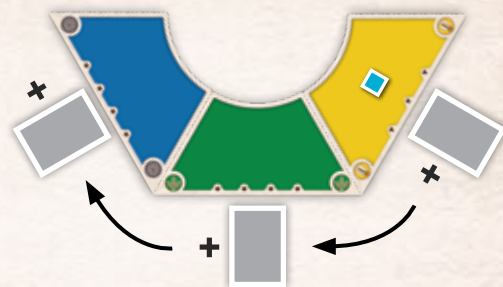
Może zdarzyć się tak, że wokół planszy będzie znajdować się już tak wiele kart, że do Obszaru, do którego dokładasz pierwszą kartę, wypadnie ci dołożyć także drugą, a może nawet trzecią.

Kiedy wykonasz wszystkie cztery Kroki, twoja tura się kończy. Jeśli w trakcie twojej tury Kabina diabelskiego młyna zatrzymała się na polu startowym, to po zakończeniu twojej tury, a przed rozpoczęciem tury następnego gracza, następuje punktowanie (szczegóły zostały opisane w sekcji **FAZA PUNKTOWANIA** na str. 8).

PRZYKŁAD TURY

Paweł rozpoczyna swoją turę bez Wpływowych osób. Umieszcza 1 Pracownika na Obszarze Przemysłu (Krok 1) i zbiera 2 karty z tego Obszaru (Krok 3). Jedną z zebranych kart jest Bilet, więc przesuwa Kabinę diabelskiego młyna o jedno pole do przodu na karuzeli.

Następnie dokłada 3 nowe karty wokół planszy (Krok 4). Pierwszą kartę dokłada do (obecnie pustego) Obszaru Przemysłu. Drugą kartę dokłada do następnego dostępnego Obszaru – Elektryczności. Kolejny Obszar, Rolnictwa, osiągnął już limit kart, więc Paweł go pomija i dodaje trzecią kartę do Obszaru Transportu.



OPIS KART

EKSPONATY



Sekcja główna wystawy zawierała ponad 65 tysięcy eksponatów rozmieszczonych w kompleksie pięknych budynków nazwanych ogólnie „Białym Miastem”.

Karty te przedstawiają propozycje Eksponatów, które zostaną zaprezentowane w sekcji głównej wystawy. Jest 5 kategorii (kolorów) Eksponatów, które określają poszczególne Obszary wystawy: *Rolnictwo*, *Elektryczność*, *Sztuka*, *Przemysł* oraz *Transport*.

W momencie kiedy zbierasz karty Eksponatów, uważa się je za „**propozycje**”. W fazie punktowania gracz, który posiada najwięcej swoich Pracowników w danym Obszarze, może „**zatwierdzić**” swoje Eksponaty w odpowiadającym temu Obszarowi kolorze (szczegóły zatwierdzania Eksponatów znajdują się w sekcji **FAZA PUNKTOWANIA** na str. 8).

Karty Eksponatów same z siebie nie mają żadnej wartości punktowej. Dopiero żetony Zatwierdzonych Eksponatów, na które w fazie punktowania zostaną zamienione karty Eksponatów, przynoszą punkty.

Posiadając różnorodne żetony Zatwierdzonych Eksponatów można zdobyć więcej punktów na koniec gry – pełen zestaw 5 żetonów *różnych kategorii* jest wart 15 punktów, zaś 5 żetonów tej samej kategorii daje tylko 5 punktów (szczegóły przyznawania punktów za Eksponaty znajdują się w sekcji **KONIEC GRY** na str. 10).



Długi na milę park Midway Plaisance, będący promenadą prowadzącą na tereny wystawowe, na czas wystawy wypełnił się różnorodnymi atrakcjami. Sprzedaż biletów na te atrakcje stanowiła olbrzymią część dochodów z wystawy.

Każdy Bilet, jaki zbierzesz, przesuwają Kabinę diabelskiego młyna o jedno pole do przodu na karuzeli planszy głównej (więcej szczegółów w sekcji **TURA GRACZA - KROK 3: ZABIERZ KARTY** na str. 4). Kiedy Kabina dotrze na pole startowe u dołu karuzeli, inicjuje fazę punktowania, która odbędzie się po zakończeniu twojej obecnej tury.

W fazie punktowania wszyscy gracze odrzucają swoje Bilety na stos kart odrzuconych, otrzymując 1 punkt za każdy Bilet, zaś gracz z największą liczbą Biletów otrzymuje dodatkowe 2 punkty (więcej szczegółów w sekcji **FAZA PUNKTOWANIA** na str. 8).

BILETY

WPLYWOWE OSOBY

Karty te reprezentują przysługi, jakie wyświadczają ci wpływowe osoby zaangażowane w powstanie wystawy. Kiedy zdobędziesz kartę Wpływowej osoby, musisz ją zagrać (albo odrzucić) w swojej *następnej turze* – nie możesz takiej karty zachować do późniejszego użycia. Zagranie karty Wpływowej osoby polega na wykonaniu jej akcji, a następnie odrzuceniu karty na stos kart odrzuconych.



Daniel Burnham, jeden z głównych organizatorów, mieszkał na terenie wystawy ponad dwa lata, nadzorując jej budowę, zanim została ona otwarta.



Daniel Burnham: Dodaj 1 dodatkowego Pracownika do tego samego Obszaru, w którym umieściłeś swojego Pracownika w tej turze.



George Davis: Dodaj 1 dodatkowego Pracownika do Obszaru sąsiadującego z Obszarem, w którym umieściłeś swojego Pracownika w tej turze.

Dwa Obszary, które stykają się z dolną częścią planszy centralnej, nie są uważane za sąsiadujące ze sobą.

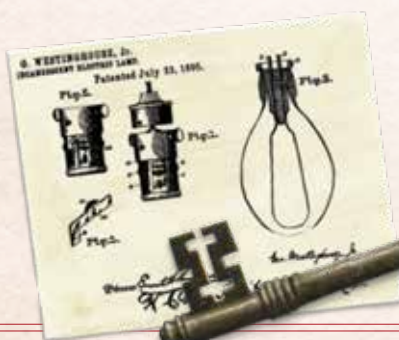


Bertha Palmer: Przesuń 1 dowolnego Pracownika (swojego albo przeciwnika) z dowolnego Obszaru do innego Obszaru.



Cyrus McCormick, Charles H. Schwab, Augustus Saint-Gaudens, George Westinghouse oraz **George Pullman:** Dodaj 1 dodatkowego Pracownika do wskazanego na karcie Obszaru.

Westinghouse Electric Company, firma będąca własnością George'a Westinghouse'a, zdobyła kontrakt na zapewnienie oświetlenia elektrycznego na wystawie.



FAZA PUNKTOWANIA

Punktowanie ma miejsce 3 razy w ciągu gry. Za każdym razem faza punktowania następuje po zakończeniu tury, w której Kabina diabelskiego młyna zatrzymała się na polu startowym u dołu karuzeli.

Gracz, którego ruch zapoczątkował fazę punktowania, może zabrać Kabinę diabelskiego młyna jako przypomnienie. Po fazie punktowania gracz odkłada Kabinę z powrotem na jej pole startowe, a swoją turę rozgrywa kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Przesuń okrągły znacznik rundy jedno pole do przodu, na pole oznaczające zakończenie bieżącej rundy. Każda faza punktowania składa się z 3 etapów. (Monety, medale oraz żetony, którymi nagradzani są gracze, nie są limitowane. Jeśli któreś z nich się skończą, należy użyć dowolnego zamiennika, albo notować zdobycie kolejnych na kartce).



I miejsce



1. ODRZUCIE BILETY

Bonus dla lidera: najpierw gracz z największą liczbą kart Biletów otrzymuje 2 punkty w postaci monet. W przypadku remisu wszyscy gracze z największą liczbą Biletów otrzymują 2 punkty.

Wymiana Biletów na monety: następnie wszyscy gracze wymieniają wszystkie swoje Bilety na punkty – 1 punkt (moneta) za każdy Bilet. Wymienione Bilety odkłada się na stos kart odrzuconych.

2. PRYZNAJCIE PUNKTY ZA OBSZARY

Po kolei, począwszy od Obszaru na lewo od planszy centralnej, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, przyznajcie punkty za każdy Obszar.

Liczba zdobywanych punktów, jak również liczba odpowiednich Ekspонатów, które mogą zostać zatwierdzone, zależy od liczby graczy. Szczegóły znajdują się na karcie Punktacji.

Medale dla liderów: Gracz (gracze) z największą liczbą Pracowników w danym Obszarze zdobywa (zdobywają) medal o wartości 2 albo 4 punktów.

Zatwierdzanie Ekspонатów: Gracz (gracze) z największą liczbą Pracowników może (mogą) także zatwierdzić określoną liczbę swoich kart Ekspонатów, które odpowiadają danemu Obszarowi. Zatwierdzenie Eksponatu polega na odłożeniu jego karty na stos kart odrzuconych i pobraniu żetonu Zatwierdzonego Eksponatu w tym samym kolorze.



I miejsce

I miejsce: gracz, który jako jedyny posiada najwięcej Pracowników otrzymuje medal (🏆/🏆) i może zatwierdzić 3 Ekspnaty w kolorze danego Obszaru (☑️☑️☑️).

II miejsce (tylko przy 3 i więcej graczach): gracz, który jako jedyny posiada drugą największą liczbę Pracowników otrzymuje medal (🏆) i może zatwierdzić 1 Ekspnat w kolorze danego Obszaru (☑️).

Remis na I miejscu: wszyscy gracze, którzy mają tę samą, największą, liczbę Pracowników zdobywają medal (🏆) i/lub mogą zatwierdzić określoną liczbę Ekspnatów (☑️/☑️☑️).

W przypadku remisu na I miejscu nie przyznaje się nagród za II miejsce, następny gracz w kolejności jest uważany za (co najmniej) trzeciego.

Remis na II miejscu (tylko w grze 4-osobowej): wszyscy gracze, którzy remisują na drugim miejscu pod względem liczby Pracowników, mogą zatwierdzić 1 Ekspnat w kolorze danego Obszaru (☑️), ale nie zdobywają żadnych medali.

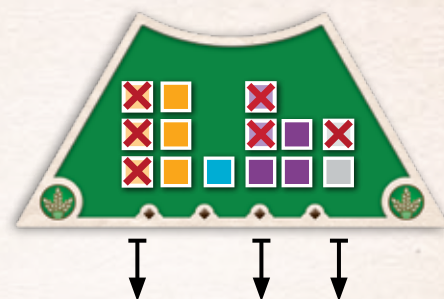
Pozostałe karty Ekspnatów, których graczom nie udało się wymienić na żetony, zostają przed graczami na kolejną rundę.

3. ODZYSKAJCIE PRACOWNIKÓW

Po przeprowadzeniu punktowania wszystkich pięciu Obszarów, gracze odzyskują część swoich Pracowników. Z każdej pary Pracowników, jaką posiadasz w danym Obszarze, musisz zabrać z powrotem jednego.

Przykład: pomarańczowy gracz ma 6 Pracowników w Obszarze Rolnictwa, więc zabiera 3. Fioletowy ma 5 Pracowników, więc zabiera 2. Biały zabiera 1 ze swoich 2 Pracowników. Niebieski ma tylko 1 Pracownika, więc nie zabiera żadnego.

Na koniec pierwszej i drugiej fazy punktowania, przesunąć znacznik rundy o jedno pole do przodu, na pole początku nowej rundy.





KONIEC GRY

Po zakończeniu trzeciego punktowania, gra dobiega końca. Każdy gracz sumuje swoje punkty uzyskane z monet, medali oraz Zatwierdzonych Ekspонатów.



PUNKTY ZA MONETY

Każda moneta daje tyle punktów, ile wynosi jej wartość (1 albo 2).



PUNKTY ZA MEDALE

Każdy medal daje tyle punktów, ile wynosi jego wartość (2 albo 4).

PUNKTY ZA ZATWIERDZONE EKSPONATY

Im więcej różnorodnych Ekspонатów udało ci się zatwierdzić w trakcie gry, tym więcej punktów są one teraz warte. Pogrupuj swoje żetony Zatwierdzonych Ekspонатów w zestawy w taki sposób, aby każdy zestaw zawierał tylko po jednym żetonie z każdej kategorii. Wartość punktowa każdego zestawu jest uzależniona od liczby różnych żetonów w tym zestawie – szczegóły w tabeli z lewej strony.



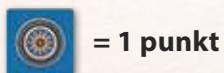
| | |
|---|------------|
| Pełen zestaw 5 różnych żetonów | 15 punktów |
| Zestaw 4 różnych | 10 punktów |
| Zestaw 3 różnych | 6 punktów |
| Zestaw 2 różnych | 3 punkty |
| Pojedynczy żeton | 1 punkt |

Karty Ekspонатów nie mają żadnej wartości. Tylko żetony Zatwierdzonych Ekspонатów (uzyskane z wymiany kart Ekspонатów) przynoszą punkty na koniec gry.

Po zsumowaniu punktów za monety, medale oraz Zatwierdzone Ekspوناتy, wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który posiada więcej żetonów Zatwierdzonych Ekspонатów. Jeśli remis się utrzymuje, wygrywa ten z graczy, któremu pozostało na koniec mniej kart Ekspонатów. Jeśli to nie przesądza o zwycięstwie, to wszyscy remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

PRZYKŁAD PUNKTOWANIA

Beata na koniec gry posiada 9 poniższych żetonów
Zatwierdzonych Ekspонатów. Ma pełen zestaw 5 różnych żetonów
o wartości 15 punktów. W kolejnym zestawie ma 3 różne żetony
(Transport, Sztuka i Przemysł), więc jest on wart 6 punktów.
Posiada także pojedynczy żeton (Transport), który daje jej
1 punkt. Zatwierdzone Eksponaty przynoszą zatem Beacie
łącznie 22 punkty.



Beata zdobywa także 11 punktów za monety oraz 18 punktów za
medale.



Całkowity wynik Beaty to 51 punktów.



WYSTAWA ŚWIATOWA 1893

♦ Chicago, Illinois ♦

1 maja – 30 października 1893

CENTRALNA ALEJA

MIEJSCA I BUDYNKI

- 1 Karuzela Ferrisa
- 2 Galeria Sztuki
- 3 Budynek Stanu Illinois
- 4 Budynek Kobiet
- 5 Budynek Transportu
- 6 Budynek Kopalń i Górnictwa
- 7 Budynek Elektryczności
- 8 Budynek Przemysłu
- 9 Budynek administracyjny
- 10 Stacja końcowa kolei
- 11 Hala maszyn
- 12 Budynek Rolnictwa



Autor gry

J. Alex Kevern

Ilustracje

Beth Sobel

Projekt instrukcji

Jason D. Kingsley

Tłumaczenie

Łukasz Piechaczek

Rozwój gry

Randy Hoyt

Projekt graficzny

Adam P. McIver

Redakcja instrukcji

Dustin Schwartz

Skład wersji polskiej

Maciej Mutwil

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki – serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: portal@portalgames.pl.

© 2018 Portal Games Sp. z o.o., ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice
www.portalgames.pl, portal@portalgames.pl

© 2016 Foxtrot Games, LLC

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Kopiowanie, powielanie, publikowanie instrukcji, komponentów i wykorzystywanie ilustracji bez wcześniejszej zgody zabronione.

www.2pionki.pl

www.facebook.com/2Pionki

Wydawnictwo Foxtrot Games dziękuje następującym osobom: Thomas Bleuzen, rodzina Meltzer Cassel, Tanzy Caulkins, Kye-young Chung, Spencer DuChene, Lori Gentile i Joe Sislów, C. Giannoni, Kyle Hawkins, Halle Kevern, Jeff i Debbie Lusic, Elsa Andersson Monaghan, Charmaine Mortensen, Blake Muxo, Jayson Myers, Chris i Tiffany Peters (oraz Nate i Maria), Rae Peters, Sarah Roach (ku pamięci Thomasa J. Roacha IV), Jeff Safran, Bill i Danna Segel, P. Kellach Waddle, Wes Walker, oraz ponad 1400 wspierającym, którzy wsparli wydanie gry na Kickstarterze.

Randy Hoyt dziękuje swojej żonie Leslie za jej czas i otuchę. Jest także wdzięczny za wkład i uwagi następujących osób: Brian Villanueva, Andy Lee, Jason D. Kingsley, Dave Ferguson, Aron Yert, Bethany Yert i J.R. Honeycutt

J. Alex Kevern chciałby podziękować rzeszy testerów, dzięki którym gra nabrała obecnego kształtu, a także swojej żonie Sarze i swojej rodzinie za ich nieustające wsparcie.

Dziękujemy za pomoc przy powstawaniu polskiej wersji gry następującym osobom: Robertowi Denisowski, Rafałowi Szymie, Marzenie Nowak-Trzewiczek, Łukaszowi Piechaczkiowi.

