# ZASADY GRY

Autor: Wojciech Rzadek
Ilustracje: Monika Mucha
Konsultacja merytoryczna: dr Marcin Jarząbek, dr Tomasz Majkowski
Autorzy tekstów: Marcin Jarząbek, Grzegorz Kuziel, Patryk Masny
Opracowanie tekstów: Biserka Čejović, Aleksandra Marczuk
Opracowanie graficzne: Monika Mucha
Desktop Publishing: Piotr Poniedziałek
Autor scenariuszy zajęć z wykorzystaniem gry: Biserka Čejović
Opracowanie strony internetowej www.kodkrakowa.pl Mateusz Błach
Koncepcja i scenariusz projektu: Iwona Haberny

*Autor chciałby serdecznie podziękować testerom, którzy wnieśli wiele świetnych pomysłów i konstruktywnego feedbacku do tego projektu: Klaudii Dyli, Annie Gajdziszewskiej, Julii Kasickiej, Annie Nawrot, Krzysztofowi Hermanowi, Pawłowi Jurgielowi, Władysławowi Kasickiemu, Mateuszowi Nawrotowi, Robertowi Wołkiewiczowi, Zbigniewowi Zychowi.*

# CEL GRY

Witaj w grze Kod Krakowa. To gra planszowa, w której wędrując przez różne dzielnice Krakowa, poznajesz wybrane, charakterystyczne dla nich miejsca. Nie są to oczywiście wszystkie warte poznania zakątki Krakowa, ale mamy nadzieję, że spotkanie z nimi zachęci cię do odkrywania innych interesujących obiektów.

Każde z występujących w grze miejsc łączy w sobie dwie charakterystyczne cechy, które nazwaliśmy Atrybutami. W grze występuje sześć Atrybutów: CZAS WOLNY, ŻYCIE DUCHOWE, PRACA I TECHNOLOGIA, NAUKA, HISTORIA oraz SZTUKA. Każdy z nich ma innych kolor.

W trakcie rozgrywki Gracze na Planszetkach zbierają żetony przedstawiające miejsca z wybranymi przez siebie atrybutami, które stworzą tytułowy „Kod Krakowa". Gracz, który jako pierwszy zbierze określoną liczbę przypisanych sobie Atrybutów – wygrywa. Pamiętaj, że najważniejsza jest dobra zabawa, a nie zwycięstwo. Jeśli tym razem nie udało się wygrać, wystarczy zagrać jeszcze raz.

Aby jeszcze lepiej poznać miejsca i obiekty związane z Krakowem, możesz skorzystać z Platformy Wiedzy towarzyszącej grze. Znajdziesz tam wiadomości dotyczące wszystkich wspomnianych w grze miejsc i wydarzeń, przeczytasz dużo ciekawostek o Krakowie, jego dzielnicach i staniesz się prawdziwym znawcą Kodu Krakowa. Z Platformą Wiedzy połączysz się dzięki QR kodom widniejącym na rewersach Kafelków Dzielnic i Żetonów Miejsc.

Baw się dobrze!

# CO JEST W PUDEŁKU?

- Instrukcja
- 20 Kafelków Dzielnic (Z nich powoli będziecie układać Planszę gry, dopasowując kolejne dzielnice jak puzzle).

Awers

Nazwa dzielnicy, z którą graniczy z tej strony Kafelek

Przejścia

Nazwa dzielnicy

Przekraczalna granica dzielnicy

Nieprzekraczalna granica dzielnicy

Ilustracje miejsc dzielnicy

Rewers

Kolor dzielnicy

QR kod odsyłający do opisu dzielnicy



- Taca Atrybutów

- 55 Kart Wydarzeń

Awers

Rewers

Nazwa wydarzenia

Ilustracja

Opis wydarzenia

Działanie karty

Znacznik STOP

- 12 Planszetek Atrybutów:
  - 6 „lewych" (z krakowianką na rewersie)

  - 6 „prawych" (z chłopakiem z Nowej Huty na rewersie)

– na nich zbierane będą Żetony Miejsc z pasującymi Atrybutami



- 66 Żetonów Miejsc z zaznaczonymi na obwodzie Atrybutami:
  - 24 sześciokątne (oznaczające dzielnice startowe)

  - 42 okrągłe (oznaczające dzielnice odkrywane w trakcie gry)

- 4 Pionki (po jednym dla każdego Gracza, w wybranym przez niego kolorze)

- 8 Znaczników Blokady (po 2 dla każdego Gracza w kolorze wybranego przez niego pionka)

- 17 czarnych znaczników STOP

# PRZYGOTOWANIE DO GRY:

## Wybór Pierwszego Gracza

Na początek wybierzcie spośród siebie pierwszego Gracza. Może to być osoba, która ostatnio była na Rynku Głównym lub po prostu najmłodszy uczestnik zabawy.

## Wybór Planszetek Atrybutów

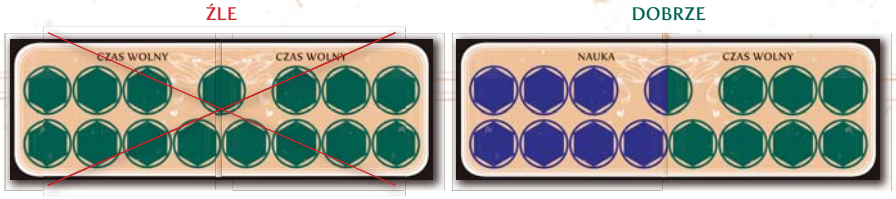
Podzielcie Planszetki Atrybutów: osobno te z dziewczyną na rewersie (lewe), a osobno z chłopakiem (prawe). Zaczynając od Pierwszego Gracza, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, każdy wybiera jedną Planszetkę Atrybutów z puli dziewczyny. Następnie w kolejności odwrotnej każdy Gracz wybiera jedną Planszetkę Atrybutów z puli chłopaka.

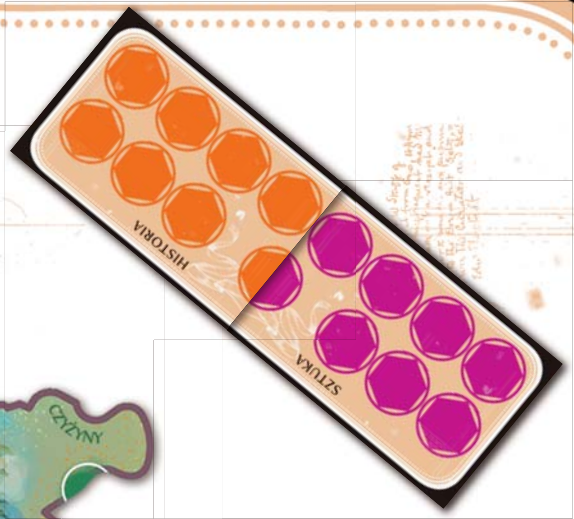
**W grze występuje sześć Atrybutów Krakowa:**

- Nauka – oznaczona kolorem niebieskim
- Czas wolny – oznaczony kolorem zielonym
- Praca i technologia – oznaczone kolorem czarnym
- Sztuka – oznaczona kolorem fuksjowym
- Historia – oznaczona kolorem pomarańczowym
- Życie duchowe – oznaczone kolorem kremowym

Ułóżcie przed sobą dwie połączone Planszetki Atrybutów.

**Uwaga! Nie możesz mieć dwóch Planszetek w tym samym kolorze Atrybutu na awersie.**





Połóżcie pasujące kolorem żetony – na każdym z miejsc okrągłych po 3, a na sześciennych po 4

## Rozłożenie pozostałych elementów

① Wybierzcie startowe Kafelki Dzielnic. To te oznaczone sześciokątem.

- Krowodrza
- Stare Miasto
- Grzegórzki
- Kazimierz
- Dębniki
- Podgórze

**Połączcie je ze sobą tak, aby tworzyły planszę.** Na granicach dzielnic widoczne są łączące się ze sobą, oznaczone na zielono półkola. Tworzą one Przejścia pomiędzy dzielnicami. Będzie to istotne w trakcie gry. Już teraz warto zapamiętać ważną zasadę: **zawsze przynajmniej jedno Przejście z dzielnicy musi pozostać niezablokowane**.

ŹLE

Wszystkie trzy miejsca zablokowane

DOBRZE

Jedno miejsce wolne

Pozostałe Kafelki Dzielnic należy chwilowo odłożyć na bok.

② Wszystkie Żetony Miejsc należy rozdzielić według ich kolorów i położyć w odpowiednich miejscach na Tacy Atrybutów, rewersem (czyli QR kodem) do góry. Żetony muszą odpowiadać dzielnicom, do których



należą. Świadczy o tym kolor na rewersie żetonów. To z tej Tacy będziecie zabierać Żetony Miejsc i kłaść na dzielnice Planszy. Na każdą dzielnicę startową przypadają 4 żetony sześciokątne, a na każdą dzielnicę zewnętrzną – po 3 żetony okrągłe.

③ Następnie weźcie z Tacy Atrybutów po jednym Żetonie Miejsca z dzielnic startowych (czyli po jednym żetonie sześciokątnym: Krowodrza, Stare Miasto, Kazimierz, Grzegórzki, Dębniki, Podgórze) i połóżcie je rewersem do góry (czyli QR kodem) na odpowiadającym mu Kafelku Dzielnicy na Planszy. Tak więc Żeton Miejsca z Krowodrzy umieszcza się na Kafelku Dzielnicy Krowodrza, a Żeton Miejsca Stare Miasto – na kafelku dzielnicy Stare Miasto.

④ Potasujcie Karty Wydarzeń i połóżcie je w dogodnym dla wszystkich Graczy miejscu.

⑤ Obok tej talii zostawcie miejsce na stos kart odrzuconych.

⑥ Każdy, zaczynając od Pierwszego Gracza (zgodnie z ruchem wskazówek zegara), wybiera sobie Pionek oraz 2 Znaczniki Blokady w tym samym kolorze i umieszcza je na Planszy. Pionek można położyć na Kafelku dowolnej Dzielnicy startowej, natomiast Znaczniki Blokady na Przejściach, nawet tych prowadzących do nowych, nieodkrytych jeszcze dzielnic (zielone półkole).

⑦ Znacznik Blokady blokuje Przejście, na którym stoi. Na jednym Przejściu może znajdować się tylko jeden Znacznik Blokady (a potem w trakcie gry – Blokady i Stopu). Należy pamiętać o wspomnianej wyżej zasadzie: **zawsze przynajmniej jedno Przejście z dzielnicy musi pozostać niezablokowane.**

Możecie rozpocząć zabawę. Zaczynając od Pierwszego Gracza, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, każdy uczestnik rozgrywa swoją Turę.

# OPIS TURY

Ⓐ Na początku swojej Tury Gracz musi przestawić jeden własny Znacznik Blokady na Przejście, które nie jest zajęte przez blokadę lub Stop. Należy pamiętać o zasadzie, że **zawsze przynajmniej jedno Przejście z dzielnicy musi pozostać niezablokowane**, jeżeli więc nie można legalnie przestawić Znacznika Blokady, należy tego zaniechać.

Tura zielonego Gracza

Ⓑ Następnie w swojej Turze Gracz musi wykonać 3 wybrane przez siebie Akcje. Wykonuje je w dowolnej kolejności. Niektórych może nie wykonać, inne może wykonać nawet do trzech razy. Wszystkie dostępne akcje opisane są dokładniej poniżej.



## Lista dostępnych Akcji:

a) **Ruch**
b) **Zebranie Żetonu Miejsca**
c) **Ponowne przestawienie Znacznika Blokady**
d) **Pociągnięcie Karty Wydarzenia**

W trakcie swojej Tury Gracz może dodatkowo wykonać następujące czynności – nie liczą się one do limitu 3 Akcji:

– **Zagranie Karty**
– **Zamiana 2 Żetonów Atrybutów na Kartę Wydarzenia**

Po zagraniu swoich akcji Turę wykonuje kolejny Gracz po lewej. Gramy do czasu, aż któryś z Graczy wygra rozgrywkę. Warunki zwycięstwa zostały opisane niżej w tekście.

## Szczegółowy opis akcji

### AKCJA Ruch

Ruch polega na przestawieniu swojego Pionka na Kafelek sąsiadującej z nim Dzielnicy. W swojej Turze Gracz może wykonać do trzech Akcji Ruch. Aby Ruch był możliwy, musi zostać spełniony podstawowy warunek – musi być wolne (niezablokowane) Przejście. Gracz może przemieścić się do dzielnicy, która nie jest jeszcze odkryta.

## Tura zielonego Gracza

Ruch do nieodkrytej dzielnicy

Kiedy Gracz deklaruje przejście do nowej dzielnicy (takiej, której nie ma jeszcze na Planszy), należy wyszukać odpowiedni Kafelek Dzielnicy. Następnie trzeba ułożyć go przylegająco do sąsiadującego Kafelka, z którego Gracz wyrusza. Na nowym Kafelku Dzielnicy kładziemy pobrany z Tacy Atrybutów odpowiadający tej dzielnicy kolorem Żeton Miejsca, oczywiście rewersem (QR kodem) do góry. Dokładając nową dzielnicę, Gracz ciągnie Kartę Wydarzenia.

**Tu ważna uwaga – limit kart w ręce to 4. Jeśli Gracz ma pełną rękę (czyli 4 karty), nie może ciągnąć kolejnych kart. Musi więc wcześniej zagrać jakąś kartę, aby mieć ich na ręce mniej niż 4.**



## AKCJA Zebranie Żetonu Miejsca

Jeśli na terenie dzielnicy, w której przebywa Gracz, znajduje się jeden lub więcej Żetonów Miejsca, to można w ramach swojej akcji zebrać jeden z tych żetonów. Na awersie żetonu widnieje obrazek miejsca oraz ramka w dwóch kolorach Atrybutów, które zostały mu przypisane. Jeśli Żeton Miejsca posiada kolor Atrybutu zbieranego przez Gracza, ten umieszcza go na jednej ze swoich Planszetek Atrybutów. Jeśli nie, kładzie obok. Będzie mógł go wykorzystać, płacąc za nową Kartę Wydarzenia (patrz niżej). Może się zdarzyć, że oba kolory na Żetonie Miejsca odpowiadają kolorom widniejącym na posiadanych przez Gracza Planszetkach Atrybutów. Wówczas taki Żeton Miejsca kładziony jest na miejscu, które powstało w wyniku połączenia Planszetki dziewczyny i chłopca. Liczy się on do sumy zarówno jednej, jak i drugiej Planszetki Atrybutów. Jeśli Gracz znajdzie kolejny taki żeton, kładzie go na wcześniej położonym żetonie. Liczy się on również do puli zbieranych żetonów.

*Gracz zielony wykonał akcję Zebrania Żetonów. Zbiera więc żeton z dzielnicy, na której stoi, obraca go i sprawdza, czy żeton posiada choć jeden kolor, który ma na swojej Planszetce Atrybutów. Jest to kolor pomarańczowy, więc umieszcza go na swojej Planszetce Historia*

**AKCJA Przestawienie Znacznika Blokady**

W ramach swojej Akcji Gracz może przestawić na inne Przejście jeden własny Znacznik Blokady. Oczywiście nie może być ono zajęte przez inny znacznik Blokady lub Stopu. Należy pamiętać o zasadzie, że **zawsze przynajmniej jedno Przejście z dzielnicy musi pozostać niezablokowane**. Jeżeli więc nie można legalnie przestawić Znacznika Blokady, należy wybrać inną Akcję i kontynuować grę.

**AKCJA Pociągnięcie Karty Wydarzenia**

W ramach Akcji Gracz może pociągnąć jedną Kartę Wydarzenia. Wybiera leżącą na górze kartę z zakrytego stosu Kart Wydarzeń i bierze ją na swoją rękę. Następnie, po pociągnięciu karty, Gracz musi wziąć z Tacy Atrybutów jeden Żeton Miejsca i położyć go na odpowiedniej dzielnicy na Planszy. Nie może to być dzielnica, w której znajduje się jego Pionek. Należy pamiętać, że limit kart w ręce to 4. Jeśli Gracz ma pełną rękę, nie może ciągnąć kolejnych kart.

**W trakcie swojej Tury Gracz może dodatkowo wykonać następujące czynności – NIE LICZĄ SIĘ ONE DO LIMITU 3 AKCJI:**

**Zagranie Karty**

Karty Wydarzeń można zagrywać (czyli wykorzystywać) tylko w swojej Turze. Aby to zrobić, Gracz wybiera jedną spośród kart, które ma na ręce, a następnie czyta umieszczone na niej działanie (polecenie) i je wykonuje. Następnie kładzie ją na stos kart odrzuconych (chyba że zasady karty mówią inaczej). Zasada karty wchodzi w życie natychmiast po jej zagraniu. Gracz może zagrać dowolną liczbę Kart Wydarzeń podczas swojej tury.



Na niektórych Kartach Wydarzeń widnieją w prawym dolnym rogu znaczniki STOP.

Znacznik STOP

Jeśli Gracz zagra kartę z takim znacznikiem, musi natychmiast po zrealizowaniu polecenia na karcie położyć znacznik STOP na jednym z niezajętych Przejść na Planszy. Należy pamiętać o zasadzie, że **zawsze przynajmniej jedno Przejście z dzielnicy musi pozostać niezablokowane**. Jeżeli nie można położyć legalnie znacznika STOP, należy go odłożyć i kontynuować grę.

**Zamiana 2 Żetonów Atrybutów na Kartę Wydarzenia**

Gracz może pociągnąć Kartę Wydarzenia, płacąc za to dwoma posiadanymi Żetonami Miejsc. Wydaje w tym celu niepotrzebne Żetony Miejsc, z Atrybutami niepasującymi do jego Planszetek. Nie można płacić Żetonami Atrybutów, które znajdują się na Planszetkach Atrybutów. Ciągnąc w ten sposób Kartę Wydarzenia, nie kładziemy Żetonu Miejsc na Planszy, jak ma to miejsce w przypadku działania w ramach Akcji.

# ZWYCIĘSTWO W GRZE

Gra kończy się w momencie, gdy jeden z Graczy zgromadzi **na jednej ze swoich Planszetek Atrybutów** komplet Żetonów Miejsc w odpowiedniej liczbie i rodzaju. Oznacza to, że odkrył on swój Kod Krakowa.

Liczba potrzebnych do zwycięstwa Żetonów Atrybutów różni się w zależności od liczby Graczy.

- Dla 4 Graczy – 5 Żetonów Atrybutów
- Dla 3 Graczy – 6 Żetonów Atrybutów
- Dla 2 Graczy – 7 Żetonów Atrybutów

Przykład:

*W rozgrywce biorą udział cztery osoby. Karol zbiera żetony na Planszetki Pracy oraz Czasu wolnego. Na pierwszej ma 3 Żetony Miejsc, na drugiej 4. Zbiera kolejny Żeton Miejsca i jeden z Atrybutów jest Atrybutem Czasu Wolnego – zdobywa więc piąty Żeton Miejsca na Planszetkę Czasu wolnego i wygrywa grę.*

Kraków to znacznie więcej niż tylko Wawel i Stare Miasto.

Miasto, rozwijając w czasie, zmieniało się też w przestrzeni, stale rosnąc. W jego granice wchodzą dziś tereny wielu innych dawnych miejscowości: kilku miast oraz wielu wiosek i folwarków.

Średniowieczny Kraków – mieszczący się w obrębie murów miejskich (dzisiejszych Plant) pod koniec XVIII wieku rozszerzył się o Kazimierz i Kleparz (do tej pory osobne miasta) oraz przedmieścia (np. Stradom czy Piasek).

Już w XX w. miasto kilkukrotnie powiększało swój obszar. W 1910 r. powstał tzw. Wielki Kraków, gdy włączono okoliczne wsie. W 1915 r. Kraków połączył się z Podgórzem na drugim brzegu Wisły. W 1941 r. granice przesunęły okupacyjne władze niemieckie. W 1951 r. do miasta włączono Nową Hutę. Ostatnie większe poszerzenie granic miało miejsce w 1973 r., gdy częścią miasta stały się m.in.: Swoszowice, Olszanica, Tyniec, Rybitwy czy Wyciąże.

Projektując grę „Kod Krakowa", chcieliśmy uwzględnić zarówno historyczne zróżnicowanie miasta, jak i mechanikę gry. Zdecydowaliśmy się zatem podzielić nasz Kraków na dwadzieścia dzielnic, odstępując w kilku przypadkach od obecnych administracyjnych granic osiemnastu dzielnic miasta. Z obecnej XIII Dzielnicy Podgórze wyodrębniliśmy Płaszów, ze Starego Miasta – Kazimierz, a z Dzielnicy VIII Dębniki wydzieliliśmy Ruczaj z Tyńcem. Razem potraktowaliśmy za to dwie osobne dzielnice: Bieńczyce i Mistrzejowice.

Logice gry podporządkowany był też wybór i ilość miejsc w każdej z dzielnic. Ciekawych czy zabytkowych obiektów ma każda z nich oczywiście znacznie więcej. Mamy nadzieję, że „Kod Krakowa" zachęci was do ich dalszego odkrywania.

CZAS WOLNY
PRACA I TECHNOLOGIA
HISTORIA
SZTUKA
PRADNIK BIAŁY
PRADNIK CZERWONY
MISTRZEJOWICE
BIENCZYCE
WZGÓRZA KRZESŁAWICKIE
BRONOWICE
KROWODRZA
STARE MIASTO
GRZEGÓRZKI
CZYŻYNY
HUTA TADEUSZA SENDZIMIRA
NOWA HUTA
ZWIERZYNIEC BIELANY
MIERZ
DĘBNIKI
PODGÓRZE
PŁASZÓW
RUCZAJ TYNIEC
ŁĘGIEWNIKI
PROKOCIM BIEŻANÓW
PODGÓRZE DUCHACKIE
KURDWANÓW
SWOSZOWICE
TACA ATRYBUTÓW
MARSZ JAMNIKÓW
HISTORIA
ŻYCIE DUCHOWE
NAUKA
PRACA I TECHNOLOGIA

THE GRAINS