

ZOSTAŃ MISTRZEM LOGISTYKI!

GRA TOWARZYSKA

Instrukcja
również
w wersji
online!



ELEMENTY GRY

→ 50 kart z zasobami



notes



otówek

→ Jak czytać karty?

ikona
zasobu

zdjęcie
zasobu



zasada
specjalna

wartość
zasobu

CEL GRY

Gratulujemy - zostałeś kierownikiem nowoczesnego magazynu! Twoim zadaniem jest jak najszybsze wyposażenie go w jak najbardziej różnorodne oraz wartościowe zasoby i otwarcie magazynu przed konkurencją!



30 lat

Zasilanych dobrą energią

PRZYGOTOWANIE GRY

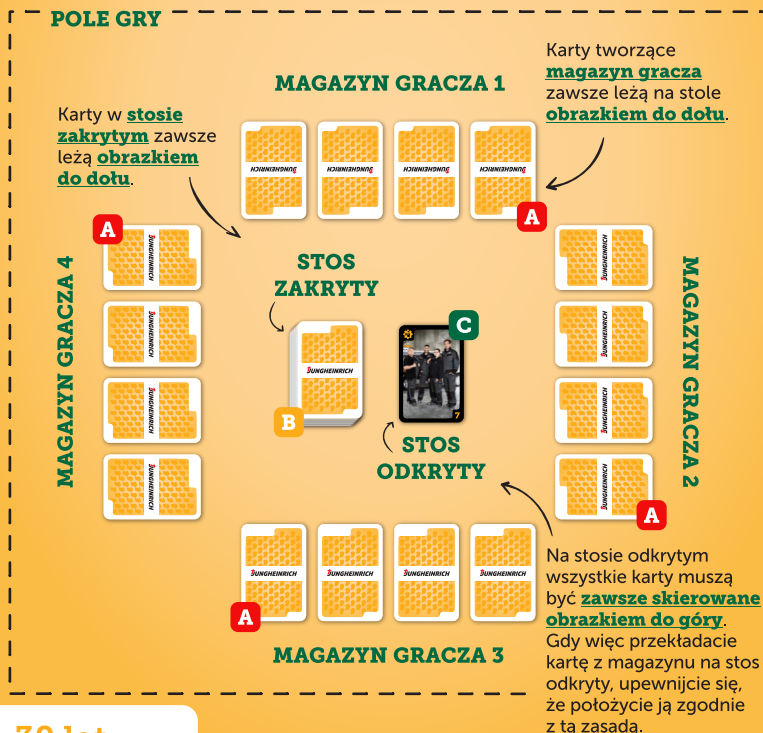
A Dokładnie potasujcie wszystkie karty. Weźcie po 4 karty i nie patrzcie, co się na nich znajduje! Potóźnie je obrazkiem do dołu na stole przed sobą. Te 4 karty tworzą **magazyn gracza**.

Ważne! Zwróćcie uwagę, aby podczas rozdawania kart nikt ich nie odkrywał. Gracze nie mogą wiedzieć, jakie karty mają w swoim magazynie!

B Z pozostałych kart stwórzcie **stos zakryty** (karty leżą obrazkiem do dołu) i umieśćcie go na środku stołu.

C Weźcie pierwszą kartę ze stosu zakrytego i potóźniecie obok obrazkiem do góry. Będzie to początek **stosu odkrytego**.

Pamiętajcie, że podczas całej gry karty leżeć będą na stole w taki sposób, jak na poniższym schemacie:



PRZEBIEG ROZGRYWKI

WPROWADZENIE

Podczas gry będziecie brać karty ze stosu zakrytego, odkrytego i wykonywać poniżej opisane działania. Będziecie zmieniać zasoby w magazynie swoim i rywali. Celem tych działań jest **posiadanie jednocześnie jak najbardziej różnorodnych oraz najwięcej wartych zasobów w swoim magazynie** (np. wózki, sprzęty i usługi oferowane przez firmę Jungeheinrich).

Gdy któryś gracz uzna, że w jego magazynie znajdują się najbardziej różnorodne i najcenniejsze zasoby, mówi **MAGAZYN!**, co oznacza, że magazyn zostaje otworzony, a runda się kończy. Gracze liczą zasoby w swoim magazynie, po czym zapisują wyniki w notesie.

Gracze otrzymują premię za **każdy unikalny zasób w magazynie**, a łączna wartość kart jest mnożona przez liczbę unikalnych zasobów w magazynie.

Przed rozpoczęciem gry każdy gracz **podgląda 2 karty w swoim magazynie**. Może wybrać dowolne 2 karty spośród 4 leżących przed nim. Po podejrzeniu odkłada je na swoje miejsce (wciąż obrazkiem do dołu). Gracze podglądają swoje 2 karty w taki sposób, aby rywale nie widzieli, co się na nich znajduje. Przed rozgrywką gracze wiedzą więc, jakie 2 zasoby i o jakiej wartości mają w swoich magazynach. 2 pozostałe zasoby na razie pozostają dla nich nieznanne.

WAŻNE!

ROZPOCZĘCIE GRY

Na początku gracze biorą po jednej karcie ze stosu zakrytego i zaczyna ten gracz, **którego karta posiada najwyższą wartość**.

W swojej turze gracz może wykonać jedno z dwóch działań:

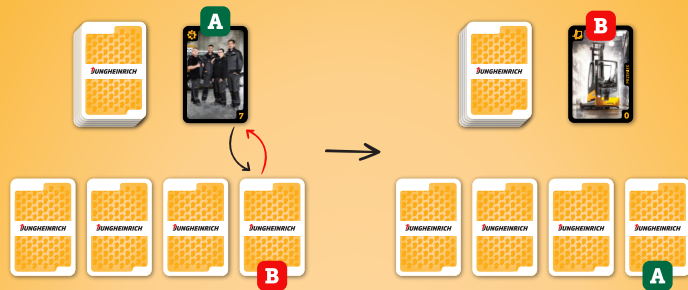
- 1 wziąć kartę zasobu ze stosu odkrytego albo
- 2 wziąć kartę zasobu ze stosu zakrytego.

Działania te wykonuje zgodnie z poniższymi zasadami.

- 1 Gracz bierze kartę ze **stosu odkrytego** i zamienia ją na jedną, wybraną kartę ze swojego magazynu.

PRZYKŁAD

Graczowi podoba się karta z zasobem leżącym na stosie odkrytym (A). Kładzie ją więc w miejsce jednej z kart w swoim magazynie (B). Obie karty zamienia miejscami, pamiętając, że w magazynie leżą one obrazkiem do dołu, a na odkrytym stosie obrazkiem do góry.



- 2 Gracz bierze kartę z zasobem ze **stosu zakrytego** (w taki sposób, aby rywale nie widzieli, co się na niej znajduje) i podejmuje decyzję, co z nią robi, wybierając jedną z poniższych możliwości:

2.1 Zamienia ją na jeden z zasobów ze swojego magazynu.

PRZYKŁAD

Graczowi podoba się karta z zasobem wziętym ze stosu zakrytego (A). Dokłada ją więc do swojego magazynu, w miejsce jednego z zasobów (B), który odkłada na stos odkryty.

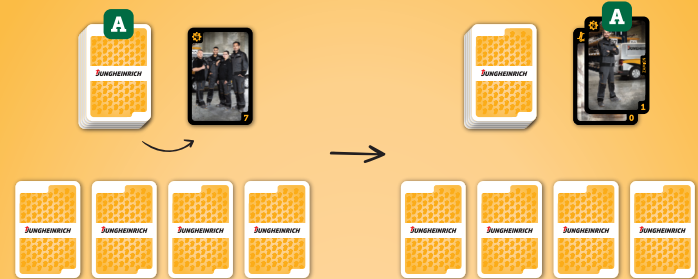


→ **Pamiętaj, że karty w magazynie gracza są zawsze zakryte!** ←

2.2 Odkłada ją na stos odkryty.

PRZYKŁAD

Graczowi nie podoba się zasób lub jego wartość na karcie, którą wziął ze stosu zakrytego (A). Odkłada ją więc na stos odkryty.



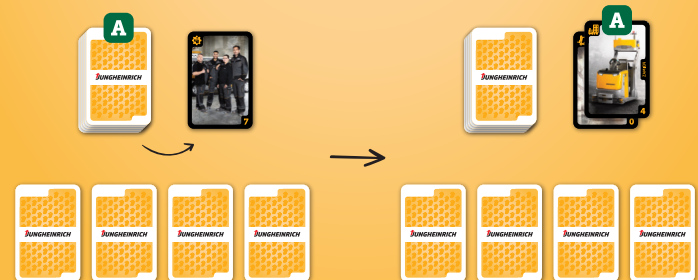
2.3 Wykorzystuje jej zasadę specjalną (zasady specjalne opisane zostały na kolejnej stronie).

Gracz może wykorzystać tę zasadę - decyzja należy do gracza.

- Jeśli postanowił wykorzystać zasadę specjalną, odkłada ten zasób na stos odkryty, a następnie wykonuje działanie.
- Jeśli gracz nie chce skorzystać z zasady specjalnej, wykonuje wybrane działanie opisane w pkt 2.1 oraz 2.2.

PRZYKŁAD

Karta z zasobem wzięta ze stosu zakrytego (A), posiada zasadę specjalną. Gracz postanawia ją wykorzystać odkładając kartę na stos odkryty, po czym wykonuje odpowiednie działanie.



ZASADY SPECJALNE



Dobierz

Dobierz następną kartę ze stosu zakrytego i ponownie wykonaj działanie opisane w pkt 2, str. 4.

Li-Ion

Karta specjalna, liczona jako **dowolny zasób** (działa na zasadzie Jockera). Aby wykorzystać tę zasadę, karta musi znajdować się w magazynie gracza.



Zamień

Zamień dwie dowolne karty z wybranych magazynów w grze. Możesz podejrzeć kartę, która trafiła do Twojego magazynu.



Przenieś

Podejrzij kartę ze stosu zakrytego, a następnie przenieś ją, wymieniając z kartą w swoim magazynie lub magazynie innego gracza. Zamienioną kartę oddź na stos odkryty.



Zasadę specjalną stosuje się tylko przy dobieraniu karty ze stosu zakrytego!

KONIEC RUNDY

Runda może zakończyć się w dwóch momentach:

- 1 Gdy wyczerpie się **stos zakryty**.
- 2 Gdy któryś z graczy uzna, że zebrane zasoby w jego magazynie są najbardziej różnorodne oraz mają najwyższą wartość, i w **dowolnym momencie swojej tury powie MAGAZYN!**

„Wielkie otwarcie magazynów!” Wszyscy gracze **ujawniają swoje magazyny odwracając karty, a następnie liczą zgromadzone zasoby oraz ich wartości**. Gracze otrzymują **premię** za każdy unikalny zasób w magazynie. Łączna wartość kart jest **mnożona przez liczbę unikalnych zasobów w magazynie**.



Podejrzaj

Podejrzaj dowolną kartę z magazynu wybranego gracza (także ze swojego).

Jeśli gracz, który pierwszy powiedział **MAGAZYN!**, ma najbardziej zróżnicowane zasoby, **dodaje wartość najcenniejszej karty (zasobu) do łącznej wartości zasobów w swoim magazynie**. Następnie **wynik ten mnoży przez liczbę unikalnych zasobów**, otrzymując premię za różnorodność zasobów.

Jeśli gracz, który powiedział **MAGAZYN!**, nie posiada najbardziej zróżnicowanych zasobów, **odejmuje wartość najcenniejszego zasobu od swojej łącznej wartości kart**. Następnie wynik ten jest mnożony przez liczbę unikalnych zasobów.

WAŻNE!

Po zapisaniu wyników rozpoczyna się kolejna runda:

- Gracze przygotowują ją zgodnie z opisem w rozdziale **PRZYGOTOWANIE GRY**.
- Przed rozpoczęciem rundy **podglądają 2 karty z zasobami w swoich magazynach**.
- Grę rozpoczyna osoba siedząca po **lewej stronie gracza, który zakończył poprzednią rundę**. Bierze kartę ze stosu odkrytego lub zakrytego.

PRZYKŁAD

Gracz 1 w trakcie rozgrywki uznał, że jego magazyn zawiera najbardziej różnorodne i najcenniejsze zasoby. Powiedział więc **MAGAZYN!** co zakończyło rundę. Następnie wszyscy gracze odstonili karty w swoim magazynach i podliczyli znajdujące się w nich zasoby oraz ich wartości.

Gracz 1 zgromadził jednego technika (1 pkt), jeden regał (2 pkt), jeden sklep online (3 pkt), jeden ciągnik (4 pkt) - zapisuje więc sobie 56 pkt (łączna wartość wraz z premią za powiedzenie **MAGAZYN!** x 4 za różnorodność zasobów).

Gracz 2 zgromadził jeden sklep online (3 pkt), jeden regał (5 pkt), jeden wózek automatyczny (6 pkt), jednego technika (7 pkt) - zapisuje więc sobie 84 pkt (łączna wartość x 4 za różnorodność).

Gracz 3 zgromadził dwóch techników (7 pkt), dwa wózki widtowe (9 pkt) - zapisuje więc 64 pkt (łączna wartość x 2 za różnorodność zasobów).

Gracz 4 zgromadził dwie **Baterie Li-Ion** (8 pkt) oraz dwa wózki automatyczne (6 pkt) - zapisuje więc 84 pkt (łączna wartość x 3 za różnorodność zasobów, ponieważ każda **Bateria Li-Ion** jest unikalnym zasobem).

Gracz 1 uzyskałby prawie dwa razy więcej punktów, gdyby wymienił technika (1 pkt) na technika (7 pkt), ponieważ już zgromadził najróżniejsze zasoby w swoim magazynie i powiedział **MAGAZYN!**

Gracz 2 zdobył dzięki różnorodności tyle samo punktów co **Gracz 4**, mimo że jego najmniej cenny zasób był dwukrotnie mniej warty niż najmniej cenny zasób **Gracza 4**.

Gracz 3 zyskałby ponad 10 pkt, gdyby zamienił jednego technika (7 pkt) na regał (2 pkt), ponieważ zwiększyłby tym różnorodność zasobów w jego magazynie.

UWAGA!

KONIEC GRY

Gra domyślnie kończy się, gdy któryś z graczy osiągnie **500 punktów**. Gracze mogą zdecydować o dłuższym wariacie gry, gdzie celem jest osiągnięcie **1000 punktów**. Możliwe jest również ustalenie, że rozgrywka zakończy się po **10 rundach**. Zwycięzcą zawsze zostaje osoba z **najwyższą łączną wartością zasobów na koniec gry**.

„Zostań mistrzem logistyki!” to firmowa gra towarzyska wydana z okazji 30lecia **Jungheinrich Polska Sp. z o.o.**

Gra składa się z talii 50 kart z zasobami niezbędnymi do otwarcia magazynu (w tym karty z zasadami specjalnymi), instrukcji, notesu oraz firmowego otówka do zapisywania wyników.

JUNGHEINRICH

Jungheinrich Polska Sp. z o.o.

Bronisze, ul. Świerkowa 3

05-850 Ożarów Mazowiecki

NIP 1130082801

Telefon: 801 300 801

www.jh.pl



Ostrzeżenie! Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Możliwość występowania małych części. Ryzyko zadławienia.



30 lat

Zasilanych dobrą energią