

INSTRUKCJA

ALTERNATYWY

4.

TOWARZYSKA GRA PLANSZOWA
dla 3-6 osób



Dawno dawno temu, w czasach propagandy sukcesu...

W grze **Alternatywy 4** kilku graczy wciela się w role Lokatorów, zaś jeden z nich w rolę Gospodarza. Wszyscy, ale na różne sposoby, dążą do pozyskania Punktów Zwycięstwa (PZ). Ten z nich, który zdobędzie ich najwięcej, wygra grę.

W trakcie rozgrywki Lokatorzy muszą przeszkadzać Gospodarzowi, unikając Prac Społecznych i czasami śmiejąc w budynku. Muszą również pozostać względem siebie nieufni. Zarówno Lokatorzy, jak i Gospodarz, będą musieli dostosować przyjętą przez siebie taktykę do Cech Postaci, którymi będą dysponowali podczas kolejnych Etapów gry. Końcowy sukces zależy jednak nie tylko od ich własnych decyzji i pomysłowości, ale także od „życzliwości” innych Lokatorów bloku przy ulicy Alternatywy 4.

Uwaga: Po zapoznaniu się z instrukcją – jeszcze przed pierwszą grą – zachęcamy do przeczytania dołączonego do gry 4-stronicowego wprowadzenia, które szczegółowo wyjaśnia, jak grać oraz jak przygotować do rozgrywki planszę i poszczególne elementy gry.

Elementy gry

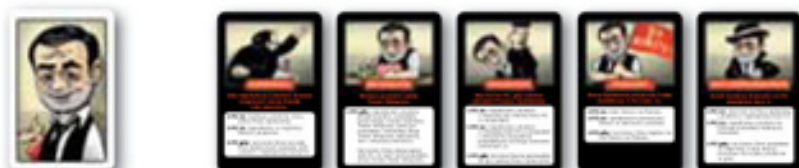
↓ Karty Postaci i kartonowe figurki (6 kart i 6 figurek kartonowych).



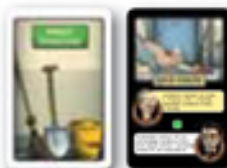
↓ Zestaw Kart Cech Lokatorów (6 kart dla każdego Lokatora).



↓ Zestaw Kart Cech Gospodarza (5 kart tylko dla Gospodarza).



→ Karty Prac Społecznych.



↓ Karty Lokatorskie i Karty Gospodarza.



→ Plansza.



↓ Arkusze Podpowiedzi dla Lokatorów.



↓ Arkusz Podpowiedzi dla Gospodarza.



→ Żetony Punktów Zwycięstwa (po jednym dla każdego z Graczy).



→ Żetony Pracy Społecznej (po jednym dla każdego z Graczy-Lokatorów).



← Żetony Lokacji (6 zestawów po 5 żetonów dla każdego z Graczy).

↓ Żetony Donosów (po 3 żetony o wartościach 1-6 dla każdego Lokatora).



→ Żeton Pierwszeństwa, Czasu i Awarii.



↓ Żetony Towarów Sklepowych (awers i rewersy).



→ Żetony Śmieci i Znacznik Śmiecenia.



PODSTAWOWE POJĘCIA:

Etap – czas gry obejmujący 5 Rund.

Akcja – działanie gracza polegające na wykorzystaniu jednej z możliwości przypisanych Lokacjom znajdującym się na planszy, albo wykorzystanie Karty Lokatorskiej lub Karty Gospodarza typu Akcja.

Runda – możliwość wykonywania określonych działań przez kolejnych graczy, zgodnie z zasadami Pierwszeństwa.

Pierwszeństwo – kolejność rozgrywania Rund przez graczy.

Postać – kontrolowany przez gracza bohater, który reprezentowany jest na planszy przez kartonową figurkę. Postać charakteryzują Karta Postaci i Karty Cech.

Karty Postaci – przypisane do każdej Postaci, zawierają podstawowe informacje o jej bonusach i początkowej Karcie Cech.

Karty Cech – charakterystyczne postawy Lokatorów i wynikające z nich sposoby na zdobywanie Punktów Zwycięstwa.

Punkty Zwycięstwa – zdobywają je zarówno Lokatorzy, jak i Gospodarz. Są one niezbędne do odniesienia końcowego sukcesu.

Karty – w grze istnieją trzy Talie Kart: Gospodarza, Lokatorska i Prac Społecznych.

Plansza – wewnątrz i okolice budynku przy ulicy Alternatywy 4. Na Planszy znajduje się 5 Lokacji.

Lokacja – jedno z pięciu miejsc znajdujących się na planszy: Podwórko, Klatka Schodowa, Klub Lokatorski, U Gospodarza, Mieszkania Lokatorów.

Donosy – żetony z wizerunkami poszczególnych Lokatorów. Donosy składane są podczas spotkania z Gospodarzem.

Śmieci – żetony oznaczające liczbę Punktów Śmieci pozostawionych w danej Lokacji przez Lokatorów.

Praca Społeczna – przykry obowiązek wprowadzany do gry przez Gospodarza za pomocą Kart Prac Społecznych.

Wybór Postaci, kart i żetonów

Na początku rozgrywki każdy z graczy wybiera spośród dostępnych Postaci jedną, którą będzie grać. Kolejność wyboru Postaci zależy od ustaleń graczy.

Uwaga: Jeden z graczy musi wybrać Postać Gospodarza Domu.

Po dokonaniu wyboru, wszyscy otrzymują przypisane do Postaci następujące elementy:

- 1 kartonową figurkę postaci,
- 1 Kartę Postaci,
- zestaw 6 Kart Cech Postaci (tylko Lokatorzy),
- zestaw 5 Kart Cech Postaci (tylko Gospodarz),
 - zestaw 5 Żetonów Lokacji,
 - 1 żeton Punktów Zwycięstwa,
 - 1 żeton Pracy Społecznej (tylko Lokatorzy).



Przygotowanie zestawu kart i żetonów do gry na przykładzie Gracza-Lokatora.

Etapy i Rundy

Gra **ALTERNATYWY 4** składa się z Etapów, a każdy z nich podzielony jest na 5 Rund. Jeden Etap to jeden dzień, a jedna Runda to trzy godziny z życia mieszkańców bloku przy ulicy Alternatywy 4. Podczas kolejnych Rund Etapu wykonywane są działania opisane w skrócie na Arkuszu Podpowiedzi.

<p>NA POZCZĘTU ETAPU</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dobierz 2 Karty Lokatorów. 2. Wybierz Karty Cech na cały Etap (3 Rundy). <p>KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ W RUNDZIE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wybierz Jaka Lokację i oddziel go numerem z listy Gracze. 2. Ustaw swoją Postać w wybranym miejscu na Planszy. 3. Po zapoznaniu Gospodarza zJłł Donos. <p>ROZGRYWANE RUNDY</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Wykonaj Akcję za pomocą Karty typu AKCJA, lub oddzielnie z Planszy. 5. Teraz możesz zagrać Kartę typu AKCJA DODATKOWA. Możesz zmieścić w Lokacjach z symbolem mieszkańca. Zakończ Rundy. <p>KONIEC ETAPU</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Po zakończeniu Rundy 18:00-21:00 Etap się kończy. 7. Jeśli postać Twojej Skłopy może podjąć Linijkę. 8. Sprawdź czy nie otrzymałeś bonusu 1 PE. 9. Zdobądź swoją Postać z Planszy. 	<p>NA POZCZĘTU ETAPU</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Dobierz 2 Karty Gospodarza. 5. Po wykonaniu 2000 Lokatorów oddziel w 10 oddziel Karty (Raz Spokojnych). 6. Wybierz Karty Cech na cały Etap (3 Rundy). 7. Ustawij pały Towarów Skłopych. <p>KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ W RUNDZIE</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wybierz Jaka Lokację i oddziel go numerem z listy Gracze. 2. Ustaw swoją Postać w wybranym miejscu na planszy. 3. Oddaj Donosy od napotkanych Lokatorów. <p>ROZGRYWANE RUNDY</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Wykonaj Akcję za pomocą Karty typu AKCJA, lub oddzielnie z Planszy, lub spróbuj z postaci Skopy. 5. Teraz możesz zagrać Kartę typu AKCJA DODATKOWA. Jeśli nie otrzymałeś w tej Rundzie, wcił 1 punkt Skopy. 7. Zakończ Rundy. <p>NA KONIEC ETAPU</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Po zakończeniu Rundy 18:00-21:00 Etap się kończy. 8. Sprawdź czy nie otrzymałeś bonusu 1 PE. 9. Zdobądź swoją Postać z Planszy.
--	--

Uwaga: Rundy i przygotowanie do Etapu u Lokatorów i Gospodarza nieznacznie się od siebie różnią.

Arkusze Podpowiedzi (Lokatora po lewej, Gospodarza po prawej) z opisem działań.

Przed rozegranie pierwszego Etapu ustala się losowo gracza z Pierwszeństwem. Patrząc na lewą część Karty Podpowiedzi gracz(e) wykonują następujące działania:



← **Działanie nr 1.** Zanim rozpocznie się Runda, wszyscy gracze (Lokatorzy i Gospodarz) wybierają spośród pięciu Żetonów Lokacji jeden z nazwą miejsca, do którego chcą się udać w najbliższej Rundzie (tj. Mieszkanie Lokatorów, Klatka Schodowa, U Gospodarza, Klub Lokatorski, Podwórko).

Działanie nr 2. Jednocześnie odsłaniają wybrane przez siebie żetony i ustawiają figurkę swojego Lokatora w wybranym miejscu na planszy.

Działanie nr 3. Jeśli Gracze-Lokatorzy napotkali w wybranej przez siebie Lokacji Gracza-Gospodarza, natychmiast składają Donosy.

Po tych czynnościach rozpoczyna się Runda Gracza dysponującego Pierwszeństwem. Przebiega ona następująco:



← **Działanie nr 4.** Za pomocą zagrywanych z ręki kart (Lokatorskich lub Gospodarza) lub za sprawą Akcji przypisanej do wybranej Lokacji (patrz Arkusz Podpowiedzi) gracz może wykonać jedną Akcję.



← **Działanie nr 5.** Jeśli Gracz posiada na ręku odpowiednią kartę (Lokatorską lub Gospodarza), może zagrać dodatkowo Kartę Akcji Dodatkowej.

Działanie nr 6. Gracze-Lokatorzy, niezależnie od wykonanych przez siebie Akcji, mogą (choć nie muszą) w wybranych miejscach na Planszy pozostawić lub uprzątnąć jeden punkt Śmieci. Gospodarz może zaś (lecz nie musi) uprzątnąć jeden punkt Śmieci. Śmiecić i sprzątać można tylko w miejscu, w którym przebywa obecnie Postać kontrolowana przez gracza, ale wyłącznie w Lokacjach z symbolem śmietnika.

Działanie nr 7. Kończy się Runda gracza z Pierwszeństwem. Po nim, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, swoje Rundy wykonywać będą pozostali gracze. Gdy wszystkie osoby biorące udział w rozgrywce zakończą swoje Rundy, należy znacznik czasu przesunąć na Torze Czasu o jedno pole w prawo. Jeśli nie jest to ostatnia Runda w Etapie należy ponownie wykonać Działania 1-7.

Działanie nr 8. Gdy zakończy się 5 Runda u wszystkich graczy – Etap się kończy.

Działanie nr 9. Gracze-Lokatorzy mogą jeszcze uczestniczyć w licytacji Towarów Sklepowych (nie dotyczy Gospodarza, który nie bierze udziału w Licytacji Towarów Sklepowych).

Działanie nr 10. Wszyscy gracze uważnie sprawdzają, czy nie zdobywają jeszcze dodatkowego Punktu Zwycięstwa, spełniając założenia opisane w ostatnim punkcie na Kartach Cech. Jest to działanie nr 10 z Arkusza Podpowiedzi dla Lokatorów, a nr 9 z Arkusza Podpowiedzi dla Gospodarza.

Działanie nr 11. Wszyscy gracze usuwają swoje Postacie z planszy i przygotowują się do rozegrania kolejnego Etapu.

Akcja

To działanie gracza polegające na wykorzystaniu jednej z możliwości przypisanych Lokacjom, znajdującym się na planszy (patrz Arkusz Podpowiedzi) lub na wykorzystaniu Karty Lokatorskiej lub Karty Gospodarza typu Akcja. Działanie to można podjąć tylko podczas rozgrywania swojej Rundy.

Uwaga: Gracze-Lokatorzy korzystają wyłącznie z Akcji zawartych na Arkuszu Podpowiedzi z wizerunkiem Zygmunta Kotka. Gracz-Gospodarz korzysta zaś wyłącznie z Akcji zawartych na Arkuszu Podpowiedzi z wizerunkiem Stanisława Anioła.

Przykład: W Lokacji Mieszkania Lokatorów, Gracze-Lokatorzy mają do wyboru jedną z trzech poniższych Akcji. Gracz-Gospodarz ma zaś do wyboru tylko jedną z dwóch dostępnych dla niego Akcji.

MIESZKANIA LOKATORÓW

1. Jeśli posiadasz mniej PZ niż inni Gracze i nie napotykasz innego Gracza natychmiast otrzymujesz 1 PZ.
2. Dobierz 2 Karty Lokatorskie.
3. Napraw Awarię.

MIESZKANIA LOKATORÓW

1. Dobierz jeden Donos na wybranego przez siebie Lokatora.
2. Napraw Awarię.

Dodatkowo:

Każdy napotkany Lokator musi odrzucić 1 Kartę Lokatorską.

Uwaga: Działania wyróżnione na Arkuszu Podpowiedzi kolorem niebieskim nie są Akcjami, ale działaniami dodatkowymi, które dostępne są dla graczy po wykonaniu przez nich Akcji.

Drugim sposobem wykonania Akcji w Rundzie jest zagranie Karty Lokatorskiej lub Karty Gospodarza typu Akcja (patrz rozdział Karty Lokatorskie i Karty Gospodarza). W takiej sytuacji Gracz **nie wykonuje** już Akcji przypisanej do Lokacji, w której się aktualnie znajduje.

Karta Postaci

Zarówno Lokatorzy, jak i Gospodarz to Postacie, które uczestniczą w rozgrywce. Reprezentujące ich Karty zawierają następujące informacje:



Imię i nazwisko Postaci wraz z jej serialowym zawodem.

Wizerunek Postaci.

Cytat z serialu.

Bonus Postaci, który ma wpływ na rozgrywkę.

Cecha Postaci. Początkujący Gracze podczas rozgrywania pierwszego Etapu gry mogą wybrać Kartę Cechy wskazaną na Karcie Postaci.

Premiowany Towar Sklepowy. W trakcie licytacji Towar Sklepowy danego rodzaju ma dla danej Postaci wartość o 1 wyższą.

Karty Cech Lokatorów i Karty Cech Gospodarza



Lokatorzy oraz Gospodarz dysponują Kartami Cech (Lokatorzy mają do dyspozycji 6 Kart Cech, Gospodarz zaś 5).

Na początku każdego Etapu, gracze (zarówno Lokatorzy, jak i Gospodarz) muszą dokonać w tajemnicy przed innymi wyboru Karty Cechy, którą będą rozporządzać przez cały najbliższy Etap. Ujawnią ją jednak dopiero wtedy, gdy zaistnieje określona sytuacja, tj. szansa na zdobycie PZ lub wykorzystanie dodatkowej korzyści przypisanej do danej Karty Cechy. Od tego momentu Karta Cech danego gracza jest jawna.

Uwaga: Początkujący gracze mogą skorzystać w pierwszym Etapie gry z Cechy Postaci wskazanej na posiadanej przez nich Karcie Postaci.

Przy wyborze Karty Cechy należy pamiętać, że gracze mogą wybrać dowolną kartę, ale każda z nich może być użyta podczas rozgrywki tylko raz.

Wszystkie Karty Cech zawierają poniższe informacje:

Nazwa Cechy.

Dodatkowa korzyść przypisana do Karty Cechy. Jest to przeważnie dodatkowe działanie, które umożliwia Postaci wykonanie danej czynności wbrew ogólnym zasadom gry.

Przykład: Jednostka Aspołeczna – możesz śmiecić podczas spotkania z innymi Lokatorami. Dzięki tej opcji gracz (wbrew zasadom o śmieceniu) może śmiecić w danej Lokacji, mimo obecności innych Lokatorów.

Sposoby zdobywania PZ. Istnieją dwa podstawowe sposoby zdobywania Punktów Zwycięstwa. Gdy tylko zaistnieje sytuacja wskazana na Karcie Cechy, zarówno Lokator, jak i Gospodarz muszą zgłosić ten fakt i zaznaczyć na Torze Punktacji zdobycie lub utratę PZ.

Dodatkowy sposób na zdobycie PZ na zakończenie Etapu.

To przeważnie możliwość otrzymania 1 PZ na koniec Etapu, jeżeli zaistniała sytuacja opisana na Karcie Cechy.

Uwaga: Zasada szczegółowa dotycząca cechy Cwaniaczek. Jeśli Cwaniaczek napotyka kilku Lokatorów i każdy z nich zdobywa w danej Rundzie PZ, Cwaniaczek otrzymuje tylko 1 PZ, a nie Punkt Zwycięstwa za każdego punktującego Lokatora.

Plansza

Przedstawia budynek mieszkalny przy ulicy Alternatywy 4 i jego okolice. Na planszy w trakcie rozgrywki ustawiane są kartonowe figurki Postaci, które przemieszczają się po pięciu wyodrębnionych Lokacjach: Mieszkania Lokatorów, Klatka Schodowa, U Gospodarza, Klub Lokatorski, Podwórko.

Uwaga: Każda z Lokacji jest dostępna dla wszystkich graczy, ale Gospodarz i Lokatorzy wykonują na ich terenie inne Akcje. Akcje dostępne dla graczy znajdują się na Arkuszu Podpowiedzi, który każdy z nich powinien trzymać blisko siebie.



Dodatkowe pola znajdujące się na Planszy:



Tor Upływającego Czasu. To tutaj za pomocą Żetonu Czasu zaznacza się upływ Rund.



Kosz na śmieci. Miejsce na planszy, w którym Lokatorzy mogą pozostawiać Punkty Śmieci. Kosz na śmieci znajduje się tylko w trzech lokacjach: Klatka Schodowa, Klub Lokatorów i Podwórko.

Uwaga: Gdy w jakiejś Lokacji znajdują się 3 Punkty Śmieci, staje się ona częściowo niedostępna dla Gospodarza. Nie może on wówczas wykonywać na jej terenie żadnych Akcji, w zamian za to uprząta jednak wszystkie znajdujące się w niej Punkty Śmieci.



Lista Prac Społecznych. Miejsce, w którym – poprzez umieszczenie żetonów Pracy Społecznej – zaznacza się wpisanie danego Lokatora na Listę. W trakcie rozgrywki ważna jest nie tylko obecność, ale i kolejność wpisania poszczególnych Lokatorów. Fakt ten zaznacza się przez położenie odpowiedniego żetonu na pierwszym wolnym polu Listy.

Przykład: Na Listę wpisanych jest 4 Lokatorów - Profesor wpisany został na 1 miejsce, Elżbieta Kolińska na 2, Docent Furman na 3 i Balcerek na 4.



Tor Punktów Zwycięstwa. Służy do oznaczania aktualnego stanu posiadanych Punktów Zwycięstwa (PZ).

Przykład: Docent Furman posiada 16 PZ, Elżbieta Kolińska posiada 18 PZ.

Wybory Lokacji



Każdy z graczy (Lokatorzy i Gospodarz) posiada własny komplet 5 Żetonów Lokacji. Służą one do wyznaczania miejsca pobytu gracza. Na awersie żetonu umieszczono wizerunek Postaci, którą reprezentuje, a na rewersie Lokację, do której dana Postać zamierza się udać. Każdy z graczy (Lokatorzy i Gospodarz) przed rozegranie Rundy wybiera w tajemnicy przed innymi jeden żeton Lokacji i kładzie go przed sobą awersem do góry. Gdy wszyscy gracze tak postąpią, odsłaniają równocześnie swoje Żetony Lokacji, następnie zaś ustawiają figurki Postaci w wybranych przez siebie Lokacjach znajdujących się na planszy.

Uwaga: Gracze nigdy nie mogą przebywać w tej samej lokacji dwa razy z rzędu, czyli tam, gdzie pod koniec Rundy znajduje się kontrolowana przez nich figurka Postaci.

Składanie Donosów



Za każdym razem – po rozstawieniu figurek postaci na planszy – Lokator, który przebywa w jednej Lokacji z Gospodarzem, musi złożyć Donos. Wskazuje wtedy innego Lokatora uczestniczącego w rozgrywce, a Gospodarz dobiera żeton Donosu lub uaktualnia liczbę posiadanych już Donosów, dobierając z puli żeton z wizerunkiem danego Lokatora. Jeśli w danym momencie gry Gospodarz napotka kilku Lokatorów, składają oni Donosy w wyznaczonej przez niego kolejności.

Uwaga: Gospodarz może wykorzystać posiadane Donosy wykonując odpowiednie Akcje przebywając w Lokacji: U Gospodarza.

Awaria

Tylko Lokator zgłasza awarię w Lokacji: U Gospodarza. Następnie pobiera żeton Awarii i przekazuje go wybranemu Lokatorowi. Jeśli ten (lub Gospodarz) do końca Etapu nie odwiedzi Lokacji: Mieszkania Lokatorów i nie wybierze Akcji: Napraw Awarię – zarówno Lokator jak i Gospodarz tracą 1 PZ. Po zakończeniu Etapu żeton Awarii wraca do puli żetonów.

Uwaga: Nie wolno zgłosić awarii w ostatniej Rundzie (18.00-21.00) oraz należy pamiętać, że równocześnie nie może być więcej niż jedna awaria.

Śmiecenie i Sprzątanie

Śmiecenie to dodatkowe działanie Lokatorów, które ma na celu utrudnienie gry Gospodarzowi, a także jest to jeden ze sposobów zdobywania PZ. Lokator, który **przebywa samotnie** na Klatce Schodowej, w Klubie Lokatorskim lub na

Podwórku może zostawić 1 Punkt Śmieci (zaznacza się ten fakt odpowiednim żetonem). Następnie przy swojej Karcie Postaci gracz umieszcza Znacznik Śmiecenia (aby zaznaczyć fakt, że w tym Etapie śmiecił).

Niektóre Karty Cech premiuje śmiecenie (Jednostka Aspołeczna), inne (Skromny Obywatel, Przewodniczący Komitetu Blokowego oraz Cwaniaczek) w określonych sytuacjach pozwalają uzyskać PZ sprzątając.

Sprzątanie Śmieci, podobnie jak Śmiecenie, jest działaniem dodatkowym, nie wymagającym wykorzystania Akcji.

Karty Lokatorskie



Talię Kart Lokatorskich umieszcza się na Planszy w Lokacji Mieszkania Lokatorów awerssem do góry, tak aby gracze nie widzieli, co skrywają. Podczas rozgrywki Lokatorzy będą często korzystali z Kart Lokatorskich. Każdy Lokator rozpoczyna rozgrywkę z 2 Kartami Lokatorskimi. W trakcie gry gracze mogą dobierać kolejne Karty Lokatorskie, wykonując m.in. akcję dostępną w Lokacji Mieszkania Lokatorów. Karty Lokatorskie stanowią narzędzie dla Lokatorów do:

- pozyskiwania dodatkowych PZ,
- utrudniania gry innym Lokatorom,
- utrudniania gry Gospodarzowi.

Uwaga: Kart Lokatorskich nie może pozyskiwać Gospodarz a Kart Gospodarza - Lokatorzy

Karty Lokatorskie można zagrywać w ściśle określonych momentach, w zależności od typu karty:

AKCJA – tę kartę można zagrać tylko podczas rozgrywania własnej Rundy, **rezygnując z rozegrania Akcji** wynikającej z Lokacji, w której w danej chwili przebywa Gracz-Lokator.

AKCJA DODATKOWA – tę kartę można zagrać tylko podczas rozgrywania własnej Rundy, **po rozegraniu Akcji** wynikającej z Lokacji, w której przebywa Gracz-Lokator lub Karty Lokatorskiej typu Akcja.

REAKCJA – tę kartę można zagrać w chwili, kiedy zostaną spełnione warunki opisane na Karcie Lokatorskiej lub zagranie karty może wywołać jakikolwiek skutek w grze (nie musi się to odbywać we własnej Rundzie danego gracza).

Karty Gospodarza



Talię Kart Gospodarza umieszcza się na Planszy w Lokacji: U Gospodarza awerssem do góry, tak aby gracze nie widzieli, co skrywają. Podczas rozgrywki Gospodarz będzie często korzystał z dostępnych mu Kart Gospodarza. Gospodarz zaczyna rozgrywkę z jedną Kartą Gospodarza za każdego uczestniczącego w grze Lokatora (jeśli do gry przystępuje 4 Lokatorów, Gospodarz rozpocznie grę z 4 Kartami Gospodarza). W trakcie rozgrywki

Gospodarz będzie mógł dobierać nowe Karty Gospodarza, wykonując Akcję dostępną w Lokacji: U Gospodarza lub w Klubie Lokatora.

Karty Gospodarza stanowią narzędzie dla Gospodarza do:

- pozyskiwania dodatkowych PZ,
- utrudniania gry Lokatorom.

Gospodarz może zagrywać swoje Karty Gospodarza w ściśle określonych momentach, w zależności od typu karty:

AKCJA – tę kartę można zagrać tylko podczas rozgrywania własnej Rundy, **rezygnując z rozegrania Akcji** wynikającej z Lokacji, w której w danej chwili przebywa Gospodarz.

AKCJA DODATKOWA – tę kartę można zagrać tylko podczas rozgrywania własnej Rundy, **po rozegraniu Akcji** wynikającej z Lokacji, w której w danej chwili przebywa Gospodarz lub Karty Gospodarza typu Akcja.

REAKCJA – tę kartę można zagrać w chwili, kiedy zostaną spełnione warunki opisane na Karcie Gospodarza lub zagranie karty może wywołać jakikolwiek skutek w grze (nie musi się to odbywać we własnej Rundzie Gospodarza).

Uwaga: Żaden z graczy nie może posiadać na ręku więcej niż 4 karty. Gdy zaistnieje taka sytuacja (na przykład po dobraniu kart z Lokacji znajdującej się na planszy lub na początku Etapu), gracz musi odrzucić zbędne karty (nie wprowadzając ich efektów do gry). Limit 4 kart na ręku obowiązuje Gospodarza także przy rozgrywce sześciuosobowej.

Karty Prac Społecznych

Talię Kart Prac Społecznych umieszcza się na planszy w Lokacji: Klatka Schodowa awersem do góry, tak aby gracze nie widzieli, co skrywają. W trakcie rozgrywki Gospodarz na początku każdego Etapu odkrywa wierzchnią kartę i może wprowadzić do gry jej efekt podczas obecności w Lokacji: U Gospodarza. Lokatorom nie jest znana runda, w której Gospodarz wprowadzi do gry odkrytą Pracę Społeczną. Czasem może się zdarzyć, że nie zdecyduje się on w ogóle na jej użycie. W takim przypadku na koniec danego Etapu karta ta jest usuwana z gry, a na początku następnego Etapu odkrywana jest kolejna.

Uwaga: Decyzja o rezygnacji z wprowadzenia Pracy Społecznej zależy wyłącznie od Gospodarza. Nie dotyczy to jednak następujących Prac Społecznych: WITAMY MIŁYCH GOŚCI, WSPANIAŁA INICJATYWA, NAPISZMY DO PREZESA.

Uwaga: Aby wprowadzić do gry Pracę Społeczną, na Listę Prac Społecznych musi być wpisany przynajmniej jeden Lokator. Po wykonaniu Pracy Społecznej przez Lokatorów biorących w niej udział, wszystkie żetony Pracy Społecznej usuwane są z Listy. Dodatkowo wszyscy gracze, którzy mieliby wykonywać swoje Rundy po RUNDZIE GOSPODARZA tracą je. W ten sposób Runda dobiega końca i należy przejść do rozgrywania kolejnej.

Informacje zawarte na Karcie Prac Społecznych to:



Nazwa Pracy Społecznej (PS).

Efekt wprowadzenia Pracy Społecznej dla Lokatorów. Efekt umieszczony został na polu z wizerunkiem Lokatora. Informuje on o różnych skutkach danej Pracy Społecznej dla Lokatorów (przeważnie dotyczy wyłącznie Lokatorów wpisanych na Listę Prac Społecznych).

Skutek wprowadzenia Pracy Społecznej dla Gospodarza. – Skutek umieszczony został na polu z wizerunkiem Gospodarza. Informuje on o sposobach pozyskania PZ w zależności od obecności żetonów Lokatorów na polu Pracy Społecznej.

Miejsce wykonania Pracy Społecznej. Umieszczone zostało poprzez zastosowanie skrótu: (KL) Klub Lokatorski, (KS) Klatka Schodowa, (P) Podwórko. Po wprowadzeniu Pracy Społecznej, jeśli uczestniczył w niej chociaż jeden Lokator, Gospodarz natychmiast usuwa wszystkie punkty Śmieci z Lokacji wskazanej skrótem. Jeśli Karta Pracy Społecznej nie posiada opisu miejsca, Gospodarz nie usuwa żadnego punktu Śmieci.

Uwaga: Pracę Społeczną Gospodarz może wprowadzić tylko jeden raz na Etap. Wyjątek od tej zasady istnieje po zagranii Karty Gospodarza: WIDZĘ WAS JUTRO. Po jej zagranii Gospodarz odkrywa nową Kartę Prac Społecznych i może ją wprowadzić do gry jeszcze w tym Etapie (o ile oczywiście zdąży wpisać Lokatorów na Listę Prac Społecznych).

Towary Sklepowe

Towary Sklepowe to żetony, które umieszcza się na planszy w Lokacji: Podwórko na obszarze sklepu awersami do góry, tak aby gracze nie widzieli, co skrywają. Lokatorzy mogą je pozyskiwać, odwiedzając Podwórko i wybierając odpowiednią Akcję. Pozyskane żetony Towarów, Lokatorzy gromadzą przy swoich Kartach Postaci, nie ujawniając ich, aby mieć możliwość udziału w Licytacji pod koniec danego Etapu.

Uwaga: Na początku każdego Etapu dostępna jest tylko ograniczona liczba Towarów. Na drzwiach sklepu znajdujących się na Planszy należy umieścić tyle żetonów Towarów Sklepowych, ilu Graczy bierze udział w rozgrywce. Gdy w ciągu Etapu wyczerpie się pula dostępnych żetonów Towarów Sklepowych, nowe Towary można będzie pozyskać dopiero w następnym.

Dostępne są następujące grupy Towarów:

Żywność

Użytki

Chemia

sprzęt AGD/RTV

Remanent



Rewers żetonu Towaru zawiera: wizualizację, kolorystyczne przyporządkowanie do grupy Towarów i wartość punktową (Remanent jest żetonem wartym 0 punktów). Na Kartach Postaci poszczególnych Lokatorów wymienione są Towary Premiowane, których poszukują oni w szczególności. Każdy taki Towar ma dla nich zawsze wartość o 1 większą.

UWAGA: Gospodarz nie pozyskuje Towarów Sklepowych, chyba że wybierze Kartę Cechy Materialista i w trakcie rozgrywki zdoła przejąć Towar od Lokatorów.

Licytacja

Na koniec Etapu, podczas ostatniego działania, każdy z Lokatorów, który posiada chociaż jeden żeton Towaru Sklepowego może zgłosić chęć podjęcia Licytacji. Inni Lokatorzy mogą wtedy przystąpić do rywalizacji lub spasować.

Jeśli więcej niż jeden Lokator bierze udział w Licytacji, każdy z nich wybiera w tajemnicy przed innymi Towary, które chce licytować. Następnie jednocześnie wszyscy gracze odsłaniają swoje żetony. Ten z nich, który uzyska największą wartość punktową Towarów (pamiętając o Towarach Premiowanych), zdobywa 1 PZ. W przypadku remisu 1 PZ otrzymuje Gospodarz. Na koniec Licytacji wszystkie licytowane Towary są usuwane z gry.

Jeśli chęć udziału w Licytacji zgłosi tylko jeden gracz, musi on odrzucić przynajmniej jeden posiadany przez siebie Towar Sklepowy (może to być nawet Remanent) i otrzymać w zamian 1 PZ.

Warunki zwycięstwa i warianty rozgrywki

Niezależnie od wyboru jednego z poniżej przedstawionych wariantów rozgrywki, w grze Alternatywy 4 wygrywa ten z graczy (Lokator lub Gospodarz), który w określonych warunkach i czasie rozgrywki osiągnie najwięcej Punktów Zwycięstwa.

A. WARIANT STANDARDOWY

Czas rozgrywki – 3 Etapy.

Startowe PZ – wszyscy Gracze zaczynają z 9 PZ.

Wybranie tego wariantu zapewnia sprawne (ok. 90 min.) rozegranie całej partii. Żaden z Graczy nie zdoła wykorzystać wszystkich posiadanych Kart Cech, dlatego ich wybór jest szczególnie ważny.

Sugestia: przy rozgrywce z dwoma Lokatorami polecamy nie wybierać profesora Dąb-Rozwadowskiego, ponieważ bonus tej postaci utrudnia znacznie rozgrywkę innym graczom.

B. WARIANT DŁUŻSZEJ ROZGRYWKI

Czas rozgrywki – 4 lub 5 Etapów.

Startowe PZ – 6 PZ lub 3 PZ.

Wybranie tego wariantu oznacza wydłużoną rozgrywkę (około 120-150 minut). Zapewnia on graczom pełnię możliwości dysponowania Kartami Cech.

C. WARIANT NAGŁEGO ZAKOŃCZENIA (turniejowy)

Czas rozgrywki – nieokreślony.

Startowe PZ – Gracze wspólnie ustalają startowy poziom PZ (np. 13, 18 PZ).

Pierwszy z graczy, który pierwszy osiągnie 30 PZ natychmiast wygrywa grę.

Opracowanie gry: Maja Mirska, Robert Sypek, **Ilustracje:** Grzegorz Sobczak

Skład i łamanie: Hasta - Jacek Szymański, **Korekta:** Tomasz Chmielik,

Nadzór wykonawczy: TVP S.A. **Wydawca:** Inte-gra, TVP S.A.

Podziękowania dla: Agaty Niewęgłowskiej, Ewy Góralczyk, Kasi Łuczak, Michała Bogudzińskiego, Tomasza Chmielika, Emilii i Marka Domańskich, Piotra Burzykowskiego, Piotra Pawłowskiego, Grzegorza Bakery, Krzysztofa Dytczaka, Michała Matusiewicza, Bartłomieja Jójczyka, Przemysława Rednera, Katarzyny Gontarczyk oraz grupy Moonson, a w szczególności: Karolowi Madajowi i Filipowi Miłusińskiemu - za cenne uwagi podczas testów.

©2013 TVP S.A., Inte-gra. Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez wyraźnej zgody wydawców.

www.sklep.tvp.pl, www.alternatywy4.com.pl, szukaj nas na  Alternatywy 4 – gra planszowa.

Przygotowanie elementów do gry



1. Karta Postaci.
2. Arkusz Podpowiedzi (Gospodarz odwraca arkusz na stronę ze swoim wizerunkiem).
3. Lokatorzy otrzymują preferowaną Kartę Cechy (odczytują informacje o niej z Karty Postaci) lub dokonują wyboru Karty Cechy samodzielnie. Gospodarz nie ma przypisanej preferowanej Karty Cechy, dlatego też musi wybrać cechę, z jaką rozpocznie rozgrywkę.
4. Gracze otrzymują komplet Żetonów Lokacji.
5. Żeton Czasu umieszcza się na Torze Upływającego Czasu (na pierwszym wolnym miejscu).
6. Żetony Towarów Sklepowych umieszcza się za ladą sklepową. Spośród nich losowo dobiera się tyle Towarów Sklepowych, ilu graczy bierze udział w rozgrywce i układa się je na drzwiach Sklepu. Tylko te Towary będą dostępne w najbliższym Etapie.
7. Na Torze Punktów Zwycięstwa każdy z graczy umieszcza swój żeton na polu o wartości 9 (pierwszy wariant rozgrywki).
8. Talia Kart Lokatorskich umieszczona zostaje na drzwiach znajdujących się w Lokacji Mieszkania Lokatorów. Każdy Lokator dobiera z talii 2 Karty, nie pokazując ich treści innym graczom.
9. Talia Kart Gospodarza umieszczona zostaje na drzwiach znajdujących się w Lokacji: U Gospodarza. Gospodarz dobiera z niej tyle kart, ilu Lokatorów bierze udział w rozgrywce, nie pokazując ich treści innym graczom.
10. Talia Kart Prac Społecznych umieszczona zostaje w Lokacji: Klatka Schodowa. Natychmiast odsłaniana jest wierzchnia karta. Odsłonięta Praca Społeczna będzie mogła być wprowadzona przez Gospodarza do gry w trakcie trwania danego Etapu.
11. Gracze losowo ustalają, kto otrzyma żeton Pierwszeństwa. Gracz, który go otrzymał, rozpocznie jako pierwszy rozgrywanie swojej Rundy.
12. Pozostałe żetony: Śmieci, Prac Społecznych, Donosów i Awarii należy umieścić w pobliżu planszy, aby w razie ich wprowadzenia do gry znajdowały się pod ręką.

Alternatywy 4 – historie prawdziwe

Powstały w początkach lat 80. XX w. serial telewizyjny „Alternatywy 4” jest fabularną opowieścią komediową o perypetiach kilkunastu lokatorów bloku na warszawskim Ursynowie. Została ona jednak utkana z niezliczonej ilości drobnych, ale autentycznych ludzkich historii. Były one udziałem milionów zmuszonych do życia w peeleru Polaków.

Serial faktycznie rozgrywa się w dwóch płaszczyznach: opowieści o rodzinach, które właśnie otrzymały nowe mieszkania oraz alegorii, metafor i nawiązań, które przeplatają się przez główną historię. Tworzą one swoisty kod, którym Stanisław Bareja, Maciej Rybiński i Janusz Płoński zapisali prawdę o peerelowskiej rzeczywistości, może śmiesznej, ale nie wesołej.

Trudne narodziny

Pomysł stworzenia serialu opowiadającego o perypetiach mieszkańców nowego bloku narodził się w 1979 r. Początkowo telewizja odrzuciła ten pomysł, jednak narodziny „Solidarności” w 1980 r. umożliwiły jego realizację.

Pierwszy kłaps na planie padł we wrześniu 1981 r., jednak po wprowadzenia stanu wojennego 13 grudnia, zdjęcia zostały wstrzymane. Do pracy wrócono wiosną 1982 r. i w 1983 r. film był gotowy. Jednak jego projekcji stanowczo sprzeciwiła się cenzura i telewizyjni urzędnicy. Domagano się licznych zmian, poprawek i usunięcia kilku fragmentów. Najwięcej obiekcji wzbudzały sceny montowania podsłuchu przez SB w mieszkaniu prof. Dąb-Rozwadowskiego. Domagano się wycięcia całego tego wątku. W ostatecznej wersji filmu podsłuch zakłada organizacja Grunwald (wprost nawiązująca do komunistyczno-nacjonalistycznego Zjednoczenia Patriotycznego „Grunwald”). Protesty wzbudzała także końcowa scena, gdy – jak się wydawało – skompromitowany Stanisław Anioł wraca jako kierownik osiedla.

Serial żył jednak swoim życiem: w 1982 r. został skrycie skopiowany i na kasetach video wśród zaufanych krążył po Polsce. Ostatecznie oficjalnie pokazano go w listopadzie 1986 r. (latem 1983 r. incydentalnie zaprezentowano jedynie pierwszy odcinek), oficjalnie – bo nieoficjalna premiera serialu odbyła się jeszcze w 1982 r. Telewizyjni technicy kopiując serial na kasety, dokonywali tego w godzinach pracy. W czasie tego przegrywania ktoś w reżyserce nacisnął niewłaściwy guzik i fragment serialu wpuścił na antenę jednocześnie zdejmując z niej serial o sukcesach gospodarki ZSRR...

Mieszkamy w bloku

Scenarzyści serialu z bloku przy ul. Alternatywy 4 stworzyli namiastkę współczesnej im Polski. Wśród mieszkańców bloku znalazł się robotnik (Kotek), lekarz (Kolek), zindoktrynowana nauczycielka (Lewicka), wyjątkowo odrażający karierowicz (Furman), człowiek z marginesu społecznego (Balcerek), emerytka (Wagnerówna), stary warszawiak (Kierka), obcokrajowiec (Lincoln), przedstawiciel prywatnej inicjatywy (Dominek), zdolny naukowiec (Manc), artystka (Kolińska). Jest też małżeństwo Majewskich, których akcent zdradza kresowe pochodzenie, partyjny aparatczyk (Winnicki), zdeklasowany arystokrata i opozycjonista (Dąb-Rozwadowski).

Nad mieszkańcami tej „minipolski” czuwa gospodarz domu Stanisława Anioł – człowiek łączący w sobie cechy partyjnego biurokraty i funkcjonariusza totalitarnych służb specjalnych. Żelazną ręką rządzi lokatorami, uciekając się do przymusu a nawet szantażu. Podsłuchuje pod drzwiami, podgląda przez okna, przegląda korespondencję. Patriotycznymi sloganami albo szantażem werbuje agentów, nawzajem się kontrolujących.

Blok przy ul. Alternatywy stoi na betonowej pustyni, otoczony błotem, wykopami i fragmentami niedokończonych inwestycji. Chociaż w pobliżu jest piękny park, gdzie toczy się normalne, szczęśliwe życie w przyjaznej atmosferze, mieszkańcy nie mogą się tam dostać. Wejścia, niczym granicy państwowej, strzeże uzbrojony strażnik.

Alternatywy 4 czyli gdzie i kiedy?

Akcji serialu toczy się na warszawskim Ursynowie, jest to praktycznie jedyna konkretna informacja umiejscawiająca akcję serialu. Obraz jest kompletnie wyzuty z chronologii. Mieszkańcy nie obchodzą świąt (w tle pojawia się tylko 1 maja), dzieci nie mają wakacji, nikt nie wyjeżdża na wczasy.

Serial rozpoczyna się od napisu „Dawno, dawno temu, w czasach propagandy sukcesu”, co powinno sugerować, iż akcja toczy się w latach 70. Winnicki rzeczywiście jest typowym przedstawicielem władzy lat 70., Anioł z upodobaniem posługuje się hasłami z tej epoki („Polak potrafi!”, „Budujemy drugą

Polskę!). Przez chwilę możemy jednak odnieść wrażenie, że znajdujemy się w okresie „Solidarności”: władza mówi o odnowie, profesor jedzie do Gdańska (w domyśle – do władz „Solidarności”). Co prawda są kartki na wódkę, ale nikt w sklepie ich nie wymaga (kartki na mięso już jednak funkcjonują). Najwięcej jest jednak nawiązań do stanu wojennego: wielokrotnie wyciszane w rozmowach słowo „Solidarność”, krącząca wrona (WRON?), piszący na murach hasła, paczki z żywnością z zagranicy itd. Walutą zastępczą są kartki na wódkę, a rozmowy telefoniczne są podsłuchiwane. Można określić, że akcja serialu rozgrywa się w swoistym „trójkącie bermudzkiem”, pomiędzy epokami Gierka, Kani i stanem wojennym Jaruzelskiego. Rozgrywa się po prostu w peerelu.

Kod Alternatywy 4

Serial można oglądać wielokrotnie, znakomicie bawiąc się nie tylko jego humorem, ale wyszukując kolejne warstwy fabuły przeznaczonej tylko dla „wtajemniczonych”, umiejących czytać kod peerelowskiej rzeczywistości.

Nie sposób w krótkim tekście przytoczyć wszystkich przykładów takich zakodowanych informacji. Dziennikarz wykreśla z listy nazwisko Czechowicz, mówiąc, że „że się kojarzy” (Andrzej Czechowicz – agent wywiadu PRL, któremu udało się dostać do zespołu Radia Wolna Europa).

Furman opowiadając swój życiorys wspomina, że docentem został w 1968 r. (władze wówczas mianowały grupę przychylnych jej pracowników nauki na stanowiska docentów z pominięciem wymaganej wcześniej habilitacji). Mieszkanie miał dostać po syjonście (czyli człowieku zmuszonym do emigracji na fali czystek po marcu 1968 r.) ale zajęł je ktoś z Katowic (czyli człowiek z ekipy Gierka, która trafiła do Warszawy po grudniu 1970). Współpracownik Furmana w 1976 r. wyjechał do Radomia (protesty po podwyżkach), a przełożony został wywieziony na taczkach (okres „Solidarności”).

Profesor Dąb-Rozwadowski jest z wstrętem nazywany warcholem, dysydem i intelektualistą. To niemal cytaty z partyjnej propagandy potępiających związanych z opozycją przez 1980 r. Gdy profesor rozmawia przez telefon o prowokacji mówi „Adam, nie jąkaj się” (Adam Michnik?).

Ojciec Cichockiego umarł „w 43 u nich na mrozie”, a Majewska pół roku siedziała na północy (czyli w Związku Sowieckim). Gdy prezes spółdzielni mówi o końcu czasów wszechmocnej telewizji, to jasne, że chodzi o upadek wieloletniego jej szefa Macieja Szczepańskiego. Zrozumiałe, że „Grunwald” podsłuchujący opozycyjnego profesora, to w rzeczywistości po prostu Służba Bezpieczeństwa.

Podobnie jest z kandydatką por. Kazubka na patrona ulicy, która później otrzymała nazwę Alternatywy. Jeden z dyskutantów mówi, że pracował on na Koszykowej. Znajdą odpowiedni kod bez trudu zrozumiał, że chodziło o obdarzony najgorszą sławą budynek stalinowskiego Ministerstwa Bezpieczeństwa Publicznego. Zresztą nazwisko niedoszłego patrona (KazUBek) nie pozostawiało wątpliwości.

Najciekawszym jest jednak wątek Majewskiego którego historię poznajemy stopniowo przez cały serial. Kiedyś nazywał się Henryk Gwizdecki. W czasie wojny trafił na Syberię, później zaś do armii Berlinga. Najważniejszą cześć historii uzupełniana jest w końcu ostatniego odcinka serialu. Majewski opowiada profesorowi, iż był w grupie osób przewożonych pociągiem. Ukrył się jednak w konstrukcji wagonu, słyszał regularnie odjeżdżające autobusy. Ta pozornie bez znaczenia opowieść, w rzeczywistości wprost nawiązuje do opublikowanej kilka lat wcześniej relacji Stanisława Swianiewicza. W podobny sposób opisał on sceny rozgrywane się na stacji w Gniezdowie, gdzie oficerów z Kozielska przeladowywano do autobusów wywożącymi ich na miejsce kaźni w Katyniu.

W tym śmiesznym serialu scenarzystom udało się ukryć przesłanie o jednym z najtragiczniejszych wydarzeń najnowszej historii Polski, z zacięciem wymazywanego przez władze przez dziesięciolecia.

Śmiech przez łzy

Oglądając serial nie można zapomnieć, że pokazuje on rzeczywistość śmieszna, ale nie wesoła. Chyba żaden z widzów nie chciałby zamienić się na miejsca – którymkolwiek z lokatorów, ludzi znajdujących się w objęciach chorej gospodarki, wszechogarniającej głupoty biurokracji i totalitarnej władzy. Im jednak dalej do tych czasów, tym częściej warto przypominać, że scenariusz serialu napisało życie.

Andrzej Zawistowski
Dyrektor

Biura Edukacji Publicznej
Instytutu Pamięi Narodowej