

Spēles noteikumu rokasgrāmata

SPĒLĒTĀJU SKAITS: 3–5

IETEICAMĀIS VECUMS: 10+

KONTEKSTS

Spēles darbība norisinās nākotnē, kad Ķīna, kas ir lielākā svarīgāko izejvielu eksportētāja, nolēmj slēgt savas robežas, pārtraucot jebkākus kontaktus ar pārējo planētas daļu. Ņemot vērā šo lēmumu, ir sācies izmisīgs „izejvielu drudzis”.

Katrs spēlētājs vada milzīgu uzņēmumu, kas darbojas vairākās nozarēs (kas norādītas mērķa kartītē, saņemot spēles sākumā) un izvieto savus aktīvus (kas attēloti ar spēles simboliem) visā pasaulē, lai nodrošinātu sev nepieciešamās izejvielas un atturētu no tām citus konkurējošus uzņēmumus.

SIMBOLI



**Komerčiāla
sadursme**



Info poga



Izejvielas



**Teritorijas
ieņemšana**



**Nākamā
spēlētāja poga**



Spēles gājieni



Aktīvu kustība



Izvēlnes poga



**Anonīms
spēlētājs**



**Spēles
iestatīšana**



**Mērķu
detalizācijas
poga**



**Pašreizējais
spēlētājs**



**Darbības
fāze**



Čata poga



Aktīvs



**Investīciju
fāze**



**Spēles
servera
statuss**



**Tirdzniecība
ar Ķīnu**

IESTATĪJUMI



Iestatījumu panelis: (kreisajā pusē) opcijas izmantošanai pašreizējā spēlē; (labajā pusē) informācija par spēlētāja avatāru un uzstādījumiem.

SPĒLES IESTATĪŠANA

Katram spēlētājam tiek piešķirts izlases kārtībā izvēlēts uzdevumu komplekts, kas sastāv no pielietojumu saraksta, kas viņam būs jāizpilda, lai krātu punktus un uzvarētu spēlē. Jūsu mērķi ir redzami panelī „Mērķi” apakšējā labajā pusē un tos iespējams izvērst, nospiežot pogu paneļa apakšā.



Spēlētāja mērķa piemērs, ko veido 4 pielietojuma veidi: liesmu slāpētāji (8 VP), mēslošanas līdzekļi (3 VP), digitālās kameras (13 VP) un medicīnas iekārtas (22 VP)



Pēc tam visi spēlētāji izvēlas savas sākuma teritorijas kartē un izvieto savus sākotnējos aktīvus. Precīzs katra no tiem skaits un veicamā procedūra būs atkarīga no spēlētāju skaita un no tā, vai ir vai nav iespējota opcija „Paplašinātā spēles iestatīšana”.

Sākuma teritorijas (Vienkāršā iestatīšana)

Izmantojot šo iestatījumu, katrs spēlētājs var diezgan brīvi izvēlēties, kurā pasaules daļā sākt spēli, lai atrastos pēc iespējas tuvāk savu mērķu sasniegšanai nepieciešamajām izejvielām.

Katrs spēlētājs izvēlas kontinentu, noklikšķinot uz blakus esošā tukšā portreta, un pēc tam izvēlas dažas blakus esošās teritorijas, noklikšķinot uz tām; to pašu dara nākamais spēlētājs un tā tālāk. Kad visi spēlētāji ir izvēlējušies vienu kontinentu un dažas teritorijas tajā, katrs var izvēlēties otru kontinentu un darīt to pašu vēlreiz, šoreiz pretēji spēles secībai (tas nozīmē, ka pēdējais spēlētājs izvēlas savu pirmo kontinentu un pēc tam uzreiz arī savu otro kontinentu).

Ja kartē ir vēl neskarti kontinenti, jums vienmēr jāizvēlas viens no tiem; jūs nekad nevarat izvēlēties kontinentu, kurā jau atrodas divi spēlētāji, vai izvēlēties vienu un to pašu kontinentu divas reizes. Protams, jūs arī nekad nevarat izvēlēties teritoriju, kas jau pieder citam spēlētājam.

Atkarībā no spēlētāju skaita katram spēlētājam būs iespēja izvēlēties dažādas teritorijas:

- 3 spēlētāji: 3 teritorijas pirmajā kontinentā, 2 teritorijas otrajā kontinentā.
- 4 vai 5 spēlētāji: 2 teritorijas pirmajā kontinentā, 1 teritorija otrajā kontinentā.



Iestatīšanas gājiena piemērs: Suna kā savu pirmo kontinentu izvēlējās Okeāniju, pēc tam viņa izvēlējās savas sākuma teritorijas: Vjetnama, Jaungvineja un Austrālija.

Sākuma teritorijas (Paplašinātā iestatīšana)

Ja ir iespējota opcija „Paplašinātā spēles iestatīšana”, spēlētāji nevarēs izvēlēties sākuma kontinentu, un tā vietā tas tiks piešķirts nejauši un automātiski. Joprojām spēkā paliek visi pārējie vienkāršās iestatīšanas noteikumi.

Sākotnējo aktīvu izvietošana

Kad visi spēlētāji ir izvēlējušies savus sākuma kontinentus un teritorijas, viņi var sadalīt atlikušos sākotnējos aktīvus. Šos aktīvus var izvietot tikai tajās teritorijās, kas jau pieder attiecīgajam spēlētājam.

Noklikšķiniet uz teritorijas, lai tajā novietotu 1 papildu aktīvu. Aktīvu skaits, ko vēl varat novietot kartē, ir redzams augšējā kreisajā spēlētāja panelī.



Iestatīšanas gājiena piemērs: Suna ir novietojusi 3 savus aktīvus – 2 Vjetnamā un 1 Jaungvinejā, bet, lai pabeigtu savu kārtu, viņai ir jāizvieto vēl 3 aktīvi.

SPĒLĒŠANA

Kad iestatīšana ir pabeigta, sākas pati spēle. Katra RAWsiko spēle ir sadalīta gājienos (izvēlnē „Iespējas” iespējams mainīt spēlē izdarāmo gājienu skaitu). Katra gājiena laikā visiem spēlētājiem vienam pēc otra ir iespēja pārvietot savus aktīvus kartē, lai ieņemtu brīvās teritorijas vai atņemtu tās citam spēlētājam.

Lai kontrolētu noteiktu izejvielu, spēlētājam ir jākontrolē jebkura teritorija uz kartes, kurā atrodas šī izejviela. Īpašumtiesībām uz vairākām vienām un tām pašām izejvielām nav praktiskas nozīmes (izņemot to, ka garantē, ka saglabāšiet īpašumtiesības uz izejvielām, ja zaudēsiet vienu teritoriju, kurā tas atrodas).

Jums jau piederošās izejvielas spēles kartē ir izceltas zaļā krāsā. Izejvielas, kas jums nepieder, bet kas jums ir nepieciešamas, lai izpildītu vienu vai vairākus uzdevumus, ir izceltas oranžā krāsā.



Izejvielu izcelšanas piemērs: Sunai jau pieder visas zaļā krāsā izgaismotās izejvielas, bet viņai saskaņā ar viņas mērķiem ir jāiegūst visas oranžā krāsā izgaismotās izejvielas.

GĀJIENI

Katrs spēles gājiens ir sadalīts divās atsevišķās fāzēs.

Investīciju fāze

[Investīciju fāze netiek izspēlēta tikai pašā pirmajā spēles gājienā]

Katra investīciju fāze ir jauna gājiena sākums, un tā tiek veikta pirms jebkuras citas darbības.

Šajā fāzē visi spēlētāji saņem un izvieto papildu aktīvus. Katra spēlētāja saņemtie aktīvi ir vienādi ar to dažādo izejvielu skaitu, kas ir viņa īpašumā gājiena sākumā, dalot ar 3 un noapaļojot uz augšu (katra izejviela vienmēr tiek skaitīta kā 1, pat ja tā atrodas vairākās teritorijās). Jūs varat redzēt priekšskatījumu par to, cik daudz aktīvu katrs spēlētājs saņems savā pašreizējā stāvoklī nākamajā investīciju fāzē, spēles statusa logā, kas atrodas augšējā labajā stūrī. Šos jaunus aktīvus spēlētājs var izvietot jebkurā teritorijā, ko viņš jau kontrolē. Vienkārši noklikšķiniet uz sev piederošās teritorijas, lai tajā novietotu 1 no saviem jaunajiem aktīviem.



Investīciju fāzes piemērs: Sunai ir 4 izvietojami aktīvi (pa kreisi), un viņa ir izvēlējusies

izvietot 2 aktīvus Ukrainā, bet 2 Turcijā (pa labi)

Darbības fāze

Kad visi papildinājumi ir izvietoti, pirmais spēlētājs var veikt savu darbības fāzi. Spēlētājs var pārvietot savus aktīvus uz jebkuru blakus esošo teritoriju (vai teritoriju, ko ar pārtrauktu līniju kartē savieno jūra). Kad spēlētājs pabeidz savu darbības fāzi, nākamais spēlētājs sāk savu darbības fāzi utt.

Lai pārvietotu aktīvus no vienas teritorijas uz citu, vispirms noklikšķiniet uz sākuma teritorijas, pēc tam noklikšķiniet uz mērķa teritorijas, tad izmantojiet paneli apakšējā kreisajā pusē, lai iestatītu aktīvu skaitu, ko vēlaties pārvietot („+” un „-”), un visbeidzot nospiediet pogu „v”, lai apstiprinātu pārvietošanu. Ja pārdomājat, nospiediet pogu „X”, lai atceltu visu atlasi.



**Vispārīga darbības rīka stāvokļa piemērs:
pašreizējais spēlētājs ir izvēlējis ieņemt Indiju,
pārvietojot 2 aktīvus, sākot no Vjetnamas**



Katrs atsevišķs aktīvs var pārvietoties tikai vienu reizi katras darbības fāzes laikā. Lai palīdzētu jums sekot līdzi tam, kādus aktīvus jūs jau esat pārvietojis kārtējā gājienā, katrā jūsu teritorijā tiek parādīti divi skaitļi: pirmais skaitlis rāda, cik aktīvi šajā teritorijā nav pārvietoti (pieejami pārvietošanai), bet otrais skaitlis – cik daudz aktīvu jums ir šajā teritorijā.

Līdz ar to, ja teritorijas pirmais skaitlis ir 0, jūs šajā teritorijā līdz nākamajam jūsu gājienu nevarat veikt nekādas darbības. Ja teritorija, uz kuru spēlētājs vēlas pārvietot kādu aktīvu, ir tukša, viņš nekavējoties iegūst kontroli pār to un visām tās izejvielām. Ja teritorijā jau atrodas viens vai vairāki cita spēlētāja aktīvi, automātiski sākas komerciāla sadursme, lai noteiktu, vai iepriekšējais īpašnieks saglabās kontroli pār teritoriju, vai arī to pārņems jaunais īpašnieks.

Kad notiek sadursme, maksimālais aktīvu skaits, ko abi spēlētāji var izmantot, ir 3, pat ja abās teritorijās to ir vairāk. Aizsargājošās puse vienmēr automātiski aizsargājas ar pēc iespējas lielāku aktīvu skaitu, savukārt uzbrūkošā puse var kā parasti mainīt izmantojamo aktīvu skaitu apakšējā kreisajā panelī. Sadursme tiek atrisināta automātiski saskaņā ar šādiem noteikumiem:

- Gan uzbrūkošā, gan aizsargājošā puse met tik daudz kauliņu, cik daudz ir to aktīvu, ar kuriem viņi uzbrūk/aizsargājas.
- Uzbrūkošās puses augstākais rezultāts tiek salīdzināts ar aizstāvošās puses augstāko rezultātu; ja abi spēlētāji izmet vismaz divus kauliņus, uzbrūkošās puses otrs augstākais rezultāts tiek salīdzināts ar aizsargājošās puses otru augstāko rezultātu; ja abi spēlētāji met kauliņus trīs reizes, tiek salīdzināti pēdējie divi atlikušie rezultāti.
- Ja kāds spēlētājs izmet vairāk kauliņu nekā otrs, visi atlikušie rezultāti (zemākie) tiek vienkārši ignorēti.

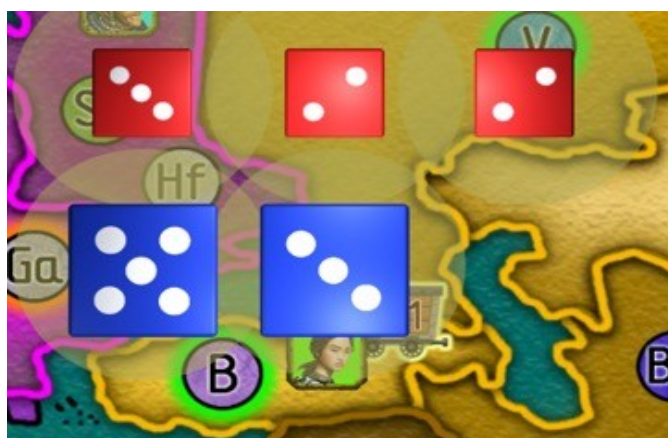
- Salīdzinot visus šos rezultātus, spēlētājs, kurš ieguvis zemāko rezultātu, zaudē aktīvu žetonu – rezultātā tas tiek noņemts no spēles kartes. Ja tiek konstatēts neizšķirts rezultāts, žetonu vienmēr zaudē uzbrūkošā puse.

Komerčiālās sadursmes piemērs: Suna uzbrūk Vācijai, sākot no Turcijas, rīkojoties ar



3 aktīviem. Sojers var aizstāvēties tikai ar 2 aktīviem.

Ja sadursmes laikā ir iznīcināti visi aizstāvošās puses aktīvi, visi „izdzīvojušie” uzbrūkošās puses aktīvi tiek automātiski pārvietoti uz iekaroto teritoriju. Ja pēc sadursmes aizstāvošajai pusei joprojām ir aktīvi teritorijā, kurā notiek uzbrukums, tad šis uzbrukums ir beidzies neveiksmīgi, un īpašumtiesības uz šo teritoriju paliek aizstāvošajai pusei. Jūs varat mēģināt iekarot vienu un to pašu teritoriju vairākas reizes viena gājiena laikā, ja vien jums ir aktīvi, ko pārvietot uz to. Lūdzu, ņemiet vērā arī to, ka aktīvs, kas piedalījās komerčiālā sadursmē, kuras rezultātā uzbrūkošā puse zaudēja, netiek uzskatīts par „pārvietotu”.



Komerčiālās sadursmes rezultātu piemērs:
Suna pilnībā zaudēja uzbrukumā. Viņas 3 aktīvi neuzvarēja Sojera 2 aktīvus

SPĒLĒTĀJA IZSLĒGŠANA

Ja spēlētājam uz spēles galda nav aktīvu žetonu, viņš nekavējoties tiek izslēgts no spēles un vairs nekādā veidā nevar piedalīties spēlē. Izslēgšana tiek uzskatīta par automātisku zaudējumu, pat salīdzinot ar spēlētājiem, kuri ieguvuši 0 punktus, bet izdzīvojuši līdz spēles beigām.

Neobligāts noteikums: Monopola kontrole

Ja ir aktivēts „Neobligāts noteikums: Monopola kontrole”, katru reizi, kad kāds spēlētājs tiek izslēgts no spēles, kārtu skaitītājs nekavējoties pārvietojas uz priekšu par vienu (tādējādi par katru izslēgto spēlētāju spēle tiek saīsināta par vienu kārtu). Šis noteikums netiek piemērots, ja spēlētājs tiek izslēgts spēles pēdējā kārtā.



„X” simbols uz smilšu pulksteņa norāda, ka ir aktīva Monopola kontroles iespēja

SPĒLES BEIGAS

Kad ir pabeigta pēdējā gājiena izdarīšana, spēle beidzas un tiek noteikts uzvarētājs.

Spēlētājs saņem punktus par katru pielietojumu savos mērķos, ja viņa rīcībā ir visas tam nepieciešamās izejvielas, kā norādīts pašos pielietojumos (ja viņam pieder tikai daļa no pielietojumam nepieciešamajām izejvielām, par to punkti netiek piešķirti).

Uzvar spēlētājs, kurš ieguvis lielāko punktu summu. Ja diviem vai vairākiem spēlētājiem ir vienāds punktu skaits, uzvar tas, kurš ir izpildījis visvairāk pielietojumu, kurš kontrolē visvairāk materiālu kopumā un kurš kontrolē visvairāk teritoriju.



Uzvaras
punkti

Pielietojumi

Materiāli

Teritorijas

Neobligāts noteikums: Tirdzniecība ar Ķīnu

Ja ir aktivēts „Neobligāts noteikums: Tirdzniecība ar Ķīnu”, tieši pirms spēlētāju rezultātu aprēķināšanas izpildās viens papildu notikums ar nosaukumu „Tirdzniecība ar Ķīnu”.

Tirdzniecība ar Ķīnu ļauj katram spēlētājam iegūt kontroli pār vienu papildu materiālu pēc savas izvēles katrā kontinentā, kurā tam ir ekskluzīva klātbūtne (kādam spēlētājam pieder vismaz viena teritorija šajā kontinentā, bet nevienam citam spēlētājam – nepieder). Šajā fāzē jūs varēsiet redzēt, kuros kontinentos ir kāda spēlētāja ekskluzīva klātbūtne. Saskaņā ar šo noteikumu spēlētāji var izvēlēties jebkuru izejvielu jebkurā

vietā, vienkārši nospiežot uz tā spēles kartē. Šādā veidā pieprasītās izejvielas tiks pievienotas spēlētāja īpašumā esošajām izejvielām, un tādējādi tās tiks izmantotas, lai papildinātu spēlētāja pielietojumus.

(A



B)



Tirdzniecības ar Ķīnu piemērs:

Sunai pieder 2 kontinenti, un viņa var izvēlēties materiālus it visur (*A attēls*), tādēļ Suna izvēlas bismutu (Bi) Meksikā un fosfāta iežus (PR) Peru, šādā veidā izpildot 2 savu mērķu pielietojumus (*B attēls*)

IZBAUDIET SPĒLI!

RAWsiko has been developed as part of
Raw MatTERS Ambassadors at Schools



RAWsiko was created by:



National Research Council of Italy

The digital versions of RAWsiko have been developed by:



This activity has received funding from the European Institute of Innovation and Technology (EIT), a body of the European Union, under the Horizon 2020, the EU Framework Programme for Research and Innovation