



# Ta Ziemia

## Gra planszowa

### Wstęp

„Ta Ziemia” to kooperacyjna gra planszowa, w której gracze wspólnie organizują pierwszą pielgrzymkę Jana Pawła II do Polski i walczą z komunistycznym reżimem, który chce umniejszyć wagę tej historycznej wizyty.

„Ta Ziemia” jest grą kooperacyjną. Oznacza to, że gracze nie konkurują ze sobą, ale współpracują, starając się „wygrać z grą” i wspólnie osiągnąć jak najlepszy wynik.

### Elementy gry

W pudełku z grą znajdują się następujące elementy:

- ⌚ Plansza;
- ⌚ 44 karty Odnowy;
- ⌚ 44 karty Reżimu;
- ⌚ 10 Centralnych Kart Reżimu;
- ⌚ 8 kart Specjalnych Zasad Miast;
- ⌚ 4 karty frakcji;
- ⌚ 16 pionków Obywateli;
- ⌚ 1 znacznik upływu czasu;
- ⌚ 15 żetonów Wpływu;
- ⌚ 15 Żetonów Wiary;
- ⌚ 15 Żetonów Oporu;
- ⌚ 30 żetonów Wiernych;
- ⌚ 9 żetonów Agentów;
- ⌚ oraz niniejsza instrukcja.

## Cel Gry

Celem gry jest zebranie jak największej ilości punktów na koniec gry. Do zwycięstwa potrzeba minimum 20 punktów, a maksymalnie można zebrać ich 30. Jeżeli chcecie utrudnić sobie rozgrywkę - zwiększcie limit punktów, które potrzeba osiągnąć (np. do 25).

## Przygotowanie do gry

*Wyjmij wszystkie elementy z opakowania oraz podziel wszystkie karty według ich rewersów na talie Odnowy, Reżimu, Centralnych Kart Reżimu, Zasad Specjalnych Miast oraz karty frakcji.*

1. Rozłóż planszę na stole.
2. Wylosuj 6 kart Specjalnych Zasad Miast z talii Zasad Specjalnych Miast i rozłóż je losowo na polach znajdujących się przy lokacjach na planszy tak, aby każde Miasto jedną kartę. Pozostałe odłóż do pudełka.
3. Wylosuj lub wybierz karty frakcji dla każdego z graczy – po jednej dla każdego gracza. Następnie każdy gracz dobiera po 4 drewniane pionki reprezentujące Obywateli (w jednym kolorze) i kładzie je na puste pola na kartach frakcji.
4. Talię Reżimu oraz Odnowy potasuj i połóż obok planszy.
5. Znacznik upływu czasu (brązowy pionek) połóż na polu „0”.
6. Z wierzchu Talii Odnowy odkryj 3 karty i połóż je obok planszy tekstem do góry.
7. Potasuj talię Centralnych Kart Reżimu i wylosuj jedną Centralną Kartę Reżimu oraz połóż ją na polu „Centralna karta reżimu” na planszy tekstem do góry. Pozostałe Centralne Karty Reżimu odłóż na bok
8. Pozostałe żetony podziel na rodzaje i połóż obok planszy
9. Grę rozpoczyna najstarszy z graczy. Jeżeli jest remis, rozpoczyna ten, który zjadł ostatnio kremówkę. Gracze mogą też ustalić kolejność losowo.

## Przebieg tury

Gracze rozgrywają swoje tury po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Tura każdego z graczy podzielona jest na dwie fazy:

*(fazę 1 należy pominąć rozpoczynając 1 turę gry i od razu przejść do Fazy 2)*

Faza 1 – przygotowanie Na początku swojej tury gracz zabiera z planszy wszystkich swoich Obywateli (poza tymi przebywającymi w Więzieniu i postawionymi na Kartach Odnowy) i kładzie ich na swojej karcie frakcji. W swojej turze gracz może korzystać tylko z tych Obywateli, których miał do dyspozycji na jej początku.

**Każdy gracz sam decyduje, gdzie w swoim ruchu postawi swoich Obywateli. Niemniej, ponieważ „Ta Ziemia” to gra kooperacyjna, konsultacje między graczami w celu opracowania strategii i wybrania najlepszych możliwych ruchów są nie tylko dozwolone, ale wręcz wskazane.**

Faza 2 – działania: W fazie działania gracz musi, o ile to możliwe, rozdysponować wszystkich swoich Obywateli pomiędzy pola znajdujące się na planszy lub na Kartach Odnowy. Gracz także, o ile to możliwe, musi w swojej turze postawić przynajmniej jednego Obywatela na dowolnym polu w dowolnym Mieście. Pierwszy Obywatel postawiony przez gracza w turze powoduje ujawnienie Kart Reżimu (Patrz – Zagrywanie Kart Reżimu) Jeżeli na planszy oraz Kartach Odnowy nie ma żadnych wolnych pól lub z jakiegoś powodu nie da się położyć Obywatela na żadne z nich, gracz zatrzymuje swoich niewykorzystanych Obywateli na swojej karcie frakcji.

Po zakończeniu Fazy 2 rozpoczyna się tura kolejnego gracza.

## Frakcje

Każda z frakcji ma swoje unikatowe działanie. Działanie kart frakcji jest automatyczne, gracz w swojej turze może skorzystać z zasady specjalnej zgodnie z jej zapisem. **Uwaga: wyjątkiem od reguły jest zasada wynikająca z działania karty 49 – PZPR**

## Obywatele

Obywatele mogą wykonywać różne akcje, w zależności od pola, na jakie się ich postawi. Na polach kwadratowych (w Miastach, na Telefonie i na Kartach Odnowy) można stawiać wyłącznie Obywateli.

## Pola Obywateli

Przy każdym mieście znajdują się trzy kwadratowe pola, na które gracze mogą stawiać swoich Obywateli. Postawienie Obywatela na pole oznacza skorzystanie z jednej z dostępnych akcji.

Oto rodzaje pól występujące w grze oraz związane z nimi akcje.

### Pole „Kościół” (ikonka)

Po postawieniu Obywatela na polu Kościół gracz może wykonać jedną z dwóch akcji:

- ⌚ Zdobyć 1 żeton Wiary i dodać go do wspólnej puli zasobów.
- ⌚ Położyć 1 żeton Wiernego na wolne pole w Mieście w którym się znajduje (jeżeli w tym Mieście nie ma żetonu Agenta).

### Pole „Urząd” (ikonka)

Po postawieniu Obywatela na polu Urząd gracz może wykonać jedną z dwóch akcji:

**Uwaga: wyjątkiem od reguły jest zasada wynikająca z działania karty 52 – Rozmowy Kontrolowane.**

- ⌚ Zdobyć 1 żeton Oporu i dodać go do wspólnej puli zasobów.
- ⌚ Usunąć z Miasta w którym się znajduje 1 Agenta.

### Pole „Specjalne” (ikonka)

Po postawieniu Obywatela na polu Specjalnym gracz może wykonać jedną z dwóch akcji:

- ⌚ Skorzystać ze Specjalnej Zasady Miasta. **Uwaga: wyjątkiem od reguły jest zasada wynikająca z działania karty 46 – Inwigilacja.**
- ⌚ Wyciągnąć z więzienia dowolną liczbę Obywateli. Za każdego z nich należy zapłacić 2 żetony Wpływów (Patrz: *Więzienie*).

## Karty Odnowy

Specyficznym obszarem gry, w którym także można stawiać swoich **Obywateli, są Karty Odnowy.**

W swojej turze gracz może postawić na odpowiadających swojej frakcji polach na Kartach Odnowy dowolną liczbę swoich Obywateli. Należy jednak pamiętać o tym, że poza tym przynajmniej jeden Obywatel musi zostać postawiony na polu w dowolnym Mieście.

W każdym momencie gry odkryte są 3 Karty Odnowy czekające na przygotowanie. Aby przygotować Kartę Odnowy, należy zapełnić Obywatelami odpowiednich frakcji wszystkie pola na danej karcie. Nie można stawiać swoich Obywateli na polach innych frakcji (wyjątek stanowi zasada specjalna Uniwersytetu).

Kiedy zapełnione zostaną wszystkie pola na Karcie Odnowy, gracz, który postawił swojego Obywatela jako ostatni, może wziąć tę kartę do ręki i zagrać ją w dowolnym momencie gry, chyba że zasada karty stanowi inaczej. **Uwaga: wyjątkiem od reguły jest zasada wynikająca z działania karty 47 – Pierwszy Sekretarz.**

Po przygotowaniu Karty Odnowy Obywatele wracają od razu do graczy, którzy postawili na karcie swoich Obywateli. Jeśli w ten sposób Obywatel wróci do gracza, który rozgrywa właśnie swoją turę, nie może już w tej turze z niego skorzystać.

Dodatkowo każda przygotowana Karta Odnowy nagradza graczy pewną ilością żetonów Wpływów, które zostają natychmiast dodane do wspólnej puli zasobów. **Uwaga: wyjątkiem od reguły jest zasada wynikająca z działania karty 48 – Puste Półki.**

Karty Odnowy są jednorazowego użytku. Po zagraniu należy odrzucić je na stos odrzuconych Kart Odnowy.

Za każdym razem, kiedy Karta Odnowy zostanie przygotowana, należy natychmiast odkryć następną, tak, aby ich ilość zawsze wynosiła 3.

Za każdym razem, kiedy znacznik upływu czasu przekroczy wyznaczony punkt na torze czasu, należy odrzucić nieprzygotowane Karty Odnowy i odkryć trzy Karty Odnowy z wierzchu Talii Odnowy (Patrz: *Mobilizacja*).

Pole „Telefon” (**ikonka**)

Telefon pozwala korzystać z Obywateli frakcji, które nie biorą udziału w grze (przy rozgrywce na 2 lub 3 graczy) lub frakcji, która dopiero czeka na swój ruch i ma dostępnych Obywateli na swojej karcie frakcji.

Gracz może postawić swojego Obywatela na pole Telefon i użyć dostępnego Obywatela takiej frakcji i postawić go na odpowiednie pole na Karcie Odnowy.

Używając pola Telefon można szybciej przygotowywać Karty Odnowy, „dzwoniąc” po Obywatela innej frakcji, aby stanął na pustym polu na danej karcie Odnowy jeszcze w trakcie tury innego gracza.

Pole „Telefon” nie jest traktowane jako pole należące do jakiegokolwiek Miasta.

## Wierni i Agenci

Wierni i Agenci pojawiają się w wyniku akcji Obywateli na polach okrągłych. W każdej chwili na jednym polu może stać wyłącznie jeden Obywatel, Wierny lub Agent.

## Zdobywanie i utrata punktów

Gracze zdobywają 1 punkt za każdy żeton Wiernego, który na koniec gry znajduje się na planszy.

Gracze mogą stracić punkty, jeżeli na koniec gry w Mieście znajdują się wpływające na wynik Karty Reżimu.

Gracze tracą również na koniec gry 1 punkt za:

- ⌚ Każdego Agenta, który znajduje się w dowolnym Mieście
- ⌚ Każdego Obywatela znajdującego się w Więzieniu lub usuniętego z gry

## Zasoby

W grze występują trzy rodzaje zasobów: Wiara, Opór i Wpływy.

Gracze zdobywają żetony zasobów w trakcie rozgrywki i dodają je do wspólnej puli zasobów widocznej na planszy. Z tych żetonów może korzystać w swojej turze dowolny gracz.

Gracze równocześnie mogą posiadać maksymalnie 10 żetonów każdego z zasobów.

## Miasta

W grze „Ta Ziemia” pielgrzymkę organizuje się w sześciu miastach. Każde z nich składa się z miejsca na kartę ze Specjalną Zasadą Miasta oraz pół Wiernych i pół Obywateli.

## Pola Wiernych

Na okrągłe pola w każdym z Miasta gracze kładą żetony Wiernych lub przeszkadzających im Agentów. W Mieście nigdy nie może znajdować się więcej żetonów Wiernych i Agentów niż przeznaczonych dla nich pół.

## Pole „Więzenie”

Obywatele trafiają do Więzienia w wyniku działania Kart Reżimu oraz Agentów.

Wyciąganie Obywateli z Więzienia

Aby wyciągnąć Obywatela z Więzienia, należy zagrać odpowiednią Kartę Odnowy lub postawić Obywatela na pole Specjalne w dowolnym Mieście i zapłacić 2 żetony Wpływów za każdego Obywatela, którego chce się uwolnić.

Pole „Telefon” nie jest traktowane jako pole należące do jakiegokolwiek Miasta.

## Zagrywanie Kart Reżimu

Gdy gracz po raz pierwszy w swojej turze stawia Obywatela na dowolnym polu w dowolnym Mieście, należy:

- ⌚ Rozpatrzyć akcję wynikającą z pola, na które postawiony został Obywatel.
- ⌚ Pociągnąć Kartę Reżimu z Talii Reżimu.
- ⌚ Jeżeli Karta Reżimu jest natychmiastowa, należy natychmiast rozpatrzyć jej efekt, a następnie przesunąć znacznik upływu czasu o ilość pół oznaczoną w prawym górnym rogu karty i odrzucić ją.

- ⌚ Jeżeli Karta Reżimu jest lokalna, należy rozpatrzyć jej efekt i położyć ją odkrytą na polu Miasta, w którym została odkryta, a następnie przesunąć znacznik upływu czasu o ilość pól oznaczoną w prawym górnym rogu Karty.
- ⌚ Lokalna Karta Reżimu sprawia, że gracze nie mogą do czasu jej usunięcia korzystać ze Specjalnej Zasady Miasta. Wciąż mogą jednak korzystać z pola Specjalnego, by wyciągać Obywateli z Więzienia.

Stawianie w tej samej turze kolejnych Obywateli tego samego gracza na inne pola w dowolnych Miastach nie wymaga już zagrywania Kart Reżimu.

Zagrywanie Kart Reżimu w Miastach, w których leży lokalna Karta Reżimu

Może się zdarzyć, że gracz będzie chciał lub musiał postawić swojego Obywatela na polu w Mieście, w którym leży już lokalna Karta Reżimu. Jeśli jest to pierwszy Obywatel, jakiego gracz stawia w swojej turze, będzie się to wiązało z ryzykiem.

Jeśli w Mieście leży już karta lokalna to gracz ciągnie kolejną Kartę Reżimu i postępuje w następujący sposób:

- ⌚ Jeśli jest to karta natychmiastowa, to postępuje się tak, jak przy procedurze powyżej (efekt karty wchodzi do gry, przesuwa się znacznik czasu).
- ⌚ Jeśli jednak jest to kolejna karta lokalna, to efekt karty nie jest rozpatrywany. Zamiast tego gracz kładzie w Mieście Agenta na pole Wiernych (usuwa Wiernego, jeśli trzeba), a następnie 1 Obywatel z tego Miasta idzie do więzienia.
- ⌚ Celem aresztowania przez Agenta jest zawsze najpierw Obywatel znajdujący się na polu Specjalnym. Jeśli nie ma tam Obywatela, sprawdza się kolejno pole Urząd i pole Kościoł.
- ⌚ Znacznik czasu przesuwany jest normalnie.
- ⌚ Pociągnięta lokalna Karta Reżimu zostaje odrzucona.

## Usuwanie lokalnych Kart Reżimu

Aby usunąć lokalną Kartę Reżimu z gry należy w dowolnym momencie swojej tury:

- ⌚ Posiadać w puli odpowiednią ilość żetonów zasobów, zgodnie z ikonami kosztów widniejącymi przy dolnej krawędzi Karty Reżimu. Są to kolejno Wiara (krzyż), Opór (dłoń) oraz Wpływy (megafon).
- ⌚ Odrzucić wymagane żetony ze wspólnej puli zasobów.

Po zrealizowaniu tych kroków gracz może odrzucić dowolną lokalną Kartę Reżimu z gry.

**Uwaga: wyjątkiem od reguły jest zasada wynikająca z działania karty 53 – Operacja Lato'79**

## Upływ czasu

Zagrywanie Kart Reżimu powoduje przesuwanie znacznika upływu czasu do przodu. Gra kończy się natychmiast, gdy znacznik osiągnie pole 100.

## Centralna Karta Reżimu

Centralne Karty Reżimu wpływają na całą rozgrywkę, utrudniając graczom zadanie organizacji pielgrzymki.

Centralną Kartę Reżimu losuje się na początku rozgrywki i zmienia podczas kolejnych Mobilizacji.

## Mobilizacja

Gdy licznik upływu czasu osiągnie pola 25, 50 lub 75, należy wykonać następujące kroki:

1. Usunąć Centralną Kartę Reżimu i pociągnąć na jej miejsce nową.
2. Odrzucić wszystkie nieprzygotowane Karty Odnowy. Wszyscy stojący na nich Obywatele wracają do graczy.
3. Odkryć 3 nowe karty z wierzchu Talii Odnowy.

## Agenci

Agenci pojawiają się w grze w wyniku działania niektórych Kart Reżimu.

- ⌚ Agentów zawsze stawia się na puste pola przeznaczone dla Wiernych.
- ⌚ Jeśli nie ma wolnego pola, należy usunąć Wiernego i w jego miejsce postawić Agenta.
- ⌚ Jeżeli w Mieście znajduje się Agent, Obywatele nie mogą dokładać w nim nowych żetonów Wiernych.
- ⌚ Gdy Agent pojawia się w Mieście, jeden z Obywateli znajdujących się w tym Mieście idzie do Więzienia. Celem aresztowania przez Agenta jest zawsze najpierw Obywatel znajdujący się na polu Specjalnym. Jeśli nie ma tam Obywatela, sprawdza się kolejno pole Urząd i pole Kościół.
- ⌚ Na koniec gry za każdego Agenta, który pozostał na planszy, gracze tracą jeden punkt.
- ⌚ Agenta można usunąć, stawiając Obywatela na pole Urzędu w Mieście, w którym znajduje się Agent lub korzystając z efektów różnych Kart Odnowy.

## Gra dla dwóch lub trzech graczy

W przypadku rozgrywki, w której udział bierze mniej niż czterech graczy, podstawowe zasady nie ulegają zmianie.

Gracze mogą jednak korzystać z pola „Telefon”, by stawiać na Kartach Odnowy Obywateli należących do frakcji nie biorących udziału w grze. Po przygotowaniu Karty Odnowy, Obywatele są odkładani z powrotem poza planszę.

## Zakończenie Gry

Gra kończy się, gdy znacznik upływu czasu dotrze na pole 100 lub je przekroczy. Oznacza to, że rozpoczyna się pielgrzymka Jana Pawła II, a gracze sprawdzają, jak dobrze udało im się ją przygotować.

W tym momencie należy podliczyć wszystkie żetony Wiernych. Za każdy żeton gracze otrzymują 1 punkt zwycięstwa. Od tego wyniku należy odjąć ewentualne kary wynikające z pozostających w grze lokalnych Kart Reżimu.

Gracze tracą również 1 punkt na koniec gry za:

- ⌚ Każdego Agenta, który znajduje się w dowolnym Mieście.
- ⌚ Każdego Obywatela znajdującego się w Więzieniu lub usuniętego z gry.

Jeżeli macie ponad 20 punktów – zwyciężyliście! Duch zstąpił i odnowił oblicze ziemi. Historia potoczyła się tak, jak znamy ją z podręczników.

Jeżeli nie zdobyliście 20 punktów – reżim komunistyczny skutecznie stłumił wolnościowe zapędy ludzi. Historia Polski potoczyła się inaczej. Może spróbujecie jeszcze raz...?

## Poziomy trudności gry [osobna ramka]

W zależności od stopnia zaawansowania graczy i znajomości gry „Ta Ziemia” można ustalać różne zasady ukończenia rozgrywki.

### Poziom łatwy

Jeśli w rozgrywce biorą udział osoby, które nie mają dużego doświadczenia z grami planszowymi, możecie zrezygnować z używania Centralnych Kart Reżimu i nie odejmować na koniec rozgrywki punktów za Agentów i Obywateli w Więzieniu. Wymagana ilość punktów zwycięstwa: 20.

### Poziom normalny

Jeśli graliście trochę w gry planszowe lub nie boicie się wyzwań, grajcie ze wszystkimi zasadami opisanymi w tej instrukcji.

Wymagana ilość punktów zwycięstwa: 20.

### Poziom trudny

Jeżeli zegraliście już kilka partii w „Tę Ziemię”, możecie spróbować zawiesić sobie poprzeczkę nieco wyżej.

Wymagana ilość punktów zwycięstwa: 25.

### Poziom ekstremalny

Aby zwyciężyć na tym poziomie musicie po prostu zdobyć wszystkie możliwe punkty zwycięstwa. Oznacza to, że na planszy musicie położyć wszystkie 30 żetonów Wiernych i nie mieć Obywateli w Więzieniu lub poza grą. Dodatkowo, musicie usunąć z planszy wszystkich Agentów i odejmujące punkty lokalne Karty Reżimu.

Wymagana ilość punktów zwycięstwa: 30

## Złota Zasada

Jeżeli treść dowolnej karty występującej w grze przeczy lub zmienia zasady z tej instrukcji, zasady z kart zawsze mają pierwszeństwo!

Życzymy satysfakcjonującej gry!



**Ta Ziemia. Gra planszowa**

Autorzy: **Rafał Sadowski i Maciej 'Repek' Reputakowski**

Producenci wykonawczy: **Michał Stachyra i Radosław Szeja**

Koordynator projektu: **Karolina Ben**

Oprawa graficzna: **Adrianna Nowaczek, Bartłomiej Fedyczak**

Kreacja i produkcja: **Kuźnia Gier – Gry Na Zamówienie**

Wydawca: **Centrum Myśli Jana Pawła II**