



AZUL

WITRAŻE SINTRY

Instrukcja



NEXT MOVE



Witrażyści z całego świata - witajcie w Sintrze i jej pałacach!

Sprawdźmy, kto stworzy najładniejsze, zapierające dech w piersiach witraże do pałacowych okien.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Ułóż żetony **warsztatów dostawców (A)** w okrąg, wokół środka pola gry (stroną z pomarańczową obwódką ku górze):

- w grze 2-osobowej, ułóż 5 warsztatów,
- w grze 3-osobowej, ułóż 7 warsztatów,
- w grze 4-osobowej, ułóż 9 warsztatów.

Niewykorzystane warsztaty odłóż do pudełka.

Uwaga: jeśli nie rozróżniasz kolorów znaczników tafli szkła, przeczytaj opis alternatywnego przygotowania gry (warsztatów dostawców) na stronie 6.

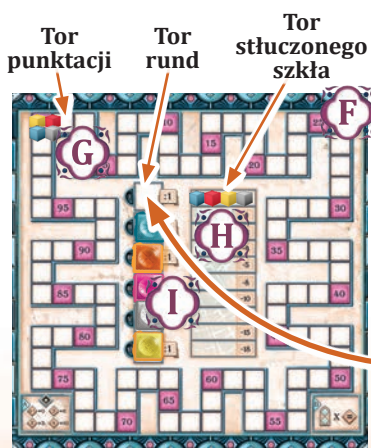
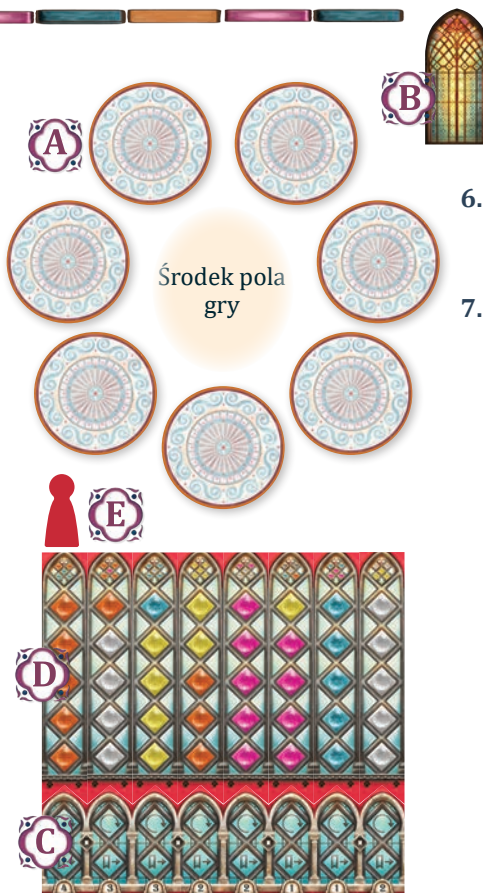
2. Złóż i postaw **szklaną wieżę (B)** obok żetonów warsztatów dostawców, w zasięgu rąk graczy.

3. Niech każdy wybierze kolor. Daj graczom **plansze pałaców (C)** w wybranych przez nich kolorach, którą każdy kładzie przed sobą. Upewnij się, że wszyscy używają tej samej strony (A albo B). Strony lekko różnią się tym, jak przebiega finalna punktacja (patrz rozdział: **Koniec gry**).

4. Daj każdemu **8 dwustronnych plansz kwater witrażowych** w jego kolorze, które ten tasuje i układa po jednej ponad każdym oknem swojego pałacu (D). W przypadku większości symbol na górze nie jest polem. Wskazuje tylko kolory kwatery po drugiej stronie planszy.



5. Daj każdemu **pionek witrażysty (E)** w jego kolorze, który ten stawia ponad skrajną lewą planszą kwatery.



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 9 żetonów warsztatów dostawców
- 4 plansze pałaców (po 1 w kolorze gracza)
- 32 plansze kwatery witrażowych (po 8 w kolorze gracza)
- 4 pionki witrażystów (po 1 w kolorze gracza)
- 8 znaczników (po 2 w kolorze gracza)
- 100 znaczników tafli szkła (po 20 każdego z 5 kolorów)
- 1 plansza punktacji
- 1 znacznik gracza rozpoczynającego
- 1 woreczek, 1 „szklana wieża”

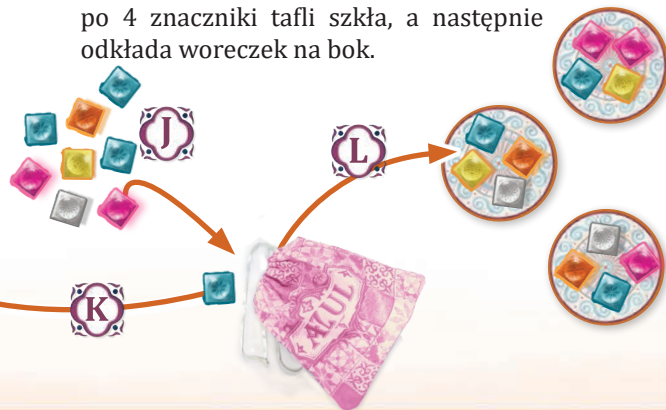
6. Grę rozpocznie osoba, która ostatnio myła okna: bierze **znacznik gracza rozpoczynającego** i kładzie go obok planszy swojego pałacu.

7. Wyznacz osobę, która będzie zarządzać **planszą punktacji (F)**. Ta osoba kładzie planszę punktacji obok planszy swojego pałacu, a następnie kładzie po 1 znaczniku w kolorach grających osób na polu 0 **Toru punktacji (G)** oraz po 1 znaczniku w kolorach grających osób w górnym rzędzie **Toru sztuczonego szkła (H)**.

Następnie bierze po 1 znaczniku **tafli szkła** w każdym z 5 kolorów (), zamyka je w dłoniach, potrząsa i wypuszcza na stół pojedynczo, w losowy sposób, bez podglądania. Każdy upuszczony znacznik kładzie od razu, w kolejności wypadania, na polach od II do VI na **Torze rund (I)**.

Po wykonaniu powyższego, ta sama osoba wsypuje do **woreczka** pozostałe 95 znaczników tafli szkła (J), wyciąga z niego losowy znacznik i kładzie go na polu I **Toru rund (K)**.

8. Gracz rozpoczynający wyciąga losowo z woreczka (L) i kładzie na każdym warsztacie dostawcy po 4 znaczniki tafli szkła, a następnie odkłada woreczek na bok.



CEL GRY

Zwycięży ten, kto zdobędzie najwięcej punktów w trakcie gry. Gra kończy się po zakończeniu szóstej rundy oraz finalnej fazy podliczania punktów.

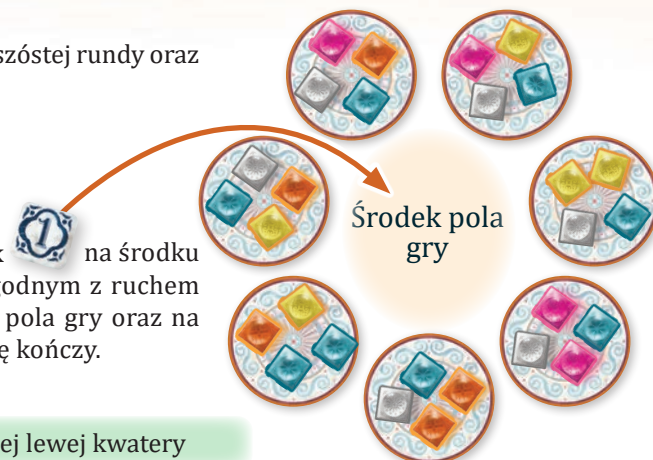
PRZEBIEG GRY

Gra trwa 6 rund.

Każda runda przebiega w ten sam sposób. Najpierw gracz rozpoczynający kładzie znacznik na środku pola gry. Następnie, począwszy od gracza rozpoczynającego i kontynuując w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, wszyscy kolejno wykonują swoje tury do momentu, kiedy na środku pola gry oraz na żetonach warsztatów nie będzie już znaczników szklanych tafli. W tym momencie runda się kończy.

W swojej turze musisz wykonać jedną z następujących akcji:

ALTERNATYWNIE: **A)** Twórz kwaterę ALBO **B)** Cofnij swojego witrażystę do skrajnej lewej kwatery



A) Twórz kwaterę

Jeśli wybrałeś tę akcję, wykonaj następujące 3 kroki:

Krok 1 - Zabierz tafle szkła jednego koloru

Krok 2 - Połóż tafle szkła na jednej ze swoich plansz kwater

Krok 3 - Sprawdź, czy kwatera jest kompletna

Krok 1- Zabierz tafle szkła jednego koloru

W tym kroku musisz wybrać tafle szkła z pola gry i zabrać je do siebie. Możesz to zrobić na jeden z dwóch sposobów:

a) Weź **wszystkie** tafle **jednego koloru** ALBO

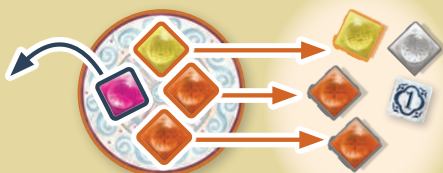
z dowolnego jednego warsztatu dostawcy, a pozostałe tafle z tego warsztatu przenieś na środek pola gry.

b) Weź **wszystkie** płytki **jednego koloru** ze środka pola gry.

Uwaga: jeśli jesteś pierwszym graczem, który w tej rundzie zabiera tafle ze środka pola gry, musisz również wziąć znacznik gracza rozpoczynającego. Połóż go obok planszy swojego pałacu i daj znać osobie zarządzającej planszą punktacji, aby przesunęła twój znacznik na **Torze sztuczonego szkła** o 1 pole w dół.

Przykład a):

Gosia zabiera różową tafelę z warsztatu dostawcy, a pozostałe trzy (inne niż różowe) przesuwa na obszar środka pola gry.



Przykład b):

Martyna zabiera 3 pomarańczowe tafle ze środka pola gry (A). Jest pierwszą osobą, która w tej rundzie zabiera tafle ze środka, więc musi również zabrać znacznik gracza rozpoczynającego (B) i położyć go obok planszy swojego pałacu. W wyniku tej akcji jej znacznik na **Torze sztuczonego szkła** przesuwa się o 1 pole w dół (C).



Krok 2 - Połóż tafle szkła na jednej ze swoich plansz kwater

Połóż tafle zabrane w kroku 1 na **pustych polach w tym samym kolorze** na **jednej** ze swoich plansz kwater. W trakcie tej czynności obowiązują następujące zasady:

- Tafle musisz ułożyć na polach **jednej planszy kwatery** (to oznacza, że nie możesz rozdzielić ich i ułożyć na dwóch lub więcej planszach).
- Tafle możesz układać na planszy znajdującej się **pod pionkiem witrażysty** albo **z jego prawej (nigdy z lewej) strony**.
- Jeśli chcesz położyć tafle na planszy kwatery znajdującej się z prawej strony pionka witrażysty, najpierw przesuń go do tej planszy (ustaw bezpośrednio nad nią), a dopiero później połóż na niej tafle szkła.
- Jeśli na wybranej planszy nie masz wystarczającej liczby pustych pól w wymaganym kolorze, nadmiarowe tafle szkła spadają na podłogę i tłuką się. Twój znacznik na **Torze stłuczonego szkła** należy wówczas przesunąć w dół o tyle poziomów, ile tafli się stłukło. Wrzuć te „stłuczone tafle” do szklanej wieży.
- Jeśli w ogóle nie posiadasz pustych pól w danym kolorze, na których mógłbyś umieścić choć jedną tafle szkła, wszystkie tafle „tłuką się”.
- Jeśli masz choć jedno puste pasujące pole (włączając w to pole joker) na planszy, do której twój witrażysta może dojść, musisz położyć tafle(ę) na tej planszy kwatery - nawet wtedy, kiedy wolałbyś je stłuc.

Uwaga: każdy posiada jedną planszę, na której są 2 szare pola joker. Na takim polu można trzymać tafle szkła dowolnego koloru.

Krok 3 - Sprawdź, czy kwatery jest kompletna

Jeśli po zakończeniu kroku 2. co najmniej jedno pole na planszy kwatery pod twoim witrażystą jest wciąż puste, **twoja tura się kończy**, a swoją turę rozpoczyna kolejna osoba.

Jeśli jednak na wszystkich pięciu polach planszy kwatery leżą tafle szkła, przeprowadź następujące trzy czynności w podanej kolejności:

- 3a) Najpierw sprawdź, czy otrzymujesz premię za kolor: policz, ile tafli szkła ukończonej kwatery jest w kolorze **tafli na górze Toru rund** - zdobywasz tyle punktów zwycięstwa (zaznacz je na **Torze punktacji**). Jeśli nie masz tafli w takim kolorze, nie otrzymujesz premii.

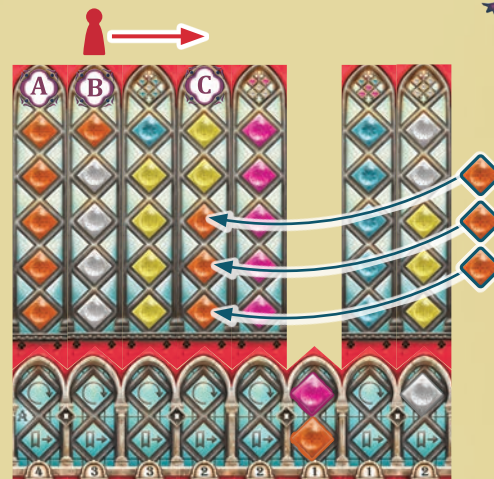
Uwaga: po zakończeniu każdej rundy zabierzcie tafle z góry Toru rund i wrzucie ją do szklanej wieży. W ten sposób będziecie wiedzieć, którą rundę rozgrywacie.



Przykład:

Po zabraniu 3 pomarańczowych tafli ze środka pola gry, **Martyna** musi położyć je na jednej ze swoich kwater.

Nie może ich położyć na kwatery „A”, ponieważ znajduje się ona z lewej strony jej witrażysty.



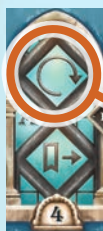
W tej sytuacji może położyć jedną tafle na pustym pomarańczowym polu kwatery pod swoim witrażystą „B”, a pozostałe dwie „rozbić o podłogę” (za co jej znacznik na **Torze stłuczonego szkła** przesunie się o 2 poziomy w dół). Może też położyć wszystkie 3 pomarańczowe tafle na trzech pustych polach kwatery „C”, jeśli przesunie swojego witrażystę do tej planszy.

Przykład:

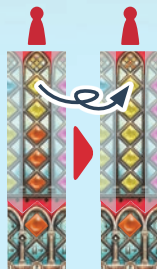
Martyna ukończyła tworzenie kwatery (A). Teraz sprawdza kolor górnej tafli na **Torze rund**, aby dowiedzieć się, czy należy się jej premia. Aktualnie trwa trzecia runda, a górna tafle szkła na **Torze rund** jest koloru żółtego (B). Stworzona właśnie kwatery zawiera 2 żółte tafle szkła, więc **Martyna** otrzymuje natychmiast 2 punkty, które odzworowuje na **Torze punktacji**.



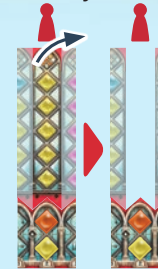
3b) Następnie weź wszystkie 5 tafli z ukończonej kwatery, wybierz jedną taflę, którą zachowasz (od teraz jest to **witraż**), a pozostałe 4 wrzuć do szklanej wieży. Witraż, który zachowałeś wstaw do ramy **okna pałacowego**, znajdującego się bezpośrednio poniżej tej kwatery:



• Jeśli okno jest wciąż **puste**, wstaw witraż do **górnej** ramy tego okna, a następnie **odwróć** opróżnioną planszę kwatery ponad tym oknem na drugą stronę. Pozostaw witrażystę ponad nią.



• Jeśli górna rama tego okna jest już oszklona, wstaw nowy witraż do **dolnej** ramy tego okna. Okno jest teraz całkowicie przeszklone, więc **usuń** z gry (odłóż do pudełka) leżącą nad tym oknem pustą planszę kwatery. Pozostaw witrażystę ponad pustą przestrzenią.



3c) Teraz - niezależnie od tego, czy okno, które uzupełniłeś jest całkowicie przeszklone, czy tylko w połowie - zdobywasz natychmiast punkty zwycięstwa w liczbie będącej sumą:

- liczby punktów widniejących poniżej okna, do którego wstawiłeś witraż,
- **wszystkich** punktów widniejących poniżej całkowicie lub połowicznie przeszklonych okien, znajdujących się z **prawej strony** tego, do którego wstawiłeś witraż.

Po wykonaniu tych czynności twoja tura się kończy.

Uwaga: jeśli gracie na stronie A planszy pałacu, nie ma znaczenia, którą taflę przeszklisz okno pałacowe. Jeśli jednak gracie na stronie B, kolor tafli może mieć znaczenie podczas końcowej punktacji (patrz rozdział: **Koniec gry**).

➤ **Przykład (ciąg dalszy):**

Martyna usuwa wszystkie tafle z planszy ukończonej kwatery, odrzucając 4 z nich do szklanej wieży, a jedną (A) przesuwa na górną ramę okna znajdującego się poniżej planszy ukończonej kwatery. Następnie odwraca opróżnioną planszę kwatery na drugą stronę. Dzięki temu otrzymuje 5 punktów (2 punkty widniejące poniżej okna + punkty widniejące poniżej okien z jego prawej strony, które są przeszklone co najmniej jednym witrażem).



$$2 + 1 + 2 = 5$$

B) Cofnij swojego witrażystę do skrajnej lewej kwatery

Zamiast zabierać tafle szkła, możesz przesunąć swojego witrażystę w lewo, na pozycję ponad **skrajną lewą** planszą kwatery. (Uwaga: nie możesz cofnąć witrażysty nad puste miejsce po planszy kwatery!) Po wykonaniu tej czynności twoja tura się kończy.

Ważne: jeśli twój witrażysta stoi już nad skrajną lewą kwaterą, **nie możesz** wybrać tej akcji. Musisz zebrać tafle szkła.



KONIEC RUNDY

Runda kończy się w momencie, kiedy po zakończeniu tury na żadnym warsztacie ORAZ na środku pola gry nie ma już szklanych tafli. W tym przypadku osoba zarządzająca planszą punktacji zabiera górną taflę szkła z **Toru rund** i wrzuca ją do szklanej wieży.

Po zakończeniu szóstej rundy wszystkie pola **Toru rund** będą puste. Wykonajcie wówczas czynności opisane w rozdziale **Koniec gry**.

Po zakończeniu każdej z pięciu pierwszych rund gry przygotujcie grę do kolejnej rundy w następujący sposób: gracz rozpoczynający uzupełnia wszystkie żetony warsztatów dostawców, kładąc na każdym po 4 tafle szkła z woreczka. Jeśli woreczek jest pusty, wsypuje do niego wszystkie tafle szkła ze szklanej wieży i kontynuuje uzupełnianie.

Po zakończeniu tej czynności rozpoczynacie nową rundę.

W rzadkim przypadku może się zdarzyć, że zabraknie tafli szkła w woreczku oraz w szklanej wieży. Rozpocznijcie wówczas nową rundę w zwykły sposób, pomimo że nie wszystkie warsztaty dostawców są w pełni uzupełnione.



KONIEC GRY

Gra kończy się po zakończeniu szóstej rundy. Przeprowadźcie wtedy **fazę finalnej punktacji**.

Aby obliczyć swoją ostateczną liczbę punktów, każdy wykonuje 3 kroki:

1) Za **każde 3 tafle szkła** leżące na twoich kwaterach zdobywasz **1 punkt**. Odwzoruj wynik na torze punktacji.

➤ **Przykład:**

Na kwaterach **Gosi** leży łącznie 7 tafli szkła, co daje jej 2 punkty.



2) **Tracisz punkty** w liczbie widniejącej z prawej strony rzędu, w którym stoi twój znacznik na **Torze sztucznego szkła**.

➤ **Przykład:** z prawej strony rzędu **Toru sztucznego szkła**, w którym stoi czerwony znacznik **Gosi**, widnieje -8 punktów. **Gosia cofa więc swój znacznik na Torze punktacji o 8 pól.**

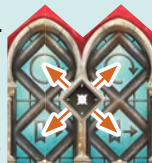


Uwaga! Jeśli w trakcie gry któryś znacznik na **Torze sztucznego szkła** znajdzie się w dolnym rzędzie (-18), jego właściciel natychmiast traci 18 punktów, a jego znacznik wraca do górnego rzędu na tym torze.

3) Zdobywasz punkty premiowe. Zależne od strony planszy pałacu, na której gracie:

STRONA A: na twojej planszy są 4 ornamente (♦). Policz, ile spośród 4 ram okiennych otaczających każdy ornament ma wstawione witraże:

- Jeśli wszystkie **4 ramy** są oszklone, zdobywasz **10 punktów**.
- Jeśli tylko **3 ramy** są oszklone, zdobywasz **6 punktów**.
- Jeśli tylko **2 ramy** są oszklone, zdobywasz **3 punkty**.
- Jeśli **żadna rama** nie jest oszklona, **nie zdobywasz punktów**.



Przykład: Gosia zdobywa łącznie 23 punkty, ponieważ przeszklona 4 ramy wokół pierwszego i drugiego ornamentu (co daje jej 2 x 10 punktów) oraz przeszklona dwie ramy wokół ostatniego ornamentu (co daje jej dodatkowe 3 punkty).



STRONA B: policz, ile posiadasz **całkowicie przeszklonych** okien na planszy swojego pałacu. (Okno jest całkowicie przeszklone, kiedy w obu jego ramach są witraże.)

Następnie wybierz **jeden** kolor i policz, ile witraży w tym kolorze masz w oknach swojego pałacu. Przemnóż tę liczbę przez liczbę całkowicie przeszklonych okien. Policzoną w ten sposób liczbę punktów odznacz na **Torze punktacji**.

Przykład: Gosia całkowicie przeszklona 4 okna oraz posiada 5 pomarańczowych witraży na planszy swojego pałacu. Zdobywa więc 20 punktów (4 x 5).



Grę wygrywa ten z was, kto zdobył łącznie najwięcej punktów. Remis rozstrzygany jest na korzyść tego, kto stracił w trakcie całej gry najmniej punktów na **Torze stłuczonego szkła**. Wszyscy remisujący wygrywają, jeśli stracili tyle samo punktów.

MASZ PROBLEM Z ROZRÓŻNIENIEM KOLORÓW TAFLI SZKŁA?

Jeśli tak, przygotuj grę w trochę inny sposób:

W pierwszym kroku przygotowania odwróć warsztaty dostawców na drugą stronę. Każdy składa się z 5 części, po jednej dla każdego rodzaju tafli szkła. Każdy kolor ma przypisany wzór, widoczny na taflach oraz na poszczególnych częściach warsztatu.

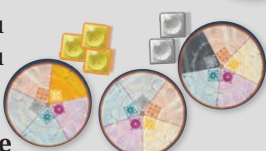
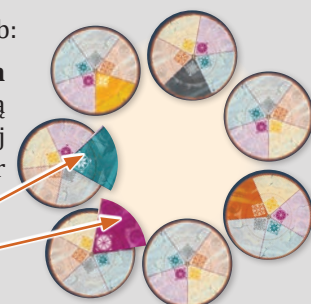
Na 5 warsztatach jeden kolor jest bardziej intensywny. Upewnij się, że używasz tych pięciu warsztatów, kiedy tworzysz okrąg. Ułóż je tak, aby części w intensywnym kolorze były skierowane do środka pola gry.

W 8 kroku przygotowania oraz zawsze, kiedy uzupełniasz warsztaty dostawców na końcu rundy połóż 4 tafle szkła na żetonie warsztatu tak, aby każda leżała na odpowiedniej części.

Podczas gry: przesuwając taflę szkła z warsztatu na środek pola gry, umieść ją obok żetonu warsztatu, który ma odpowiedni kolor i wzór.

Aby wskazać kolor tafli znajdującej się aktualnie na górze Toru rund, weź dowolny przedmiot (np. monetę) i połóż go obok warsztatu, którego część z intensywnym kolorem odpowiada kolorowi (a więc i wzorowi) tafli z góry **Toru rund**.

Układając taflę szkła na planszy kwatery, zwróć uwagę na wzór narysowany na polu planszy kwatery. Musi być taki sam, jak wzór na tafli.



Projekt gry: Michael Kiesling

Produkcja: Sophie Gravel

Rozwój: Viktor Kobilke

Ilustracje: Chris Quilliams

Projekt graficzny: Karla Ron

Redakcja: Viktor Kobilke

Weryfikacja: Neil Crowley

Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski

Realizacja:



© 2022 Plan B Games Inc.

19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC.
J0P 1P0, Kanada

info@planbgames.com
www.planbgames.com

Żaden fragment tego produktu nie może być powielany bez uzyskania pozwolenia.

Prosimy o zachowanie powyższych informacji.
Wyprodukowano w Chinach.

Importer/Dystrybucja w Polsce:

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk

www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl

Patronat medialny:



PLANBZOWE NEWSY



BOARD GAME SHOT



KTO WYGRYWA