

⚙️ Alexis Allard + Joan Dufour 🖋️ Jérôme Soleil

K O L

S Ł

O R

▶ 3 KOLORY,

1 PLANSZA,

6 SŁÓW!!

O W A

INSTRUKCJA

Pisanie słowa co rundę to łatwizna!

Dopasowywanie ich na planszy w taki sposób, by zdobyć więcej punktów niż przeciwnicy, już nie jest takie proste.

W grze „Kolor słowa” macie do dyspozycji 2 rodzaje plansz, a najdłuższe słowo niekoniecznie zapewni Wam najwięcej punktów...

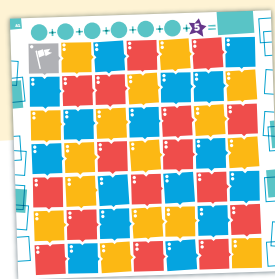
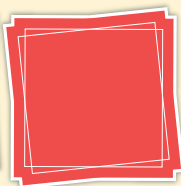
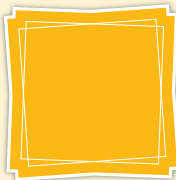
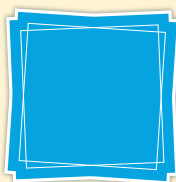
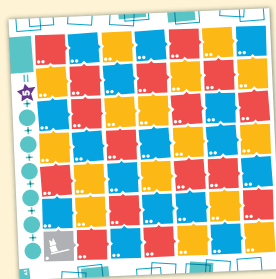
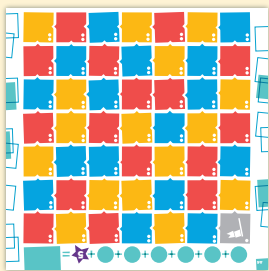
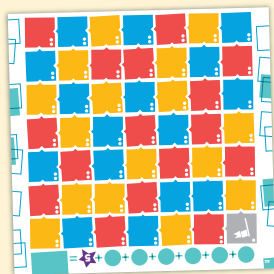
Wykażcie się sprytem i znajdźcie idealne słowa!

ELEMENTY

- 3 **plytki kolorów** (niebieska, żółta i czerwona),
- 1 **klepsydra** odliczająca 90 sekund,
- 18 kart **liter**,
- 36 kart **premi**i,
- 6 **dwustronnych plansz**: ze stronami **A** oraz **B**,
- 6 suchociernych **pisaków**,
- 6 **ścierczek**.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- ❶ Umieść **klepsydrę** i wszystkie **plytki kolorów** pośrodku stołu.
- ❷ Przetasuj wszystkie **karty liter** i umieść w zakrytym stosie obok płytek.
- ❸ Przetasuj wszystkie **karty premii** i umieść w zakrytym stosie obok płytek.
- ❹ Rozdaj każdemu z graczy **pisak i planszę**. Wspólnie z resztą graczy ustalcie, na której stronie plansz gracie. Jeśli któryś z Was gra po raz pierwszy, użyjcie **strony A**.



ROZGRYWKA

Rozgrzywka trwa 6 rund. W trakcie rundy wszyscy grają jednocześnie. W każdej rundzie wykonuje się 3 kroki:

- 1 ODKRYJ 3 KARTY LITER I 1 KARTĘ PREMII (KROK WSPÓLNY)**
- 2 NAPISZ I ZAKREŚL SŁOWO (KROK INDYWIDUALNY)**
- 3 PODLICZ PUNKTY ZA NAPISANE SŁOWO (KROK INDYWIDUALNY)**

1 ODKRYJ 3 KARTY LITER I 1 KARTĘ PREMII

Jeden z graczy bierze 3 wierzchnie karty liter, jedną po drugiej, i umieszcza je po 1 na każdej płytce koloru. **Każda z tych liter jest teraz powiązana z danym kolorem.**



Ten sam gracz dobiera również 1 **kartę premii** i umieszcza ją na środku stołu. Karta premii umożliwia zdobycie punktów za spełnienie opisanych na niej warunków.

W kolejnych rundach nowo odkryte karty położcie na wierzchu poprzednich.

2 NAPISZ I ZAKREŚL SŁOWO

Jeden z graczy odwraca klepsydrę.

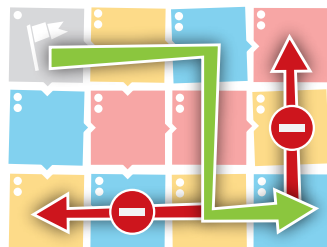
Od tego momentu wszyscy gracze mają około 90 sekund na zapisanie słowa na swojej planszy. Jeżeli ktoś nie zdąży, jego słowo nie będzie punktowane.

W 1. rundzie: pierwsza litera słowa musi znaleźć się na polu startowym w lewym górnym rogu planszy.

W pozostałych rundach: pierwsza litera słowa musi znaleźć się na polu przylegającym do innego zapisanego wcześniej pola.

Zasady zapisywania słów:

- **W danym polu** możesz napisać **tylko 1 literę**.
- Słowa możesz pisać **tylko od lewej do prawej** → lub **od góry do dołu** ↓. **Nie wolno pisać słów od prawej do lewej** ← ani **od dołu do góry** ↑.
- Możesz pisać **w prostej linii** albo **zmieniać kierunek pisania**, pamiętając, że słowa muszą być skierowane w dół albo w prawą stronę planszy.
- **Dozwolone jest** pisanie słów w liczbie mnogiej i w różnych odmianach.
- Skróty, akronimy, wyrazy złożone (z łącznikami lub bez nich) są **niedozwolone**. Nie można również pisać **nazw własnych**, chyba że w rozgrywanej rundzie aktywna jest karta premii za kategorię wymagająca użycia nazw własnych (zob. „Karty premii”).



WAŻNE

Gra „Kolor słowa” to nie krzyżówka!
Nie możesz wykorzystywać liter
z wcześniej zapisanych słów.
By o tym pamiętać, **ZAKREŚL** pisakiem
kontury pól utworzonego słowa,
zanim przejdziesz do punktowania.



Wykorzystanie wszystkich
odkrytych liter nie jest
obowiązkowe, ale zapewnia
dużo punktów! Zawsze staraj się użyć
jak najwięcej z nich i zapisywać je
na polach o odpowiednich kolorach,
by uzyskać jak najlepszy wynik.

3 PODLICZ PUNKTY ZA SŁOWO

Podlicz zdobyte punkty (nieprawidłowe albo niepełne słowa nie są punktowane):

- **Za każdą z 3 kart liter.** Każda karta litery jest powiązana z kolorem płytki, na której leży. Zdobyczas punkty za każdą z tych liter w swoim słowie, w zależności od koloru pola:

1 punkt, jeśli litera znajduje się na polu **o innym kolorze** niż płytka tej litery.

2 punkty, jeśli litera znajduje się na polu **o tym samym kolorze** co płytka tej litery.

! Pole startowe nie ma koloru, więc możesz
za nie zdobyć maksymalnie **1 punkt**.

Pozostałe litery słowa nie zapewniają żadnych
punktów.

- Za **kartę premii**. Za spełnienie opisanego na
karcie warunku możesz otrzymać wskazane
na karcie punkty (**2**, **3** albo **4** punkty).

Punkty zdobyte w danej rundzie zapisz
w **polu punktacji** w górnej części planszy.

Wskazówka

Możesz śledzić
punkty zdobyte
za każdą literę
poprzez zaznaczanie
kropek w lewym górnym
rogu danego pola.



Przykład punktowania

W 2. rundzie gracz napisał słowo „POSPAŁO”.

- ▶ Pierwsza litera **P** jest warta 2 punkty, ponieważ znajduje się na niebieskim polu, a karta litery **P** jest na niebieskiej płytce.
- ▶ Pierwsza litera **O** jest również warta 2 punkty, ponieważ kolor pola oraz płytki dla litery **O** jest żółty.
- ▶ Za literę **S** gracz otrzyma także 2 punkty, ponieważ kolor pola oraz płytki dla litery **S** jest czerwony.
- ▶ Druga litera **P** jest warta 2 punkty.
- ▶ Druga litera **O** jest warta 1 punkt.
- ▶ Pozostałe litery słowa nie zapewniają punktów.
- ▶ Twoje słowo kończy się na czerwonym polu. Spełniaśz dzięki temu warunek **karty premii** i zdobywasz dodatkowe 2 punkty, co daje razem 11 punktów.



$$9 + 2 = 11$$



KONIEC GRY

Na koniec 6. rundy, gdy gracze zapiszą wszystkie 6 słów i wypełnią **tor punktacji** w górnej części planszy, gra dobiega końca. Gracze podliczają swoje punkty, dodając do siebie wyniki z 6 rund oraz z pola gwiazdy (zob. „**Zasady specjalne planszy**”).

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa grę.

W przypadku remisu gracze współdzielą zwycięstwo.

rebel

Korekta i redakcja wersji polskiej: zespół Rebel
Tłumaczenie: Jakub Maciejewski

Projekt gry: Alexis Allard i Joan Dufour
Wydawnictwo: Bertrand Arpino / Projekt graficzny i ilustracje: Jérôme Soleil
Instrukcja i angielskie tłumaczenie: Mathieu Rivero
Redakcja wersji francuskiej: Camille Mathieu
Marketing i komunikacja (Francja): Matthieu Bonin
Kierownik produkcji: Nicolas Aubry - Synergy Games

TWÓRCY



ZASADY SPECJALNE PLANSZY

Strona A ▶ Zapelniona większość

Na koniec gry gracz lub więcej graczy z **najmniejszą liczbą pustych pól** na swojej planszy zakreślają **pole gwiazdy** i **otrzymują za nie 5 punktów**. Pozostali gracze przekreślają **pole gwiazdy** i nie otrzymują tych punktów.

Strona B ▶ W pogoni za gwiazdami

Jeśli **na końcu rundy** masz wypełniony cały rząd lub kolumnę, ogłoś to reszcie graczy. Możesz powiedzieć na przykład „*Ukończyłem kolumnę D!*” albo „*Rząd 4 wypełniony!*”.

Następnie zakreśl gwiazdę w danym rzędzie albo danej kolumnie, a pozostali gracze **muszą ją przekreślić**, co oznacza, że nie będą mogli jej już zdobyć.

W przypadku, gdy 2 albo więcej graczy wypełni dany rząd albo daną kolumnę w tej samej rundzie, te osoby mogą zakreślić pasującą gwiazdę. Na koniec gry **każda zakreślona gwiazda jest warta 2 punkty**. Dodaj zdobyte punkty za gwiazdy i zapisz łączny wynik w polu gwiazdy w górnej części planszy.

TRYB SOLO

W trybie solo postępuj według standardowych zasad gry z poniższymi zmianami:

Strona A: na koniec gry zdobywasz **5 punktów za pole gwiazdy**, jeśli masz **7 lub mniej pustych pól**.

Strona B: na koniec każdej rundy, jeśli to możliwe, **wybierz i przekreśl 1 z gwiazd**, która nie została zakreślona. Od tego momentu nie możesz jej już zakreślić.

Strona A	Strona B	
60+	70+	★★★★★ Niemożliwe!
55	65	★★★★ Niewiarygodne!
50	60	★★★ Niesamowite!
45	55	★★ Fantastycznie!
40	50	★ Świetnie!
35	45	Spróbuj ponownie!

KARTY PREMII

Premia za kategorię. Zdobywasz tę premię, gdy Twoje słowo pasuje do kategorii karty. Kategorie zostały utworzone celowo tak, by można je było interpretować na wiele sposobów. Gdy karta premii tego rodzaju zostanie odkryta, przedyskutujcie kategorię na karcie tak, by wszyscy gracze ją rozumieli.

Gdy odkryta jest karta premii za kategorię, gracze mogą zapisywać na planszy nazwy własne!



Kino
Seriale
Social media



Literatura
Komiksy
Książki
Manga



Sport



Moda
Ubrania



Podróże
Geografia



Przyroda
Rośliny
Zwierzęta



Nauka
Technologia



Muzyka



Gry



Gotowanie



Historia



Znane postaci
(prawdziwe
lub fikcyjne)

Premia za pierwszą literę. Zdobywasz tę premię, jeśli Twoje słowo zaczyna się od wskazanej litery.



Premia za ostatnią literę. Zdobywasz tę premię, jeśli ostatnia litera Twojego słowa znajduje się na polu we wskazanym kolorze.



Premia za prostą linię. Zdobywasz tę premię, jeśli udało Ci się zapisać słowo w prostej linii we wskazanym na karcie kierunku (w prawo albo w dół).



Premia za zakręt. Zdobywasz tę premię, jeśli Twoje słowo zmienia kierunek chociaż raz na polu we wskazanym kolorze.



Premia za rozmiar. Zdobywasz tę premię, jeśli Twoje słowo ma dokładnie tyle liter, ile wskazano na karcie.



Premia za pola. Zdobywasz tę premię, jeśli Twoje słowo zajmuje wskazane na karcie pola (słowo może być dłuższe niż liczba wskazanych pól).

