

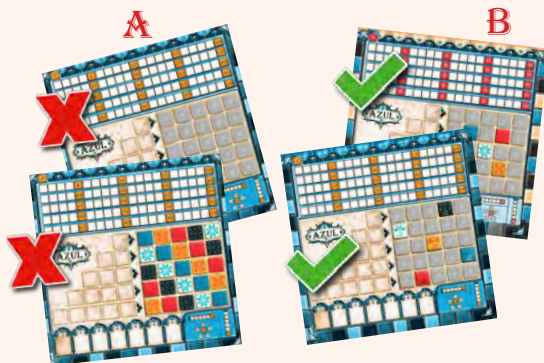
AZUL

GRA MICHAŁA KIESLINGA

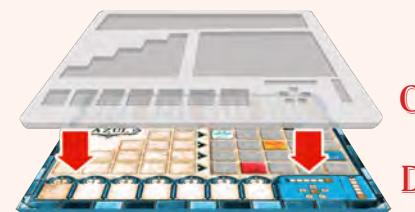
KRYSTAŁOWA MOZAIKA

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Wymień plansze graczy z gry podstawowej (A) na te, które znajdują się w tym pudełku (B) i daj każdemu graczowi po jednej. Ustalcie wspólnie, na której stronie będziecie grać. Połóżcie plansze tę stroną ku górze przed sobą.



2. Daj każdemu graczowi plastikową nakładkę (C), którą ten kładzie na wierzchu swojej planszy (D).



3. Wszystkie pozostałe kroki przygotowania gry są takie same, jak w zasadach gry podstawowej.

CEL GRY

Zwycięży ten, kto zdobędzie najwięcej punktów w trakcie gry. Gra kończy się po zakończeniu rundy, w której co najmniej jeden gracz ukończył poziomy rząd 5 płytek na swojej ścianie.

PRZEBIEG GRY

Do gry wykorzystajcie zasady gry podstawowej: kiedy przenosisz płytkę z linii wzoru na ścianę, możesz umieścić ją na dowolnym polu rzędu odpowiadającego danej linii. Wciąż obowiązuje też zasada, że płytkę danego koloru może wystąpić tylko raz w każdym rzędzie i kolumnie ściany.

A WIĘC, CO JEST NOWEGO?

Zmieniliśmy wartości na polach podłogi. Dodatkowo, każda strona nowej planszy ma pewien specyficzny układ:

STRONA 1

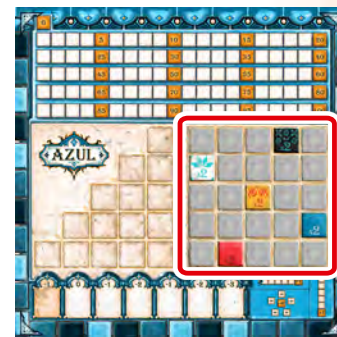
Niektóre pola na ścianie przedstawiają płytkę w pewnym kolorze oraz posiadają mnożnik (x2). Na takich polach musisz położyć płytkę odpowiedniego koloru.

Kiedy położysz płytkę na jednym z takich pól, podwajasz liczbę punktów, które przysługują ci za jej położenie.

Innymi słowy: policz punkty jak w grze podstawowej, po czym przemnoż wynik przez dwa.

Ułożenie żółtej płytki na polu z mnożnikiem x2 w przykładzie po prawej stronie daje 10 punktów. Obliczamy ten wynik następująco:

- zdobywasz 3 punkty, ponieważ żółta płytkę staje się częścią poziomej grupy 3 połączonych płytek,
- zdobywasz kolejne 2 punkty, ponieważ żółta płytkę staje się częścią pionowej grupy 2 połączonych płytek,
- powyższe w grze podstawowej dałoby 5 punktów. W naszym przypadku mnożymy ten wynik przez 2, co daje łącznie 10 punktów.

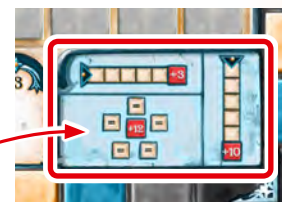
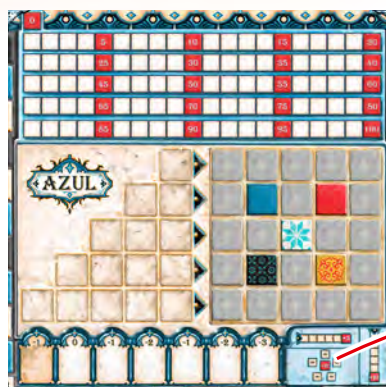


STRONA 2

Niektóre pola na ścianie również przedstawiają płytkę w pewnym kolorze. Na takich polach musisz położyć płytkę odpowiedniego koloru.

Dodatkowe punkty, które możesz zdobyć grając na tej stronie różnią się od tych, które możesz zdobyć w grze podstawowej:

- zdobywasz 3 punkty za każdy ukończony rządzący składający się z 5 płytek,
- zdobywasz 10 punktów za każdą ukończoną kolumnę składającą się z 5 płytek,
- zdobywasz 12 punktów za każdy kolor, w którym posiadasz na swojej ścianie wszystkie 5 płytek.



KONIEC GRY

Zgodnie z zasadami gry podstawowej, gra kończy się tuż po zakończeniu fazy układania mozaik, w której co najmniej jeden z was ułożył co najmniej **jeden poziomy rząd** 5 płytek na swojej ścianie. Grę wygrywa ten z was, kto zdobył łącznie najwięcej punktów. Remis rozstrzygany jest na korzyść tego, kto ukończył więcej poziomych rzędów na swojej ścianie. Jeśli nadal jest remis, remisujący wygrywają.



Autor gry: Michael Kiesling

Produkcja: Sophie Gravel

Rozwój: Peter Eggert, Katja Volk,
André Bierth & Moritz Thiele

Kierownik artystyczny: Sophie Gravel

Ilustracje: Chris Quilliams

Projekt graficzny: Stéphane Vachon &
Maryse Hébert-Lemire

Edycja: Katja Volk

Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski

Korekta: Marta i Monika Syc

Realizacja:



© 2020 Plan B Games Inc.
Wszelkie prawa zastrzeżone.
19 rue de la Coopérative,
Rigaud QC J0P 1P0
Kanada

Plan B Games Europe GmbH
Sinstorfer Weg 70
21077 Hamburg
Niemcy

info@nextmovegames.com
www.nextmovegames.com

Prosimy o zachowanie powyższych informacji.

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



Wydawnictwo Lacerta
skr. poczt. 57003
ul. Czarnieckiego 15
53-638 Wrocław, Polska

facebook.com/LacertaPL

www.LACERTA.pl

kontakt@lacerta.pl

Dodatek polecają:

