



Gra dla 1-4 graczy w wieku 8-108 lat.

travel

ELEMENTY GRY

- 56 kafelków (po 14 dla każdego gracza)
- 6 kafelków startowych
- 4 plansze
- 4 rampy
- 9 kart zadań
- 14 kart budowy

CEL GRY

Przez trzy rundy gracze umieszczają wskazane klocki na swoich rampach, tworząc kolorowe kształty dające im jak najwięcej punktów.

PRZYGOTOWANIE GRY

Każdy gracz bierze:

- 1 plastikową rampę;
- planszę, którą wsuwa w plastikową rampę tak, aby tytuł gry znalazł się u góry;
- 14 kafelków z takim samym symbolem na odwrocie (np. kółkiem albo gwiazdką), które kładzie odkryte obok swojej planszy.

Potasuj 6 kafelków startowych i połóż zakryte w stosie (rewersiem do góry) na stole; potasuj 14 kart budowy i połóż zakryte w stosie pośrodku stołu. Podziel kwadratowe karty zadań na trzy osobne, potasowane stosy według liczb na rewersach (1, 2, 3) i połóż je na stole rewersami do góry.

Jeśli w grze uczestniczy mniej niż 4 graczy, nieużywane elementy odłóż do pudełka.

EGMONT.pl

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl
© 2021 Egmont Polska Sp. z o.o.

Autor gry: Reiner Knizia; Projekt graficzny: Piotr Kania;
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak; Redakcja: Wojciech
Rzadek; Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk;
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc.

Grę polecają:



W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl

PRZEBIEG GRY

Gra składa się z 3 rund, a każda przebiega w następujących krokach:

1. Odstąpienie karty zadania:

W trakcie pierwszej rundy odstąp kartę zadania z numerem 1. Karta pokazuje, że masz utworzyć w tej rundzie jak najwięcej kolorowych obszarów zawierających dokładnie cztery pola **tego samego koloru**. Obszary mogą być dowolnego kształtu (na karcie pokazane są wszystkie możliwe kształty).



2. Umieszczenie kafelka startowego: Każdy gracz ciągnie jeden z zastoniętych kafelków startowych i umieszcza go na planszy zgodnie z zasadami układania kafelków (patrz str. 4).



3. Rozegranie rundy: Kiedy wszyscy gracze umieszczą swój kafelek startowy, odkryj pierwszą kartę budowy z wierzchu stosu. Każdy gracz bierze teraz odpowiedni kafelek ze swojego stosu i umieszcza na swojej planszy według podanych zasad ze str. 4.



Po tym, jak każdy gracz umieści swój kafelek, odstąp następną kartę budowy i połóż ją na poprzednio odstąpionej karcie. Wszyscy gracze biorą odpowiedni kafelek ze swoich stosów, umieszczają go na swojej rampie i tak dalej.

Koniec rundy

Gdy żaden z graczy nie może już umieścić na swojej planszy żadnego kafelka, następuje punktacja rundy (patrz niżej). Zapamiętajcie swoje punkty lub zapiszcie je na kartce.

Nowa runda

Przed rozpoczęciem nowej rundy potasuj wszystkie kafelki startowe i odłóż je zastonięte na środek stołu. Swój zestaw 14 kafelków zdejmij z planszy i połóż je obok niej. Potasuj wszystkie karty budowy i połóż je zastonięte w stosie na środku stołu.

Po rundzie 1 pozostaw obecną kartę zadań odstąpioną na stole i dołóż drugą kartę zadań ze stosu oznaczonego numerem 2. Po rundzie 2 pozostaw odkryte obie karty zadań i dołóż trzecią kartę zadań ze stosu z numerem 3.

ZASADY PUNKTACJI

Jeśli utworzyłeś dokładnie takie kolorowe obszary, jakie były na karcie zadań, uzyskujesz odpowiednią liczbę punktów. Jeśli obszar zajmuje więcej pól, niż potrzeba, nie otrzymujesz punktów. Pola sąsiadujące ukośnie nie należą do tego samego kolorowego obszaru. Puste przestrzenie na planszy nie dają ani nie odejmują punktów.

Podczas rundy 1 liczą się punkty z pierwszej karty zadań, podczas rundy 2 liczą się punkty z obydwu kart zadań, a podczas rundy 3 z wszystkich trzech kart zadań. Podczas rund 1 i 2 możesz tylko zyskiwać punkty, a podczas rundy 3 możesz stracić punkty – gdy stworzysz obszary dające ujemne punkty.

Karta zadań 1

Każdy kolorowy obszar złożony z dokładnie 4 pól daje 1 punkt.



Karta zadań 2

Jeśli utworzysz kolorowe obszary o wskazanych kształtach, złożone dokładnie z 4 pól, dostajesz 1 dodatkowy punkt, nawet jeśli są obrócone albo są lustrzanymi odbiciami.



Karta zadań 3

Jeśli utworzysz dokładnie takie kolorowe obszary (również wtedy, gdy są obrócone lub są lustrzanymi odbiciami), jakie są pokazane na karcie, za każdy z nich tracisz 1 albo 2 punkty.

Przykład punktacji pod koniec 3 rundy:

- A.** +3 punkty za trzy kolorowe obszary złożone z dokładnie 4 pól.
- B.** 1 punkt za kolorowy obszar o kształcie wskazanym przez kartę zadań 2.
- C.** -2 punkty za kolorowy obszar o kształcie wskazanym przez kartę zadań 3.



KONIEC GRY

Gra kończy się po trzeciej rundzie. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów po wszystkich trzech rundach.

ZASADY DLA JEDNEGO GRACZA

Rozegraj wszystkie trzy rundy jak w grze dla wielu graczy i staraj się zebrać jak najwięcej punktów. Jaki będzie twój rekord?

Ponad 17 punktów:	Mistrz Bits
13–16 punktów:	Imperator Obszaru
9–12 punktów:	Gwiazda Kolorów
5–8 punktów:	Zdobywca Barw
Poniżej 5 punktów:	Kafelek

ZASADY UKŁADANIA KAFELKÓW

- Umieść kafelek na górze rampy w dowolnej kolumnie.
- Kafelek możesz dowolnie przekręcić i obrócić.
- Przesuń kafelek w prostej linii na dół, aż dotrze do dolnej krawędzi rampy (rys. **A**) lub zatrzyma się na innych kafelkach (rys. **B**).
- W trakcie zsuwania kafelka nie wolno już go obracać ani przesuwając w bok. Nie da się też wypełnić luki, która nie jest dostępna od góry (rys. **C** i **D**).
- Oba pola kafelka muszą dokładnie pasować do siatki pól na planszy. Żaden kafelek nie może wystawać poza planszę.

