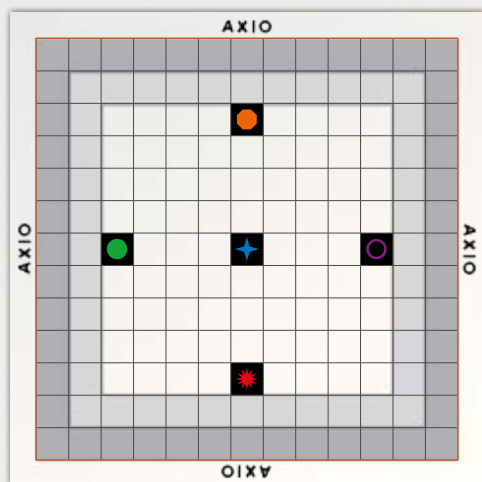


AXIO

Gra logiczna dla 1–4 graczy
w wieku od 8 lat.

Elementy gry

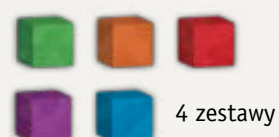
1 plansza do gry



4 plansze punktacji



20 znaczników punktów



100 płytek



4 stojaki

1 woreczek



Przygotowanie gry

1. Rozłóż planszę na środku stołu.
2. Umieść piramidy obok planszy, tak by każdy miał do nich dostęp.
3. Każdy gracz umieszcza przed sobą następujące elementy:
 - planszę punktacji,
 - stojak,
 - 5 znaczników punktów – po 1 w każdym kolorze (zielonym, pomarańczowym, czerwonym, fioletowym i niebieskim).

Każdy gracz kładzie znaczniki punktów na polach startowych (0) na swojej planszy punktacji (niebieski znacznik na niebieskim polu, zielony na zielonym itd.). W trakcie gry plansze punktacji muszą być widoczne dla wszystkich graczy.

4. Wrzuc wszystkie płytki do woreczka. Każdy gracz losuje z woreczka 5 płytek i umieszcza je na swoim stojaku – tak by inni gracze ich nie widzieli.

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

Cel gry

Gracze po kolei umieszczają po 1 płytce na planszy. Jeśli gracz stworzy lub przedłuży linię sąsiadujących ze sobą płytek z tym samym kolorem, to zdobywa za ten kolor punkty. W końcowej punktacji liczy się tylko ten kolor, w którym gracz zdobył najmniej punktów, dlatego kluczem do zwycięstwa jest równomierne punktowanie wszystkich kolorów.

Przebieg gry

Skrót zasad:

Najmłodszy lub losowo wybrany gracz zaczyna. Umieszcza 1 ze swoich 5 płytek na planszy i zdobywa punkty. Na koniec tury dobiera 1 płytkę z woreczka. Teraz to samo robi kolejny gracz, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gra jest kontynuowana do momentu, aż na planszy nie ma już miejsca na dołożenie kolejnej płytki.

Szczegółowy przebieg tury:

W swojej turze wykonaj poniższe działania:

1. Umieść płytkę na planszy.
2. Zdobądź punkty.
3. Umieść piramidę (opcjonalnie).
4. Dobierz płytkę.

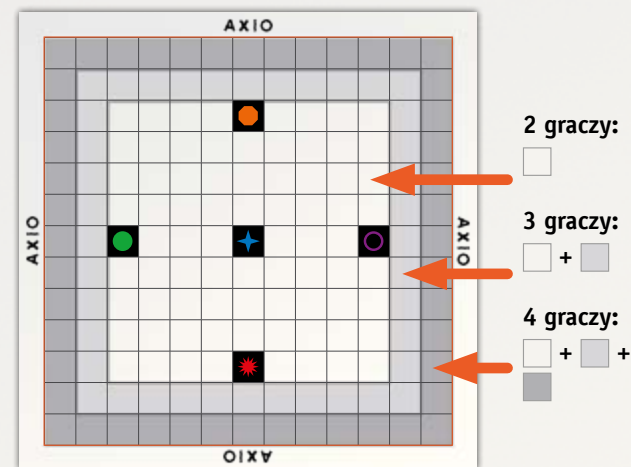
1. Umieść płytkę na planszy

Obszar gry zmienia się w zależności od liczby graczy:

W grze 2-osobowej – używany jest biały obszar 9 × 9 pól w centralnej części planszy.

W grze 3-osobowej – używany jest biały i jasnoszary obszar 11 × 11 pól.

W grze 4-osobowej – używana jest cała plansza – 13 × 13 pól.



Pierwsze wyłożenie płytki

Wybierz 1 płytkę ze swojego stojaka i umieść ją na planszy. W swojej pierwszej turze każdy gracz musi umieścić płytkę tak, by sąsiadowała bokiem z kolorowym polem już wydrukowanym na planszy. Każdy gracz musi dotożyć swoją pierwszą płytkę do innego koloru.

Wykładanie kolejnych płytek

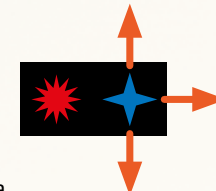
Wybierz 1 płytkę ze swojego stojaka i umieść ją na 2 dowolnych pustych polach planszy. Nie ma tutaj żadnych ograniczeń – płytka nie musi pasować kolorem ani sąsiadować z innymi płytkami.

Uwaga: Kolorowe pola wydrukowane na planszy nie są pustymi polami. Nie można na nich kłaść płytek i liczą się do punktacji.

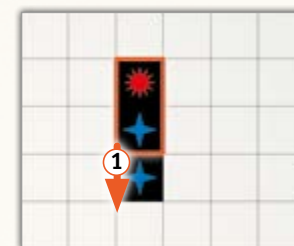
2. Zdobądź punkty

Każda płytka składa się z 2 połówek. Najpierw oblicz punkty za jedną połówkę, a następnie – za drugą. Każda połówka punktuje oddzielnie, niezależnie od tego, czy na płytce jest dwa razy ten sam kolor, czy dwa różne. Możliwa jest sytuacja, że punktuje tylko jedna z dwóch połówek lub żadna.

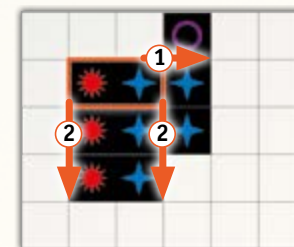
Punkty liczy się od właśnie wyłożonej płytki w 3 kierunkach pokazanych na przykładzie. Kierunek prowadzący do drugiej połówki płytki nie jest brany pod uwagę.



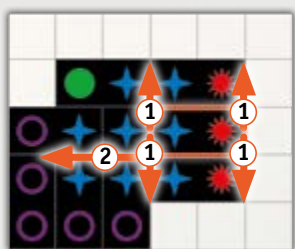
W każdym kierunku zdobywasz 1 punkt za każdy taki sam kolor (na płytce lub wydrukowany na planszy) w nieprzerwanej prostej linii. Linie przerywa puste pole, inny kolor lub krawędź planszy. Kolor na właśnie dotożonej płytce się nie liczy.



1 punkt za kolor niebieski



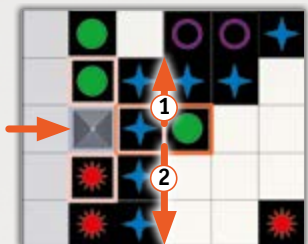
3 punkty za kolor niebieski
i 2 punkty za czerwony



4 punkty za kolor niebieski
i 2 punkty za czerwony

3. Umieść piramidę (ewentualnie)

Jeżeli po umieszczeniu płytki stworzysz pojedyncze odizolowane pole, to od razu umieszczasz na nim piramidę. Odizolowane pole to takie, które jest otoczone płytkami (wydrukowane na planszy też się liczą) lub brzegiem planszy. Zdobywasz 1 punkt za każdy kolor sąsiadujący z właśnie wyłożoną piramidą.



Przykład: Ania dołożyła płytkę z niebieskim i zielonym kolorem. Zdobywa 3 punkty za kolor niebieski. Dołożona płytkę utworzyła odizolowane pole. Ania umieszcza na nim piramidę. Następnie zdobywa po 1 punkcie za niebieski, zielony i czerwony kolor sąsiadujący z piramidą (w sumie 3 punkty).

4. Dobierz płytkę

Na koniec swojej tury dobierz płytkę z woreczka, tak by mieć ich 5 na stojaku.

Wymiana płytek (opcjonalnie)

Jeśli na stojaku nie masz płytki z kolorem, w którym masz najmniej punktów, to przed dobraniem nowej płytki możesz dokonać wymiany.

Położ swoje płytki obok stojaka tak, by wszyscy gracze mogli sprawdzić, że faktycznie nie masz płytki ze swoim najniższym kolorem. Następnie dobierz 5 nowych płytek z woreczka i umieść je na swoim stojaku. Na koniec umieść odkryte płytki w woreczku.

Dodatkowa tura

Nie można zdobyć więcej niż 18 punktów za dany kolor. Wszystkie punkty ponad ten limit przepadają.

Za każdym razem, gdy któryś z twoich znaczników dojdzie do ostatniego pola (18), wykonaj dodatkową turę (kroki 1–3 przebiegu gry).

Może się zdarzyć, że w tej dodatkowej turze doprowadzisz inny znacznik punktów do ostatniego pola i w ten sposób zdobędziesz kolejną dodatkową turę. Dopiero po wykonaniu wszystkich dodatkowych tur dobierz z woreczka tyle płytek, aby mieć ich znowu 5.

Koniec gry

Gdy na początku swojej tury któryś gracz nie może umieścić na planszy płytki, gra natychmiast się kończy.

Końcowy wynik gracza to wartość jego najniższego koloru (w którym zdobył najmniej punktów). Gracz z najlepszym wynikiem wygrywa.

W bardzo rzadkim przypadku, gdy gracz zdobędzie 18 punktów we wszystkich kolorach, natychmiast wygrywa.



Przykład: Gra 2-osobowa. Ania ma najmniej punktów w kolorze czerwonym (11). Kasia zdobyła najmniej punktów w kolorze niebieskim (8). Ania wygrywa grę.



W przypadku remisu gracze porównują swój kolejny najniższy kolor. Wygrywa ten, który zdobył więcej punktów w tym kolorze itd. Gdy gracze remisują wszystkimi 5 kolorami, to dzielą się zwycięstwem.



Przykład: Gra 3-osobowa. Wszyscy gracze remisują w swoim najniższym kolorze (9 punktów). Aby rozstrzygnąć remis, porównują swój kolejny najniższy kolor. Ania ma 11, a Kasia i Julia po 12 punktów. Kasia i Julia porównują swoje kolejne najniższe kolory. Kasia ma znowu 12 punktów, a Julia – 15. Julia wygrywa grę.



Wariant dla 1 gracza

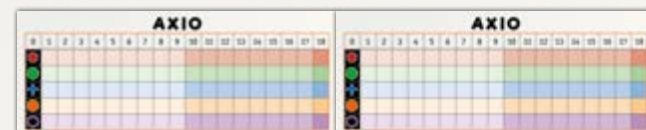
Obowiązują zasady z podstawowej gry z pewnymi wyjątkami opisanymi poniżej.

Przygotowanie gry

Nie potrzebujesz stojaka.

Używasz tylko białego obszaru planszy 9 × 9 pól, tak jak w grze 2-osobowej.

Umieść przed sobą 2 plansze punktacji, jedną obok drugiej. Umieść znacznik punktacji na pierwszej planszy. Kiedy znacznik osiągnie ostatnie pole (nadmiar punktów przepada), przestaw go na drugą planszę. Od następnej tury będziesz miał możliwość zdobycia kolejnych punktów za ten kolor.



Przebieg gry

Dobierasz 1 płytkę z woreczka i od razu wykładasz ją na planszę zgodnie z zasadami. Zdobywasz punkty za dostawianą płytkę, a następnie dobierasz kolejną płytkę itd. Nie zdobywasz dodatkowej tury za uzyskanie 18 punktów w danym kolorze.

Punktacja

Na koniec gry twój wynik to wartość koloru, w którym zdobyłeś najmniej punktów (pamiętaj, aby dodać punkty z obydwu plansz). Zapisuj swoje wyniki i staraj się pobijać własne rekordy.

Autor: Reiner Knizia

Ilustracje: Claus Stephan

Projekt graficzny: Jens Wiese

Projekt pudełka jest oparty na koncepcji Hansa-Georga Schneidera

© 2018 Dr. Reiner Knizia,

© 2018 Pegasus Spiele GmbH, Germany,
www.pegasus.de

Wszelkie prawa zastrzeżone. Kopiowanie i publikowanie zasad, elementów, ilustracji lub projektu graficznego bez zgody posiadacza licencji jest zabronione.

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

Reiner Knizia dziękuje wszystkim testerom, którzy przyczynili się do powstania tej gry, w szczególności są to: Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, David Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin i Chris Lawson.

EGMONT
Publishing

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl
© 2018 Egmont Polska Sp. z o.o.

Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
DTP: Cezary Szulc



EGMONT.pl
krainaplanszowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

Grę polecają:

