

Bono Light RĄCZKI ZŁĄCZKI

Komponenty



32 karty Zabytków



5 czerwonych opasek



6 niebieskich opasek



5 żółtych opasek



8 żetonów Drużyn



6 żetonów Zostałeś sam?



38 żetonów Zwycięstwa



1 żeton Sędziego

Przygotowanie rozgrywki

SPOSÓB ROZDAWANIA OPASEK

4-5 Graczy	Zdecydujcie, których 2 kolorów opasek użycie w rozgrywce, a potem rozdajcie każdemu po jednej opasce z obu kolorów. Każdy gracz zakłada jedną opaskę na każdą z rąk.
6-8 Graczy	Weźcie wszystkie żetony Drużyn z numerem odpowiadającym ilości graczy, potasujcie i rozdajcie po jednym każdemu graczowi. Gracze biorą i zakładają pokazane na otrzymanym żetonie opaski.

- Potasujcie karty Zabytków. Ułóżcie je w czterech stosach zależnie od numerów znajdujących się na ich rewersach i odkryjcie pierwszą kartę każdego stosu.
- Ułóż trzy zakryte żetony *Zostałeś sam?* po lewej oraz trzy żetony *Zostałeś sam?* po prawej stronie stołu, by każdy gracz miał do nich wygodny dostęp.
- Jeśli w rozgrywce bierze udział więcej niż 6 graczy, wybierzcie osobę, która rozpocznie rozgrywkę jako Sędzia. Gracz ten otrzymuje żeton Sędziego.
- Odłóżcie żetony Zwycięstwa na bok – na razie nie są potrzebne.

Rozgrywka

Po upewnieniu się, że wszyscy gracze są gotowi, Sędzia daje sygnał do rozpoczęcia rozgrywki. Każdy z graczy (oprócz Sędziego) wyciąga lewą lub prawą rękę. Następnie patrzy, którzy gracze przy stole mają opaskę w tym samym kolorze co on. Ci gracze tworzą w tej rundzie drużynę!

Pamiętajcie: W grze dla 4 i 5 graczy nie ma Sędziego. Zamiast tego w każdej turze inny gracz ogłasza początek gry.

Przykład:

W GRZE BIERZE UDZIAŁ 6 GRACZY (ERYK, KAROL, LUIZA, EWELINA, MICHAŁ ORAZ FRANEK). GRACZE MAJĄ NASTĘPUJĄCE KOLORY OPASEK:

ERYK, EWELINA - CZERWONY,
KAROL, FRANEK, LUIZA - NIEBIESKI,
MICHAŁ - ŻÓŁTY.

KAROL, FRANEK I LUIZA TWORZĄ DRUŻYNĘ NIEBIESKICH I ZACZYNAJĄ BUDOWAĆ ZABYTEK WYMAGAJĄCY UŻYCIA 3 RĄK.

ERYK I EWELINA TWORZĄ DRUŻYNĘ CZERWONYCH I BUDUJĄ ZABYTEK WYMAGAJĄCY 2 RĄK.
MICHAŁ ZOSTAŁ SAM W DRUŻYNIE ŻÓLTEJ.



Zostałeś sam?

Jeśli nie masz drużyny, musisz znaleźć żeton *Zostałeś sam?* w kolorze odpowiadającym kolorze opaski na twojej ręce i przedstawić narysowany na nim symbol.

W tym celu odwróć dowolny z żetonów *Zostałeś sam?*. Jeśli kolor żetonu pasuje do koloru twojej opaski, zrealizuj symbol. Jeśli jednak kolor żetonu jest inny, zakryj żeton i odkryj kolejny do czasu, aż znajdziesz pasujący żeton lub inna drużyna nie ukończy budowy.

Ważne uwagi odnośnie rozgrywki

- Jeśli wszyscy wyciągniecie rękę z tym samym kolorem opaski, powtórzcie losowanie.
- Możecie grać tylko ręką, którą wyciągnęliście.
- Drużyny nie mogą sobie nawzajem przeszkadzać.

Misja zakończona!

W każdej rundzie udział biorą 2 lub 3 drużyny (**nie zapomnijcie policzyć jednoosobowych drużyn!**) w zależności od kolorów opasek. Gdy ich Zabytek jest gotowy, gracze krzyczą „Skończone!”. Drużyna, która skończyła pierwsza, otrzymuje żetony Zwycięstwa. Jeśli w turze brały udział 3 drużyny, żetony Zwycięstwa otrzymują pierwsze 2 z nich.

Sędzia musi obserwować, czy każda drużyna wykonuje Zabytek zgodnie z zasadami gry. Jeśli nie, muszą zastosować się do zasad lub zacząć od nowa. Wszelkie spory rozstrzyga Sędzia.

Jako że w cztero- i pięcioosobowej grze nie ma Sędziego, drużyna która pierwsza wykona Zabytek krzyczy „Skończone!”, a druga drużyna przestaje budować swój Zabytek. Drużyny sprawdzają wtedy, czy pierwsza drużyna prawidłowo zbudowała swój Zabytek. Jeśli tak, to każda osoba w tej drużynie otrzymuje żeton Zwycięstwa. Jeśli nie, dostaje je druga drużyna.

Pamiętajcie, że obrazki na Kartach Zabytków są tylko sugerowanymi formacjami. Nie musicie składać rąk dokładnie w ten sam sposób w jaki złożone są na Kartach.



Przykład:

ABY WYKONAĆ ZABYTEK „MACHU PICCHU” RĘCE TWORZĄCE SCHODY NIE MUSZĄ BYĆ UŁOŻONE W KOLEJNOŚCI „LEWA, PRAWA, PRAWA, LEWA.”.

W MOMENCIE GDY 4 GRACZY WYKONA FIGURĘ SCHODÓW POPRZEC UŁOŻENIĄ RĄK KOLEJNO W POZYCJĘ „**PIONOWĄ, POZIOMĄ, PIONOWĄ ORAZ POZIOMĄ.**” ZABYTEK BĘDZIE UKOŃCZONY POPRAWNIE, NAWET JEŚLI WSZYSCY CZŁONKOWIE DRUŻYNY UŻYJĄ TYLKO PRAWYCH RĄK BY STWORZYĆ TĘ FIGURĘ.

W bardzo rzadkich przypadkach może zdarzyć się, że w tej samej drużynie znajdzie się 6 osób. W tym przypadku drużyna musi stosować się do pozycji Zabytku dla 5-cioosobowej drużyny, a dodatkową rękę dodać do budowy według uznania.

Żetony Zwycięstwa



Gracze zwycięskiej drużyny sprawdzają, jakich rąk użyli w tej rundzie i otrzymują odpowiadający żeton Zwycięstwa. Zdobyte żetony kładą przed sobą.

Zakończenie rundy

- Umieście wykorzystane karty Zabytków na spodzie stosu i odwróćcie górną kartę stosu.
- Pomieszczone wszystkie żetony *Zostałeś sam?* i rozłóżcie je ponownie.
- Dotychczasowy Sędzia wybiera jedną z osób ze zwycięskiej drużyny i przekazuje jej żeton Sędziego.

Zakończenie gry

Osoba która pierwsza zdobędzie 3 żetony Zwycięstwa dla każdej ręki wygrywa grę. Jeśli w tym samym czasie kilku graczy osiągnie warunek zwycięstwa, wszyscy oni wygrywają.



AUTOR GRY: Bono Light
ILUSTRACJE: Yulon dog shin
PROJEKT GRAFICZNY: Aga Jakimiec
TŁUMACZENIE: Samuel Paweł Staniurski

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: kontakt@z pionki.pl.

© 2014 2Plus www.zplus.com.tw
© 2016 2Pionki www.zpionki.pl
www.facebook.com/zpionki

ul. św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland
www.portalgames.pl, portal@portalgames.pl

All rights reserved. Reproduction of any part of the publisher is expressly forbidden.