

ZASADY GRY



GRÉGORY
OLIVER



ALEKSIEJ
RUDIKOW



babelsy



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 96 kolorowych Babelsów w 6 różnych kolorach (po 16 czerwonych, fioletowych, żółtych, niebieskich, zielonych i czarnych),
- woreczek,
- dwustronna plansza do gry,
- instrukcja.

WITAJCIE WE WSPANIAŁYM ŚWIECIE BABELSÓW!

Babelsy to małe, okrągłe i kolorowe stworzenia o niespotykanych zdolnościach. Unoszą się w otaczającej planecie próżni kosmicznej i przemieszczają dzięki sile grawitacji. Gdy jednak wylądują na którejś z planet, często oddzielają się od stada swoich pobratymców, by na niej zamieszkać z kilkoma przyjaciółmi.

Twoim zadaniem jest ustawienie Babelsów w odpowiedniej konfiguracji kolorystycznej i upewnienie się, że większość z nich wylądzuje na powierzchni Twojej planety.



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Planszę do gry należy umieścić pomiędzy 2 graczami w taki sposób, aby każdy z nich miał przed sobą fragment planszy ze swoją planetą. Planety są od siebie oddzielone obszarem nieba. Na początku rozgrywki gracze wypełniają obszar nieba Bąbelsami, kładąc tam po 2 Bąbelsy w danym kolorze (niebieskim, zielonym, czerwonym, żółtym i fioletowym, ale NIE czarnym). Gracze mogą sugerować się układem widocznym na ilustracji albo ułożyć Bąbelsy według własnego uznania, ale muszą pamiętać, że 2 Bąbelsy tego samego koloru nie mogą się znaleźć bezpośrednio obok siebie (ani w linii poziomej, ani w linii pionowej, ani na ukos). Wszystkie pozostałe kolorowe Bąbelsy należy umieścić w woreczku, z którego gracz będzie dobierał podczas rozgrywki. Do woreczka należy również wrzucić 3 czarne Bąbelsy (w woreczku nie mogą się znajdować więcej niż 3 czarne Bąbelsy). Następnie każdy z graczy dobiera po 3, 4 albo 5 czarnych Bąbelsów (3 dla niskiego, 4 dla normalnego i 5 dla wysokiego poziomu trudności) i umieszcza je na swojej planecie zgodnie z układem widocznym na ilustracji na dole strony (zob. *Poziomy trudności*). Pozostałe czarne Bąbelsy należy odłożyć do pudełka. Pierwszego gracza należy wyłonić poprzez rzut monetą. Teraz gra może się rozpocząć!

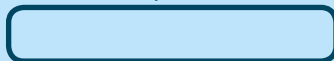
OMÓWIENIE ROZGRYWKI

Każdy z graczy ma własną planetę, na której może znajdować się do 20 Bąbelsów. W każdej turze na planetę gracza spadną 2 Bąbelsy. Gdy gracz zdoła ułożyć 3 Bąbelsy tego samego koloru obok siebie (w linii poziomej albo pionowej), zostaną natychmiast usunięte z jego planety gracza i umieszczone w jego obszarze punktacji. Każdy Bąbels znajdujący się w obszarze punktacji jest wart na koniec gry 1 punkt. Usunięcie całej linii Bąbelsów tego samego koloru pozwala graczowi na aktywowanie specjalnej mocy zależnej od koloru zebranych Bąbelsów.

PIERWSZA ROZGRYWKA

Podczas pierwszej rozgrywki albo podczas gry z młodszym przeciwnikiem gracze mogą podjąć decyzję o rozgrywce bez aktywowania specjalnych mocy.

obszar punktacji 1



planeta 1



niebo



woreczek



planeta 2



obszar punktacji 2

POZIOMY TRUDNOŚCI

Podczas przygotowania rozgrywki gracze mogą podnieść poziom trudności gry, dobierając 3, 4 albo 5 czarnych Bąbelsów (niski, normalny albo wysoki poziom trudności). Zalecamy stosunkowo szybkie przejście do normalnego poziomu trudności.



ROZGRYWKA KROK PO KROKU

KROK 1

Aktywny gracz dobiera 1 Bąbelsa z woreczka i umieszcza go na wybranym pustym polu w obszarze nieba. Aktywny gracz powtarza tę czynność do momentu, aż wszystkie puste pola na niebie zostaną wypełnione. (Podczas pierwszej tury aktywny gracz pomija ten krok i przechodzi od razu do kroku drugiego).

KROK 2

Aktywny gracz może zamienić miejscami 2 znajdujące się na niebie Bąbelsy, które przylegają do siebie w linii poziomej albo pionowej.

KROK 3

Aktywny gracz musi wybrać 2 Bąbelsy, które przylegają do siebie w linii poziomej albo pionowej (nie muszą to być Bąbelsy opisane w poprzednim kroku). Wybrane przez gracza Bąbelsy spadają z nieba na jego planetę, pozostając w rzędzie albo kolumnie, w której znajdowały się na niebie. Na spadające Bąbelsy działa grawitacja: żadne pole nie może pozostać puste, jeśli znajduje się nad nim jakiś inny Bąbels.

KROK 4

Jeśli aktywny gracz zdoła ułożyć 3 albo więcej Bąbelsów tego samego koloru w jednej, poziomej albo pionowej, linii (nigdy na ukos), ten gracz natychmiast umieszcza te Bąbelsy w swoim obszarze punktacji. Każdy Bąbels tego koloru, który przylegał do danej linii (pionowo albo poziomo), powinien również zostać umieszczony na obszarze punktacji aktywnego gracza. Na koniec gry każdy z graczy otrzymuje po 1 punkcie za każdego Bąbelsa w swoim obszarze punktacji.

KROK 5

Jeśli po wykonaniu kroku 4. Bąbelsy na planecie znajdują się nad pustymi polami, spadają wskutek działania grawitacji. Następnie aktywny gracz może podjąć decyzję o użyciu specjalnych mocy Bąbelsów wystanych do obszaru punktacji w danej turze.

Uwaga! Jeśli wskutek działania specjalnej mocy na planecie któregoś z graczy powstanie linia z co najmniej 3 Bąbelsów tego samego koloru, gracz przenosi te Bąbelsy do swojego obszaru punktacji i może aktywować ich specjalną moc.



PEŁEN RZĄD

Nawet jeśli 1 rząd (albo więcej) na planecie danego gracza jest wypełniony, ten gracz może wybrać 2 Bąbelsy, które spadną na jego planetę, pod warunkiem, że utworzą w ten sposób linię składającą się z co najmniej 3 Bąbelsów tego samego koloru. Jeśli plansza jest pełna, a w następnej rundzie gracz nie ma możliwości wybrania 2 Bąbelsów w odpowiednim kolorze, przegrywa (zob. *Zakończenie rozgrywki*).

PODWÓJNY TRAF

Gdy gracz jednocześnie utworzy na swojej planecie 2 linie składające się z co najmniej 3 Bąbelsów tego samego koloru, może wybrać kolejność, w której moce Bąbelsów zostaną aktywowane (jeśli utworzone linie Bąbelsów były w różnych kolorach).

ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Gra kończy się w momencie, gdy nie można całkowicie wypełnić obszaru nieba Bąbelsami. Każdy z graczy podlicza Bąbelsy, które zgromadził w swoim obszarze punktacji. Każdy Bąbels w obszarze punktacji zapewnia 1 punkt. Gracz z większą liczbą punktów wygrywa! W przypadku remisu gracz dzieli się blaskiem chwały i współdzieli zwycięstwo. Gra może się również zakończyć wcześniej w sytuacji, gdy planeta któregoś z graczy jest wypełniona i nie może on w kolejnej rundzie dobrać z nieba 2 Bąbelsów w odpowiednim kolorze. W takiej sytuacji ten gracz przegrywa.

SPECJALNE MOCE

Uwaga! Aktywowanie specjalnych mocy jest opcjonalne.



SPECJALNA MOC CZERWONYCH BABELSÓW

Gracz może zamienić miejscami 2 przylegające do siebie w linii poziomej albo pionowej Babelsy na planecie przeciwnika.



SPECJALNA MOC FIOLETOWYCH BABELSÓW

Gracz może wystać na planetę przeciwnika jednego ze swoich wolnych Babelsów w taki sposób, aby pozostał w tym samym rzędzie. (Wolne Babelsy to takie, nad którymi nie znajdują się żadne inne Babelsy). Aktywny gracz może wystać tylko Babelsa z tego rzędu, w którym znajduje się wolne pole na planecie przeciwnika (nie może wybrać zapełnionego rzędu na planecie przeciwnika). W przypadku, gdy wszystkie rzędy Babelsów na planecie przeciwnika są zapełnione, gracz aktywujący specjalną moc fioletowych Babelsów może wystać na jego planetę jednego ze swoich wolnych Babelsów, aby automatycznie wygrać.



SPECJALNA MOC NIEBIESKICH BABELSÓW

Gracz może wybrać Babelsa znajdującego się na niebie po stronie przeciwnika (i tylko z tej strony nieba), który ma spaść na planetę przeciwnika. Aktywny gracz musi wybrać Babelsa znajdującego się w rzędzie, w którym przeciwnik ma wolne pola (gracz nie może wybrać Babelsa znajdującego się w zapełnionym rzędzie na planecie przeciwnika). Jeśli wszystkie rzędy na planecie przeciwnika są zapełnione, gracz może użyć specjalnej mocy niebieskich Babelsów do wystania Babelsa z nieba, aby automatycznie wygrać. Jeśli aktywny gracz utworzy na planecie przeciwnika linię z 3 lub więcej Babelsów tego samego koloru, te Babelsy lądują w obszarze punktacji przeciwnika, a sam przeciwnik może aktywować ich specjalną moc.



SPECJALNA MOC ZIELONYCH BABELSÓW

Gracz może zamienić miejscami 2 przylegające do siebie w linii pionowej albo poziomej Babelsy, które znajdują się na jego planecie. Jeśli w ten sposób zostaną utworzone 2 linie w różnych kolorach, które będą się składać (co najmniej) z 3 Babelsów każda, gracz umieszcza te Babelsy na swoim obszarze punktacji, a następnie może aktywować ich specjalne moce w dowolnej kolejności.



SPECJALNA MOC ŻÓŁTYCH BABELSÓW

Gracz może umieścić jednego ze swoich wolnych Babelsów na swoim obszarze punktacji. (Wolne Babelsy to takie, nad którymi nie znajdują się żadne inne Babelsy).

CZARNE BABELSY

Czarne Babelsy nie mają żadnych specjalnych mocy. Nie można ich usunąć, nawet jeśli utworzą poziomą albo pionową linię składającą się z 3 lub więcej czarnych Babelsów. Jedyny sposób na ich usunięcie to użycie specjalnej mocy innych Babelsów. Każdy czarny Babels znajdujący się w obszarze punktacji danego gracza zapewnia mu 1 punkt na koniec gry.



PRZYKŁADOWA TURA

1. Aktywny gracz dobiera z woreczka czerwonego Bąbelsa i umieszcza go na dowolnym pustym polu na niebie. Następnie dobiera z woreczka zielonego Bąbelsa i umieszcza go na ostatnim pustym polu nieba.

2. Aktywny gracz zamienia miejscami niebieskiego i czerwonego Bąbelsa, jako że przylegają do siebie w linii poziomej.

3. Gracz wybiera 2 przylegające do siebie w linii pionowej Bąbelsy z obszaru nieba, które spadają na planetę aktywnego gracza.

4. 3 fioletowe Bąbelsy utworzyły pionową linię w planecie aktywnego gracza!

5. Bąbelsy, które utworzyły linię, zostają usunięte z planety aktywnego gracza i umieszczone w jego obszarze punktacji. Zapewni to graczowi 3 punkty na koniec gry. Zielony Bąbels spada z powodu działania grawitacji.

6. To rozpoczyna reakcję łańcuchową – 3 zielone Bąbelsy tworzą teraz poziomą linię!

7. Zielone Bąbelsy zostają usunięte z planety aktywnego gracza i umieszczone w odpowiednim obszarze punktacji. Aktywny gracz otrzyma dodatkowe 3 punkty na koniec gry. Następnie aktywny gracz podejmuje decyzję o aktywowaniu specjalnej mocy fioletowych Bąbesów i rezygnuje z aktywowania mocy zielonych Bąbelsów. Aktywny gracz wysła wolnego Bąbelsa na planetę przeciwnika w taki sposób, żeby pozostał w tym samym rzędzie.



REAKCJA ŁAŃCUCHOWA

W wyniku oddziaływania grawitacji może dojść do reakcji łańcuchowych, gdy Bąbelsy znajdujące się ponad utworzoną linią pasujących do siebie 3 lub więcej Bąbelsów spadają na ich miejsce. Mogą wypełnić wolne pola po usuniętych Bąbelsach i utworzyć nowe linie 3 lub więcej Bąbelsów tego samego koloru. Gdy dochodzi do reakcji łańcuchowej, gracz, na którego planecie ma to miejsce, aktywuje moce Bąbelsów w dowolnej kolejności.

ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA

CEL GRY

W rozgrywce jednoosobowej gracz musi ukończyć 20 różnych misji. Każda kolejna misja jest trudniejsza od poprzedniej. Gracz ma za zadanie opróżnić planetę przeciwnika ze wszystkich Bąbelsów poza czarnymi. Tak jak podczas rozgrywki dla 2 graczy, gracz może wybrać poziom trudności poprzez dołożenie 1 albo 2 dodatkowych czarnych Bąbelsów na swojej planecie. Specjalne moce Bąbelsów nie ulegają zmianie.

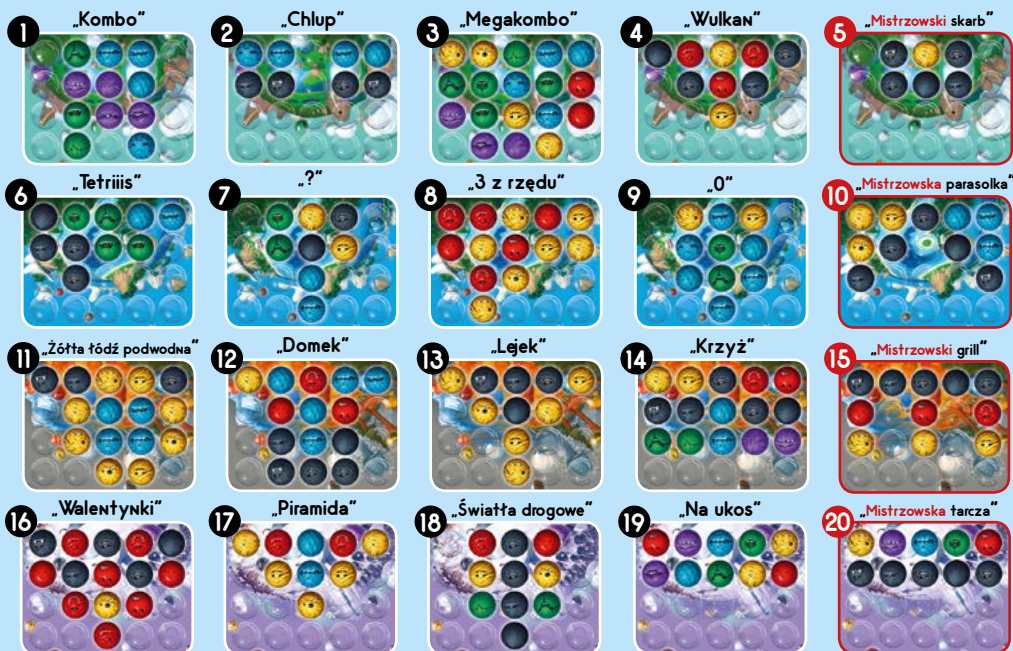
- Obowiązkowe ułożenie Bąbelsów na niebie.



- Ułożenia Bąbelsów na planecie przeciwnika.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka dla 1 gracza przebiega w ten sam sposób co rozgrywka dla 2 graczy. Ułożenie Bąbelsów na niebie i na planecie gracza nie ulega zmianie. Gdy na planecie gracza zostanie utworzona linia składająca się z 3 Bąbelsów jednakowego koloru, gracz może **natychmiast** wystąpić 1 z 3 Bąbelsów na planetę przeciwnika w taki sposób, aby wysłany Bąbels pozostał w tym samym rzędzie. Jeśli na planecie gracza zostanie utworzona linia składająca się z 4 lub więcej Bąbelsów, gracz będzie mógł wystąpić na planetę przeciwnika 2 Bąbelsy zamiast 1 w taki sposób, aby pozostały w rzędach, w których znajdowały się na planecie gracza. Pozostałe Bąbelsy z utworzonej linii należy umieścić w obszarze punktacji gracza, po czym gracz może aktywować moce Bąbelsów przeniesionych do obszaru punktacji. W momencie, gdy co najmniej 3 Bąbelsy o takim samym kolorze utworzą na planecie przeciwnika poziomą albo pionową linię, należy je od razu usunąć z planszy bez aktywowania ich specjalnych mocy. Gracz wygrywa w chwili, gdy na planecie przeciwnika nie ma żadnych Bąbelsów (oprócz czarnych). Teraz gracz może przejść do kolejnej misji!



Szukaj nowych
wyzwań na
www.bankiiz.com/
bubblepop



BANKIIZ Editions
134 route du Mont Frégnier
38460 Moras — FRANCJA
Wszystkie prawa zastrzeżone.
www.bankiiz.com

Twórca gry: Grégory OLIVER
Szata graficzna: Aleksiej RUDIKOW
Tłumaczenie wersji polskiej: Michał WŁÓCZKO
Opracowanie graficzne: Lise ESCAPA
Redakcja polskich zasad: zespół REBEL
Podziękowania dla Marie, Louise, Pascala,
Modern City, Les Ludochons i la CAL