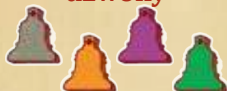


COIMBRA

Dice Box

Komponenty

4 drewniane dzwony



po 1 dzwonie
w każdym kolorze
profesji

4 kości wpływów



2 × szaro-
pomarańczowe
o wartościach:
0, 1, 2, 2, 3, 4



2 × fioletowo-
zielone
o wartościach:
0, 1, 2, 2, 3, 4

taca na kości (pudełko)

Przygotowanie

Grę należy przygotować w sposób opisany w instrukcji do gry podstawowej. Na koniec przygotowania przeprowadza się następujące kroki:

- każdy dzwonek należy umieścić nad polem „15” odpowiadającego mu toru wpływów;
- 4 kości wpływów należy umieścić na tacy razem z pozostałymi kośćmi tworzącymi pulę.



Przebieg gry

Rozgrywka toczy się w sposób opisany w instrukcji do gry podstawowej. Niniejszy dodatek wprowadza jedynie kilka nowych elementów: do fazy A, do fazy B i do końcowego punktowania.

Faza A. Rzut kośćmi



Pierwszy gracz rzuca na tacę wszystkie kości z puli łącznie z 4 kośćmi wpływów.

Faza B. Dobieranie i rozmieszczanie kości



Faza B jest rozgrywana w standardowy sposób. Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności rozgrywania i biorą po 1 kości z tacy. Teraz jednak każdy gracz wykonuje 4 tury w fazie: **3 razy wybiera zwykłą kość, a raz wybiera kość wpływów.**

W swojej turze gracz może wziąć z tacy zwykłą kość i postąpić z nią dokładnie w ten sam sposób co w grze podstawowej.

Albo – jeśli jeszcze nie wziął kości wpływów – może wybrać jedną z kości wpływów leżących na tacy i położyć ją ścianką z wynikiem ku górze na symbolu profesji pod torem wpływów, pamiętając o tym, że:

- symbol profesji musi być wolny (nie może na nim leżeć żadna inna kość wpływów);
- kolor symbolu musi pasować do 1 z 2 kolorów kości (na przykład kość szaro-pomarańczowa może zostać umieszczona tylko na szarym albo pomarańczowym symbolu).





Następnie gracz umieszcza jeden ze swoich dysków na tacy, aby zaznaczyć, że w tej fazie wybrał już kość wpływów.

Może teraz dokonać specjalnej wymiany na torze wpływów, pod którym umieścił kość wpływów.

1. Gracz płaci tyle surowców, ile oczek wskazuje wybrana przez niego kość wpływów, wydając dowolną kombinację tarcz, monet lub punktów zwycięstwa. Jeśli kość wskazuje wartość „0”, nie musi nic płacić.
2. Następnie pobiera dochód z toru wpływów. Dochód jest określony przez wartość na kości: po lewej stronie toru należy znaleźć cyfrę, którą wskazuje kość wpływów, i pobrać dochód widniejący po prawej stronie tego pola.

- Jeśli kość wskazuje 4, należy pobrać dochód z ramki obok pól „4”, „5”, „6”.
- Jeśli kość wskazuje 1, 2 albo 3, należy pobrać dochód z ramki obok pól „1”, „2”, „3”.
- Jeśli kość wskazuje 0, należy pobrać dochód z ramki obok pola „0”.



Przykład. *Filip* wybrał szaro-pomarańczową „dwójkę” i położył na szarym symbolu profesji. Aby dokonać wymiany, musi zapłacić 2 dowolne surowce. Decyduje się wydać 1 tarczę i 1 punkt zwycięstwa, aby pobrać dochód w postaci 3 tarcz.



Teraz następuje tura kolejnego gracza.

Uwagi:

- Kości wpływów nigdy nie umieszcza się w podstawie.
- Dokonywanie wymiany nie jest obowiązkowe.
- Można wydawać punkty zwycięstwa nawet wtedy, gdy wynik danego gracza spadnie (lub już jest) poniżej 0.
- Jeśli w pierwszych 3 turach fazy B gracz nie wziął kości wpływów, to musi to zrobić w turze 4.

SPECJALNA ZASADA W ROZGRYWCE 2-OSOBOWEJ

Jeśli przeciwnik wybrał już kość wpływów, to gracz, wybierając swoją, nie może wziąć kości z tą samą kombinacją kolorów.

Na koniec fazy B, po tym, gdy wszyscy gracze wykorzystali 4 kości (3 kości zwykłe i 1 kość wpływów), przeprowadza się następujące działania:

W rozgrywce 2- i 3-osobowej pozostałe w puli kości wpływów umieszcza się (ścianką z wynikiem ku górze) na pasujących do nich pustych symbolach profesji tak, aby pod każdym torem znajdowała się 1 kość.

Następnie przesuwa się dzwon na każdym torze o tyle pól w dół, ile wynosi wartość na kości pod tym torem. Jeśli kość wskazuje wartość „0”, dzwon pozostaje na miejscu.

W dalszej kolejności odkłada się kości wpływów na tacę, a gracze zabierają z niej swoje dyski.

Pozostałe fazy gry rozgrywa się według zasad standardowych.



Uwaga!

Dyski i dzwony nie przeszkadzają sobie wzajemnie. Jeśli znajdują się na tym samym polu toru, dzwon należy umieścić na dysku (albo dyskach).

Koniec gry

Koniec gry wygląda tak samo jak w grze podstawowej, ale podczas końcowego punktowania pod uwagę brana jest 1 dodatkowa kategoria.

RÓŻNORODNOŚĆ WPŁYWÓW

Każdy gracz podlicza, na ilu torach wpływów jego dysk znajduje się **co najmniej** tak wysoko, jak drewniany dzwon:

- jeśli na wszystkich 4 torach – gracz zdobywa 15 punktów zwycięstwa,
- jeśli na 3 torach – gracz zdobywa 8 punktów zwycięstwa,
- jeśli na 2 torach – gracz zdobywa 3 punkty zwycięstwa,
- jeśli na 1 torze – gracz nie zdobywa punktów.



Przykład. *Filip* zdobywa 8 punktów zwycięstwa, ponieważ na szarym, fioletowym i zielonym torze jego dyski znajdują się wyżej niż dzwony. Nie udało mu się tego osiągnąć jedynie na pomarańczowym torze.



Opracowanie

Projekt gry:	Virginio Gigli i Flaminia Brasini
Producent:	Sophie Gravel
Opracowanie:	Viktor Kobilke i Martin Bouchard
Dyrektor artystyczny:	Philippe Guérin
Ilustracje:	Chris Quilliams
Oprawa graficzna:	Philippe Guérin, Karla Ron i Marie-Ève Joly
Tłumaczenie:	Monika Żabicka
Redakcja:	zespół Rebel
Komunikacja:	Mike Young
Kontakty zagraniczne:	Andrea Ahlers, Katja Wienicke i Philipp El Alaoui
Marketing:	Martin Bouchard

Opracowane przez:



www.eggertspiele.com
info@eggertspiele.com

rebel

wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

©2018 Plan B Games Europe GmbH
Sinstorfer Weg 70,
21077 Hamburg,
Niemcy

Eggertspiele jest marką Plan B Games Europe GmbH.

Kopiowanie całości lub fragmentów bez zezwolenia zabronione.

Proszę zachować te informacje.

Wyprodukowano w Chinach.

Importer/Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska