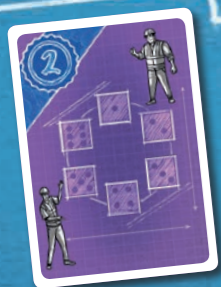


NAGRODA DLA DRAPACZA CHMUR
Budynek musi być wysoki na 5 lub więcej pięter.



NAGRODA GEOMETRY
Budynek musi zawierać kości ze wszystkimi wartościami, od 1 do 6.



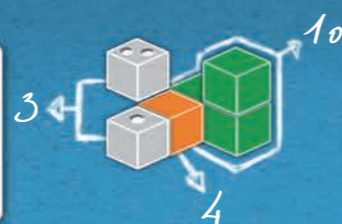
NAGRODA ZA SPÓJNOŚĆ KONSTRUKCJI
Budynek musi zawierać 4 lub więcej kości o tej samej wartości.



NAGRODA ZA WYKORZYSTANIE BUDULCA
Budynek musi zawierać 5 lub więcej kości tego samego koloru.

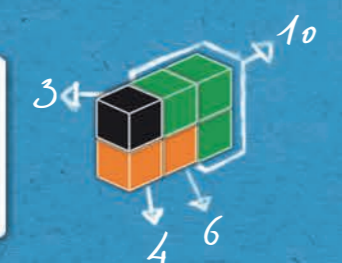
PRZYKŁAD PUNKTACJI

GRACZ (A)



PREMIA ZA WYKONANIE PLANU: 6
DREWNO: 1 kość z dwiema przylegającymi = 4
RECYKLING: 3 kości = 10
KAMIEŃ: brak = 0
SZKŁO: 1 kość z 1 na szczycie oraz 1 kość z 2 na szczycie = 3
23

GRACZ (B)



PREMIA ZA WYKONANIE PLANU: 0
DREWNO: 1 kość z dwiema przylegającymi i 1 kość z trzema przylegającymi = 10
RECYKLING: 3 kości = 10
KAMIEŃ: 1 kość = 3
SZKŁO: brak = 0
23

POŻĄDANE
MATERIAŁY



Remisy rozstrzyga się przy pomocy pożądanego materiału. Gracz z największą ilością pierwszego z pożądanego materiałów (lub jeśli remis trwa, drugiego) wygrywa remis. W tym wypadku (A) oraz (B) remisują zielonymi kośćmi. (B) wygrywa przewagą 1 czarnej kości.

5

KONIEC RUNDY

Gdy Trofea i Nagrody zostaną rozdane, runda się kończy. Po upływie trzech rund (można to łatwo sprawdzić, bo nie powinno być już żadnych Trofeów do rozdania) kończy się gra; należy przejść do Końca Gry. W innym wypadku należy wrzucić wszystkie kości z powrotem do woreczka, odrzucić zużyte Projekty, zdjąć znaczniki z planszy punktacji i rozpocząć nową rundę.

Koniec Gry

Po zakończeniu trzeciej rundy, należy odkryć wszystkie Trofea i Nagrody i porównać sumę zdobytych punktów (pokazanych w lewym górnym rogu karty). Gracz z największą liczbą punktów wygrywa!

W przypadku remisu, zwycięża gracz, który zebrał więcej Nagród. Jeśli ciągle trwa remis, wygrywa gracz o większej liczbie Złotych Trofeów. Jeśli remis ciągle trwa, wygrywa gracz o większej liczbie Srebrnych Trofeów. Jeśli WCIĄŻ trwa remis, wygrywa ten o większej liczbie Brązowych Trofeów. Jeśli remis jest CIĄGLE nierozstrzygnięty, uściśnijcie sobie dłonie i podzielcie się zwycięstwem.

Gra dwuosobowa

Grę dwuosobową rozgrywa się normalnie, z jednym wyjątkiem:

Podczas swojej tury, wybierz jedną kość do swojego budynku, według normalnych zasad, a drugą wybierz do odrzucenia. Dobierz i rzuć dwiema kośćmi z woreczka, zamiast standardowej jednej.

TWÓRCY

Autor: Yves Tourigny
Ilustracje: Chris Quilliams
Produkcja: Yves Tourigny, Al Leduc and Team Z-Man Games

Testy: Al Leduc, Martin Ethier, Gerry Paquette, Sen-Foong Lim, Daryl Andrews, Steve Ngu, Lucas Castro, Scott McKay, i inni.

Opracowanie wersji polskiej: Cube Factory of Ideas

CUBE FACTORY OF IDEAS
©2016 Cube Anna Bobrowska
Os. B. Chrobrego 8/49
60-681 Poznań
www.factorycube.pl

W przygotowaniu wersji polskiej udział wzięli:
Agata Radzik, Aleksandra Regulska,
Tomasz Jaworski, Magda Roehr



6

All rights reserved
©2013 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

info@zmangames.com
www.zmangames.com



Gra dla 2-4 architektów powyżej 14 lat
Autor: Yves Tourigny

Opis

Gracze wcielają się w rolę architektów, którzy rywalizują o nagrody i trofea za swoje projekty. Podczas rundy, każdy z graczy wzniesie budynek zgodny z losowo dobranymi planami, używając czterech typów budulca (kości). Każdy rodzaj budulca jest inaczej punktowany. Architekt otrzyma bonus za budowanie zgodnie z projektem, ale żeby zdobyć część nagród trzeba improwizować i odejść od początkowych wytycznych!

Gracz z największą liczbą punktów (Nagrody i Trofea) na koniec gry wygrywa.

Blueprint: Reprodukacja rysunku technicznego z użyciem procesu chemicznego, który zostawia białe linie na niebieskim tle.

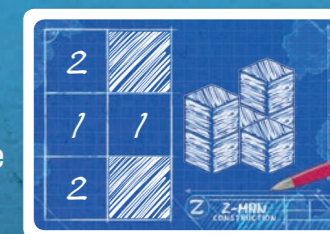
Zawartość

- 1 instrukcja
- 32 kości (8 w każdym z 4 kolorów)
- 24 projekty (Blueprints)
- 9 kart Trofeów
- 12 kart Nagród
- 4 zastłonki
- 1 plansza punktacji
- 1 woreczek
- 4 znaczniki punktacji



Projekty

Każdy Projekt pokazuje jeden budynek, widziany zarówno od góry (lewa strona) jak i w rzucie izometrycznym (prawa strona). Kości (budulec) są umieszczane bezpośrednio na polach po lewej stronie karty. Numer na danym polu wskazuje wysokość (mierzoną w kościach) budynku na tym polu. Kości nie można umieszczać na zakreskowanych polach.



Przygotowanie gry

1. Włóż 32 kości do worka.
2. Ułóż wszystkie karty Trofeów i Nagród w odkrytych stosach obok planszy punktacji.
 - W grze trzysobowej będą używane tylko Złote i Srebrne Trofea: odłóż Brązowe Trofea z powrotem do pudełka.
 - W grze dwuosobowej będą używane tylko Srebrne Trofea: odłóż Złote i Brązowe z powrotem do pudełka.
3. Przetasuj karty Projektów i stwórz z nich zakryty stos doboru.
4. Daj każdemu z graczy zasłonkę i znacznik punktacji w tym samym kolorze.



Rozgrywka

Gra jest podzielona na trzy rundy. Pod koniec trzeciej rundy gra się kończy i wyłaniany jest zwycięzca.

Przebieg rundy

START

Wyłosuj z worka dwie kości i umieść je na polu „Pożyczanych Materiałów” na planszy punktacji. Muszą być różnego koloru. (Jeśli wylosujesz dwie takie same kości, odłóż jedną do woreczka i losuj tak długo, aż wyciągniesz kość innego koloru). Te dwa kolory pomogą rozstrzygnąć remis w fazie punktacji.

Rozdaj po jednym losowym Projekcie każdemu z graczy. Wszyscy trzymają swoje karty schowane za zasłonką.

Wyłosuj z worka odpowiednią ilość kości. Zależnie od ilości graczy, wylosuj:

- 2 graczy 8 kości
- 3 graczy 9 kości
- 4 graczy 7 kości

Rzuc nimi i podziel, zgodnie z uzyskanymi wynikami. Te kości stanowią pulę dostępnego budulca.

USTALANIE KOLEJNOŚCI

W pierwszej rundzie rozpoczyna gracz, który ostatnio był na placu budowy. W drugiej i trzeciej rundzie, gracze których budynki zdobyły najmniejszą liczbę punktów w poprzedniej rundzie, rozpoczynają. We wszystkich rundach gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza.

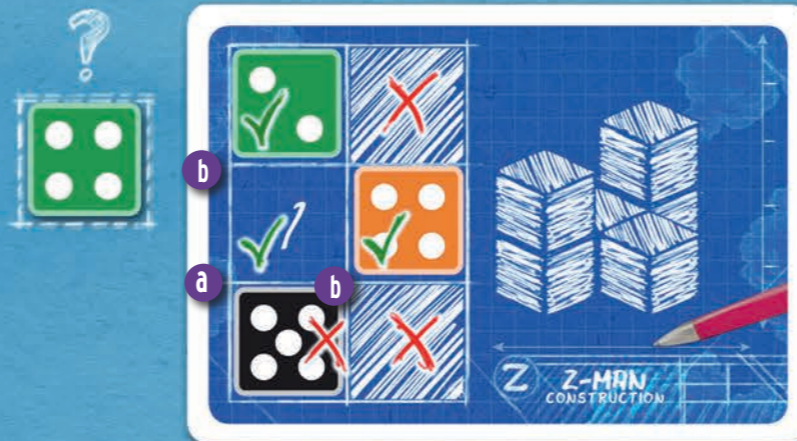
BUDOWANIE

Podczas swojej tury, wybierz jedną kość z puli dostępnego budulca i umieść ją na swojej karcie Projektu (patrz Zasady Budowania poniżej). Następnie, dobierz na jej miejsce kość z worka, rzuć nią i dodaj do puli dostępnego budulca. Gra trwa do momentu, gdy każdy z graczy dobrał 6 kości z puli. *Strona 6. zawiera zasady dla gry dwuosobowej.*

Zasady Budowania

Kości można umieszczać:

- a Na pustym polu Projektu (pola zakreskowane są niedostępne) lub
 - b Na wcześniej położonej kości, pod warunkiem, że wynik, który ona wskazuje jest równy lub wyższy wynikowi nowej kości. (kość możemy położyć tylko na równym lub NIŻSZYM wyniku).
- Jeśli nie możesz ułożyć kości zgodnie z zasadami, jest ona usuwana z gry.
 - Każde ustawienie jest ostateczne, nie można poruszyć raz ustawionej kości.
 - Nie można zmieniać wartości na kościach.



PUNKTACJA

Gdy każdy z graczy dobrał i umieścił 6 kości, odkryj budynki i podlicz punkty. Zauważ, że te wyniki są potrzebne do tego, żeby wskazać graczy, którzy otrzymają Trofea. Zdobywane teraz punkty NIE SĄ punktami zwycięstwa i są zerowane pod koniec każdej rundy.

Premia za wykonanie planu

Każdy gracz, którego budynek idealnie odzwierciedla ten z jego Projektu, natychmiast dostaje 6 punktów.

Materiały

Każdy z budulców punktuje inaczej. Żeby przyspieszyć proces podliczania, każdy budulec podlicz po kolei, dodając punkty za każdą kość tego koloru w danym budynku. Zaznaczaj wyniki każdego gracza na planszy punktacji przy pomocy znaczników.

POMARAŃCZOWE (drewno): Każda kość punktuje osobno; przyznaj 2 punkty za każdą kość przylegającą do kości, której wynik podliczasz. Kości są przylegające jeśli stykają się całą powierzchnią ścianki.

ZIELONE (recykling): Przyznaj odpowiednio 2/5/10/15/20/30 punktów za użycie 1/2/3/4/5/6 zielonych kości.

CZARNE (kamień): Każda kość punktuje osobno; czarne kości są warte 2/3/5/8 punktów jeżeli znajdują się na 1/2/3/4 (lub wyższym) piętrze budynku.

PRZEZROCZYSTE (szkło): Każda kość punktuje osobno; przezroczysta kość zdobywa tyle punktów ile wynosi suma oczek na jej wierzchniej ściance. Uwaga: Te kości punktuja nawet, gdy są przykryte innymi kośćmi.

Trofea

Rozdaj graczom Trofea zgodnie z poniższą tabelką:

	Gra dwuosobowa	Gra trzysobowa	Gra czterosobowa
ZŁOTE		Najwyższy wynik	Najwyższy wynik
SREBRNE	Najwyższy wynik	Drugi wynik	Drugi wynik
BRĄZOWE			Trzeci wynik

ROZSTRZYGANIE REMISÓW: POŻĄDANE MATERIAŁY

Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje przy zdobyciu Trofeum, daj to Trofeum graczowi, który ma najwięcej kości w pierwszym z dwóch kolorów z Pożyczanych Materiałów. Jeśli remis wciąż trwa, Trofeum otrzymuje gracz z największą liczbą kości w drugim kolorze z Pożyczanych Materiałów. Jeśli mimo wszystko remis trwa, Trofeum otrzymuje remisujący gracz, którego tura była ostatnia w poprzedniej rundzie.

Nagrody

W każdej rundzie zostaje przyznana tylko jedna Nagroda z danego typu. Jeśli żaden z budynków nie spełnia kryteriów potrzebnych do otrzymania Nagrody, nikt jej nie dostaje. Jeden budynek może wygrać więcej niż jedną Nagrodę w danej rundzie. Jeśli więcej niż jeden budynek spełnia warunek przyznania Nagrody, użyj Pożyczanych Materiałów, aby rozstrzygnąć remis (zobacz punkt wyżej).

Uwaga: Nagrody i Trofea trzymaj się zakryte i ujawniaj pod koniec gry.