



WIELKA WYSTAWA DINOZAUROW

WPROWADZENIE

Wielka Wystawa Dinozaurów odnosi się do czasów znanych w historii pod nazwą Wojna o Kości. Był to okres intensywnych odkryć skamielin i spekulacji na ich temat w późnym XIXw., który cechował się zawziętą rywalizacją ówczesnych czołowych paleontologów. Uciekali się oni do krętackich sztuczek by konkurować i kompromitować swoich rywali, nie cofając się przed takimi metodami jak łapówkarstwo, kradzieże czy niszczenie kości. Pomimo ich zrujnowanej reputacji i czarnej karcie w historii amerykańskiej paleontologii, ponad 142 nowe gatunki dinozaurów zostały odkryte, co zaowocowało powszechnym zainteresowaniem dinozaurami.

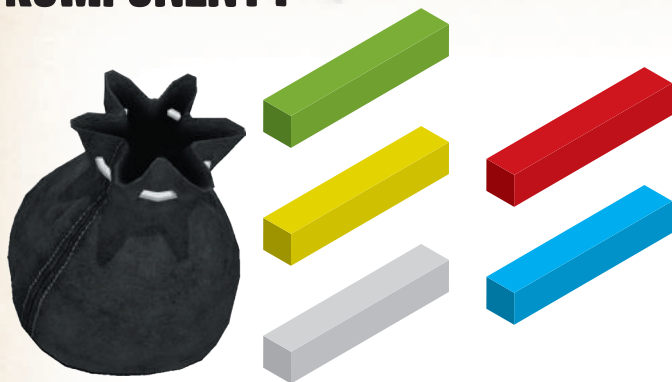
OMÓWIENIE GRY

Gra toczy się przez trzy rundy. Każda z nich podzielona jest na trzy fazy: Wykopaliska, Rekonstrukcja i Wystawa.

- Podczas Fazy Wykopalisk, każdy z graczy wykopuje kości ze stanowiska archeologicznego, określa specyfikę planowanej wystawy, a następnie wykonuje akcję. Niektóre akcje wymagają od gracza dobrania Żetonu Złej Sławy. Jest to ryzykowne, ponieważ gracz z największą liczbą Punktów Złej Sławy na koniec gry będzie je musiał odjąć od swojego ostatecznego wyniku.
- W Fazie Rekonstrukcji, gracze w tajemnicy konstruują szkielety dinozaurów za swoimi zasłonkami. Używają Kości zdobytych podczas Fazy Wykopalisk, by stworzyć szkielet, który będzie konkurował ze szkieletami innych graczy.
- Następnie mamy Fazę Wystawy. Kiedy już wszyscy zakończą konstrukcję szkieletów, odsłaniają swoje dinozaury. Gracze porównują swoje modele dinozaurów i zdobywają punkty w różnych kategoriach.
- Po trzech rundach, gracz z największą liczbą Punktów Złej Sławy odejmuje ich wartość od wszystkich swoich punktów. Pozostali gracze dodają swoje Punkty Złej Sławy do zdobytych w inny sposób punktów, ponieważ uwaga mediów zwiększyła ich popularność. Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa grę!
- Dodatkowo, gracze mogą próbować zdobyć premiowe punkty za ukończenie szkieletów mających cechy najsłynniejszych dinozaurów (i innych prehistorycznych stworzeń) odkrytych w ówczesnych czasach!



KOMPONENTY



Kości Dinozaurów: W grze występuje 210 Kości Dinozaurów w 5 różnych kolorach. Różne kolory są używane do budowania poszczególnych części szkieletu dinozaura:

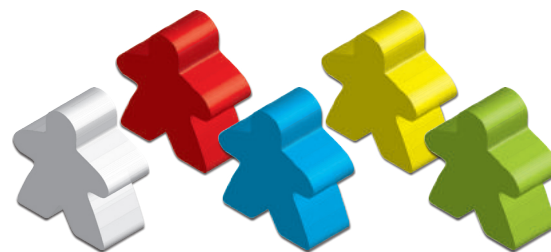
- zielone - 60 głowa, kręgosłup i żebra (łącznie z 15 kośćmi startowymi)
- czerwone - 50 kości kończyn (łącznie z 10 startowymi kośćmi)
- żółte - 50 kości szyi i ogona (łącznie z 10 startowymi kośćmi)
- niebieskie - 30 unikatowych kości
- białe - 20 przypadkowych kości. Przypadkowe kości traktowane są, jakby miały ten sam kolor, co kolor kości, do których przylegają. Mogą one stykać się z kośćmi tylko w jednym kolorze!



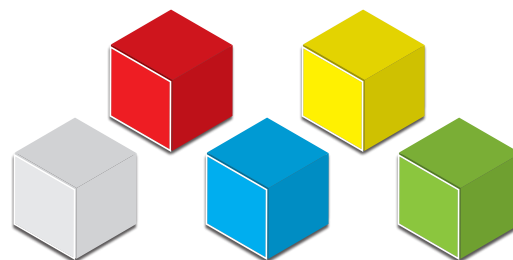
Plansza: Plansza odzwierciedla obszary wykopalisk oraz jest używana do zaznaczania punktów zwycięstwa graczy, obecnej tury oraz rundy, a także obrazuje specyfikę wystawy dinozaurów, pokazuje, które cechy szkieletu będą najwyższej punktowane. Każde sześciokątne pole to obszar wykopalisk. Czarne pola to doły ze smołą - nie da się przez nie przejść.



Zasłonki Graczy (Po 1 w każdym z 5 kolorów): Każdy gracz otrzymuje zasłonkę. Gracze konstruują swoje dinozaury za nimi, z dala od wścibskiego wzroku rywali. Linie po zewnętrznej stronie zasłonki oznaczają kolor gracza.

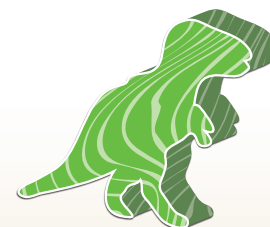


Paleontolodzy (Po 1 w każdym z 5 kolorów): Każdy gracz bierze paleontologa w swoim kolorze. Paleontolodzy poruszają się między obszarami wykopalisk i zbierają kości.



Kostki Punktacji (Po 1 w każdym z 5 kolorów): Każdy z graczy dostaje kostkę punktacji w swoim kolorze. Służą one do zaznaczania zdobytych punktów zwycięstwa na planszy.

Znaczniki (6): Z ich pomocą oznaczana jest popularność, a co za tym idzie wartość, każdej kategorii muzealnej, a także obecna tura i runda.





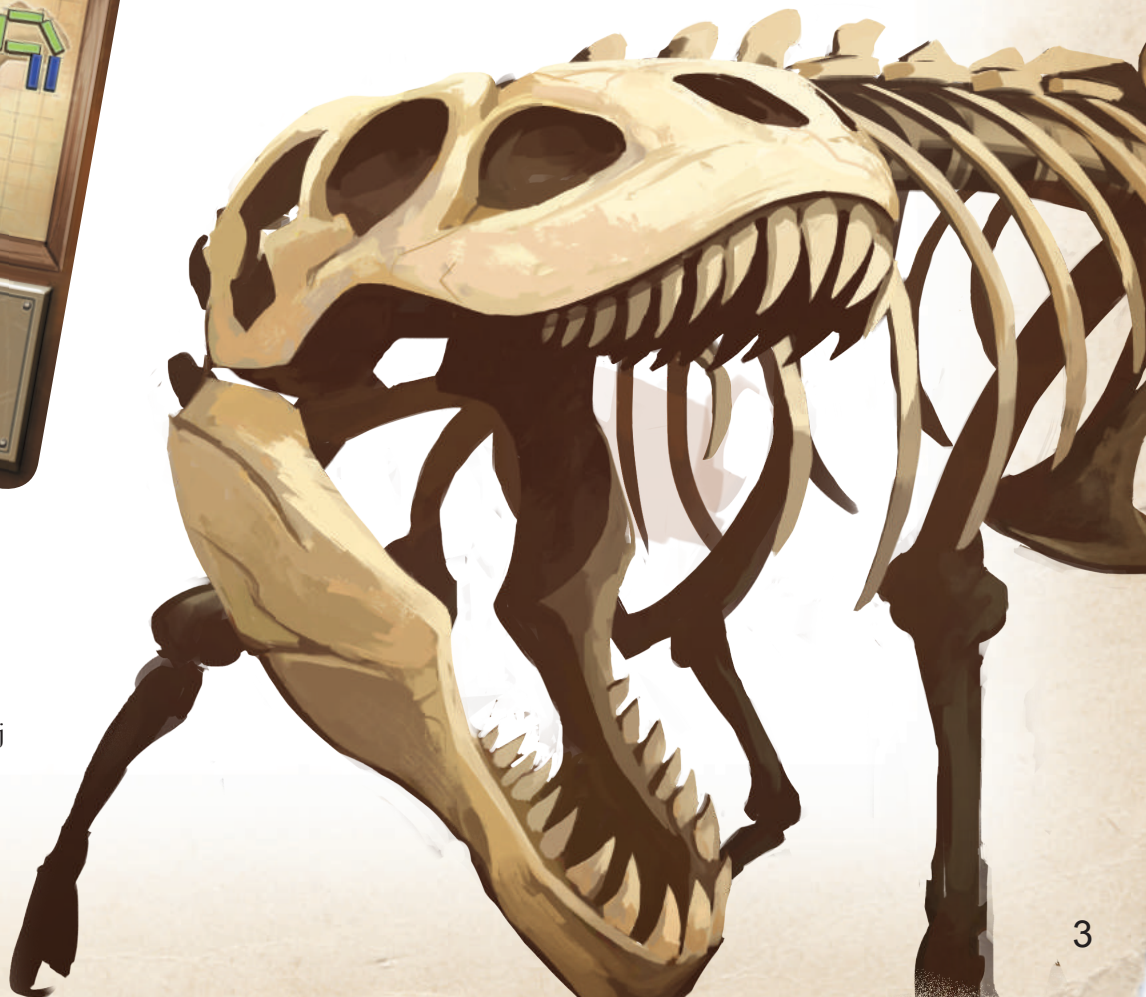
Żetony Złej Sławy (Łącznie 45, po 15 każdej wartości): Gracze dobierają te żetony kiedy wykonują swoje fortele.



Karty Paleontologów (17): Karty te reprezentują postacie historyczne powiązane z okresem Wojny o Kości. Każdy z graczy otrzymuje jedną na początku gry. Każda z nich daje unikatową zdolność, dającą przewagę w jakimś aspekcie gry.



Karty Premiowanych Dinozaurów (21): Jeśli gracz zbuduje swojego dinozaura zgodnie z założeniami takiej karty, otrzymuje dodatkowe punkty.



PRZYGOTOWANIE GRY

1. Połóż planszę na stole, w zasięgu ręki każdego gracza.
2. Każdy gracz otrzymuje zasłonkę, paleontologa i kostkę punktacji w swoim kolorze.
3. Gracze kładą swoje kostki punktacji obok pola "1", na rogu planszy gry.
4. Połóż pięć znaczników w pierwszym rzędzie każdej z kategorii muzealnych na planszy.
5. Połóż ostatni znacznik na planszy, na polu: "Faza Wykopalisk 1".
6. Wrzuć wszystkie Żetony Złej Sławy do jednej z sakiewek.
7. Daj każdemu graczowi losową kartę paleontologa. Jeśli gracze dojdą do porozumienia, każdy może (zamiast wylosowanego) otrzymać wybranego przez siebie paleontologa. Paleontolog zapewnia graczowi specjalną zdolność łamiącą lub zmieniającą zasady gry. Gracze powinni zapoznać się ze swoimi kartami.
8. Rozdaj każdemu po dwie zasłonięte karty premiowanych dinozaurów.
9. Daj każdemu z graczy 2 czerwone, 2 żółte i 3 zielone kości startowe. Gracze nigdy nie mogą stracić swoich startowych kości w czasie gry. Te kości należy umieścić w "stosie" każdego gracza - obszarze przed każdym z graczy, który jest widoczny dla wszystkich.
10. Wrzuć pozostałe kości do drugiej sakiewki. Następnie wylosuj po 3 kości na każde pole na planszy i rozłóż je na nich. Uzupełnij zewnętrzne rzędy planszy tylko jeśli gracze w 4 lub 5 osób, zgodnie z oznaczeniami na planszy. Kości nigdy nie są kładzione na czarnych polach smoły.
11. Osoba, która ostatnio była w muzeum jest pierwszym graczem. Kładzie ona swojego paleontologa na jednym z pól z symbolem paleontologa na zewnątrz planszy. Zauważ, że niektóre pola mogą być używane tylko podczas rozgrywki, w której udział bierze 4 lub 5 graczy. Gracze układają swoich paleontologów kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Możecie rozpocząć grę.





OMÓWIENIE ROZGRYWKI

Gra toczy się przez 3 rundy. Każda podzielona jest na 3 różne fazy: Wykopaliska, Rekonstrukcja i Wystawa. Podczas Fazy Wykopalisk, każdy z graczy wykopuje kości, określa specyfikę planowanej wystawy, a następnie wykonuje akcję pozytywną albo fortel.

W Fazie Rekonstrukcji, gracze w tajemnicy konstruują dinozaury najlepiej wykorzystując zebrane kości. (PAMIETAJ! Wszystkie zebrane przez gracza kości będą musiały zostać wykorzystane!)

Na koniec gracze odsłaniają swoje dinozaury i zdobywają punkty w różnych kategoriach. Można zdobyć dodatkowe punkty za ukończenie kart premiovanych dinozaurów.

Pod koniec gry dodatkowo zdobywa się punkty za swoje fortele, są to punkty Złej Sławy. Wszyscy gracze dodają swoją wartość punktów Złej Sławy do zdobytych w inny sposób punktów, z wyjątkiem gracza, który zgromadził najwięcej punktów Złej Sławy – on ODEJMUJE ich wartość od swoich punktów.

RUNDY, TURY I FAZY

Gra dzieli się na 3 rundy, każda z nich ma Fazę Wykopalisk, Fazę Rekonstrukcji i Fazę Wystawy. Faza Wykopalisk jest wykonywana 3 razy w każdej rundzie:

Runda (x3)

Faza Wykopalisk (x3)

- Zbieranie Kości
- Ruch
- Publikacja
- Akcja
- Zbieranie Kości
(tylko za trzecim razem w fazie wykopalisk)
- Koniec Fazy Wykopalisk

Faza Rekonstrukcji

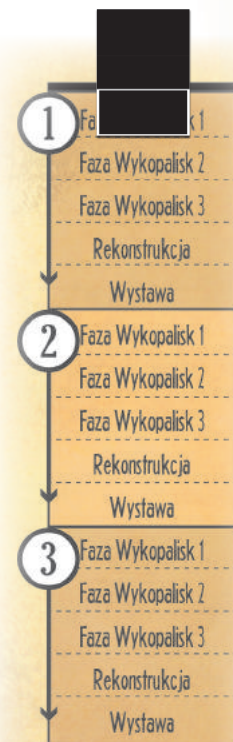
Faza Wystawy

Znacznik służy do oznaczania obecnej fazy na tablicy rund.

CO JEST TAJNE PODCZAS WIELKIEJ WYSTAWY DINOZAUROW

Pomimo tego, że każdy z graczy ma zasłonkę, większość informacji w Wielkiej Wystawie Dinozaurów jest jawna. Wyjątkami są:

- Graczom nie wolno podglądać Kości ani Żetonów Złej Sławy w sakiewkach.
- Wartość Żetonów Złej Sławy jest trzymana w tajemnicy po ich dobraniu (ale liczba żetonów dobranych przez każdego z graczy jest jawna).
- Zasłonki graczy są używane do ukrycia dinozaurów w budowie w czasie Fazy Rekonstrukcji. Poza tą fazą, stopy kości graczy powinny być widoczne dla wszystkich pozostałych osób.
- Karty premiovanych dinozaurów są trzymane w tajemnicy do czasu, gdy będą gotowe do użycia w fazie wystawy.



TABLICA RUND

GRA KOŃCZY SIĘ
PO TRZECIEJ RUNDZIE

FAZA WYKOPALISK

Pierwszy gracz, pierwszej Fazy Wykopalisk jest ustalany podczas przygotowania gry. W kolejnych rundach, pierwszym graczem jest ten z największą liczbą punktów. W przypadku remisu, staje się nim ten spośród remisujących, który jest następny zgodnie z ruchem wskazówek zegara licząc od poprzedniego pierwszego gracza.

Zaczynając od pierwszego gracza i zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy wykonuje następujące cztery punkty, w podanej kolejności.

1. Zbierz dowolne kości na polu swojego paleontologa (*obszarze wykopalisk*)
2. Porusz się
3. Opublikuj
4. Wykonaj Akcję

ZBIERANIE KOŚCI

Dowolne kości na obszarze wykopalisk z paleontologiem danego gracza są dodane do jego puli. W pierwszej turze gry, paleontolog nie znajduje się na obszarze wykopaliska, nie może więc zebrać żadnej kości. Kości zebrane przez gracza są jawne dla pozostałych osób przez cały czas, z wyjątkiem fazy rekonstrukcji

RUCH

Gracz musi poruszyć swojego paleontologa na inne pole. Może go przemieścić na dowolną odległość w linii prostej, bez zakręcania. Paleontolog może przemieścić się przez pole z innym paleontologiem, ale nie może tam zakończyć swojego ruchu.

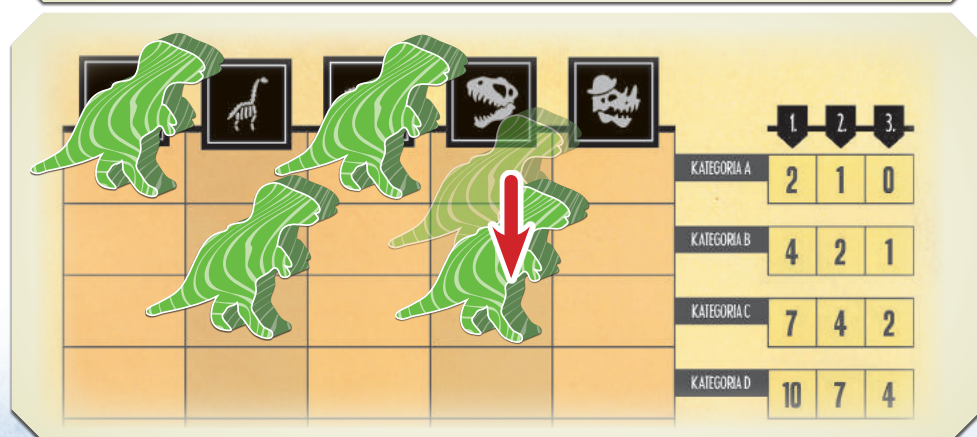
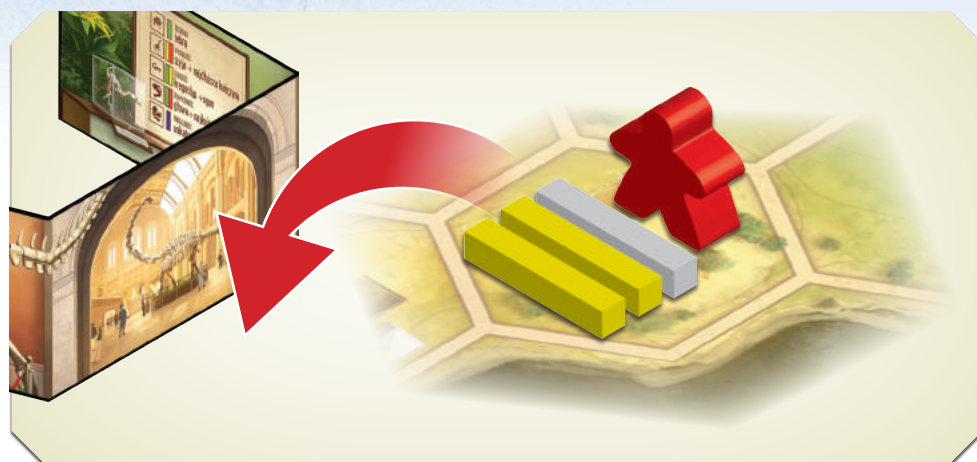
Paleontolog nie może przejść przez ani zatrzymać się na czarnych polach ze smołą.

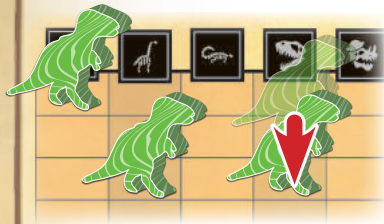
PUBLIKACJA

Gracz przemieszcza znacznik w jednej kategorii muzealnej, o jedno pole w górę lub w dół.

AKCJA

Gracz wykonuje jedną z następujących akcji, albo standardową albo fortel. Akcje te są wypisane na wewnętrznej stronie zasłonki gracza.





STANDARDOWE AKCJE

Publikacja: Gracz podnosi lub obniża kategorię muzealną o jedno pole (dokładnie tak samo, jak w punkcie 3 Fazy Wykopalisk).



Darowizna: Gracz umieszcza 1-3 kości ze swojego stosu z powrotem do sakwy, następnie otrzymuje tyle samo punktów.



ALBO

traci pojedynczy Żeton Złej Sławy o tej wartości.



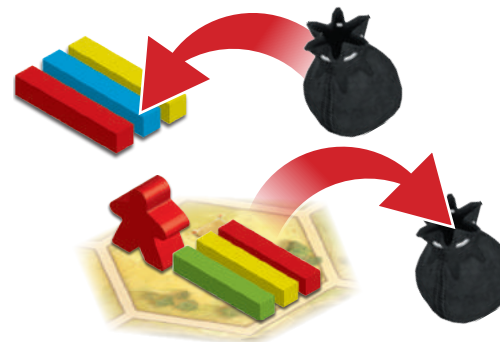
Badania: Gracz dobiera kartę premiiwanego dinozaura. Jeśli nie ma już żadnych kart, nie można wykonać tej akcji.

FORTELE

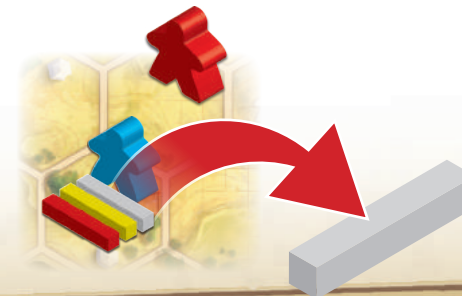
Gracze dobierają Żetony Złej Sławy po wykonaniu Fortelu.



Sabotaż: Gracz dobiera Żeton Złej Sławy, ogląda go, a następnie umieszcza na sąsiednim obszarze. Nie może być na nim żadnego paleontologa. Gracz, który przejdzie przez to pole lub się na nim zatrzyma, zabiera ten żeton.



Dynamit: Gracz dobiera 3 kości z sakwy i dodaje je do swojej puli. Kości, które były na obszarze wykopalisk tego gracza są umieszczane w sakwie.



Kradzież: Gracz bierze kość z sąsiadującego obszaru wykopalisk i dodaje ją do swojej puli. Obszar ten może być zajęty przez innego paleontologa.

Po wykonaniu Fortelu, gracz dobiera Żeton Złej Sławy, ogląda go i umieszcza zakryty w swoim obszarze gry. Liczba Żetonów Złej Sławy każdego z graczy jest jawną informacją, ale tylko ich właściciel zna ich wartość.

Po wykonaniu wszystkich czterech punktów tej fazy przez pierwszego gracza, kolejka przechodzi na następną osobę zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Faza Wykopalisk jest wykonywana przez każdego z graczy po 3 razy. Przemieść znacznik, żeby oznaczyć bieżącą turę.

Za trzecim razem, gracze dodatkowo zbierają kości na swoim obszarze jeszcze raz, dodając je do swojej puli.

KONIEC FAZY WYKOPALISK

Pod koniec fazy wykopalisk w 1 i 2 rundzie, przygotuj się na fazę wykopalisk podczas następnej rundy i wypełnij wolne obszary kośćmi wylosowanymi z sakwy. Każdy obszar wykopalisk otrzymuje:

- dwie kości pod koniec fazy w pierwszej rundzie
- jedną kość pod koniec fazy w drugiej rundzie

Nie dodawaj kości do obszarów wykopalisk z paleontologami ani do dołów ze smołą. Kości na obszarach wykopalisk z poprzednich rund pozostają na nich i nie są dodawane do nich nowe kości.

FAZA REKONSTRUKCJI

Przesuń znacznik na obszar Fazy Rekonstrukcji.

Gracze ustawiają swoje zasłonki przed sobą tak, żeby mogli rekonstruować swoje dinozaury w sekrecie.

Dinozaury skonstruowane w poprzednich rundach mogą zostać rozmontowane albo pozostawione jako baza dla budowy obecnego dinozaura.

Gracz buduje swojego dinozaura z kości znajdujących się w jego puli oraz tych zebranych w poprzednich rundach. Nie jest wymagane budowanie dinozaura w żadnym konkretnym kształcie, o ile zostaną spełnione poniższe warunki:

- 1 korpus, zawierający zarówno żebra (A), jak i kręgosłup (B)
- 1 szyja (C)
- 1 głowa (D)
- 1 ogon (E)
- 2 kończyny (F)

Dodatkowo, dinozaury mogą, ale nie muszą być zbudowane z:

- unikatowych kości (G)
- przypadkowych kości (H)

Wszystkie kości należące do gracza muszą być użyte podczas rekonstrukcji dinozaura. Żadna nie może zostać, kiedy dinozaur jest skończony.

ŻEBRA (A) I KRĘGOSŁUP (B)

Żebra i kręgosłup to dwie grupy zielonych kości, które tworzą korpus dinozaura. Kręgosłupem jest pojedyncza linia zielonych kości łączących szyję z ogonem. Kręgosłup musi mieć co najmniej jedną zieloną kość.

Żebra umieszcza się poniżej kręgosłupa. W szkielecie dinozaura musi się znaleźć co najmniej jedno żebro.

SZYJA (C)

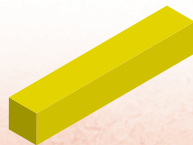
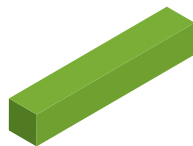
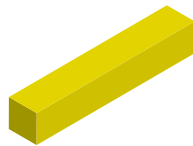
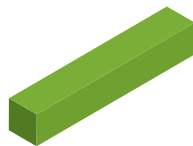
Szyja jest pojedynczą linią żółtych kości łączącą prawy koniec kręgosłupa z głową. Szyja musi mieć co najmniej jedną kość.

GŁOWA (D)

Głowa zawiera pojedynczą grupę zielonych kości połączonych z prawym końcem szyi. Rozmiar i kształt głowy zależy od gracza, ale musi się ona składać z co najmniej jednej kości.

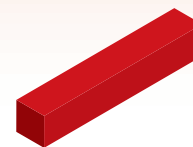
OGON (E)

Ogonem jest pojedynczą linią żółtych kości połączona z lewym końcem kręgosłupa. Musi zawierać co najmniej jedną kość.



KOŃCZYNY (F)

Dinozaur musi mieć dokładnie dwie kończyny (przednią i tylną), z których każdą tworzy osobna grupa czerwonych kości. Każda kończyna musi zawierać co najmniej jedną kość. Kończyny nie mogą się dotykać. Kończyny mogą być dołączone do dowolnej części dinozaura.



UNIKATOWE KOŚCI (G)

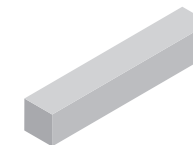
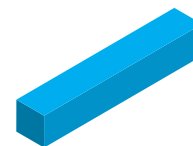
Unikatowe kości mogą być dołożone w dowolnej części dinozaura, o ile są na zewnątrz. Nie mogą tworzyć połączeń między częściami ciała (np. głowy do szyi, kręgosłupa do ogona itp.).

Unikatowe kości dodają "smaku" dinozaurowi - takie rzeczy jak rogi, skrzydła, płetwy, dodatkowe kończyny czy cokolwiek wyobraźnia jest w stanie stworzyć!

Podczas punktowania w czasie fazy wystawy, unikatowe kości liczą się tylko w kategorii unikalności. Nie liczą się do żadnej innej kategorii.

PRZYPADKOWE KOŚCI (H)

Przypadkowe kości są wyjątkowe pod tym względem, że "zmieniają kolor" na pasujący do dowolnego koloru, z jakim się stykają. Pojedyncza przypadkowa kość może dotykać kości tylko jednego innego koloru i jest uważana za kość tej części ciała w czasie punktowania. Przypadkowe kości nie mogą dotykać się nawzajem.



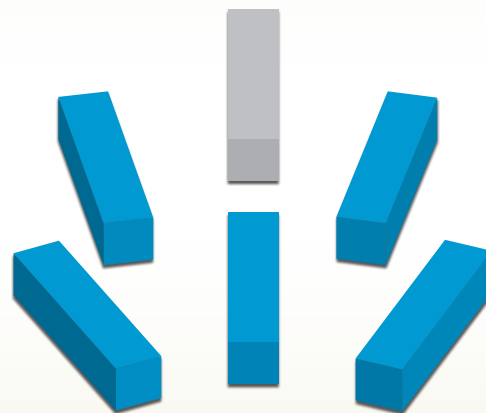
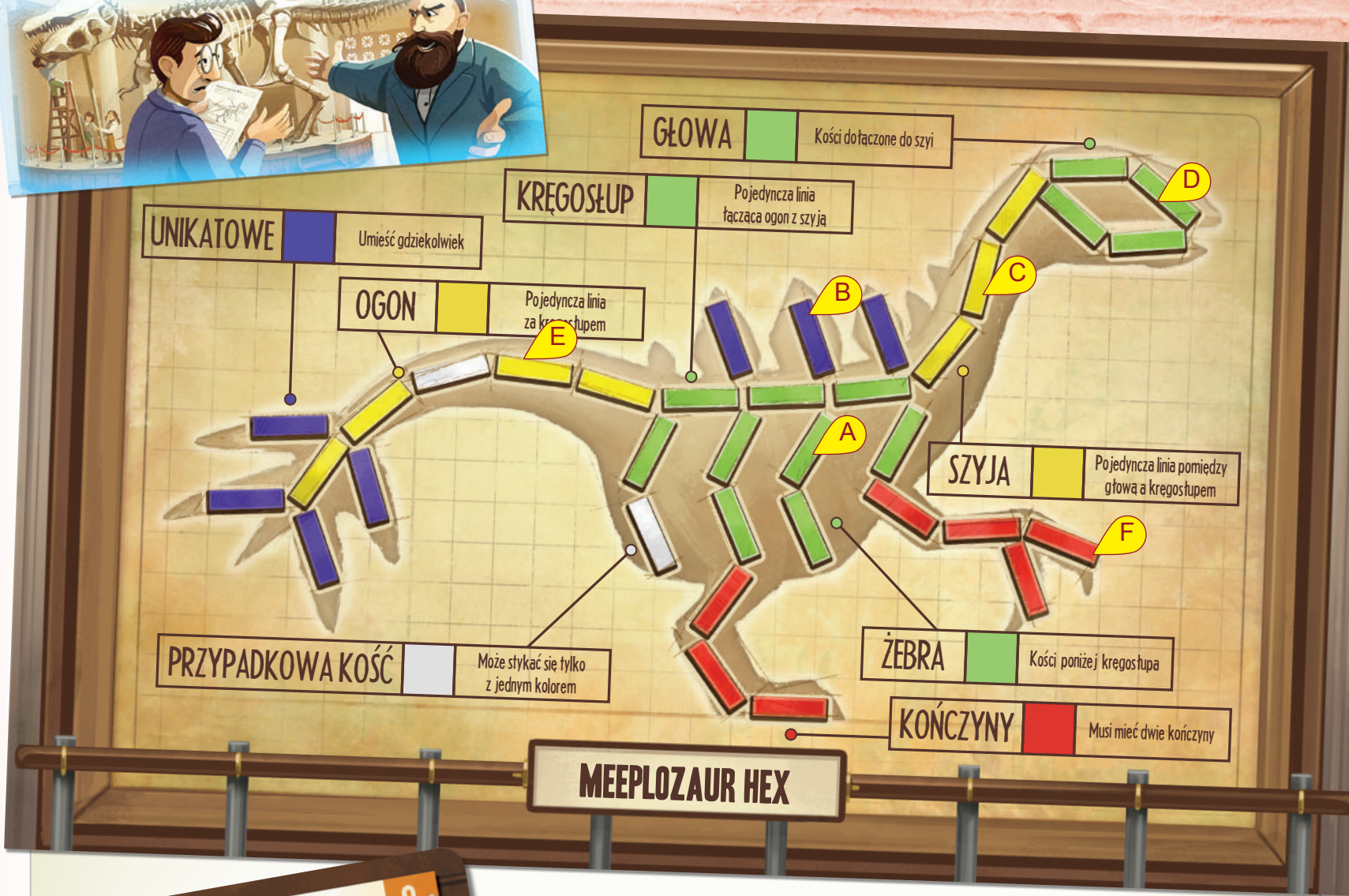
KARTY PREMIOWANYCH DINOZAUROW

Rekonstruując dinozaury, gracze powinni brać pod uwagę swoje karty premiowanych dinozaurów. Są one punktowane pod koniec każdej rundy i mogą dać graczowi dodatkowy bonus.

Żeby dostać punkty z karty premiowanego dinozaura, fragmenty zbudowanego szkieletu muszą się zgadzać dokładnie z tymi przedstawionymi na karcie; dinozaur nie może mieć ani więcej ani mniej kości niż jest to pokazane na części(ach) szkieletu na karcie. Przypadkowe kości mogą być użyte, aby spełnić warunki karty premiowanej.

Gracze powinni zwracać uwagę, jakie kości muszą zebrać w Fazie Wykopalisk, żeby mieć kości potrzebne do spełnienia warunków ich Kart Premiowych. Powinni także pamiętać, że wszystkie kości muszą zostać użyte podczas rekonstrukcji dinozaura.

Informacje na temat punktowania kart premiowanych znajdują się w dziale dotyczącym Fazy Wystawy.



W tym przykładzie, Tomek użył przypadkowej kości, żeby pasowała do karty edafozaura.

FAZA WYSTAWY

Przesuń znacznik na obszar Fazy Wystawy. W fazie wystawy gracze odkrywają swoje dinozaury i otrzymują punkty w zależności od różnych kategorii muzealnych, na które ukierunkowana jest dana wystawa.

Gdy już wszyscy gracze skończą budować swoje dinozaury, zasłonki są opuszczane i odkładane na bok. Następnie jeden z graczy ogłasza każdą z kategorii muzealnych i wszyscy ustalają, ile kości w danej kategorii ma ich dinozaur. Do różnych kategorii muzealnych należą:

- **Rozmiar:** liczba kości żeber
- **Wysokość:** liczba kości w dłuższej kończynie plus liczba kości w szyi
- **Długość:** liczba kości w ogonie plus liczba kości w kręgosłupie
- **Drapieżność:** liczba kości w najkrótszej kończynie plus liczba kości w głowie
- **Unikalność:** liczba unikatowych kości

Gracz z największą liczbą kości w danej kategorii otrzymuje punkty w liczbie równej wartości podanej w kolumnie umieszczonej po lewej stronie tabelki w rzędzie odpowiadającym pozycji znacznika w danej kategorii. Gracz z drugim wynikiem otrzymuje wartość z drugiej kolumny. UWAGA: trzecia wartość jest używana tylko jeśli w rozgrywce uczestniczy czterech lub więcej graczy. Punkty oznacza się poprzez poruszanie kostką punktacji gracza po torze na brzegu planszy.

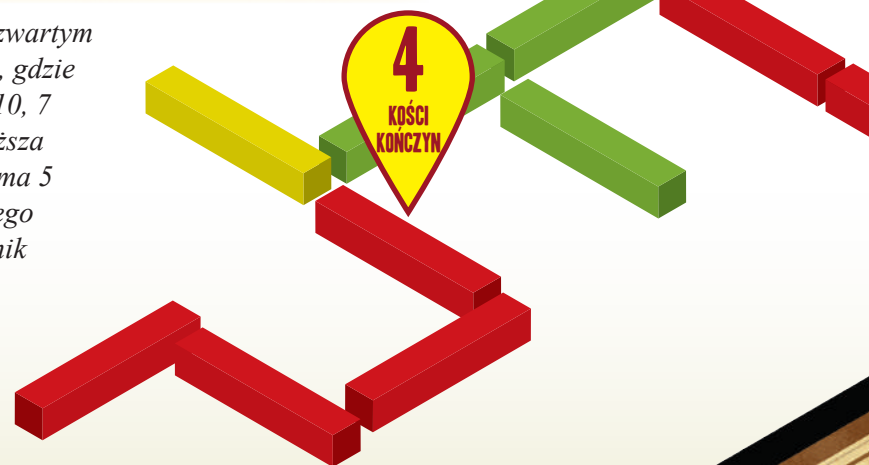
REMISY

Remisy w *Wielkiej Wystawie Dinozaurów* są pozytywne. To znaczy, że gdy dwóch lub więcej graczy zajmuje to samo miejsce, wszyscy otrzymują punkty mu odpowiadające, a następny gracz otrzymuje punkty za kolejne miejsce. Nikt nie traci!

	1	2	3
KATEGORIA A	2	1	0
KATEGORIA B	4	2	1
KATEGORIA C	7	4	2
KATEGORIA D	10	7	4
KATEGORIA E	15	10	7
KATEGORIA F	21	15	10

ROZMIAR	WYSOKOŚĆ	DŁUGOŚĆ	DRAPIEŻNOŚĆ	UNIKALNOŚĆ
ŻEBRA	SZYJA I DŁUŻSZA KOŃCZYNA	OGON I KRĘGOSŁUP	GŁÓWA I KRÓTSZA KOŃCZYNA	UNIKATOWE KOŚCI

Na przykład, znacznik jest w czwartym wierszu w kategorii Wysokości, gdzie tabelka punktów ma wartości 10, 7 i 4. Wysokość to szyja plus dłuższa kończyna. Dinozaur Mikołaja ma 5 kości szyi. Dłuższa kończyna jego dinozaura ma 4, więc jego wynik w wysokości to $5 + 4 = 9$. 9 to więcej niż wyniki pozostałych graczy w kategorii Wysokość, więc Mikołaj otrzymuje 10 punktów.



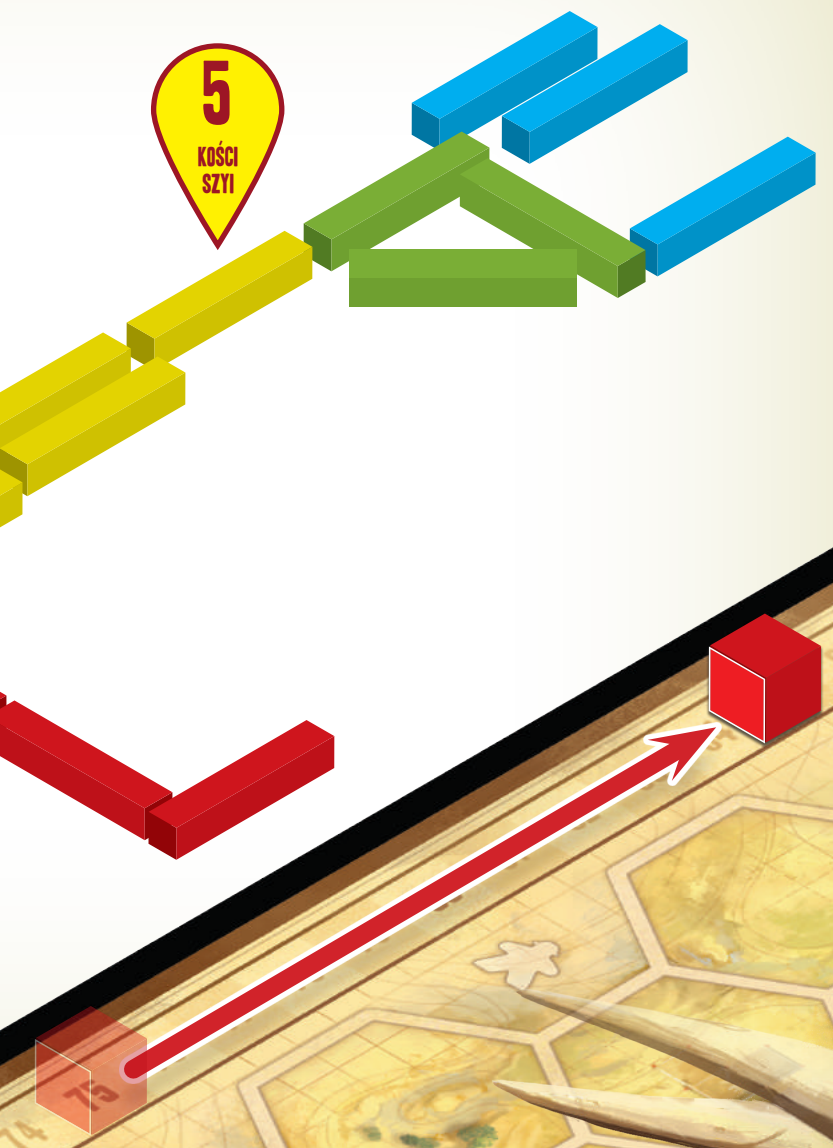
PUNKTOWANIE KART PREMIOWANYCH DINOZAUROW

Po rozliczeniu punktacji za kategorie muzealne, gracze otrzymują punkty za dowolne karty premiowe, których warunki udało im się spełnić. Pokazują ukończone karty i otrzymują tyle punktów, ile wskazuje liczba w prawym górnym rogu karty.

Części dinozaura pokazane na karcie muszą pasować dokładnie, żeby otrzymać punkty. Muszą one:

- mieć tę samą liczbę kości. Można używać przypadkowych kości.
- być zbudowane w takiej samej konfiguracji.

Karty Premiowanych Dinozaurów są odrzucane po rozliczeniu.



KONIEC RUNDY

Po skończonym punktowaniu, zmień pozycję znaczników zgodnie z następującymi zasadami:

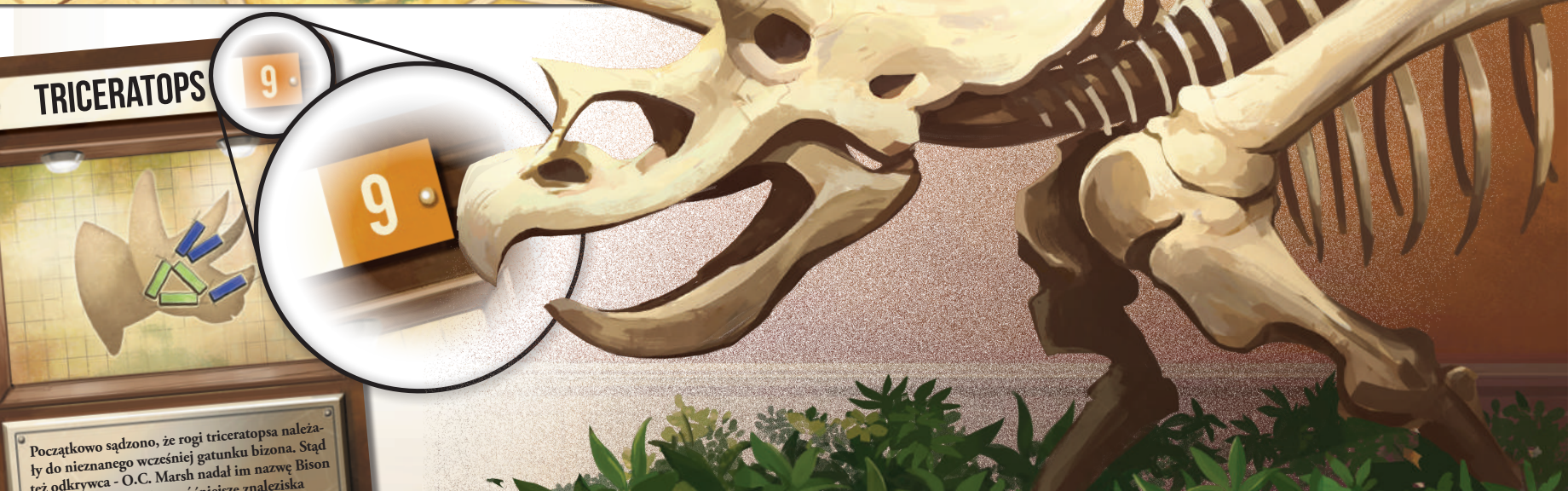
- Na koniec pierwszej rundy przenieś wszystkie znaczniki kategorii muzealnych o dwie pozycje w dół (mniej punktów). Przesuń znacznik rundy.
- Na koniec drugiej rundy przenieś wszystkie znaczniki kategorii muzealnych o jedną pozycję w dół (mniej punktów). Przesuń znacznik rundy.

KONIEC GRY

Po rozliczeniu punktacji za kategorie muzealne i za karty premiowanych dinozaurów w trzeciej rundzie, gracze odsłaniają swoje Żetony Złej Sławy i ogłaszają ich łączną wartość. Każda karta premiowanych dinozaurów, której nie udało się spełnić, liczy się jako trzy punkty Złej Sławy.

Gracz z największą liczbą punktów Złej Sławy odejmuje ją od swojego wyniku. Wszyscy pozostali gracze dodają swoje wartości tych punktów do pozostałych swoich punktów. W przypadku remisu najwyższej wartości punktów Złej Sławy, wszyscy remisujący gracze dodają tę wartość do punktów.

Gracz z największą liczbą punktów rozgłosu wygrywa! W przypadku remisu, gracz z niższą wartością punktów Złej Sławy - wygrywa. W przypadku dalszego remisu, gracze dzielą zwycięstwo.



WARIANTY

Wypróbuj wariant na dwie osoby albo zasady rodzinne dla prostszej, przyjaźniejszej rozgrywki.

WARIANT NA DWIE OSOBY

Ta wersja zasad jest identyczna z zasadami na trzy osoby, z następującymi zmianami:

Zmiany w Przygotowaniu: Wszystkie kategorie muzealne zaczynają na drugim poziomie

Faza Wystawy: Podczas fazy wystawy, zwycięzca w danej kategorii otrzymuje punkty za pierwsze miejsce. Drugi gracz otrzymuje punkty za drugie miejsce tylko jeśli dzieli go maksymalnie dwie kości od zwycięzcy. Jeśli dzieli go trzy lub kości, dostaje punkty za trzecie miejsce, w przeciwnym wypadku nie otrzymuje żadnych punktów.

Koniec Gry: Gracz z największą wartością punktów Złej Sławy odejmuje od swoich punktów różnicę pomiędzy wartościami punktów Złej Sławy obu graczy. Na przykład, jeśli jeden z graczy ma osiem takich punktów, a drugi pięć, gracz z ośmioma odejmuje trzy od wszystkich swoich punktów rozgłosu.

WARIANT RODZINNY

Gracze nie wykorzystują forteli podczas rodzinnej rozgrywki, nie otrzymują punktów Złej Sławy i co za tym idzie nie wpływają one na punkty graczy.

Przygotowanie: Daj każdemu z graczy kartę Rodziny Akcji.

Faza Wykopalisk: Używaj akcji wymienionych na karcie Rodziny Akcji zamiast tych na zasłonkach graczy. Jak wspomniano wcześniej, nie ma Forteli w rodzinnej grze. Akcje Publikacji, Darowizny i Badań z podstawowej gry są używane w wariantcie rodzinnym tak, jak nowa akcja: Wywiad:

Wywiad: Przemieść paleontologa drugi raz. Nie zbieraj kości w ramach drugiego ruchu.

Wyprodukowano w Chinach.

Masz pytania dotyczące zasad?
Napisz: wydawnictwo@cubecp.pl

Uwaga!
Gra nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy, zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte.

Wszelkie prawa astrzeżone ©2016 APE Games
©2016 Cube Factory of Ideas.



Cube Anna Bobrowska
os. B. Chrobrego 8/49
60-681 Poznań
www.factorycube.pl

TWÓRCY

Autor:

Scott Almes

Ilustracje:

Mr. Cuddington

Grafika:

Paul Tseng, Daniel Solis

Jonathan Madison

Shawn Macleod

Wersja oryginalna:

Kevin Brusky i APE Games

Opracowanie wersji polskiej:

CUBE Factory of Ideas

W opracowaniu wersji polskiej udział wzięli:

Aleksandra Regulska,

Tomek Gałkowski,

Bartosz Rzepka,

Magda Roehr

POLECANE SKLEPY

