

Mi PASUJE!

instrukcja

ZAWARTOŚĆ

- 6 dwustronnych plansz w różnych kolorach;
- 162 sześciokątne kafle (po 27 w 6 kolorach);
- 24 sześciokątne kafle specjalne (po 4 w 6 kolorach).

PODSTAWOWA WERSJA



PRZYGOTOWANIE

Przed pierwszą rozgrywką ostrożnie wypchnijcie sześciokątne kafle z wyprasek. Każdy gracz otrzymuje po planszy i 27 kafli odpowiadających jej kolorem. Nie bierzcie na razie kafli specjalnych – nie przydadzą się w rozgrywce podstawowej. Zdecydujcie, który gracz zostanie „wywołującym”. Gracz ten odwraca wszystkie swoje kafle awersami do dołu i starannie miesza.

Pozostali gracze odwracają swoje kafle awersami do góry i dzielą je na 3 grupy w zależności od cyfry widniejącej u góry kafała (1, 5 albo 9), aby utatwić ich odnajdywanie po wywołaniu.

Uwaga! Na kablach znajdują się symbole stońca i księżycy. W rozgrywce podstawowej symbole te są bez znaczenia i można je traktować jako ozdobniki. Na końcu instrukcji znajdziecie jednak propozycję kilku wariantów rozgrywki, w których symbole stońca i księżycy odgrywają istotną rolę.

PRZEBIEG GRY

Wywołujący losuje jeden ze swoich kafli, odkrywa go i odczytuje 3 widniejące na nim cyfry.

Pozostali gracze wyszukują wśród swoich kafli dokładnie ten sam kafeł. Następnie każdy gracz, łącznie z wywołującym, umieszcza kafeł na swojej planszy.

Gdy wszyscy gracze umieszczą swój kafeł na planszy, wywołujący losuje kolejny kafeł. Gra toczy się w ten sposób do momentu, aż wszystkie plansze zapetnią się kablami.

ZASADY ROZMIESZCZANIA KAFLI

Kafle należy kłaść w taki sposób, aby cyfry były zorientowane pionowo (nie do góry nogami).

Kafle można kłaść na dowolnym pustym polu na swojej planszy. Na polu może się znajdować tylko 1 kafeł.

Po położeniu kafała nie można go już przesuwać ani zdejmować. W miarę postępu rozgrywki zauważycie, że łączenie wszystkich linii na dokładanych kablach z liniami z kafli już leżących na planszy staje się coraz trudniejsze. Każdy wylosowany przez wywołującego kafeł musi zostać umieszczony na planszy.

KONIEC GRY

Po umieszczeniu na planszach 19. kafała (gdy plansze są całkowicie zapetnione) gracze podliczają swój wynik.

Rzędy punktujące

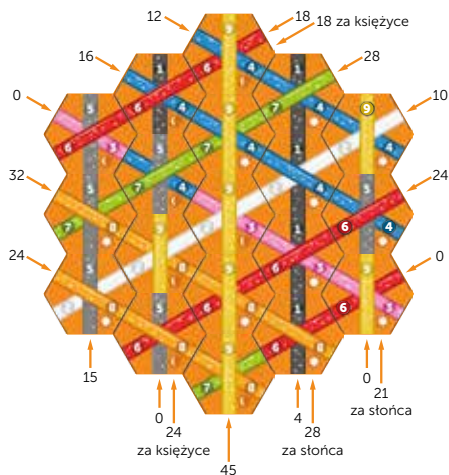
Gracze mogą zdobyć punkty za każdy rząd na swojej planszy w każdym z 3 kierunków: pionowo, po skosie z lewej do prawej i po skosie z prawej do lewej.

Punkty zdobywa się za rzędy połączone **nieprzerwaną linią 1 koloru**. Linia danego koloru musi przebiegać prosto od jednej krawędzi planszy do drugiej bez zmiany koloru po drodze. Takie rzędy nazywane są „rzędami punktującymi”.

Uwaga! Jeśli w linii znajduje się chociaż 1 fragment innego koloru, to rząd ten nie przynosi graczowi żadnych punktów (nie jest to rząd punktujący).

Jeśli promień słońca albo księżycowa smuga biegną wzdłuż rzędu punktującego, to gracz otrzyma punkty zarówno z samego rzędu, jak i za promień słońca albo księżycową smugę!

Za uformowanie promienia słońca gracz otrzymuje 7 punktów za każdy kafel tworzący promień. Za uformowanie księżycowej smugi gracz otrzymuje 6 punktów za każdy kafel tworzący smugę. Te punkty należy dodać do punktów zdobytych z rzędów punktujących. Poniżej przedstawiono punktowanie w przykładowej rozgrywce z użyciem tego wariantu.



Suma punktów: $228 + 24$ (księżycowa smuga) + 28 (promień słońca) + 21 (promień słońca) + 18 (księżycowa smuga) = 319

Najjaśniejsze promienie słońca i księżycowe smugi

Ten wariant najlepiej sprawdza się w gronie 2–6 graczy. Gracze rywalizują o to, kto z nich stworzy najjaśniejszy promień słońca i najjaśniejszą księżycową smugę. W tym wariacie promienie słońca i księżycowe smugi liczą się tylko wtedy, gdy zostaną utworzone wzdłuż rzędów punktujących. Te utworzone wzdłuż rzędów niepunktujących nie są brane pod uwagę.

Gracz, który utworzy najjaśniejszy promień słońca, zdobywa 60 punktów. Gracze porównują między sobą utworzone promienie. Promienie wzdłuż dłuższych rzędów punktujących zawsze wygrywają z promieniami utworzonymi wzdłuż krótszych rzędów. Jeśli kilku graczy utworzy promienie wzdłuż rzędów równej długości, to za najjaśniejszy promień uznaje się ten utworzony wzdłuż rzędu najwyższej wartości.

Jeśli kilku graczy posiada promienie na identycznych rzędach (równej długości i tego samego koloru), to gracze ci dzielą 60 punktów równo pomiędzy siebie.

Na przykład, jeśli 2 graczy utworzyły takie same najjaśniejsze promienie słońca, to obaj zdobywają po 30 punktów. Jeśli 3 graczy remisuje co do najjaśniejszego promienia, to wszyscy otrzymują po 20 punktów itd.

Takie same zasady obowiązują przy określaniu, która księżycowa smuga jest najjaśniejsza. Na koniec każdej rundy gracz, który utworzył najjaśniejszą smugę, zdobywa 60 punktów, a w przypadku remisów remisujący gracze dzielą 60 punktów równo pomiędzy siebie.

Jeśli na koniec rundy okazuje się, że żaden z graczy nie utworzył żadnego promienia słońca wzdłuż rzędu punktującego, to nie przyznaje się premii 60 punktów za najjaśniejszy promień.

Analogicznie, jeśli nikt nie utworzył żadnej księżycowej smugi wzdłuż rzędu punktującego, nie przyznaje się premii za najjaśniejszą smugę.

Zwyczajną zostaje gracz z największą sumą punktów zdobytych po uwzględnieniu punktów z rzędów punktujących i premii.

ROZGRYWKA NA ZAWOROWEJ PLANSZY **MI PASUJE!**

Dwustronne plansze i kafle specjalne

Mi pasuje! zawiera dwustronne plansze – zaworowa plansza znajduje się na drugiej stronie. Znajdziecie też po 4 dodatkowe kafle specjalne dla każdego gracza, których nie używaliście w rozgrywce podstawowej, ale teraz jak najbardziej się Wam przydadzą.

Dodatkowe kafle specjalne zawierają wielokolorowe linie (dżokery), które można traktować jak linie wybranego koloru. Na każdej takiej linii przedstawiono spiralnie skrócone 3 kolory, jakie ta linia może przybrać, wraz z wartościami tych kolorów. Na przykład na pionowej linii widnieją 3 kolory: żółty, szary i czarny oraz cyfry 9, 5 i 1. Ta linia może zastępować linię (wraz z jej wartością) w dowolnym z tych 3 kolorów.

Każdy gracz dysponuje następującymi kaflami specjalnymi:

- Kafel z wielokolorowymi liniami w 3 kierunkach. Po wylosowaniu tego kafla wywołujący ogłasza dobranie „potrójnego dżokera”.
- 3 kafle z wielokolorowymi liniami w 2 kierunkach i 1 standardową linią w trzecim kierunku.

Na jednym z tych kaflów standardowa linia ma kolor czarny, na drugim biały, a na trzecim różowy. Po wylosowaniu tych kaflów wywołujący ogłasza dobranie „czarnego podwójnego dżokera”, „białego podwójnego dżokera” albo „różowego podwójnego dżokera”.

Przy stosowaniu kaflów specjalnych obowiązuje podstawowa zasada kładzenia kaflów, która nakazuje ich pionową orientację względem odczytywanych cyfr.

Zaworowa plansza – wariant 1

Na zaworowej planszy znajduje się 21 pól stanowiących 3 grupy po 7 pól.

W centrum każdej grupy znajduje się pole zaworu. W wariantcie 1 oznaczenia tych pól należy traktować tylko jako dekorację. Natomiast w wariantach 2, 3 i 4 pola te mają już swoje specjalne zastosowanie (zob. niżej). Wariant 1 należy rozgrywać według zasad wersji podstawowej, czyli starając się tworzyć jednokolorowe rzędy punktujące w 3 kierunkach. W każdym kierunku można utworzyć 6 rzędów o długości od 2 do 5 pól. Każdy gracz ma do dyspozycji 4 dodatkowe kafle specjalne, które dotychczas do swojej puli 27 kafli podstawowych.

Zaworowa plansza – wariant 2

Gra toczy się według zasad opisanych w wariantcie 1, ale wszyscy gracze muszą umieścić swoje pierwsze 3 kafle na polach zaworów.

Zaworowa plansza – wariant 3

Gra toczy się według zasad opisanych w wariantcie 1, ale wszyscy gracze muszą pozostawić 3 pola zaworów puste do momentu, gdy wszystkie pozostałe 18 pól będzie zajętych. Na polach zaworów należy umieścić 3 ostatnie wywoływane kafle.

Zaworowa plansza – wariant 4

Gra toczy się według zasad opisanych w wariantcie 1. Jednak pomimo tego, że podczas rundy wywoływanych jest 21 kafli, gracze rozmieszczają tylko 18 z nich na polach planszy niebędących polami zaworów.

Trzy kafle kładą natomiast na symbolu zaworu w prawym górnym rogu planszy. Po zakończeniu rundy decydują, ile z tych odłożonych kafli umieszczą na polach zaworów (0, 1, 2 albo 3 kafle).

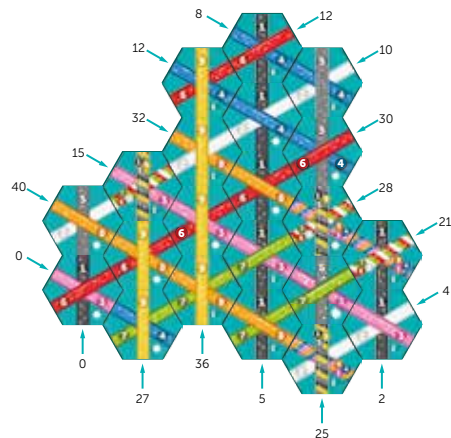
Umieszczenie tych kafli na planszy może skutkować ukończeniem rzędów punktujących. Jeśli jakieś pole zaworu pozostanie puste, wtedy wszystkie rzędy biegnące przez to pole uznaje się za nieukończone i nie przynoszą żadnych punktów.

Z symbolu zaworu na planszę nie można przekładać kafli specjalnych.

Możliwe jest utworzenie rzędu punktującego składającego się z samych kafli specjalnych. W takim przypadku linia musi się składać z takich samych wielokolorowych linii, które biegną w 1 kierunku. Rząd punktujący złożony z samych kafli specjalnych nie może być dłuższy niż 3 kafle (ponieważ każda wielokolorowa linia występuje tylko na 3 kaflach). Punktując taki rząd, należy przemnożyć liczbę kafli przez najwyższy punktowany kolor wielokolorowej linii. Na przykład rząd 3 kafli z biało-zielono-czerwona linią zapewni 21 punktów (3 kafle × 7 punktów za zielony kolor).

Warianty punktowania i rozmieszczania kafli

Wszystkie warianty zaprezentowane wcześniej w tej instrukcji dotyczące rozmieszczania kafli i punktowania rzędów mogą być z powodzeniem stosowane w rozgrywkach na zaworowej planszy.



Suma punktów tego gracza wynosi 307.

FILM Z ZASADAMI



OPRACOWANIE

Autor: Peter Burley
Tłumaczenie: Monika Żabicka
Redakcja: zespół Rebel

rebel