

MARABUNTA

Przygotowanie:

- połącz ze sobą 3 kafelki **planszy**:
 - strona zaawansowana ma niebieski obszar porozrzucany, strona podstawowa ma niebieski obszar scalony
 - dołącz planszетки graczy (strona zaawansowana ma mrówkę na pniu łącznika)
- umieść **kafelki losowo w zakrytym** stosie, na spodzie umieść kafelek skreślenia **babeczki** (dwustronny)
- każdy z graczy otrzymuje **marker** w swoim kolorze
- gracz rozpoczynający otrzymuje 6 **kości**

Dążymy do tego, żeby:

- pilnować posiadania przewagi na obszarach i zwiększać liczbę swoich punktów na liściach tych obszarów
- ograniczać rozprzestrzenianie się przeciwnika, tworząc bariery ze swoich liczb

W każdej rundzie (naprzemiennie):

- 1) pierwszy gracz odkrywa górny **kafelek** i rzuca 6 **kośćmi** (od 8 rundy ostatni kafelek jest na stałe)
- 2) **rozdziela** kości i kafelek na 2 **grupy** (min. 1 element w każdej grupie)
- 3) przeciwnik wybiera dla siebie 1 grupę i rozpatruje **efekty** z kości i kafełka w tej grupie:
 - zawsze można pominąć efekt
- 4) pierwszy gracz rozpatruje efekty z kości i kafełka w grupie, która pozostała

Koniec gry:

- dokończ rundę, w której zostanie zapełniony 1 obszar, 1 liść lub będą skreślone wszystkie babeczki (12) na mapie

Punktacja:

- N pkt z dotychczasowego toru zwycięstwa
- N pkt za każdy obszar, w którym gracz ma przewagę punktową (N = liczba pól gracza na liściu w kolorze obszaru)

Pamiętaj:

- każdy obszar na planszy ma w swoim kolorze **kość** oraz swój **liść** punktacji (2 pola czerwone, 6 do zamalowania swoim kolorem - białe, 2 niebieskie)
 - pola przekreślone albo z wpisaną wartością są **zajęte** (niedostępne)
- na niektórych **polach** obszaru są ikony:
 - po wpisaniu 0-3 w pole z **babeczką**, skreśl babeczkę na swojej planszette, uzyskaj N pkt (nad babeczką)
 - po wpisaniu 0-3 w pole ze **skrzynką**, skreśl skrzynkę na swojej planszette
- **efekty**:
 - **kości**:
 - A) **totem**: pokoloruj na liściu w kolorze totemu wolne (białe) pole
 - B) **skrzynka**: zakreśl dowolną skrzynkę na swojej planszette
 - C) **1-3**: wpisz cyfrę w wolne pole na obszarze **w kolorze kości**:
 - konieczne **sąsiedztwo** (pole musi sąsiadować z inną cyfrą **gracza**, również w pierwszej rundzie)
 - możesz skreślić **mrówisko** (biały podwójny hex), aby zignorować konieczność sąsiedztwa
 - D) **0**: wpisz cyfrę w wolne pole na dowolnym obszarze (konieczne sąsiedztwo)
 - **kafelki**:
 - A) **2 skrzynki**: skreśl 2 skrzynki na swojej planszette (mogą należeć do różnych grup)
 - B) **2 totemy**: zamaluj 2 pola na różnych liściach
 - C) **kość x2**: użyj wyniku z jednej swojej kości po raz drugi
 - D) **babeczka X**: skreśl na planszy dowolne wolne pole z babeczką
 - E) kremowe **1**: wpisz 1 w pole na dowolnym obszarze (konieczne sąsiedztwo)
 - F) kremowe **00**: wpisz 0 w pole na dowolnym obszarze (konieczne sąsiedztwo) i 0 w pole sąsiednie
 - G) białe **0**: wpisz 0 w pole na dowolnym obszarze (nie jest konieczne sąsiedztwo)
 - H) **XX**: skreśl 2 sąsiednie pola na dowolnym obszarze (nie jest konieczne sąsiedztwo)
- grupy z zielonymi **skrzynkami** (otrzymaj bonus po zakreśleniu ostatniej skrzynki w grupie):
 - A) kremowe **1** lub **2**: wpisz 1 lub 2 w pole na dowolnym obszarze (konieczne sąsiedztwo)
 - B) kremowe **111**: wpisz 1 w pole na dowolnym obszarze (konieczne sąsiedztwo) i 2x1 w sąsiednie pola
 - C) **2 babeczki**: skreśl 2 babeczki na swojej planszette, uzyskaj bonusy
 - D) czerwone **+2** lub **+3**: dodaj 2/3 pkt na torze zwycięstwa
 - E) **2 totemy**: zamaluj 2 pola na różnych liściach
 - F) białe **0** lub **3**: wpisz 0 lub 3 w pole na dowolnym obszarze (nie jest konieczne sąsiedztwo)
 - G) **XX**: skreśl 2 sąsiednie pola na dowolnym obszarze (nie jest konieczne sąsiedztwo)