

PALEC BOŻY

Przygotowanie:

- rozłóż planszę (**matę**) na płaskiej powierzchni, obok połóż płytkę **otchłani** i żetony punktów
- każdy z graczy:
 - losuje (**wybiera**) kartę **bóstwa**, a następnie wybiera jedną ze stron
 - dobiera elementy wynikające z dodatkowej umiejętności
 - otrzymuje żetony: 4 **świątynie** i 5 **proroków**
 - wybiera dowolny z narożników oznaczonych chmurą (musi mieć do niej swobodny dostęp)
- potasuj 20 **kart praw** i umieść obok planszy

Dążymy do tego, żeby:

- wstrzeliwać żetony na pępek świata, miasta na wyspach i na same wyspy
- blokować umieszczanie żetonów innych graczy, m.in. stawiając na ich drodze świątynie
- wypstrykiwać żetony innych graczy swoimi żetonami
- pstrykać z odpowiednim wyczuciem

W grze:

- rozgrywka trwa 4 rundy
- każda runda składa się z 3 faz:

1) Faza obrad (wybór reguły modyfikującej zasady gry):

- pierwszy gracz **odkrywa** dwie górne karty praw
- gracze zapoznają się z nimi, a następnie równocześnie **głosują**, które prawo pozostaje w grze
- głosowanie może odbywać się przez:
 - pokazanie kciuka w górę/w dół = prawo powyżej/poniżej
 - pokazanie jednego/dwóch palców = prawo pierwsze/drugie
- w przypadku **remisu** prawo losuje pierwszy gracz (chyba, że jednym z bóstw jest Temida)
- prawo może dotyczyć **bieżącej tury** lub **pozostać do końca gry**

2) Faza misji (pstrykanie żetonami):

- gracze pstrykają kolejno po jednym ze swoich żetonów, aż do ich wyczerpania
- żeton musi startować z **chmury** gracza w dowolnym jej miejscu (max. dotykać granicy chmury)
 - jeżeli nie opuści chmury, można pstryknąć ponownie
- jeżeli po **zakończeniu przemieszczania się**:
 - **dowolny** żeton **aktywnego** gracza co najmniej dotyka białej obwódki **miasta** na wyspie, gracz stawia w **dowolnym miejscu** tej wyspy świątynię, natomiast żeton umieszcza w otchłani
 - **dowolny** żeton **dowolnego** gracza co najmniej dotyka białej obwódki **pępka świata**, gracz otrzymuje +1 punkt za ten żeton oraz +1 punkt za każdą wyspę ze swoim żetonem, żeton umieszcza w otchłani
 - prorocy znajdują się **chociaż częściowo poza matą**, żetony te umieszcza w otchłani
 - świątynie znajdują się chociaż częściowo **poza matą**, świątynie wracają do gracza

3) Faza nawracania (podliczanie punktów):

- punkty zdobywa się w dwóch kategoriach (nie licząc dodatkowo wprowadzonych przez karty praw)
 - + 1 punkt za każdą wyspę, na której **gracz ma jakiś żeton** (proroka lub świątynię)
 - + 2 punkty za każdą wyspę, na której **gracz dominuje** (0 punktów w przypadku **remisu**)
- na wyspach **pozostają tylko świątynie**, prorocy wracają do właścicieli
- usuwane są karty praw przeznaczone na jedną turę
- rundę zaczyna kolejny gracz

Koniec gry:

- po 4 rundach

Punktacja:

- wygrywa gracz z największą liczbą zdobytych punktów
- w przypadku remisu wygrywa gracz z większą liczbą świątyń

Pamiętaj:

- karty praw modyfikują zasady i mają nadrzędność, pamiętaj o nich
- przed rozpoczęciem gry **poćwiczcie** pstrykanie
- przy **trzech graczach**:
 - każdy gracz otrzymuje na początku 6 (a nie 5) proroków
 - gra trwa 3 (a nie 4) rundy