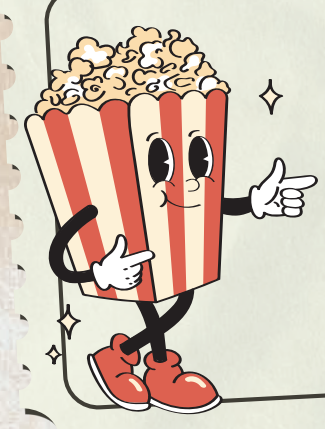
Popcorn

Zapełnij salę!



Witajcie w naszym kinie! Jest nam niezmiernie miło powitać was w naszych progach. Czy macie ochotę na kubełek popcornu do przegryzania w trakcie seansu?

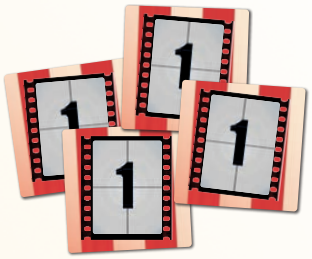
W tym tygodniu mamy dla was same doskonałe filmy (na pewno lepsze niż w kinie naprzeciwko). Wybraliśmy najlepsze produkcje... a wszystko dla was – najcudowniejszej widowni!

Tak, dobrze widzicie – nasze kino nieustannie się rozwija, aby sprostać najwyższym wymaganiom! Mamy nadzieję, że będziecie regularnie do nas wracać... a przy okazji raczyć się PEŁNYM kubełkiem popcornu!

ZASADY GRY

Zawartość:

Nie chcesz czytać instrukcji? Obejrzyj tutorial w wersji wideo!



4 karty filmów początkowych



44 karty filmów



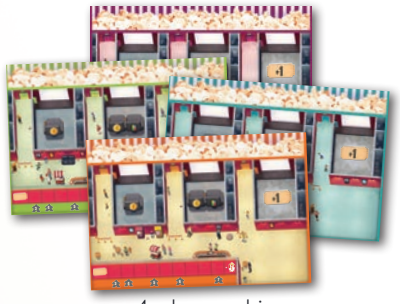
4 karty pomocy



1 karta Ostatni seans



Filmy występujące w grze są podzielone na 4 kategorie:
czerwone, niebieskie, żółte i zielone.



4 plansze kin



12 pasków lobby (po 3 na planszę)
Reprezentują kolejne pokazy tego samego filmu oraz zakrywają kolejne akcje



1 płytka premier



1 płytka zwiastunów



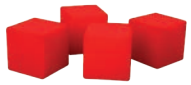
86 żetonów popcornu



4 kubełki na popcorn



1 znacznik pierwszego gracza



4 kostki widowni
Oznaczają liczbę widzów, których dobierasz w każdej turze



26 kart nagród
Na koniec gry pomagają zdobywać popcorn



28 płytek sal kinowych



Sale kinowe dostępne w grze mają 3 rozmiary: z 1, 2 oraz 3 miejscami.



2 puchary dla kin
Przyznawane najlepszym kinom



43 żetony pieniędzy ($)



4 woreczki



60 pionków widzów
(20 białych, 10 niebieskich, 10 czerwonych, 10 żółtych, 10 zielonych).



1 tablica ogłoszeń
Pozwala dokładać nowych widzów do woreczków pomiędzy seansami



12 żetonów ogłoszeń
(po 3 na gracza)



50 dwustronnych arkuszy do podliczania punktów



Opis oraz cel gry

Popcorn. Zapełnij salę! to gra w budowanie woreczków przeznaczona dla 2–4 graczy. Każde z was kieruje kinem, a waszym celem jest zorganizowanie seansów z najlepszymi filmami, które wpasują się w gust widowni, a także sprzedaż możliwie największej ilości popcornu.

Rozgrywka składa się z 9 rund, a każda z nich jest podzielona na 3 fazy. W ustalonej kolejności możecie kupić nowe filmy, rozbudować swoje kina, a potem zapraszać nowych widzów. Następnie wszyscy równocześnie przyjmujecie widzów i rozmieszczacie ich w swoich salach kinowych. Jeśli widzowie zostaną przydzieleni do odpowiednich miejsc, pozwoli wam to wykonać najlepsze akcje, które dodatkowo ulepszą wasze kina, wpłyną na innych widzów albo zwiększą liczbę odwiedzających. To z kolei przełoży się na lepsze zarobki i sprzedaż większej ilości popcornu.

Zwycięzcą zostaje osoba, która na koniec gry zgromadzi najwięcej popcornu!

Ogólne przygotowanie gry



1 Filmy

- Odłóżcie na bok **4 karty filmów początkowych**. Pozostałe **44 karty filmów** potasujcie i stwórzcie z nich 1 zakrytą talię.
- Odliczcie z talii odpowiednią liczbę kart w zależności od liczby graczy:
  2 graczy: 10 kart filmów | 3 albo 4 graczy: 5 kart filmów.
  Na odliczonych kartach połóżcie zakrytą kartę *Ostatni seans*, a na niej umieśćcie pozostałe karty filmów. Tak przygotowaną talię połóżcie na środku stołu.
- **Płytkę premier** połóżcie na środku stołu, a nad nią umieśćcie **płytkę zwiastunów**.
- Z talii filmów odkrywajcie karty filmów, dopóki obok każdej z płytek nie będą leżały po 3 odkryte karty. Wszystkie te karty określamy mianem **wystawki**.

2 Nagrody

- **Karty nagród** potasujcie i stwórzcie z nich 1 zakrytą talię.

3 Tablica ogłoszeń i żetony

- **Tablicę ogłoszeń** połóżcie obok kart filmów.
- **Trofea dla kin** (podczas rozgrywki dla 2 graczy użyjcie jedynie trofeum o wartości „3" szt. popcornu), **żetony pieniędzy** oraz **popcornu** ułóżcie obok kart filmów.

4 Sale kinowe

- **Żetony sal kinowych** podzielcie zgodnie z rewersami. Każdy stos zakryjcie i wymieszajcie, a następnie ułóżcie kolejno obok tablicy ogłoszeń (od lewej do prawej sale z 1 miejscem, 2 oraz 3).
- Z każdego stosu odkryjcie po 3 żetony i ułóżcie je w kolumnie pod danym stosem.

5 Widzowie

- Na środku stołu przygotujcie pulę widzów złożoną z **2 pionków każdego koloru** (niebieskiego, czerwonego, zielonego i żółtego). Podczas przygotowania graczy (patrz s. 5) każde z was weźmie dokładnie 1 z tych widzów w zależności od swojego filmu początkowego (patrz obok).
- **Pozostałe pionki widzów** odłóżcie na bok. Podczas przygotowania graczy każde z was weźmie po 9 z nich w ramach umieszczania w woreczku swoich 10 początkowych widzów.

Przygotowanie graczy

1

Każde z was bierze po **1 woreczku oraz 1 planszy kina**. Plansze połóżcie przed sobą, a następnie umieśćcie w nich po **3 paski lobby** w swoim kolorze, kładąc je na odpowiednich miejscach.

2

Każde z was losuje po **1 karcie filmu początkowego** 1 i wsuwa ją odkrytą w pierwszą od lewej salę kinową tak, aby dolny rząd karty w całości schował się w planszy kina.

Następnie przesuńcie swoje **paski lobby** w danej sali kinowej tak, aby zakryły kolorowe pole znajdujące się w lewym dolnym rogu karty.

Niewykorzystane karty filmów początkowych odłóżcie do pudełka.



3

a. Spośród pionków widzów odłożonych na bok każde z was bierze **po 1 widzu każdego koloru poza białym** i stawia ich na obszarze wyjścia swojej planszy kina.

b. Spośród pozostałych pionków widzów odłożonych na bok każde z was bierze **po 1 widzu każdego koloru oraz po 5 białych** i wrzuca ich do swojego woreczka. Podczas rozgrywki dla 2 albo 3 graczy niewykorzystywane pionki widzów odłóżcie do pudełka.

c. Na koniec każde z was bierze **po 1 widzu** z puli na środku stołu. **Kolor tego widza musi być taki sam jak kolor waszego filmu początkowego.** Tych widzów także wrzućcie do swoich woreczków.
Na początku rozgrywki każde z was powinno mieć w swoim woreczku 10 widzów. Na środku stołu powinna zostać też określona liczba widzów, uzależniona od liczby graczy:
4 graczy – 4 widzów,
3 graczy – 5 widzów,
2 graczy – 6 widzów.

5

Każde z was bierze po **3 żetony ogłoszeń** w swoim kolorze.



6

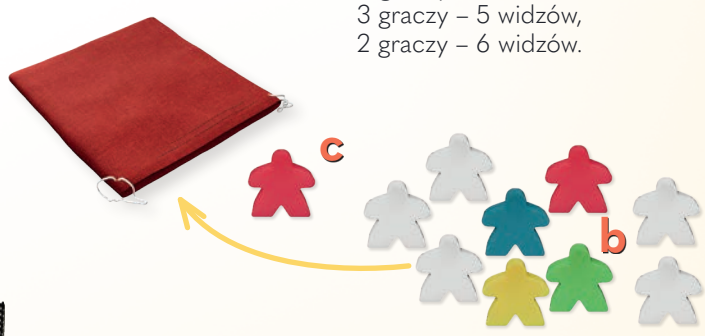
Każde z was bierze po **1 kubełku popcornu** w swoim kolorze – w trakcie gry umieszczajcie w nich wszystkie zdobyte żetony popcornu.

Przed pierwszą rozgrywką musicie złożyć kubełki. Później możecie przechowywać je złożone w pudełku z grą.



4

Każde z was bierze po **1 kostce widowni** i umieszcza ją na pierwszym polu toru widowni na swojej planszy kina.



7



Gracz, który jako ostatni był w kinie, zostaje pierwszym graczem i stawia przed sobą **znacznik pierwszego gracza**.

8



Pierwszy gracz bierze **$5**, gracz po jego lewej – **$6**, a kolejni biorą odpowiednio **$7** i **$8**.

9

Każde z was losuje po **2 karty nagród**, wybiera jedną z nich i nie ujawnia jej pozostałym, a drugą odkłada na spód talii nagród (decyzję o wyborze karty najlepiej podjąć po zapoznaniu się z zasadami ze s. 12).



Przebieg gry

Rozgrywka jest podzielona na rundy. Każda runda składa się z 3 faz: Zakup filmów oraz Kampanie reklamowe; Seanse; Koniec rundy. Rozpoczyna pierwszy gracz, a kolejni wykonują swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

1 Zakup filmów oraz Kampanie reklamowe

W tej fazie każde z was kolejno wykonuje swoją turę. Podczas swojej tury możesz w dowolnej kolejności wykonać każdą z poniższych akcji (wszystkie akcje są opcjonalne):

- **Zakup filmu** (limit raz na turę)
- **Zakup sali kinowej** (limit raz na turę)
  Uwaga! Nie możesz wykonać tej akcji w pierwszej turze
- **Aktywowanie żetonów ogłoszeń**



Wskazówka: nie zapominajcie, że możecie wykonywać swoje akcje w dowolnej kolejności. Film możecie kupić przed zakupem sali kinowej albo po nim, aby otrzymać premię za seanse. Żetony ogłoszeń możecie aktywować przed wykonaniem innych swoich akcji albo po ich wykonaniu. Wszystko po to, aby ze swojej tury wycisnąć możliwie najwięcej.

Zakup filmu

Aby kupić film, wybierz 1 kartę filmu z wystawki na środku stołu, zapłać za niego odpowiednią ilość pieniędzy do puli i **zorganizuj jego seans** (szczegóły poniżej) w jednej z sal w swoim kinie. Ta akcja jest **opcjonalna** i możesz wykonać ją **tylko raz na turę**.



Jeśli chcesz kupić film z rzędu premier, jego koszt jest taki, jak pokazano na karcie.



Jeśli chcesz kupić film z rzędu zwiastunów, jego koszt jest o $2 wyższy, niż pokazano na karcie. Kiedy kupujesz film z rzędu zwiastunów, **natychmiast otrzymujesz z puli 1 widza w kolorze zakupionego właśnie filmu**. Nowego widza wrzuć do swojego woreczka. Jeśli pula jest pusta, weź odpowiedniego widza z obszaru wyjścia kina należącego do dowolnego przeciwnika. Jeśli nigdzie nie ma odpowiedniego widza, nic się nie dzieje.

Zaraz po zakupie nowego filmu musisz zorganizować jego seans w swoim kinie.

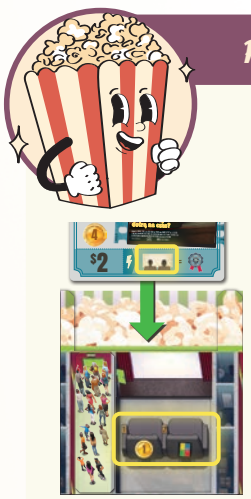
- **Umieść kartę nowego filmu w pustej sali kinowej** (takiej, w której jest co najmniej 1 miejsce)

ALBO

- **Zastąp nim film, którego seans zorganizowałeś wcześniej w danej sali kinowej.** Stary film połóż obok swojej planszy kina – przechowujesz go w swoim archiwum.

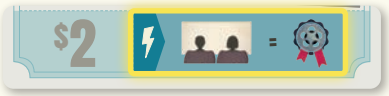
Za każdym razem, kiedy organizujesz w swoim kinie seans nowego filmu, przesuń pasek lobby w danej sali kinowej tuż poniżej nowej karty – tak, aby wszystkie akcje na nowym filmie były widoczne (w każdej rundzie paski przesuwacie o jedno pole do góry – patrz *Kolejne pokazy*, s. 10).

Uwaga! Po zakupie karty nie uzupełniajcie wystawki (patrz *Koniec rundy*, s. 10).



Premia za seans

Kiedy organizujesz seans nowego filmu w sali kinowej, w której liczba miejsc jest dokładnie taka, jak tego wymaga film, od razu ( ) otrzymujesz premię pokazaną u dołu karty (patrz *Opisy akcji*, s. 9).



Możesz zorganizować seans filmu w sali kinowej z inną liczbą miejsc, ale wówczas nie otrzymasz pokazanej na nim premii.

Zakup sali kinowej

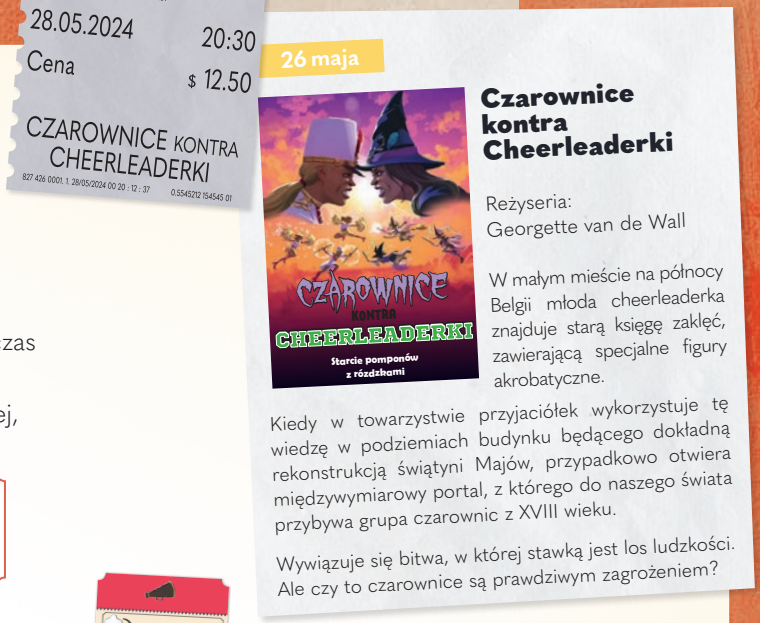
Uwaga! Nie możesz wykonać tej akcji w swojej pierwszej turze.

Aby kupić salę kinową, **wybierz 1 płytkę sali kinowej spośród odkrytych na środku stołu, opłać jej koszt i umieść ją w swoim kinie**. Ta akcja jest **opcjonalna** i możesz wykonać ją **tylko raz na turę**.

Nową płytkę umieść w dowolnej sali kinowej. Możesz nią zastąpić inną płytkę – wówczas płytkę sali usuniętą z twojego kina odłóż zakrytą na spód odpowiedniego stosu.

Za pierwszym razem, kiedy umieścisz płytkę sali kinowej na pierwszym polu od prawej, zyskujesz 1 punkt widowni (patrz s. 11).

Uwaga! Po zakupie płytki sali kinowej od razu uzupełnij kolumnę płytką z odpowiedniego stosu, jeśli to możliwe. Jeśli w stosie nie ma już żadnych płytek danego rodzaju, nie dokładaj niczego.



Aktywowanie żetonów ogłoszeń

Niektóre akcje filmu (oznaczone symbolem 📣) pozwalają na umieszczanie żetonów ogłoszeń na polach na tablicy ogłoszeń. **Użyj tych żetonów, aby zarządzać widzami znajdującymi się w twoim woreczku oraz aby zapraszać nowych widzów do swojego kina.**

W swojej turze możesz wziąć z tablicy ogłoszeń niektóre (nawet wszystkie) ze swoich żetonów ogłoszeń umieszczonych na niej wcześniej **(w pierwszej turze ta akcja nie jest dostępna)**. Za każdy swój żeton zabrany z tablicy ogłoszeń możesz użyć efektu pola, z którego go zabrałeś (możesz też zrezygnować z rozpatrywania danego efektu).

Swoje żetony ogłoszeń możesz pozostawić na tablicy ogłoszeń na kolejne rundy.



Efekty tablicy ogłoszeń



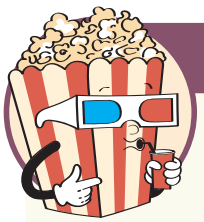
Weź z puli (albo – jeśli nie jest tam dostępny – z obszaru wyjścia planszy dowolnego przeciwnika) 1 widza we wskazanym kolorze i wrzuć go do swojego woreczka. Jeśli żaden widz w danym kolorze nie jest dostępny, nic się nie dzieje.



Wybierz 1 kolor widza. Weź z puli (albo – jeśli nie jest tam dostępny – z obszaru wyjścia planszy dowolnego przeciwnika) 1 widza w wybranym kolorze i wrzuć go do swojego woreczka. Jeśli żaden widz w danym kolorze nie jest dostępny, nic się nie dzieje.



Weź 1 białego widza z puli albo ze swojego kina (z sali kinowej albo obszaru wyjścia) i wrzuć go do woreczka dowolnego gracza (możesz do swojego). Jeśli żaden widz w danym kolorze nie jest dostępny, nic się nie dzieje.



Kolory filmów oraz widzów

Każdy kolor odpowiada gatunkowi filmowemu, a widzowie w danym kolorze to jego fani. Biali widzowie nie mają wyraźnych preferencji. W zależności od koloru filmy danego gatunku częściej zapewniają akcje określonego rodzaju.



Żółty: komedie; pozwalają na zwiększanie liczby widzów.



Zielony: filmy fantasy i s.f.; przyciągają wymagających widzów (i pomagają ci zarządzać zawartością woreczka oraz widzami).



Niebieski: dramaty oraz filmy artystyczne; pozwalają zarobić więcej pieniędzy i zdobyć karty nagród.



Czerwony: filmy akcji; ułatwiają zdobywanie popcornu.

2 Seanse

Tę fazę wszyscy możecie wykonywać równocześnie. Jednak radzimy, aby podczas pierwszej rozgrywki wykonywać ją po kolei. Pozwoli to uniknąć błędów. Zobaczycie też, jak pozostali gracze wykonują swoje działania.

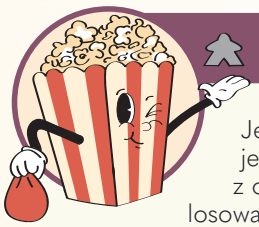
A Otwarcie kina

Wylosuj ze swojego woreczka widzów w liczbie wskazanej przez kostkę widowni na torze u dołu twojej planszy kina (patrz s. 11).



Wskazówka: na początku gry, dopóki nie zwiększysz widowni, w każdej fazie seansów do twojego kina przybędzie 3 widzów.





Uzupełnianie woreczka

Jeśli musisz wylosować widzów, a twój woreczek jest pusty, wrzuć do niego wszystkich widzów z obszaru wyjścia twojego kina, a potem kontynuuj losowanie. Woreczek uzupełniaj dopiero wtedy, kiedy musisz wylosować widzów i nie masz w woreczku żadnych pionków – nie wcześniej.

Przykład: *musisz wylosować 4 widzów, ale w woreczku masz tylko 2. Najpierw wylosuj 2 widzów z woreczka, następnie wrzuć do niego wszystkich widzów z obszaru wyjścia twojego kina. Potem wylosuj 2 pozostałych widzów.*

Uwaga: nigdy nie możesz zaglądać do swojego woreczka! Możesz jednak za pomocą dotyku sprawdzić, ilu widzów się w nim znajduje.

B Rozmieszczenie widzów

Po wylosowaniu widzów umieść ich w swoich salach kinowych zgodnie z następującymi zasadami:

- Widzów możesz umieszczać tylko w salach kinowych, w których odbywają się seanse (są w nich karty filmów).
- W każdej sali kinowej umieszczaj widzów zgodnie z kolejnością miejsc (najpierw na 1, potem na 2 miejscu itd.). Nie musisz zapełnić jednej sali kinowej, zanim zaczniesz umieszczać widzów w kolejnej.
- Jeśli wylosowałeś więcej widzów, niż masz miejsc w swoich salach kinowych z odbywającymi się seansami, nadmiarowych widzów umieść na obszarze wyjścia twojego kina.

  Uwaga: możesz umieścić widza na miejscu dowolnego koloru, ale znacznie lepiej jest umieścić go na miejscu szarym albo w jego kolorze, a przy tym postarać się, aby w sali kinowej był wyświetlany film w kolorze widza.

Po tym, jak wszyscy widzowie zostaną rozmieszczeni, przejdźcie do **C Akcje miejsc i filmów**.

Przykład: *masz 3 sale kinowe, a w każdej z nich po 2 miejsca. W związku z tym, że kostka widowni na twojej planszy kina znajduje się na polu 4, wylosuj 4 widzów z woreczka. Następnie możesz (oczywiście to tylko przykładowe możliwości) w następujący sposób rozmieścić ich w swoim kinie: po jednym widzu na miejscu nr 1 w pierwszych dwóch salach oraz dwóch widzów na obu miejscach w trzeciej sali (**a**) albo możesz zapełnić 2 sale kinowe, a trzecią zostawić pustą (**b**).*

a.



b.





C Akcje miejsc i filmów

Teraz możesz aktywować swoich widzów, wybierając dowolną kolejność rozpatrywania sal w swoim kinie. W ramach jednej sali kinowej musisz aktywować widzów zgodnie z numerami ich miejsc. **Musisz rozpatrzyć wszystkich widzów z jednej sali, zanim przejdziesz do kolejnej**. Kiedy aktywujesz widza, wykonujesz następujące kroki w podanej kolejności:

1. Wykonaj **1 akcję miejsca** (jeśli to możliwe),
2. Wykonaj **1 akcję filmu** (jeśli to możliwe),
3. Przestaw widza na **obszar wyjścia**.

Uwaga: *wykonanie akcji jest dobrowolne. Jeśli chcesz, możesz z niej zrezygnować.*



1. Akcje miejsc

Akcje z szarych miejsc mogą być wykonane przez dowolnego widza (białego albo w dowolnym kolorze).

Akcje z miejsca czerwonego, zielonego, żółtego albo niebieskiego mogą być wykonane tylko przez widza tego samego koloru. Kiedy wykonujesz akcję z danego miejsca, rozpatrz ją zgodnie z oznaczonym efektem (patrz tabelka po prawej).

2. Akcje filmów

Widz może wykonać dowolną dostępną akcję filmu ze swojej sali kinowej, pod warunkiem że kolor filmu jest taki sam jak kolor danego widza.

Uwaga: akcje filmów są przedstawione z lewej strony karty filmu. Paski lobby zakrywają w każdej rundzie jedną akcję, co sprawia, że przestają być dostępne (patrz *Kolejne pokazy*, s. 10, oraz tabelka po prawej).

Uwaga: każda akcja filmu dostępna na karcie może być wykonana tylko **raz na rundę**. Jeśli wykonasz wszystkie akcje dostępne na karcie filmu, w tej rundzie nie możesz już w danej sali kinowej wykonać żadnych akcji filmu.



Przykład: *w pierwszej sali z 2 miejscami odbywa się seans żółtego filmu, na którym dostępne są tylko 2 akcje (patrz Kolejne pokazy, s. 10). W sali znajduje się 2 żółtych widzów. Widz z miejsca nr 1 daje ci $1 (akcja miejsca) oraz wykonuje jedną z 2 dostępnych akcji filmu (zyskaj 1 szt. popcornu). Widz na miejscu nr 2 wykonuje akcję swojego miejsca: wykonaj 1 akcję filmu. Wykonuje ostatnią akcję filmu dostępną w tej sali, która sprawia, że wrzucasz widza do swojego woreczka. Po tym w danej sali kinowej nie są już dostępne żadne akcje filmów.*

Podsumowując: widz może w każdej turze wykonać 1 akcję miejsca oraz 1 akcję filmu (czasami wykona tylko 1 akcję, a czasami nie wykona żadnej).

Opis akcji

X	Zyskujesz wskazaną liczbę $.
X	Zyskujesz wskazaną ilość popcornu. Umieść ją w swoim kubełku.
	Wybierz 1 widza ze swojego obszaru wyjścia i wrzuć go do swojego woreczka.
	Wylosuj 1 widza ze swojego woreczka i umieść go na miejscu, które nie zostało aktywowane w trakcie tego seansu. Jeśli umieścisz go na miejscu, na którym znajduje się inny widz, przestaw zastępowanego (nieaktywowanego) widza na twój obszar wyjścia.
	Wykonaj 1 dostępną akcję filmu z filmu pokazywanego w tej sali kinowej (taką, która nie została wykonana w tej rundzie).
	Wybierz 1 widza ze swojego kina (z sali kinowej, obszaru wyjścia, ale nie z woreczka) i odłóż go do puli.
+1	Przesuń swoją kostkę widowni o 1 pole w prawo (patrz s. 11).
	Dobierz 2 karty nagród, zatrzymaj 1 z nich (nie pokazuj jej przeciwnikom), a drugą odłóż zakrytą na spód talii (patrz s. 12).
	Umieść 1 ze swoich żetonów ogłoszeń na odpowiednim polu tablicy ogłoszeń. Na jednym polu tablicy ogłoszeń może znajdować się dowolna liczba żetonów ogłoszeń.



3. Wyjście

Po aktywowaniu wszystkich widzów przestaw ich na swój obszar wyjścia. Po tym, jak wszystkie sale we wszystkich kinach się opróżnią, przejdźcie do 3 Koniec rundy.



Jeśli w poprzedniej rundzie została odkryta karta *Ostatni seans*, zamiast tego przejdźcie do sekcji Koniec gry (patrz s. 11).

3 Koniec rundy



Kolejne pokazy

Tura po turze, tydzień po tygodniu, kolejne pokazy tych samych filmów są coraz mniej atrakcyjne, więc tytuły rzadziej się wyświetla. Przesuń paski lobby o 1 pole w górę tak, aby każdy z nich zasłonił następną akcję na karcie filmu w twoim kinie. Akcje te nie będą dostępne w kolejnych rundach.

W swoim kinie nadal możesz organizować seanse danego filmu, nawet jeśli nie będzie już na nim żadnych akcji filmu. Nadal możesz w takiej sali kinowej rozmieszczać widzów i wykonywać akcje miejsc.

Nowa wystawka

- Odłóżcie do pudełka **wszystkie karty filmów z rzędu premier** (dolnego).
- Przesuńcie wszystkie pozostałe karty filmów **z rzędu zwiastunów** (górnego) pionowo w dół, aby znalazły się w rzędzie premier (dolnym).
- Odkryjcie nowe karty, aby uzupełnić rząd premier, **a potem** rząd zwiastunów (aby w każdym z nich były po 3 karty).
- Jeśli odkryjecie kartę **Ostatni seans**, odłóżcie ją na bok i kontynuujcie odkrywanie kart. Może się zdarzyć, że braknie wam kart, aby uzupełnić rząd zwiastunów. Jeśli tak się stanie, w kolejnej rundzie będziecie mieli mniejszy wybór.



- Przekażcie znacznik pierwszego gracza do następnego gracza po lewej. Rozpocznijcie nową rundę, zaczynając ją od fazy **1 • Zakup filmów oraz Kampanie reklamowe**

Przykładowa runda gry:



1 • Zakup filmów oraz Kampanie reklamowe

Oskarowi zostało w woreczku tylko 2 widzów, a musi wylosować ich 5.

Kupuje Francuski pocałunek *z rzędu zwiastunów. Płaci za niego $5 ($3 + $2) i zyskuje ★. W puli nie ma już żadnych widzów w tym kolorze, więc bierze widza odpowiedniego koloru z obszaru wyjścia kina przeciwnika i wrzuca go do swojego woreczka. Wymienia film w sali kinowej z 1 miejscem, co daje mu premię za wyświetlenie – zdobywa więc kolejnego ★.*



Kupuje salę kinową z 2 miejscami i umieszcza ją w swoim kinie tam, gdzie przed chwilą dołożył Francuski pocałunek. *Decyduje się odzyskać z tablicy ogłoszeń 1 ze swoich żetonów, aby wziąć z puli ★.*

2 • Seanse

Oskar losuje z woreczka 5 widzów. Wylosował 2 ★ oraz 1 ★ zdobyte w tej turze, a także 2 ★. Rozmieszcza ich w swoim kinie w następujący sposób:



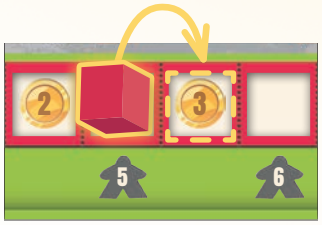
Rozpoczyna rozpatrywanie seansów od sali nr 2: ★ nie może wykonać akcji z niebieskiego miejsca, ale zanim wyjdzie z kina, może wykonać 1 z 3 zielonych akcji filmu. W sali nr 3 ★ z miejsca nr 2 może aktywować swoje miejsce (szare), ale aby to było możliwe, Oskar musiał na miejscu nr 1 (czerwonym) rozmieścić widza, który z niego nie skorzysta. W sali nr 1 ★ na miejscu nr 1 może wykonać akcję ze swojego miejsca oraz akcję filmu (obie są żółte). Drugi ★ może wykonać akcję ze swojego miejsca (szarą), którą jest akcja filmu. Następnie może wykonać ostatnią z dostępnych akcji filmu, ponieważ ma ten sam kolor co film. Oskar wykonuje więc 3 z 4 dostępnych akcji filmu.

Tor widowni

Widownia reprezentuje liczbę widzów, którzy w każdym tygodniu odwiedzają twoje kino.

Na początku gry wielkość twojej widowni wynosi 3, więc w każdej rundzie ze swojego woreczka wylosujesz 3 widzów.
Użyj akcji +1, aby zwiększyć swoją widownię i w każdym tygodniu ugościć więcej widzów.

Za każdym razem, kiedy zwiększasz swoją widownię, przesuń kostkę widowni, aby wskazywała obecną wielkość twojej widowni. Kiedy **dotrzesz** do nowej wartości, w każdym kroku A Otwarcie kina wylosujesz wskazaną liczbę widzów z woreczka. Za każdym razem, kiedy dotrzesz do pola z symbolem akcji, możesz od razu ją wykonać (**nie możesz zachować jej na później**).



Przykład: *wykonujesz akcję +1, która pozwala ci przesunąć kostkę widowni z pola 5 na pole przedstawiające akcję $3. Natychmiast pobierasz z puli $3. Dopóki nie dotrzesz do pierwszego pola z 6, nadal będziesz z woreczka losować 5 widzów.*

Wskazówka: kiedy na torze widowni dotrzesz do pola 7, za każdym razem, kiedy wykonasz akcję +1, zyskujesz 1 szt. popcornu (+1).



Koniec gry

Kiedy odkryjecie kartę ***Ostatni seans***, uruchomiony zostaje koniec gry.
Wszyscy po raz ostatni rozmieszczacie widzów w swoich kinach – to ostatnia runda gry.
Przed ostatecznym podliczeniem punktów każde z was ustawia przed swoim kinem wszystkich widzów ze swojego woreczka i z planszy kina. Następnie przełóżcie wszystkie filmy wyświetlane w waszych kinach do waszych archiwów.



Każde z was podlicza ostateczną ilość zgromadzonego popcornu:

- **Kubełek:** ujawnij zawartość twojego kubełka i podlicz żetony popcornu zgromadzone w trakcie rozgrywki.
- **Pieniądze:** za każde $5 otrzymujesz 1 szt. popcornu.
- **Trofea dla kin:** podlicz całkowity koszt twoich 3 sal kinowych. Gracz (lub gracze), którego sale lub których sale kinowe były najdroższe, otrzymuje / otrzymują większe trofeum (o wartości 5 szt. popcornu podczas rozgrywek dla 3 lub 4 graczy, o wartości 3 szt. popcornu podczas rozgrywki dla 2 graczy). Jeśli podczas rozgrywki dla 3 albo 4 graczy nie ma remisu w największym koszcie sal kinowych, gracz z drugim najwyższym kosztem otrzymuje mniejsze trofeum (o wartości 3 szt. popcornu).
- **Karty nagród:** ujawnij swoje karty i otrzymaj za nie odpowiednią ilość popcornu (patrz s. 12).



Ważne: swoje żetony ogłoszeń znajdujące się na polach , , , oraz możesz traktować jako wirtualnych widzów, którzy wliczają się do realizowania karty nagrody! Z tego powodu w ostatnim ruchu możesz chcieć zostawić żetony ogłoszeń na tablicy – to widzowie, których nikt ci nie podkradnie. Jeśli masz żeton na polu , przed ujawnieniem swoich kart nagród przestaw go na pole określonego koloru.

Uwaga: jeśli w czasie realizowania kart nagród zdecydujesz się wziąć pod uwagę widzów z tablicy ogłoszeń, to wliczają się oni do wszystkich nagród (także tych, które wymagają posiadania najmniejszej liczby widzów).

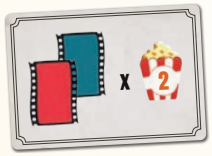
Jeśli podczas ostatecznego podliczania punktów masz swój żeton na polu , możesz odłożyć do puli 1 ze swoich białych widzów (tak jak w wyniku działania akcji). Może ci to pomóc w realizacji określonych nagród.

Gracz z największą ilością popcornu wygrywa! W przypadku remisu zwycięża gracz, który ma w swoim archiwum mniej filmów. Jeśli gracze nadal remisują, dzielą się odniesionym zwycięstwem.

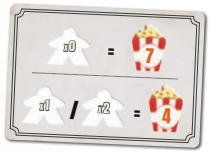


Nagrody

Nagrody pozwalają zdobyć popcorn dopiero na koniec gry (podczas punktowania). Poza kartą nagrody, którą każde z was otrzymało na początku, za każdym razem, kiedy wykonujesz akcję , dobierasz 2 karty nagród. Następnie wybierasz 1 z nich (nie pokazujesz jej przeciwnikom), a drugą odkładasz zakrytą na spód talii. Ten sam element gry (widz, miejsce, film itd.) może być użyty do zrealizowania kilku kart nagród.



Za każdą parę złożoną z 1 czerwonego i 1 niebieskiego filmu otrzymujesz 2 szt. popcornu.



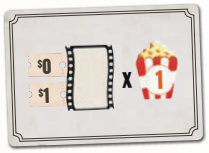
Jeśli na koniec gry nie masz żadnych białych widzów, otrzymujesz 7 szt. popcornu. Jeśli masz ich 1 albo 2, otrzymujesz 4 szt. popcornu.



Za każdą parę złożoną z 1 zielonego i 1 żółtego miejsca otrzymujesz 3 szt. popcornu (miejsca mogą znajdować się w różnych salach kinowych).



Za każdy zestaw złożony z 4 filmów w różnych kolorach otrzymujesz 4 szt. popcornu.



Za każdy film, który kosztuje $0 albo $1, otrzymujesz 1 szt. popcornu (filmy początkowe nie są brane pod uwagę).



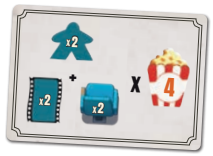
Jeśli na koniec gry masz nie więcej niż 6 widzów (nieważne, w jakich kolorach), otrzymujesz 5 szt. popcornu. Jeśli masz 7 albo 8 widzów, otrzymujesz 3 szt. popcornu.



Za każdą parę złożoną z 1 zielonego i 1 czerwonego widza otrzymujesz 2 szt. popcornu.



Za każdą salę z 3 miejscami, którą masz w swoim kinie, otrzymujesz 2 szt. popcornu.



Za każdy zestaw złożony z 2 niebieskich widzów, 2 niebieskich filmów oraz 2 niebieskich miejsc otrzymujesz 4 szt. popcornu.



Za każdy zestaw złożony z 2 widzów każdego koloru (czerwonego, zielonego, żółtego i niebieskiego) otrzymujesz 5 szt. popcornu.



Jeśli wartość twojej widowni wynosi 6 lub więcej, otrzymujesz 4 szt. popcornu.



Za każdy zestaw złożony z 4 filmów jednego koloru (czerwonego, zielonego, żółtego i niebieskiego) otrzymujesz 5 szt. popcornu.

Twórcy gry

Projekt VICTOR SAUMONT
Ilustracje EMILIEN ROTIVAL
Kierownik projektu FLORENT BAUDRY
Projektant graficzny CINDY ROTH
Redakcja XAVIER TAVERNE

Opracowanie wersji polskiej ALBI POLSKA I GAME BAKERY
Tłumaczenie GAME BAKERY
Redakcja wersji polskiej KAMILA BIEDROŃSKA
Korekta WIOLETA ŻYŁOWSKA

IELLO STEREO

Specjalne podziękowania od autora za liczne godziny spędzone na testach:

Gwen <3, Aymeric, Tidou i Aldine, Elie, moi koledzy projektanci z L.E.A.F – Alain, Oussama, François, Chris, Ludovic, Turtle, Antoine, Louis, Fabien, Stéphanie, Mathieu, Vincent, Yann, Olivier, Raphaël, Arnaud, Matt, Guillaume oraz Emilien, moi przyjaciele z C.A.J.O – Julien i Xavier, okazjonalni gracze – Antoine i Marie, Clément, Benny i Yu, Fred i Aline, Manu i Michèle, Gauthier i Fred, Thomas i Noé, Arnaud i Inès, Juani, Fleur, Philippe, Baptiste, Jérôme, Ben, Mathias, Théo, Benoît oraz wszyscy pozostali wspaniali gracze, których spotkałem na różnych festiwalach w ciągu kilku lat pracy nad grą.

