

The image is a vibrant collage of various creatures and plants from the game Spore. In the top left is a large, orange, flame-like creature with a single eye. Next to it is a small green plant with a single eye and several red buds. To the right is a blue, four-legged creature with a large eye and a mechanical gear on its back. Further right is a large, pink, multi-eyed creature with its mouth open. Below the top left is a blue, fish-like creature. In the center-left is a purple, worm-like creature with a large eye. To its right is a green, tree-like creature with a single eye. Below the purple creature is a large green tree with a face. In the bottom center is a blue, four-legged creature with a large eye. To its right is a small orange, flame-like creature. Further right is a brown, tree-like creature with a single eye. In the bottom right is a large, orange, flame-like creature with a single eye. The central text "INSTRUKCJA" is written in a colorful, stylized font with various symbols and characters integrated into the letters.

INSTRUKCJA



1-4

45 min.

8+

Gra dla 1-4 graczy autorstwa Uwe Rosenberg

Zilustrowana przez Lukas Siegmon

Witamy w SAGANI...

...gdzie osiągnięcie harmonii pomiędzy naturalnymi elementami Ziemi, Wody, Powietrza i Ognia jest głównym celem duchów zamieszkujących ten świat. Te duchy spędzają większość czasu w swoich mieszkaniach przypominających naczynia. Ale kiedy elementy są w równowadze, duchy wynurzają się ze swoich naczyń i ukazują się w pełnej formie.

Każdy duch uosabia jeden z czterech żywiołów i wpływa na harmonię między nimi. W Sagani, tworzycie kolorowy, harmonijny świat za pomocą kafelków, a dyskiem dźwięku oznajmiacie duchom spełnianie ich wymagań - duchy wtedy stają się w pełni widoczne. Każdy duch, który się objawia, przybliży Cię o krok do zwycięstwa.

Sagani to imię, które szwajcarski lekarz i przyrodnik-filozof **Paracelsus** nadał duchom natury w swoim dziele „De Meteoris” (1569).

Zawartość



72 Kafelki Duchów Natury
(18 z każdego rodzaju)



4 Znaczniki punktacji - graczy



96 Dysków dźwięku
(po 24 na gracza)



1 Plansza główna



1 Znacznik gracza startowego



10 Dysków - Kakofonia

Cel gry

W każdej turze wybierasz kafelek Ducha Natury i umieszczasz go przed sobą. Strzałki na umieszczonych kafelkach wskazują wymagane położenie innych kafelków, aby pasowały do tego koloru.

Gdy tylko spełnisz wszystkie wymagania kolorów na strzałkach z kafelków, otrzymasz punkty za wykonanie zadania.

Jednak presja jest duża, bo jeśli w którymkolwiek momencie zbyt wiele zadań pozostanie niezrealizowanych, otrzymasz dyski kakofonii z punktami ujemnymi.

Przygotowanie (2 - 4 graczy)

- 1 Każdy gracz wybiera kolor i bierze dyski dźwięku oraz znacznik punktacji w tym kolorze. **Dyski w kolorze gracza stanowią jego zaopatrzenie.**
- 2 Dyski kakafofoni są neutralne. Umieść te dyski **dostępne** dla wszystkich graczy. Liczba dysków kakafofoni w grze jest nieograniczona. Jeśli w którymkolwiek momencie skończą się te dyski, użyj odpowiedniego zamiennika.
- 3 Umieść swój **znacznik punktacji na polu 0** na planszy głównej.
- 4 Upewnij się, że **wszystkie kafelki Duchów Natury są zakryte**. (Przód przedstawia naczynie i 1-4 strzałki, podczas gdy rewers przedstawia ducha na zewnątrz naczynia).
- 5 Kafelki Duchów Natury należy potasować i **umieścić jako trzy zakryte stosy**. (Patrz przykład przygotowania poniżej.)
- 6 Odsłoń **pierwsze pięć kafelków** i umieść je odkryte jako wystawa.
- 7 Losowo określ gracza rozpoczynającego i **daj mu znacznik pierwszego gracza**.

*Przykład pokazuje
przygotowanie do gry
trzyosobowej.*

*Kafle Duchów Natury są
podzielone na 3 stosy.*

Gracze dobierają kafelki z pierwszego stosu przed dobraniem kafelków z drugiego stosu, a następnie kafelków z trzeciego stosu.



Kafelki Duchów Natury

Kafelki Duchów Natury składają się z trzech elementów:

► Każdy kafelek ma po obu stronach jeden kolor bazowy, który odpowiada rodzajowi kafelka :

(Ogień, Woda, Ziemia lub Powietrze).

► Każdy kafelek ma z przodu od 1 do 4 strzałek, które wskazują różne kierunki. Strzałka ma również podstawowy kolor, który odpowiada jednemu z czterech rodzajów. Każda strzałka przedstawia zadanie, które możesz wykonać. (Więcej o tym później.)

► Każdy kafelek ma również numer z przodu i z tyłu.

Odpowiada on wartości punktowej kafelka:

- kafelki które mają 1, 2, 3 lub 4 strzałki z przodu, są zawsze warte odpowiednio 1, 3, 6 lub 10 punktów.

Ogień



Woda



Ziemia



Powietrze



Przód



Tył



Rozgrywka

Zaczynając od gracza rozpoczynającego i poruszając się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wykonuje turę wybierania i umieszczania kafelka. **Znacznik gracza rozpoczynającego pozostaje przy tym samym graczu do końca gry.**

Każdy gracz tworzy własną ekspozycję kafelków.

1. Wybierz i umieść kafelek

W swojej turze weź kafelek Ducha Natury z puli wystawy i umieść go odkrytego prostopadle (nie po przekątnej) obok innego kafelka, który jest już w Twojej ekspozycji.

Pierwszy kafelek może być umieszczony odkryty w dowolnej orientacji. **Za każdym razem, gdy bierzesz kolejny kafelek, możesz go obrócić w dowolnym kierunku, zanim umieścisz go obok jednego lub więcej innych swoich kafelków.**

Wskazówka: zostaw trochę miejsca pomiędzy kafelkami, aby ułatwić dostęp do nich, gdy musisz odwrócić zakryty kafelek.

Wystawa



ekspozycja
gracza



Przykład pokazuje ekspozycję gracza w rundzie 6. W tym momencie niektóre dyski zostały już umieszczone na strzałkach (patrz 2 na stronie 5), a kafelki odwrócone (patrz 5 na stronie 6).

Szczegóły

► Możesz przetestować ułożenie kafelka, a następnie odłożyć go z powrotem by wybrać inny.

► Po umieszczeniu kafelka nie można go już obracać oraz przenosić w inne miejsce bądź usuwać.

Za każdym razem, gdy wystawa składa się tylko z jednego kafelka, aktywny gracz może wybrać, czy umieścić ten kafelek w swojej ekspozycji, czy umieścić go nad planszą w obszarze intermezza. Po odłożeniu kafelka do obszaru intermezza gracz musi odwrócić górny kafelek ze stosu dociągania i umieścić go w swojej ekspozycji (patrz przykład).



Specjalną cechą stosu dobierania jest to, że możesz zobaczyć podstawowy kolor i wartość kafelka, dzięki czemu masz ogólne pojęcie o tym, czego się spodziewać z wymagań kafelka.

2. Umieść dyski dźwięku

Po umieszczeniu kafelka w swojej ekspozycji, ułóż dyski z zasobów osobistych na naczyniu na środku kafelka w liczbie równej liczbie strzałek na kafelku. Te dyski zakrywają wartość punktową, którą kafelek może potencjalnie zdobyć.



Uwaga: Jeśli skończą Ci się dyski z w twoim osobistym zaopatrzeniu, będziesz musiał uzupełnić brakujące dyski za pomocą dysków Kakofonii!

Jednak najpierw powinieneś sprawdzić, czy możesz odzyskać jakiegokolwiek dyski, zakrywając ostatnią strzałkę na innym kafelku (patrz 5. „Przenieś ostatni dysk i zdobywaj punkty”, strona 6).

Wskazówka: Zawsze powinieneś być świadomy wymagań innych kafelków aby odzyskiwać dyski by móc ponownie ich użyć. Może to oszczędzić Ci konieczności zabierania kakofonii!

3. Weź dyski - kakofonia

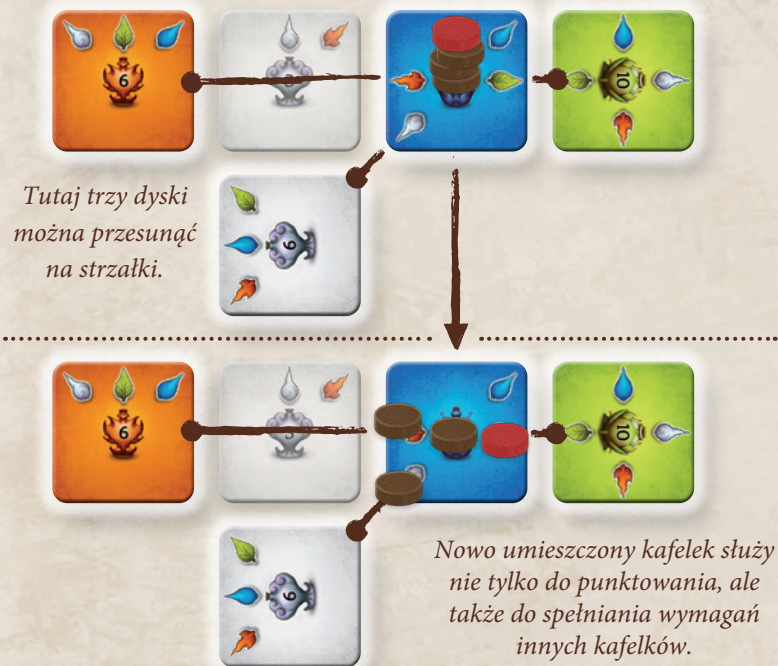
Kiedy nie masz już wystarczającej liczby dysków w swoim kolorze w swoich zasobach, aby wypełnić kafelek i nie możesz żadnych odzyskać - punktując inne kafelki, musisz użyć dysków kakofonii z zasobów ogólnych. Nie będziesz mógł odrzucić dysków Kakofonii po ich zabraniu ale możesz ich używać jako swoich dysków do końca gry.

Każdy dysk kakofonii kosztuje 2 punkty, które odejmujesz od wyniku na planszy głównej w momencie, gdy bierzesz dysk kakafoni z zasobów ogólnych

W tym przypadku można spaść poniżej 0 punktów! Użyj żetonów -1/-3, aby śledzić swój wynik, gdy jesteś poniżej 0.

4. Zakryj strzałki dyskami

Strzałkę można zakryć dyskiem z środka tego kafelka, jeśli wskazuje inny kafelek, który odpowiada wymaganiu i kierunkowi tej strzałki (tj. kolorowi strzałki na kafelku i kolorowi docelowego kafelka).



Ważne: Nie ma znaczenia, jak daleko znajduje się kafelek docelowy, pod warunkiem, że strzałka wskazuje właściwy kierunek.

Szczegóły

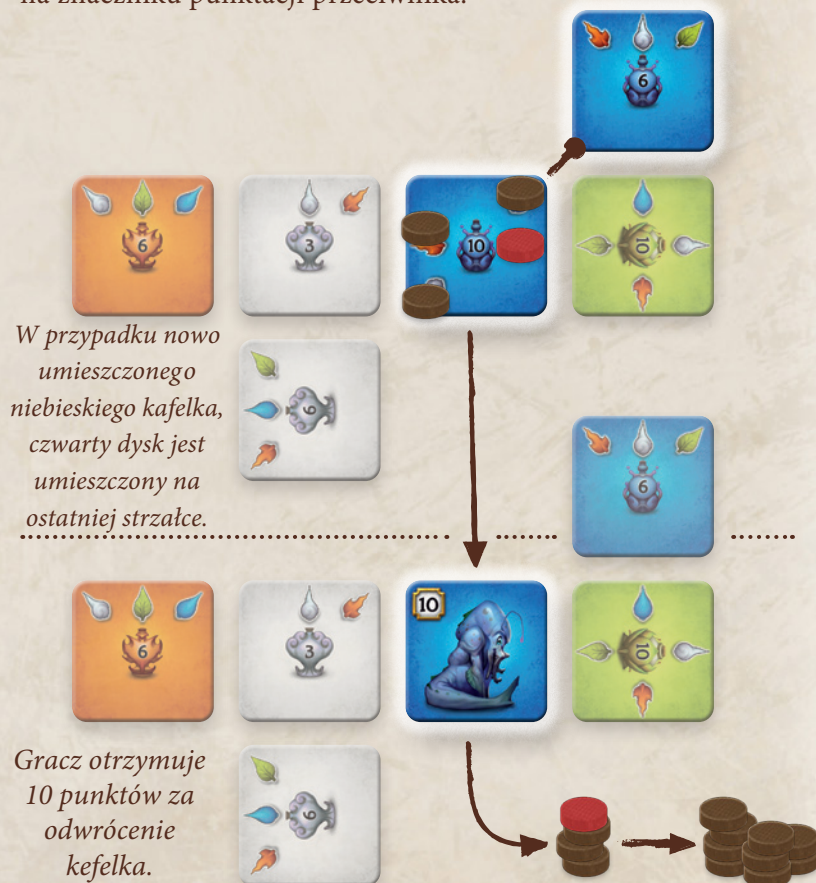
- ▶ Gracze mogą mieć inne kafelki lub nawet tworzyć luki między strzałką z kafelka, a wymagany kafelek.
- ▶ Strzałka zakryta dyskiem nie ma już większego znaczenia w dalszej części gry. Nie można go ponownie zakryć.

Wskazówka: W dowolnym momencie gry możesz kontrolować czy dyski są przesunięte na strzałki które mają spełnione swoje wymaganie. Często są pomijane wypełnione wymagania strzałki dlatego sprawdzaj to często w miarę postępów w grze.

5. Przenieś ostatni dysk i weź punkty

Kiedy ostatni dysk zostanie przesunięty ze środka kafelka na strzałkę czyli wszystkie strzałki są zasłonięte. To kończy się zadanie kafelka. Dyski są usuwane ze strzałek i zwracane do twoich osobistych zasobów (dotyczy to również dysków Kakofonii).

Spełniony kafelek Ducha Natury jest odwracany i jest teraz wart tyle punktów, ile wskazuje kafelek. Zaznacz te punkty, przesuując swój znacznik punktacji na planszy. Jeśli twój znacznik wyląduje na zajętej polu, umieść go na znaczniku punktacji przeciwnika.



Ważne: Odwrócone kafelki nadal pomagają punktować innym kafelką.



Intermezzo

Zanim uzupełnisz wystawę, policz kafelki, które zostały umieszczone w obszarze intermezzo nad planszą.

! Jeśli są dokładnie 4 kafelki (wszystkie miejsca w obszarze intermezzo są zajęte), intermezzo jest aktywowane.

Każdy gracz może wybrać dokładnie jeden kafelek z obszaru intermezzo, zagrać go i zdobyć punkty (jeśli spełnią się wymagania)



Gracze wybierają kafelek intermezzo, zaczynając od gracza, który ma najmniej punktów zwycięstwa i kontynuując w tej kolejności do gracza z największą liczbą punktów.

(gracze mogą również zdecydować, że nie będą brać kafełka).

Jeśli gracze remisują - gracz, którego znacznik punktacji jest niżej w stosie, jest uważany za prowadzący. Kafelki, które nie zostały zabrane, po prostu tam pozostają. Na koniec, gra jest kontynuowana poprzez uzupełnienie wystawy - 5 kafełkami ze stosu dobierania.

Szczegóły

► Jeśli żaden z graczy nie bierze kafełka, wszystkie cztery kafełki z obszaru intermezzo są usuwane z gry.

► Kolejność, w jakiej gracze dobierają kafełki, ma na celu dać graczom, którzy mają gorsze wyniki, szansę na nadrobienie zaległości.

► Niezabrane kafełki mogą spowodować, że kolejne intermezzo pojawi się szybciej..

► W grze czteroosobowej często jest tylko jedno intermezzo w całej grze.

6. Uzupełnij kafełki na wystawie

Kiedy wystawa jest pusta - uzupełnij ją pięcioma kafełkami.

Nie zapomnij wcześniej sprawdzić, czy spełnione jest intermezzo.

Zakończenie gry

Koniec gry jest wyzwalany, gdy tylko gracz osiągnie lub przekroczy **45/60/75 punktów w grze dla 2/3/4 graczy**. (Pola są odpowiednio oznaczone na planszy. ➡)

Gra trwa wtedy do momentu, gdy gracz po prawej stronie gracza startowego wykona swoją turę, więc każdy gracz otrzymuje równą liczbę tur. (Znacznik gracza rozpoczynającego przypomina ci, kto rozpoczął grę.)

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa!

Jeśli kilku graczy remisuje:

gracz, którego znacznik gracza jest niżej w stosie - wygrywa.

Przypadek specjalny: Jeśli po uzupełnieniu kafełków na wystawie (ostatni) stos dobierania składa się z 4 lub mniej kafełków, graj tylko do momentu, gdy gracz po prawej stronie gracza startowego wykona ruch, a następnie zakończyć grę.



W tej grze trzyosobowej biały gracz przekroczył 60 punktów. Po ostatniej turze białe wygrywają z 63 punktami, pokonując czarne z 58 punktami i brązowe z 49 punktami.



Zasada remisu faworyzuje graczy, którzy muszą wykonać ruchy wcześniej. Rekompensuje to przewagę, jaką mają inni gracze, gdy widzą, ile punktów potrzebują, aby wyprzedzić lidera.

Wariant jednego gracza

A Podstawowa gra solo

Obowiązują te same zasady, co w grze wieloosobowej, z następującymi zmianami: nie ma wystawy i intermezzo. Odkrywaj po jednym kafelku i umieszczaj je w swojej ekspozycji. **Zawsze musisz zadowolić się otrzymanym kafelkiem.**

Musisz nadal zastępować brakujące dyski gracza - dyskami kakofonii które również natychmiast odejmą 2 punkty zwycięstwa. Gra kończy się, gdy zdobędziesz co najmniej 75 punktów. Postaraj się to zrobić jak najmniejszą liczbą kafelków. Zdobyć 75 punktów przy użyciu 25 kafelków lub mniej tworzy magiczną symfonię pomiędzy żywiołami.

B Zaawansowana gra solo

Zaawansowana gra solo może trwać ponad godzinę. Obowiązują te same zasady, co w grze wieloosobowej, z następującymi zmianami: Nie ma wystawy i intermezzo. Odkrywaj po jednym kafelku i umieszczaj je w swojej ekspozycji. **Zawsze musisz zadowolić się otrzymanym kafelkiem.**

Musisz nadal zastępować brakujące dyski gracza - dyskami kakofonii **jednak punkty odejmuje się tylko od wyniku na koniec gry.**

Gra kończy się, gdy położysz ostatni (72.) kafelek ducha natury.

Ostatnie pięć kafelków w grze:

Nie odkrywasz pierwszych pięciu kafelków z 1 lub 3 punktami, które napotkasz w stosie dociągania. Zamiast tego odłóż je zakryte obok stosu dobierania. Te pięć kafelków będzie ostatnimi kafelkami w grze, które pobierzesz. Odkrywaj te pięć ostatnich kafelków w kolejności, w jakiej je dobierałeś.

Punkty bonusowe

Od piątego kafelka którego umieścisz czy każdego następnego - obowiązuje następująca zasada: Za każdym razem, gdy masz dwa lub mniej kafelków duchów natury odkrytych (pokazanych strzałkami) po turze, otrzymujesz premię w wysokości 5 punktów. Zaznaczaj punkty bonusowe na planszy w innym kolorze znacznika.

Punktacja na koniec gry:

- Aby określić swój ostateczny wynik, odejmij od bieżącego wyniku na planszy wartość swoich kafelków, które wciąż posiadają dyski, a zatem nie zostały jeszcze odwrócone.
- Dodaj punkty bonusowe, które zebrałeś podczas gry.
- Odejmij 2 punkty za każdy dysk kakofonii, który musiałeś wziąć w trakcie gry.



Jak grać:

Filmik z nauką znajdziesz tutaj:

www.sagani.egg-rules.com



Serwis:

Robimy wszystko, co w naszej mocy, aby zapewnić Ci wysoką jakość gry. Jeśli brakuje jakiegokolwiek elementu lub jest on uszkodzony, prosimy o bezpośredni kontakt w celu uzyskania części zamiennych.



info@eagle-gryphon.com

Temat: Replacement Parts

Autor: Uwe Rosenberg

Ilustracje: Lukas Siegmon

Skład i układ: Christian Schaarschmidt

Redaktor: Dominic Büttner

Angielskie zasady: Matthew Mayes

Wsparcie redakcyjne: Rick Soued

Autor i wydawca dziękują wszystkim testerom. Wielkie podziękowania dla zespołu Skellig: Beate, Chrisly, Dominic, Marc, Stefan, Thomas, dla naszego tłumacza Perrina i dla osób uzależnionych od gier planszowych. Polskie tłumaczenie: Arachion z gry.planszowe.pl



Made in EU

© 2020 Skellig Games

Änderungen vorbehalten

www.Eagle-Gryphon.com

Eagle-Gryphon Games,

801 Commerce Drive, Bldg #5. Leitchfield, KY 42754

