

Nie lubisz czytać instrukcji?
Nie ma problemu, obejrzyj wideo:



PAPER WORLD

8+ 2-4 20'

Autorzy gry:
Alexandre Aguilar i Benoit Turpin

OPIS I CEL GRY

Każdy z graczy wciela się w podróżnika, który za pomocą warstw papieru stara się odwzorować pejzaże widziane w trakcie wояży. Nakładaj kolejne warstwy papieru na siebie, by na koniec gry zgarnąć jak najwięcej punktów zwycięstwa!

ELEMENTY GRY

- 92 karty pejzaży (określanych dalej w instrukcji jako „karty”)
- 4 karty pejzaży startowych
- 10 dwustronnych kart celu (określanych dalej w instrukcji jako „cele”)
- 3 zestawy 3 różnych żetonów punktów (1, 2 i 4 punkty)
- 1 żeton nożyczek

PRZYGOTOWANIE

- Przygotuj talię:
 - Dla 4 graczy, użyj wszystkich kart pejzaży.
 - Dla 3 graczy, usuń 20 kart z **czzerwonymi** rewersami.
 - Dla 2 graczy, usuń 20 kart z **czzerwonymi** rewersami oraz 20 kart z **żółtymi** rewersami.
- Każdy gracz wybiera **kartę startową o wartości «1»** (charakterystyczny rewers) i umieszcza ją przed sobą.
- Potasuj karty pejzaży i utwórz z nich na środku stołu rząd 5 odkrytych stosów podobnej wysokości.



- Wybierz losowo 3 cele i umieść je obok rzędu stosów (w pierwszej rozgrywce użyj 3 kart celu oznaczonych symbolem ✪).
- Umieść żetony punktów następująco:
 - Dla 3 lub 4 graczy, umieść po jednym żetonie wartym 1, 2 oraz 4 punkty przed każdą kartą celu.
 - Dla 2 graczy, umieść po jednym żetonie wartym 1 oraz 2 punkty przed każdą kartą celu.



- Osoba, która jako ostatnia używała nożyczek, rozpoczyna grę!

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka odbywa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze możesz:

- WZIĄĆ** jedną lub więcej kart,
- UMIEŚCIĆ** jedną lub więcej kart przed sobą, tworząc własny pejzaż.

W obu przypadkach zasada jest identyczna: **bierz lub wykładaj karty tego samego koloru lub tej samej wartości.**

BRANIE KART

- Ogłoś, co będziesz brać.
Na przykład: „Biorę niebieskie karty.”
- Musisz wziąć **WSZYSTKIE** karty o tej samej wartości **LUB WSZYSTKIE** karty tego samego koloru z rzędu stosów na środku stołu.
- Nie możesz mieć więcej niż 9 kart na ręce na koniec swojej tury. Jeśli przekroczysz ten limit, **musisz** odrzucić nadwyżkę kart na własny stos odrzuconych.



Każda karta odrzucona oraz te, które pozostały na ręce na koniec gry, odejmują po 1 punkcie zwycięstwa z Twojej puli.

UWAGA: Podczas gry karty z poszczególnych stosów mogą nieco wystawać krawędziami i być widoczne. Możesz poukładać stosy... albo i nie...

UMIESZCZANIE KART

- Ogłoś, co wykladasz.
Na przykład: „Wykładam dwójki.”
- Możesz wyłożyć karty na jeden lub więcej stosów w swoim pejzażu na dwa sposoby:
 - karty tego samego koloru **LUB**
 - karty o tej samej wartości.

ZASADY UMIESZCZANIA

- Nie musisz wykladać wszystkich możliwych kart z ręki. Na przykład: jeśli ogłosisz „wykładam żółte” – to nie znaczy, że musisz wyłożyć wszystkie żółte karty.
- Twój pejzaż nie może być większy niż układ 3x3.
- Możesz wykladać karty, tak aby przylegały do już wyłożonych (nie po przekątnej), na utworzone wcześniej stosy (dopóki zachowujesz układ 3x3).
- Musisz budować swój pejzaż w porządku rosnącym. Najpierw umieszczaj karty o wartości 1, potem 2, 3 itd. (zawsze tego samego koloru).



- Nie możesz na karcie danej wartości umieścić innej karty tej samej wartości.
- Nie możesz na karcie danego koloru umieścić karty innego koloru.

Na przykład: „Wykładam zielone karty.”
Wykładam zielone karty 4 i 5 na 3 oraz zieloną kartę 2 na 1.



► POMIJANIE

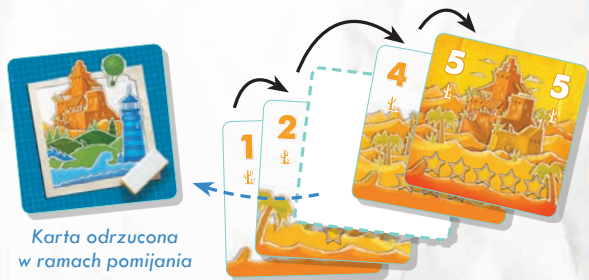
Podczas swojej tury możesz odrzucić jedną kartę z ręki, aby pominąć jeden numer, wykładając karty.

UWAGA: Możesz pominąć kartę o wartości 1, by zacząć układać nowy stos.

UWAGA: Pominięcie możesz wykonać tylko raz na turę.

Na przykład: masz już wyłożoną żółtą kartę o wartości 1 i trzymasz w ręku m.in. żółte karty 2, 4 oraz 5. Możesz poczekać na żółte 3, aby wyłożyć cały kolor lub możesz odrzucić jedną kartę z ręki, by pominąć żółte 3 i bez zwlekania wyłożyć żółte 2, 4 i 5.

Każda odrzucona karta kosztuje Cię 1 punkt zwycięstwa na koniec gry.



ŻETON NOŻYCZEK

Jeśli wyłożysz kartę z symbolem nożyczek, możesz (a zatem nie jest to obowiązkowe) wziąć żeton nożyczek i umieścić go na tej karcie. Można go użyć w tej samej turze (patrz poniżej).



BONUS: Dopóki posiadasz żeton nożyczek, możesz w każdej rundzie pomijać kartę przy wykładaniu bez konieczności odrzucania karty z ręki.

KARA: Żeton nożyczek blokuje stos, na którym został położony. Nie możesz umieszczać na nim kart, dopóki żeton nie zostanie z niego zabrany. Aby uwolnić stos, musisz wyłożyć na wierzch innego stosu kartę z symbolem nożyczek lub musi to zrobić inny gracz (tym samym pozbawia Cię żetonu nożyczek).

Uwaga: można zebrać żeton nożyczek, użyć go do pominięcia karty, a następnie zagrać inną kartę z symbolem nożyczek i przesunąć żeton w tej samej turze.

KARTY CELU

Na koniec swojej tury, jeśli udało Ci się osiągnąć dany cel, weź żeton o **najwyższej** wartości znajdujący się przed kartą tego celu.

Nie możesz osiągnąć tego samego celu dwukrotnie.



KONIEC GRY

Gdy po turze danego gracza na stole pozostaną tylko 2 stosy dobierania, każdy z graczy rozgrywa swoją ostatnią turę (łącznie z tym, który zainicjował koniec gry).

PUNKTACJA

- Każda wierzchnia karta twoich stosów jest warta tyle punktów, ile widnieje na niej gwiazdek.
- Dodaj wartość żetonów punktów zdobytych za osiągnięcie celów.
- Odejmij punkt za każdą kartę pozostałą na ręce oraz za każdą przez Ciebie odrzuconą.
- Dodaj dwa punkty za posiadanie na końcu gry żetonu nożyczek.

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz z najmniejszą liczbą kart odrzuconych. W przypadku dalszego remisu – czemu by nie podzielić się zwycięstwem!?

Przykład: Karty dają Ci 15 punktów, udało Ci się osiągnąć cel warty 4 punkty. Tracisz 5 punktów, ponieważ wciąż masz na ręce 3 karty, a 2 zostały przez Ciebie odrzucone. Dostajesz również 2 punkty za posiadanie żetonu nożyczek.

Twój wynik to 16 punktów.



Autorzy gry: Alexandre AGUILAR i Benoit TURPIN
Ilustracje: Olivier DEROUETTEAU
Projekt graficzny: Supacat Axel Mahé

GRANNA

CELE

L TEGO SAMEGO KOLORU: kształt L w dowolnym kierunku (również odbicie lustrzane) złożony z trzech kart tego samego koloru.

4 ROCI TEJ SAMEJ WARTOŚCI: w czterech rogach Twojego pejzażu muszą znajdować się karty tej samej wartości.

L ZROBIONE Z DWÓJEK: kształt L w dowolnym kierunku (również odbicie lustrzane) złożony z trzech kart o wartości 2.

KWADRAT Z CZTERECH KOLORÓW: cztery wierzchnie karty różnych kolorów tworzące kwadrat.

9 STOSÓW: Twój pejzaż jest kompletny (3x3).

PRZEKĄTNA TEGO SAMEGO KOLORU: jedna z dwóch przekątnych złożona z trzech kart tego samego koloru.

LINIA TRÓJEK: pozioma linia (nie kolumna!) złożona z trzech kart o wartości 3.

2 KARTY O WARTOŚCI 5: dwa stosy z wierzchnią kartą o wartości 5.

KARTY 1-2-3-4-5: pięć stosów z wierzchnimi kartami o wartościach 1, 2, 3, 4, 5.

KOLUMNA 2-5-2: kolumna (nie pozioma linia!) złożona z kart 2, 5, 2 (w tej kolejności).

PRZEKĄTNA 2-3-4: jedna z dwóch przekątnych złożona z kart o wartościach 2, 3, 4 (w tej kolejności – rosnąco lub malejąco).

3 KARTY O WARTOŚCI 4: trzy stosy z wierzchnimi kartami o wartości 4.

5 KART O WARTOŚCI 1: pięć stosów z wierzchnimi kartami o wartości 1.

LINIA O WARTOŚCI 9: pozioma linia (nie kolumna!) złożona z trzech kart, których suma = 9.

KOLUMNA O WARTOŚCI 12: kolumna (nie pozioma linia!) złożona z trzech kart, których suma = 12.

3 KARTY Z NOŻYCZKAMI: trzy stosy z wierzchnią kartą zawierającą symbol nożyczek.

KWADRAT TRÓJEK: cztery wierzchnie karty o wartości 3 tworzące kwadrat.

KWADRAT TEGO SAMEGO KOLORU: cztery wierzchnie karty tego samego koloru tworzące kwadrat.

KRZYŻ RÓŻNYCH WARTOŚCI: pięć wierzchnich kart o różnych wartościach tworzących krzyż.

KRZYŻ RÓŻNOKOLOROWY: cztery wierzchnie karty różnokolorowe tworzące krzyż (kolor karty znajdującej się w środku krzyża jest nieistotny).

WARIANT ZAAWANSOWANY

Zmień podstawowe zasady pomijania:

- możesz wykonać **więcej niż jedno pominięcie** na turę,
- możesz pomijać **więcej niż jedną kartę**.
Przykład: możesz utworzyć nowy stos za pomocą karty o wartości 3 poprzez odrzucenie dwóch kart,
- żeton nożyczek nadal zmniejsza koszt pomijania o 1 kartę podczas tury gracza.