



OPIS

Każdej wiosny tłumy gromadzą się podczas jednego z najważniejszych i najradośniejszych świąt hinduistycznych. Wraz ze swoimi przyjaciółmi wmieszają się w tłum i rzucają proszkiem gulaal na nich i innych uczestników festiwalu. Mierz wysoko i staraj się, by kolorowy pył opadł na jak najwięcej osób. Holi to czas radosnego psocenia i przyjacielskiej rywalizacji. Zanurz się w nie...

CEL GRY

W grze Holi gracze zdobywają radość (punkty) za rzucanie kolorowym proszkiem na plansze (im wyżej, tym lepiej), na innych oraz za zebrane słodczy. Wygra ten, kto zdobędzie najwięcej punktów.

ELEMENTY GRY



Plansza dziedzińca

4 filary i 3 poziomy
(dolny, środkowy i górny)



21 kart rywalizacji



52 karty kolorów
(13 kart x 4 kolory)



4 karty pomocy



24 żetony słodczy



100 żetonów koloru
(25 x 4 kolory)



4 pionki graczy



Tor punktacji

4 znaczniki punktacji

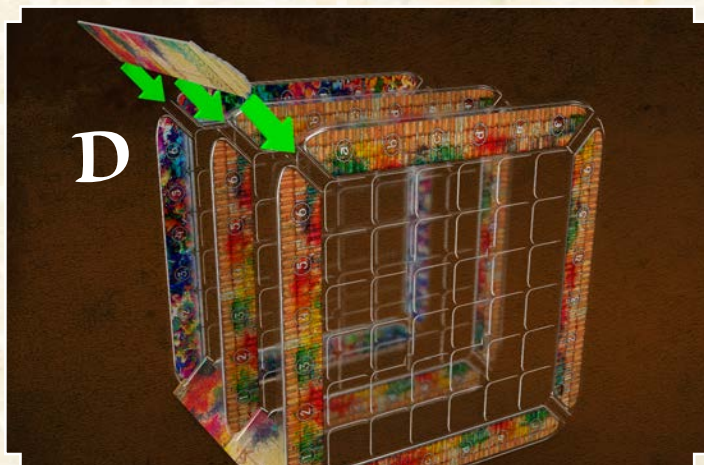
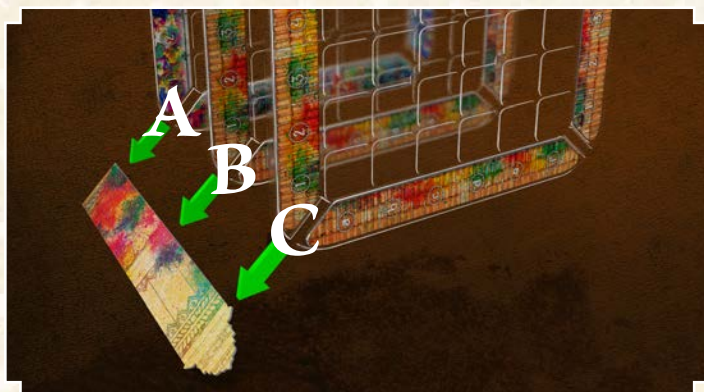


Znacznik pierwszego
gracza

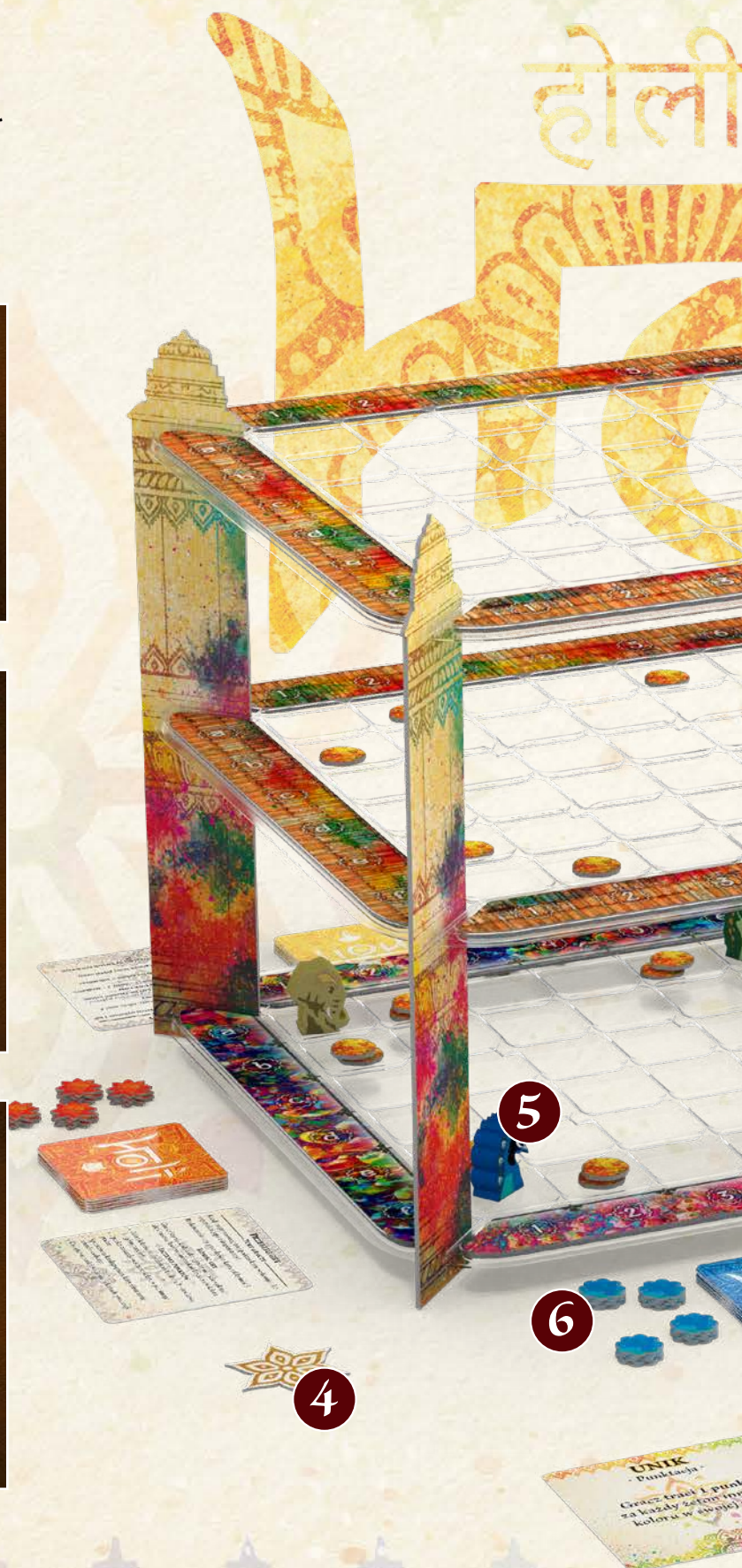
ZŁOŻENIE DZIEDZIŃCA

Przed pierwszą rozgrywką należy przygotować plansze. Każda składa się z 4 krawędzi (2 oznaczone cyframi, 2 literami) i plastikowej siatki. Zatrzaśnijcie krawędzie w taki sposób, żeby te z literami były naprzeciwko siebie. To samo zróbcie z krawędziami z cyframi. Krawędzie z ilustracją tłumu tworzą dolny poziom, z ilustracją dachówek – poziom środkowy i górny.

Złożenie dziedzińca (przed każdą rozgrywką):



Umieście filary w narożniki plansz jak na ilustracji powyżej. Po umieszczeniu ostatniego postawcie dziedzińiec pionowo (jak na ilustracji) i kontynuujcie przygotowanie gry.





PRZYGOTOWANIE GRY

1. Umieśćcie na środkowym poziomie dziedzińca po 1 żetonie słodczy na 8 polach sąsiadujących z narożnymi polami (jak na ilustracji).
2. Umieśćcie na dolnym poziomie dziedzińca po 2 żetony słodczy na 8 polach sąsiadujących z narożnymi polami (jak na ilustracji).
3. **TYLKO W WARIANCIE ZAAWANSOWANYM**
Potasujcie karty rywalizacji i stwórzcie z nich zakryty stos. Odkryjcie 3 z nich i połóżcie tak, by każdy gracz miał do ich dostęp (więcej na ten temat znajdziecie na końcu instrukcji).
4. Gracz, który jest najbardziej kolorowo ubrany, zostaje pierwszym graczem. Dajcie tej osobie znacznik pierwszego gracza.

PRZYGOTOWANIE GRACZY

Każdy gracz bierze elementy w wybranym kolorze:

5. Każdy umieszcza swój pionek na jednym z narożnych pól na dolnym poziomie.
6. Każdy gracz umieszcza przed sobą 25 żetonów w swoim kolorze, tworząc pulę gracza.
7. Każdy tasuje 13 kart kolorów i umieszcza je w zakrytym stosie przed sobą. Następnie bierze 1 kartę do ręki. Gracze nigdy nie pokazują swoich kart innym graczom.
8. Każdy kładzie przed sobą kartę pomocy.

OPIS GRY

Gracze naprzemiennie rozgrywają tury, podczas których mogą *rzucić kolorem*, *poruszać się* lub *wspinać się*. Po rozegraniu tury każdy gracz bierze karty ze swojego stosu, tak by mieć ich 3. Gra kończy się, kiedy żaden gracz nie może wykonać akcji *rzucania proszkiem* (nie ma już żetonów kolorów lub kart kolorów). Gracze zdobywają punkty za swoje żetony kolorów znajdujące się na poziomach dziedzińca (1, 2 lub 3 punkty) i w puli innych graczy (2 punkty). Dodatkowe punkty gracze zdobywają za zebrane żetony słodczy i spełnienie wymogów kart rywalizacji (jeśli wybraliście rozgrywkę z nimi).

PRZEBIEG GRY

Rozpoczynając od pierwszego gracza, a następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy rozgrywa swoją turę, podczas której wykonuje 1 lub więcej akcji. Gracze mogą wykonywać je w dowolnej kolejności, ale każdą mogą wykonać tylko jeden raz na turę. Po skończeniu tury gracz dobiera karty tak, by mieć ich 3.

OPIS AKCJI

RZUCANIE KOLOREM (OBOWIĄZKOWO)

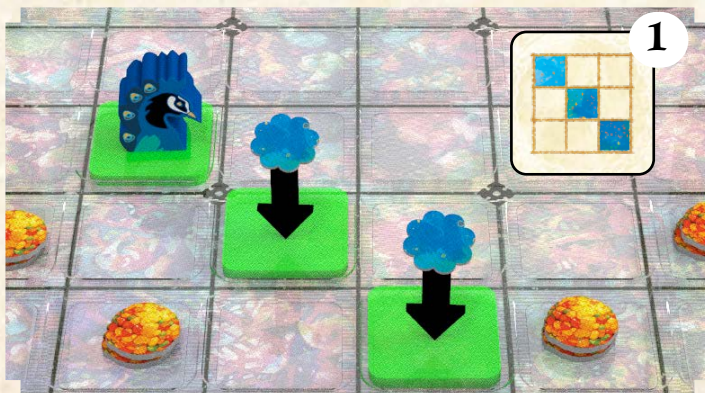
Rzucajcie swoim kolorowym proszkiem, balonami i wiadrkami z kolorową wodą wysoko w powietrze. Starajcie się, by Wasz kolor znalazł się na innych graczach i ludziach z tłumu. Przyniesie wam to radość (punkty).

Akcja rzucania kolorem jest obowiązkowa. Gracz zagrywa 1 kartę kolorów odkrytą lub zakrytą i umieszcza swoje żetony kolorów w sposób na niej przedstawiony. Jeśli gracz nie może wykonać tej akcji, kończy grę i nie rozgrywa już żadnych tur.

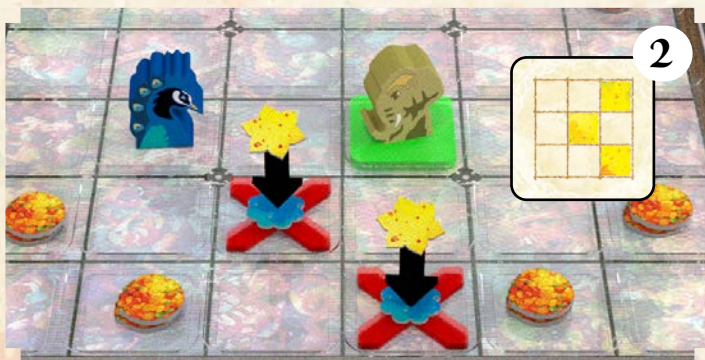
ZAGRANIE ODKRYTEJ KARTY

Karta przedstawia układ, który należy zachować, umieszczając żetony kolorów na planszy.

1. Pionek gracza musi reprezentować jedno z pól wskazanych na karcie. Na pozostałych polach gracz umieszcza żetony w swoim kolorze. Żetony można umieszczać na pustych polach lub polach, na których znajduje się pionek innego gracza lub żeton/y słodczy.



2. Gracz **nie może** umieścić żetonu koloru na polu, na którym znajduje się już jakiś żeton koloru.



3. Gracz może dowolnie obracać kartę kolorów, dopasowując układ znajdujący się na niej do sytuacji na planszy. Nie może jednak stosować lustrzanego odbicia.



4. Po umieszczeniu żetonów na planszy gracz odkłada zagrąną kartę odkrytą na swój stos kart odrzuconych.

Na niektórych kartach znajduje się symbol . Zagrywając taką kartę, gracz musi postawić swój pionek na polu oznaczonym tym symbolem. Takie karty pozwalają umieścić więcej żetonów, ale są mniej elastyczne.

Uwaga:

- Na jednym polu może znajdować się **tylko jeden** żeton koloru.
- Żetony koloru **można** umieszczać na żetonach słodczy.
- Gracze **nie zdejmują** z planszy żetonów słodczy po umieszczeniu na nich żetonu koloru.
- Jeśli gracz nie ma w swojej puli wystarczającej liczby żetonów swojego koloru, by zappełnić wszystkie pola z układu na karcie, umieszcza ich na planszy tyle, ile może.
- Gracz **nie może** umieszczać na planszy żetonów w kolorach innych graczy.
- Puste pola na karcie kolorów mogą wychodzić poza planszę podczas umieszczania żetonów.
- Jeśli gracz nie ma już żetonów w swojej puli, nie może wykonywać akcji w turze i kończy grę.

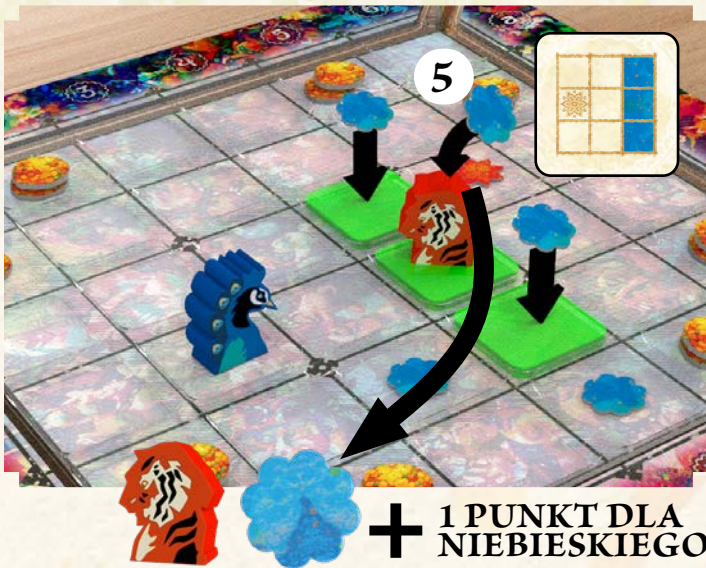
BEZPOŚREDNIE TRAFIENIE

Jeśli gracz miałby umieścić swój żeton koloru na pionku innego gracza, zamiast umieszczać żeton koloru na planszy, dokłada go do puli trafionego gracza. Następnie od razu przyznaje sobie 1 punkt, zaznaczając to na torze punktacji.

Uwaga:

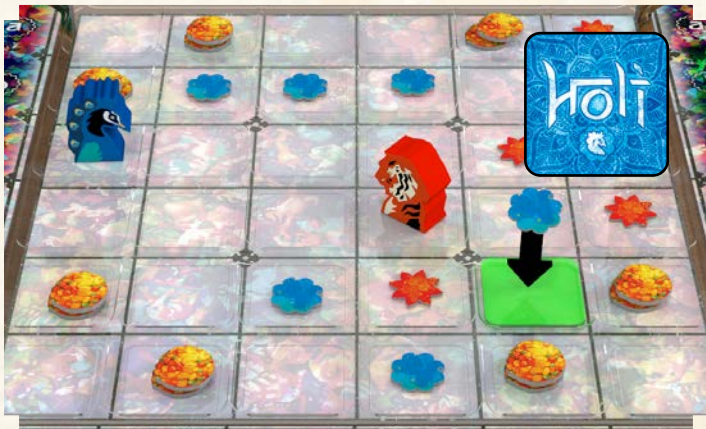
- Gracz otrzymuje ten punkt tylko, jeśli trafił przeciwnika znajdującego się **na tym samym poziomie** w dziedzińcu.
- Każdy żeton gracza w puli innego jest wart **2 punkty** na końcu gry.

PRZYKŁAD BEZPOŚREDNIEGO TRAFIENIA



ZAGRANIE ZAKRYTEJ KARTY

Gracz może zagrać zakrytą kartę koloru, żeby umieścić **jeden** żeton koloru.



- * Żeton koloru należy umieścić **na dowolnym polu na tym samym poziomie**, na którym znajduje się znacznik gracza.
- * Żeton można umieścić na pustym polu lub polu z żetonem słodczy. **Nie można** go umieszczać na innym żetonie koloru lub pionku gracza.
- * Gracz może zagrać **zakrytą kartę koloru**, jeśli we wcześniejszej turze zagrał **odkrytą kartę koloru** (wierzchnia karta na jego stosie kart odrzuconych jest odkryta).
- * Po umieszczeniu żetonu na planszy gracz odkłada zakrytą kartę na swój stos kart odrzuconych.

ŚRODKOWY I GÓRNY POZIOM

Rzucanie kolorem na środkowym i górnym poziomie może spowodować spadek żetonu na niższy poziom (więcej o spadaniu w dalszej części instrukcji).

PORUSZANIE SIĘ (OPCJONALNIE)

Spacerujcie po terenie festiwalu, zbierajcie żetony słodczy, dajcie się obsypać kolorowym proszkiem.

- * Gracz może poruszyć swój pionek na dowolne puste pole, pole z żetonem słodczy lub z żetonem koloru na poziomie, na którym się znajduje. **Nie można** poruszyć się na pole z pionkiem innego gracza.



- * Jeśli gracz **poruszy** swój pionek na pole z żetonem/żetonami słodczy (6), podnosi go/je i umieszcza w swojej puli (7).
- * Jeśli gracz poruszy swój pionek na pole z żetonem koloru, podnosi go i umieszcza w swojej puli.

Uwaga:

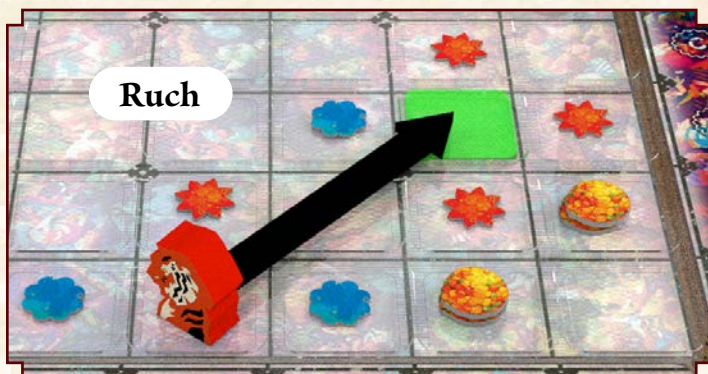
- Gracze **mogą** podnieść żeton w swoim kolorze, by w późniejszym etapie gry ponownie umieścić go na planszy.
- Gracz **nie może** umieszczać na planszy żetonów koloru innego gracza ze swojej puli. Każdy żeton gracza w puli innego jest wart 2 punkty na końcu gry.
- Każdy gracz na końcu gry zdobędzie 5 punktów za każdą osobę, która zebrała mniej żetonów słodczy.
- Podczas ruchu gracz nie podnosi żadnych żetonów z niższych poziomów.

WSPINANIE SIĘ (OPCJONALNIE)

Wzniescie się na wyżyny celebracji, wspinajcie się na wyższe poziomy dziedzińca i rozrzucajcie swój kolor na zgromadzony tłum.

Gracz może wspiąć się na wyższy poziom:

- ✳ Jeśli jego pionek otoczony jest z 4 stron żetonami koloru (sąsiaduje z nimi bokami, nie na ukos), gracz może wspiąć się na pole położone nad nim na wyższym poziomie.



- ✳ Gracz **nie może** wspiąć się, jeśli na polu, na którym miałby postawić swój pionek, znajduje się pionek innego gracza.
- ✳ Gracz **nie może** poruszyć swoim pionkiem na niższy poziom.

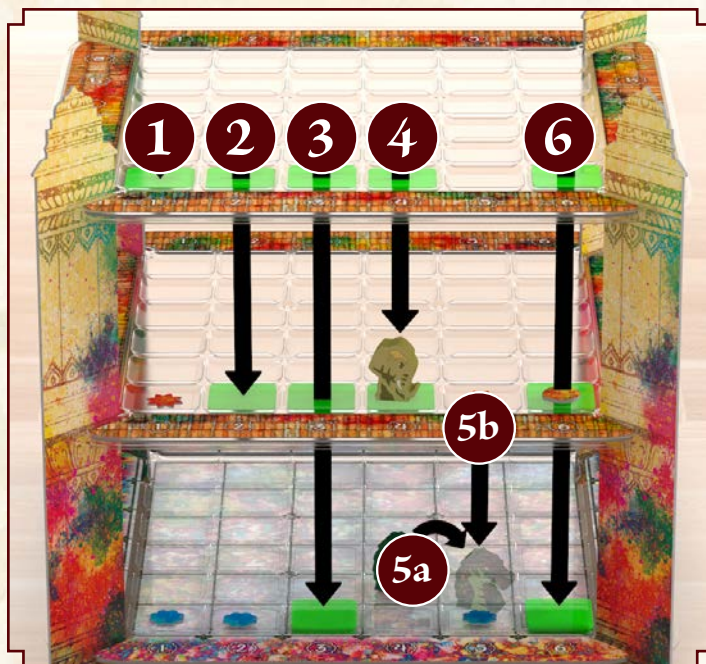
Uwaga:

- Gracz **nie może** wspinać się z **narożnych pól** i tych położonych na krawędzi planszy.

SPADNIĘCIE ŻETONU

Rzucanie kolorem na środkowym i górnym poziomie może spowodować spadnięcie żetonu na niższy poziom.

- ✳ Po umieszczeniu żetonu koloru należy sprawdzić, co znajduje się na polu znajdującym się bezpośrednio pod nim, na poziomie poniżej.
- ✳ Jeśli na polu poniżej nie ma żetonu koloru, umieszczony żeton spada i należy go tam położyć.
- ✳ Jeśli w wyniku spadnięcia lub wspinania się bezpośrednio nad pionkiem gracza znajduje się żeton koloru, gracz zdejmuje go z planszy i umieszcza w swojej puli. **Nie traktuje się tego jak bezpośrednie trafienie i nie powoduje to otrzymania dodatkowego punktu w trakcie rozgrywki.**
- ✳ Jeśli znacznik umieszczany jest na górnym poziomie, należy sprawdzić, czy spadnie na poziom środkowy, a następnie czy spadnie na dolny poziom.



1. Żeton **nie spada**, gdyż znajduje się pod nim inny żeton koloru.
2. Żeton **spada** na środkowy poziom i tu się zatrzymuje. Pod nim znajduje się inny żeton koloru.
3. Żeton **spada** o dwa poziomy.
4. Żeton znajduje się nad pionkiem gracza. Gracz ten umieszcza go w swojej puli.
5. Gracz porusza swój pionek na żeton koloru, a następnie podnosi go i umieszcza w swojej puli.
6. Żeton **spada** o dwa poziomy. Żetony słodczy **nie blokują** spadku.

Uwaga: żetony słodczy nigdy nie spadają, bo przylepiają się do pola.

KONIEC TURU

Po skończeniu tury gracz dobiera karty kolorów, tak by mieć ich 3 (przeważnie bierze 1 kartę). Jeśli nie ma już kart kolorów w swoim stosie, pomija ten krok.

Następuje tura kolejnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Jeśli gracz rozgrywający turę nie ma już kart kolorów (w ręce i stosie) lub żetonów koloru w puli, kończy grę i nie wykonuje już żadnych akcji.

KONIEC GRY

Gra kończy się, kiedy żaden z graczy nie może wykonać akcji *rzucania kolorem*. Przejdźcie do liczenia punktów.

LICZENIE PUNKTÓW

Policzcie punkty dla każdego z graczy oddzielnie i zaznaczcie wynik na torze punktacji.

Zwycięża gracz, który zdobędzie najwięcej punktów.

W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma najwięcej żetonów koloru w pulach innych graczy. Jeśli nadal jest remis, zwycięża osoba, która zebrała więcej żetonów słodczy.

Pamiętajcie, że gracze zdobywają punkty podczas gry za bezpośrednie trafianie przeciwnika.

ŚWIĘTUJ!

Podziel się z nami radością z wygranej. Opublikuj zdjęcie na serwisach społecznościowych z tagiem #holi #muduko



PUNKTACJA

Policzcie punkty dla każdego gracza.

ŻETON KOLORU NA DZIEDZIŃCU

3 PUNKTY ZA ŻETON
NA NAJWYŻSZYM
POZIOMIE

2 PUNKTY ZA ŻETON
NA ŚRODKOWYM
POZIOMIE

1 PUNKT ZA ŻETON
NA DOLNYM
POZIOMIE



2
PUNKTY
ZA KAŻDY ŻETON
KOLORU W PULI
INNEGO GRACZA



5
PUNKTÓW
ZA KAŻDEGO GRACZA,
KTÓRY ZEBRAŁ MNIEJ
ŻETONÓW SŁODYCZY



PUNKTY ZA
REALIZACJĘ KART
RYWALIZACJI
(WARIANT ZAAWANSOWANY)



KARTY RYWALIZACJI – WARIANT ZAAWANSOWANY

Podkreście atmosferę przyjacielskiego współzawodnictwa poprzez dodanie kart rywalizacji. Oferują one nowe sposoby zdobywania punktów i zmieniają zasady rozgrywki.

Podczas przygotowania gry odsłońcie 3 karty rywalizacji. Możecie je wybrać lub wylosować. Zalecamy, żeby wśród nich była **maksymalnie** 1 karta zasad.

Jeśli chcecie, by rozgrywka była łatwiejsza, możecie odkryć 1 lub 2 karty rywalizacji. W pierwszych grach pomińcie ten krok.

Przed rozgrywką wszyscy gracze powinni zapoznać się z treścią kart, by zrozumieć zmiany w rozgrywce i sposobie punktowania.

FESTIWAL HOLI

Holi, znane jako „festiwal kolorów”, to hinduskie święto nadejścia wiosny pełne radości i kolorów. Przebieg obchodów zależy od regionu, ale znakiem rozpoznawczym celebracji jest bitwa kolorów. Wszyscy uczestnicy rzucają proszkiem, rozpylają lub polewają się kolorowymi płynami. Panuje bałagan i obfitość kolorów.

Są dwie legendy opowiadające o początkach festiwalu. Jedna opowiada o pokonaniu złego króla przez Wisznu przebranego za człowieka-lwa. Druga nawiązuje do starań zmiany koloru skóry Radhy przez boga Krysznę, który chciał, by jego ukochana była do niego podobna. Współcześnie hindusi uważają Holi za jedno z najważniejszych świąt.

OD WYDAWCY

Wydając tę grę, chcieliśmy podzielić się radością, która towarzyszy niezwykle barwnemu festiwalowi, jakim jest Holi. Mamy nadzieję, że rozgrywki sprawią wam ogromną przyjemność. Jeśli chcecie dowiedzieć się więcej na temat powstawania gry, zachęcamy do odwiedzenia naszej strony:

DRUGASTRONA.MUDUKO.COM

AUTORZY

Autor gry: Julio E. Nazario

Rozwój gry: Ben Harkins, Daryl Andrews, Shivam Bhatt, Kael Barend

Ilustracje: Vincent Dutrait

Projekt graficzny: Vincent Dutrait

Edycja: Emily Blain

Instrukcja: Sharang Biswas

Konsultacje kulturowe: Shivam Bhatt, Sharang Biswas, Sankari Kannan, Netra Saxena

Model dziedzińca: Game Trayz

Wydawca: Floodgate Games

Testerzy: Peter Yang, Evan Pedersen, Emily Tinawi, Josh Slivken, Nate Anderson, Dan Marta, Brian Schreier, Ken Grazier, Sam Bailey, Justin Woodruff, Shanti Pothapragada, Trevor Kirchner, KANDY, Andrew Chesney, Eric Andrews, Neil Roberts, James Thomas, Marcus Ross, Martin Grider, Marisa Tillman, Brooks Goodweaver, Gates Dowd, Emily Blain, Jacob Blain oraz członkowie: Game Designers of North Carolina and Protospiegel MN.

Wydanie polskie: Wydawnictwo Muduko

Kierownik projektu: Marek Chołostiakow

Tłumaczenie & redakcja: Michał Szewczyk

Korekta: Marta Kania

Skład wersji polskiej: Łukasz Kempański

