



P R O J E C T

I N S T R U K C J A

PROJECT L INSTRUKCJA

Buduj, ulepszaj swoje elementy, udoskonalaj swoją strategię.

ZAWARTOŚĆ

- 32 białe układanki,
- 20 czarnych układanek,
- 90 elementów
(po 10 sztuk każdego z 9 kształtów),
- 4 karty pomocy dla graczy.

ROZGRYWKA

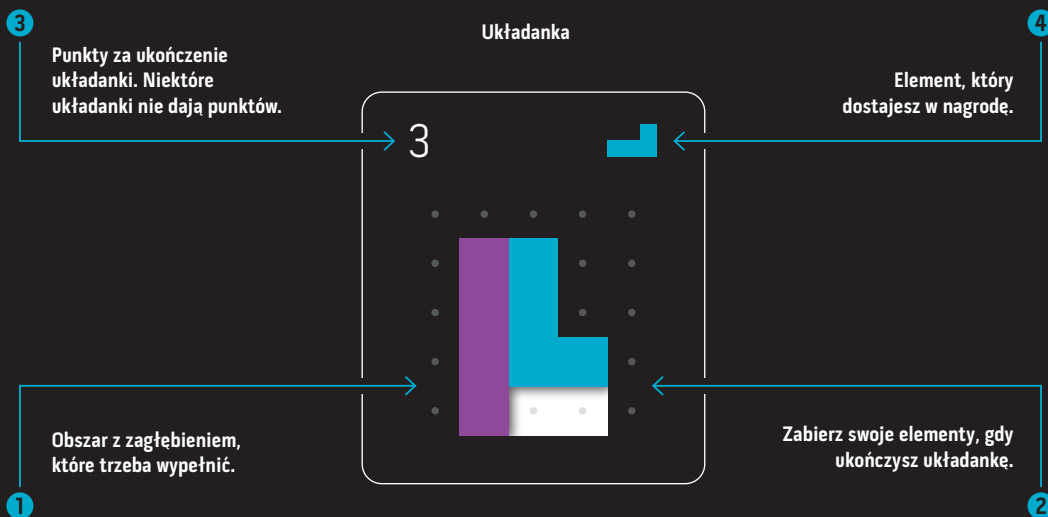
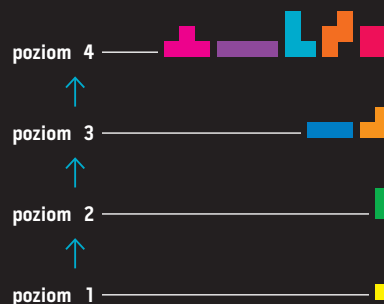
W *Project L* wypełniasz układanki za pomocą swoich elementów, aby zdobyć jak najwięcej punktów i wygrać grę.

Elementy

Każdy gracz zaczyna z zaledwie 2 elementami. W trakcie gry budujesz swoją rezerwę elementów, dzięki czemu możesz wypełniać coraz trudniejsze układanki i zdobywać mnóstwo punktów.

Układanki

Układanka jest ukończona, gdy całkowicie wypełnisz zagłębienia swoimi elementami ❶. Gdy to zrobisz, zabierz wszystkie swoje elementy z powrotem ❷, odłóż układankę na bok i zgarnij nagrody: punkty ❸ i nowy element ❹.



PRZYGOTOWANIE

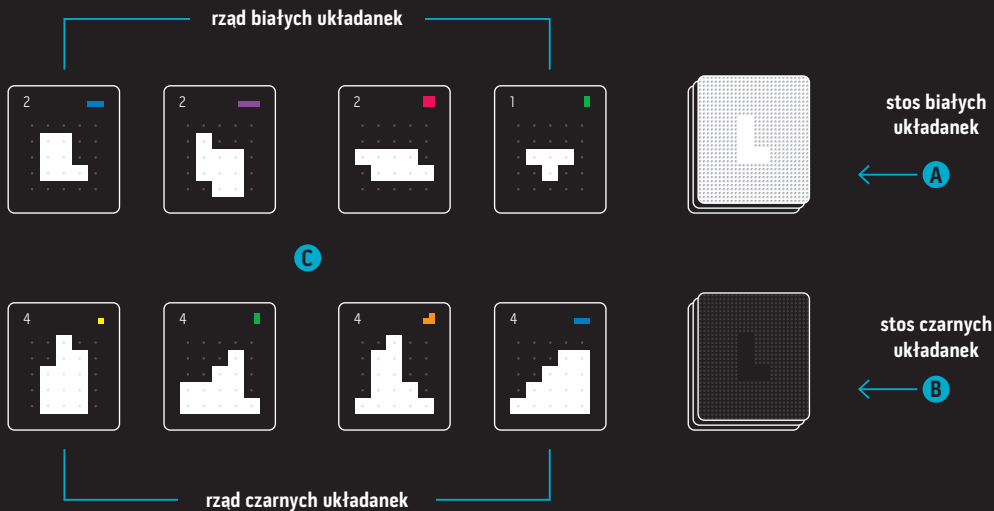
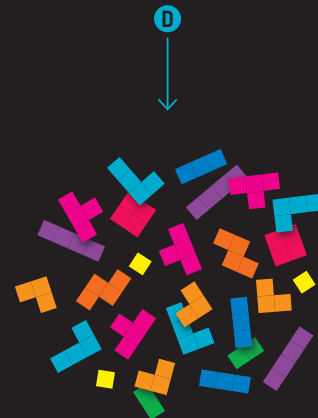
- Weź wszystkie białe układanki i stwórz stos białych układanek **A**. Następnie stwórz stos czarnych układanek **B** zgodnie z tabelą poniżej:

Liczba graczy	2	3	4
Czarne układanki	12	14	16

- Połóż oba stosy na środku stołu rewersami do góry i umieść po 4 układanki z każdego z nich awersami do góry w rzędzie obok **C**.

- Wyłóż elementy, tworząc zapas w zasięgu wszystkich graczy **D**.
- Na początek każdy z graczy otrzymuje po 1 elemencie poziomym i 1 elemencie pionowym. Stanowią one rezerwę gracza.
- Weź tyle kart pomocy, ilu jest graczy, upewniając się, że jest wśród nich karta ze znacznikiem pierwszego gracza. Każdy z graczy losowo bierze jedną z nich. Gracz, który wziął kartę pomocy ze znacznikiem pierwszego gracza, rozpoczyna grę.

zapas elementów



PRZEBIEG GRY

Począwszy od pierwszego gracza, gracze wykonują swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze możesz wykonać 3 akcje (możesz wykonać tę samą akcję więcej niż raz, ale wciąż obowiązuje Cię limit 3 akcji):

- **Weź 1 układankę** z jednego z rzędów i umieść ją przed sobą. Następnie uzupełnij puste miejsca w rzędzie nową układanką z odpowiedniego stosu.
- Możesz mieć przed sobą maksymalnie 4 niedokończone układanki w tym samym czasie.
- **Weź element 1 poziomu** z zapasów i dołącz go do swojej rezerwy. Jeśli

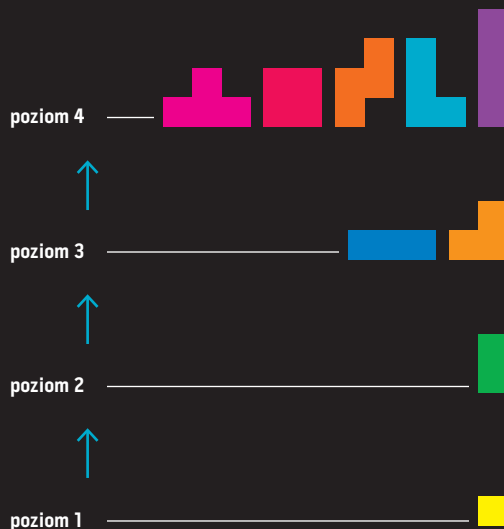
w zapasach nie ma żadnych elementów 1 poziomu, weź element następnego dostępnego poziomu.

- **Ulepsz 1 element** ze swojej rezerwy o 1 poziom (zwróć oryginalny element i weź inny element poziomu wyższego o 1).
 - Jeśli w zapasie nie ma elementów poziomu wyższego o 1 (bez względu na kształt), możesz wziąć element kolejnego dostępnego poziomu.
 - Zamiast ulepszać element na wyższy poziom, możesz wymienić swój element na inny takiego samego poziomu (o innym kształcie) lub niższego poziomu.

- **Umieść 1 element na jednej z układanek.**

Możesz go dowolnie obracać tak, aby pasował do zagłębienia i nie zachodził na inne elementy. Nie możesz przesuwać lub zabierać wcześniej umieszczonych elementów z układanki, dopóki jej nie ukończysz (zobacz: Ukończenie układanki).

- **Akcja mistrzowska** (raz na turę). Umieść maksymalnie po 1 elemencie na każdej układance przed sobą. Wszystkie elementy, które chcesz umieścić, muszą znajdować się w Twojej rezerwie na początku tej akcji.



UKOŃCZENIE UKŁADANKI

Układanka jest ukończona, gdy jej zagłębienie w całości zostanie wypełnione elementami. Po zakończeniu akcji, która do tego doprowadziła:

- Przenieś wszystkie elementy z układanki z powrotem do swojej rezerwy (możesz użyć ich ponownie).
- Zdobądź nagrodę za układankę – nowy element z zapasów – i dołącz go do swojej rezerwy.
 - Jeśli danego elementu nie ma w zapasach, możesz wziąć dowolny inny element tego samego poziomu, a jeśli takich również nie ma – dowolny element kolejnego dostępnego poziomu.
- Odwróć układankę na drugą stronę, aby odróżnić ją od niedokończonych układanek. Odłóż ją na swój własny stos punktów (czyli ukończonych układanek).

KONIEC GRY

Koniec rozgrywki jest inicjowany, gdy skończy się stos czarnych układanek (gdy to nastąpi, w rzędzie będą jeszcze dostępne 4 czarne układanki). Zakończcie bieżącą rundę tak, aby wszyscy gracze rozegrali taką samą liczbę tur. Następnie rozegrajcie jeszcze jedną ostatnią rundę.

WYKOŃCZENIA

Po zakończeniu ostatniej rundy, wszyscy gracze mogą przeprowadzić wykończenia na swoich układankach, których nie udało im się ukończyć w trakcie gry:

- Umieść dowolną liczbę elementów ze swojej rezerwy na swoich układankach. Za każdy element, który umieścisz w ten sposób, odejmij 1 punkt od swojego końcowego wyniku.
- Wszystkie ukończone w ten sposób układanki umieść na swoim stosie punktów (ale nie bierz żadnych nagród z zapasów).

PUNKTOWANIE

Policz punkty na wszystkich układankach w stosie punktów i odejmij po 1 punkcie za każde wykonane wykończenie. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa grę.

- W przypadku remisu wygrywa gracz, który ukończył więcej układanek.
- Jeśli remis wciąż pozostaje nierozstrzygnięty, wygrywa gracz z większą liczbą elementów.
- Jeśli remis dalej pozostaje nierozstrzygnięty, wszyscy remisujący gracze dzielą się zwycięstwem. Wszyscy jesteście niesamowici!

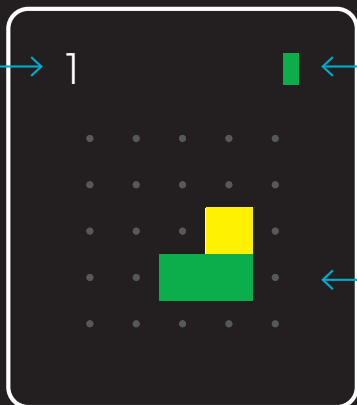
WARIANTY ROZGRYWKI

Jest więcej sposobów, aby grać w *Project L* – wypróbuj wariant solo, który opisano w instrukcji, lub zajrzyj na stronę:



www.boardcubator.com/resources

Punkty za ukończenie układanki.



Element, który dostajesz w nagrodę.

Weź z powrotem swoje elementy, gdy ukończysz układankę.

WARIANT SOLO

Czy myślisz, że jesteś gotów, aby rzucić wyzwanie grze w pojedynkę?

W wariantcie solo zmierzysz się z wirtualnym przeciwnikiem, którego tury będziesz rozgrywał według zasad opisanych na tej stronie.

PRZYGOTOWANIE

- Stwórz stos układanek **A** – wybierz 15 losowych białych układanek i 10 losowych czarnych układanek. Umieść białe układanki na czarnych układankach (rewersami do góry).
- Weź 9 układanek z wierzchu stosu układanek i ułóż je awersami do góry w kwadrat 3x3 **B**. Ty i Twój wirtualny przeciwnik będziecie brać układanki z tego obszaru.
- Stwórz zapas ze wszystkich elementów.
- Weź 4 elementy dowolnych poziomów z zapasów i umieść po jednym nad 1. i 3. kolumną oraz dwa nad 2. kolumną siatki układanek **C**. Elementy te stanowią blokady na kolumnach zapobiegające braniu z nich układanek przez przeciwnika.
- Umieść 6, 3 lub 0 elementów dowolnych poziomów w rezerwie przeciwnika **D**, aby uzyskać standardowy, wymagający lub mistrzowski poziom trudności.
 - Elementy umieszczone nad kolumnami **C** i w rezerwie przeciwnika **D** służą jedynie jako znaczniki, ich poziom i kształt nie mają znaczenia dla rozgrywki.
- Na początek weź element poziomu 1 i element poziomu 2.

ROZGRYWKA – TWOJA TURA

Rozgrywkę zawsze zaczynasz Ty. Rozgrywaj swoje tury w ten sam sposób, jak w standardowej grze, z jednym wyjątkiem – za każdym razem, gdy weźmiesz układankę z jednej z kolumn siatki układanek, przenieś jeden element znad odpowiedniej kolumny do rezerwy przeciwnika. Pomiń ten krok, jeśli nie ma żadnych elementów nad tą kolumną.

ROZGRYWKA – TURA PRZECIWNIKA

- **Przeciwnik zawsze bierze jedną dostępną układankę podczas swojej tury i umieszcza ją na swoim stosie punktów **E**** tak, jakby ją ukończył.
- Nie może wziąć układanki z zablokowanej kolumny (takiej z co najmniej jednym elementem nad tą kolumną).
- Zawsze bierze dostępną układankę warta najwięcej punktów. Jeśli jest kilka takich układanek, przeciwnik bierze pierwszą z nich zgodnie ze schematem **F** na następnej stronie.

Po tym, jak przeciwnik weźmie układankę:

- Przesuń następujące elementy nad kolumnę, z której przeciwnik wziął układankę (zobacz schemat na następnej stronie):
 - Wszystkie elementy z rezerwy przeciwnika. **G**
 - Po 1 elemencie znad pozostałych kolumn w siatce układanek **H** (jeśli to możliwe).
- Uzupełnij puste miejsce nową układanką ze stosu układanek.

Jeśli przeciwnik w swojej turze nie może wziąć żadnej układanki, ponieważ wszystkie trzy kolumny są zablokowane, usuń po 1 elemencie znad każdej z trzech kolumn i zwróć je do zapasów (nie do rezerwy przeciwnika).

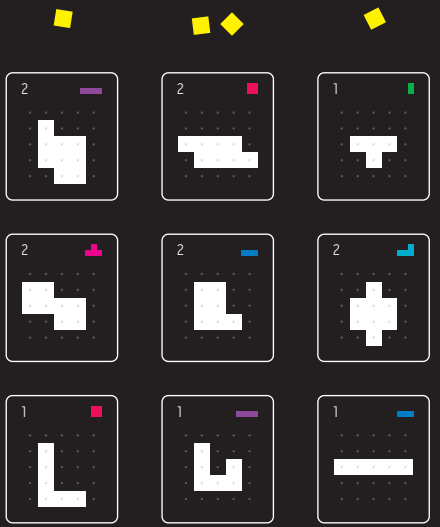
Po turze przeciwnika zaczyna się nowa runda, w której Ty jako pierwszy rozgrywasz swoją turę.

KONIEC GRY

Koniec rozgrywki jest inicjowany, gdy wyczerpie się stos układanek. Dograj tę rundę do końca, a następnie rozegraj jeszcze jedną pełną rundę – wykonaj 3 akcje, a następnie rozegraj turę przeciwnika. Po niej możesz wykonać wykończenia.

PUNKTOWANIE

Policz punkty w stosach punktów swoim i przeciwnika. Nie zapomnij o odjęciu punktów za wykonane wykończenia. Inaczej niż ma to miejsce w standardowej grze, odejmij również punkty za swoje nieukończone układanki (odejmij ich łączną wartość punktową)! W przypadku remisu wygrywa przeciwnik.



B kwadrat układanek

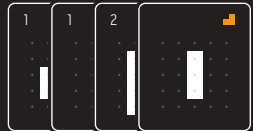
C blokady nad kolumnami



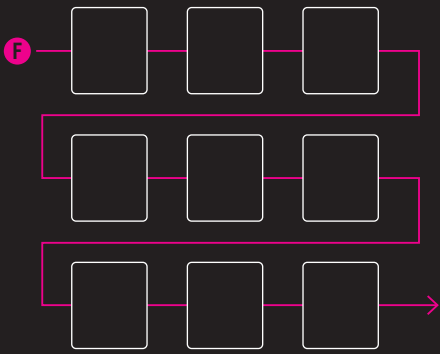
D rezerwa przeciwnika



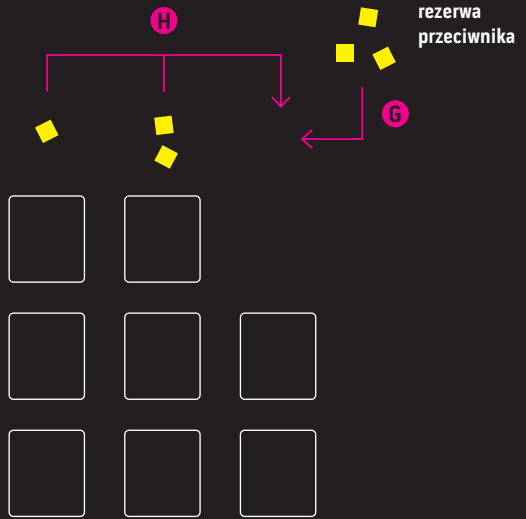
A stos układanek



E stos punktów przeciwnika



F



H

G

rezerwa przeciwnika

P R O J E C T



boardcubator

TWÓRCY:

Opracowanie: Boardcubator

Producent: Asmodee Group

© 2020 Boardcubator s.r.o. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Koncepcja gry: Adam Španěl

Projekt gry: Jan Soukal, Michał Mikeš, Adam Španěl

Kierownictwo artystyczne: Marek Loskot

Tłumaczenie: Marek Antoniak

Redakcja: zespół Rebel

DYSTRYBUCJA W POLSCE:

Rebel Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64c

80-298 Gdańsk

POLSKA

wydawnictwo@rebel.pl

www.wydawnictworebel.pl

rebel