



INSTRUKCJA



Zarówno mieszkańcy, jak i turyści zmierzają na plażę, aby znaleźć idealne miejsce na swój ręcznik i możliwość delektowania się wspaniałym widokiem na ocean. Zadaniem graczy będzie układanie obok siebie ręczników. Miejsca tuż nad wodą lub w cieniu palm zapewnią najwięcej punktów. Niestety bliskość fal i drzew przynosi ryzyko i ostatecznie może pokrzyżować wakacyjne plany!

Spraw, aby miłośnicy lata byli zadowoleni. Znajdź im najlepsze miejsce na tej przepięknej plaży, a ich wdzięczność poprowadzi Cię ku zwycięstwu!

ELEMENTY GRY

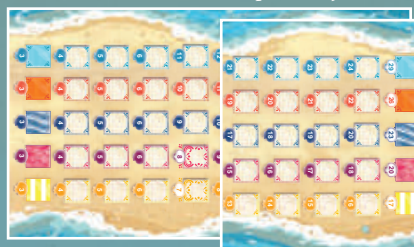
4 dwustronne plaże
(w 4 kolorach graczy)



plansza rynku



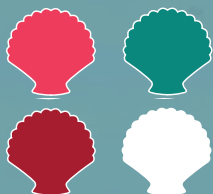
plansza punktacji i plansza dodatkowa
(plansza dodatkowa używana w trybie standardowym z wariantem krabów piaskowych)



woreczek



20 znaczników punktacji
(w 4 kolorach graczy)



60 kafelków ręczników



6 piaskowych monet



32 żetony parasoli
(w 4 kolorach graczy)



4 żetony ręczników
(2 błękitne i 2 pomarańczowe)



20 dwustronnych żetonów punktów ujemnych



znacznik 1. gracza



28 żetonów krabów piaskowych
(w 4 kolorach graczy)



(używane w wariantcie krabów piaskowych)

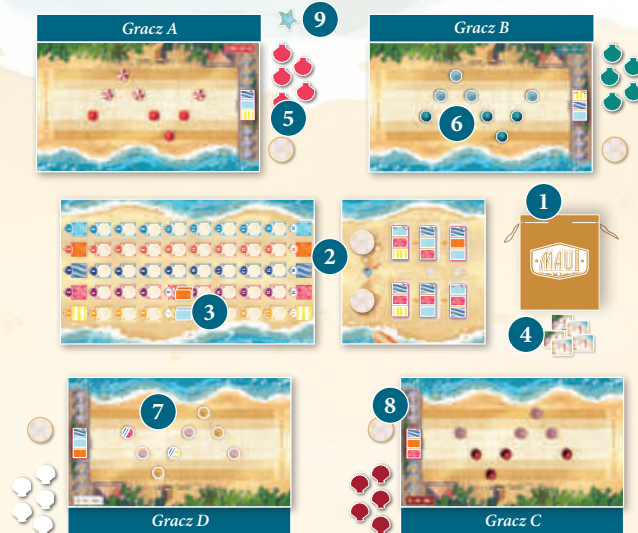
PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Wrzućcie 60 kafelków ręczników do woreczka i połóżcie go w zasięgu wszystkich graczy.
- 2 Pośrodku stołu umieśćcie planszę rynku i planszę punktacji. Wylosujcie z woreczka 6 kafelków ręczników i umieśćcie je na planszy rynku. Podczas uzupełniania rynku pamiętajcie, aby kafelki zawsze umieszczać z kamykami do góry, tak jak pokazano na polu ręcznika. Dodatkowo połóżcie po 1 piaskowej monecie na każdym z przeznaczonych na nie obszarów.
- 3 W rozgrywkach 3- i 4-osobowych umieśćcie 2 żetony błękitnych ręczników w ozdobnej ramce na torze punktacji z żółtymi wzorami i 2 żetony pomarańczowych ręczników w ozdobnej ramce na torze punktacji ze wzorami ryb. W rozgrywce 2-osobowej proces przebiega podobnie, ale powinniście umieścić 1 żeton błękitnego ręcznika i 1 żeton pomarańczowego. Niewykorzystane żetony ręczników odłóżcie do pudełka.
- 4 Połóżcie wszystkie żetony punktów ujemnych obok planszy rynku.
- 5 Wybierzcie po kolorze i weźcie plażę odpowiadającą Waszemu kolorowi. Następnie umieśćcie je (stroną z widocznymi parasolami) przed sobą tak, aby molo było po lewej stronie. Pobierzcie po 5 znaczników punktacji w swoich kolorach i po 1 piaskowej monecie.
- 6 Weźcie zestaw 8 żetonów parasoli w swoich kolorach. Następnie losowo połóżcie swoje żetony parasoli zakryte na odpowiadającym im symbolom na plaży.
- 7 Odkryjcie swoje żetony parasoli.
- 8 Wylosujcie z woreczka po 1 kafelku ręcznika i umieśćcie go pionowo na molo, które znajduje się po lewej stronie plaży (zob. ilustrację przygotowania do gry). To jest **początkowy kafelek ręcznika**. Ułożenie kamyków na tym kafelku musi być zgodne z planszą rynku (zob. ilustrację po prawej stronie).
- 9 Gracz, który ostatnio był na plaży, rozpoczyna grę i otrzymuje znacznik 1. gracza.
- 10 Niewykorzystane plaże, żetony parasoli, znaczniki punktacji i piaskowe monety odłóżcie do pudełka.

CEL GRY

Układajcie kafelki ręczników na swojej plaży, łączcie wzory, aby zdobywać punkty, i zbierajcie żetony parasoli. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów na koniec gry.

Przygotowanie do rozgrywki 4-osobowej



Ważne! Gdy układacie kafelki ręczników na plaży, musicie utrzymać taki sam układ kamyków, jaki znajduje się na kafelkach ręczników na planszy rynku. Kamyki znajdują się na dole dla graczy A i B, a dla graczy C i D u góry.



OPIS GRY

Gra przebiega przez pewną liczbę rund.

Podczas rundy po kolei, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każde z Was wykonuje swoją turę. Rozpoczyna gracz ze znacznikiem 1. gracza.


W swojej turze wybierasz kafelek ręcznika z planszy rynku i umieszczasz go na swojej plaży, łącząc identyczne wzory, albo bierzesz piaskowe monety, aby później zdobyć wybrany kafelek ręcznika. Gra dobiega końca, gdy 1 z Was umieści 12 kafelków ręczników na swojej plaży.

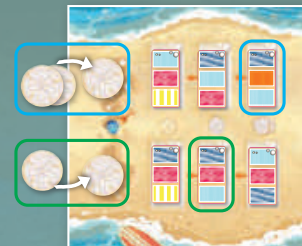
PRZEBIEG GRY

W swojej turze musisz wykonać 1 z 2 akcji: 1) umieścić kafelek ręcznika ALBO 2) pobrać piaskowe monety.

1. UMIESZCZANIE KAFELKA RĘCZNIKA

A. Wybranie kafelka ręcznika i zapłacenie jego kosztu (jeśli jest wymagany)

Na planszy rynku znajdują się 2 rzędy kafelków ręczników, z których możesz wybrać dowolny. Po wybraniu ręcznika opłać koszt zgodnie z jego miejscem w rzędzie (●, ●●, ●●●). Ręcznik na 1. miejscu jest darmowy, natomiast ręczniki na 2. i 3. miejscu wymagają przedstawionej na planszy opłaty. Piaskowe monety połóż na obszarze piaskowych monet  w tym samym rzędzie, z którego pobrano kafelek ręcznika.



Uzupełnianie planszy rynku

Po pobraniu kafelka ręcznika uzupełnij planszę rynku. Przesuń ręczniki w stronę obszaru piaskowych monet (zob. pomarańczowe strzałki na planszy). Następnie wylosuj nowy kafelek ręcznika z woreczka i połóż go na pustym polu (zgodnie z kamykami).

B. Umieszczanie kafelka ręcznika

Po wybraniu ręcznika z planszy rynku **musisz** umieścić go na swojej plaży.

- Każdy kafelek ręcznika składa się z 3 wzorów. PRZYNAJMNIJ 1 wzór nowego kafelka musi w poziomie odpowiadać innemu, wcześniej ułożonemu kafełkowi ręcznika.
- Tylko 1 kafelek ręcznika może znajdować się w danej kolumnie. Zawsze musisz je kłaść odkryte na swojej plaży, od lewej do prawej strony, pamiętając o umieszczeniu kamyków zgodnie z początkowym kafełkiem ręcznika. Musisz je kłaść w wyznaczonej siatce. NIE możesz obracać kafelków ręczników.
- Gdy zakryjesz żeton parasola, weź go i rozpatrz bonus (zob. str. 5).
- Możesz położyć żeton ręcznika, jeśli go masz (zob. str. 5).




C. Przesunięcie znaczników punktacji





Po umieszczeniu kafelka ręcznika na swojej plaży zdobywasz punkt ZA KAŻDE POZIOME POŁĄCZENIE WZORU z poprzednim kafełkiem. Połóż lub przesuń 1 znacznik punktacji na każdym odpowiednim torze na planszy punktacji.

Znaczniki punktacji można przesuwać o 1, 2 albo 3 pola zgodnie z rzędem, w którym połączono wzór. Liczby na końcu każdego rzędu (prawa strona plaży) przedstawiają tę liczbę pól (zob. przykład po prawej). Znaczniki punktacji, które znajdują się na tym samym polu, należy kłaść jeden na drugim.

Jeśli w swojej turze połączysz więcej niż 1 wzór, poruszasz odpowiednio tyle samo swoich znaczników punktacji. Jeśli Twój znacznik punktacji dotrze na ostatnie pole toru, wciąż możesz tworzyć połączenia wzorów w tym rzędzie, ale nie otrzymasz już za nie punktów.

Dotarcie na pole z ozdobną ramką

Jeśli po przesunięciu swojego znacznika punktacji dotrzesz albo przejdiesz przez pole z ozdobną ramką , weź 1 żeton ręcznika ( / ) z tego pola (zob. str. 5).

Przykład. Gracz C umieścił kafelek ręcznika, który łączy wzory  i . Następnie umieszcza swój znacznik punktacji na 2. polu toru  i przesuwa swój znacznik punktacji na torze  o 3 pola. W ten sposób dociera do pola z ozdobną ramką i bierze żeton pomarańczowego ręcznika.



Żetony parasoli

Jeśli umieszczając kafelkę ręcznika, zakryjesz **żeton parasola**, usuń żeton parasola i natychmiast rozpatrz jego bonus. Następnie umieść swój kafelkę ręcznika i postępuj zgodnie z zasadami podpunktu C. „Przesunięcie znaczników punktacji”. Jeśli nie zakryjesz żetonu parasola w danej kolumnie, odłóż go do pudełka.

W grze są 2 bonusy: perły ( / ) i wzory punktujące ( / ).

Perły

Umieść żeton perły ( / ) na odpowiednim polu danego koloru na swoim moło  . Podczas punktacji końcowej policz punkty zgodnie z liczbą zebranych pereł:

- ✦ 1 perła dowolnego koloru = 2 punkty
- ✦ 2 perły tego samego koloru = 5 punktów
- ✦ 3 perły tego samego koloru = 9 punktów

Wzory punktujące

Przesuń swój znacznik punktacji o 1 pole na 1 z przedstawionych na żetonie torów, następnie odłóż ten żeton do pudełka.

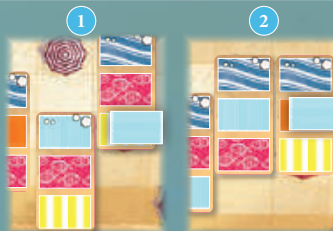
Nie możesz przesunąć znacznika punktacji, który znajduje się na ostatnim polu toru. Jeśli oba znaczniki punktacji znajdują się na ostatnim polu, zignoruj bonus tego żetonu.



Po zagranie kafelka ręcznika

Żetony ręczników

Przed poruszeniem swojego znacznika punktacji możesz umieścić żeton ręcznika na właśnie dołożonym kafelku ręcznika, aby zastąpić 1 ze wzorów. Zastąpienie wzoru w ten sposób pozwoli umieścić kafelkę (ilustracja ①), który może stworzyć nowe połączenie (ilustracja ②) albo być częścią przyszłego połączenia. Możesz położyć więcej niż 1 żeton ręcznika na kafelkę ręcznika. Nie możesz jednak położyć żetonu ręcznika w tej samej turze, w której został zdobyty.



Żetony punktów ujemnych

Jeśli wzór ręcznika znajdzie się **poza obszarem gry** (poza siatką plaży), umieść 1 żeton punktów ujemnych na każdym takim wzorze (*ocean u góry i drzewa na dole*).

Wzory z żetonem punktów ujemnych stają się nieaktywne, więc nie można do nich przyłączyć kolejnego kafelka ręcznika. Jeśli wyczerpie się zapas tych żetonów, użyjcie dowolnych zamienników.



2. POBIERANIE PIASKOWYCH MONET

Możesz pobrać wszystkie piaskowe monety z 1 obszaru piaskowych monet na planszy rynku. Na koniec gry każda piaskowa moneta jest warta 1 punkt.



5

ZAKOŃCZENIE TURY

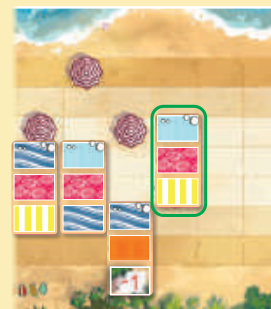
Po wykonaniu 1 z 2 akcji rozpoczyna się tura kolejnego gracza (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Gdy każde z Was rozegra swoją turę, rozpocznijcie kolejną rundę, zaczynając od 1. gracza. Kontynuujcie w ten sposób do momentu ukończenia gry przez 1 z Was.

Ważne! Jeśli w Twojej turze żaden kafelek ręcznika z planszy rynku nie pasuje do ostatnio położonego kafelka ręcznika i nie ma do wzięcia żadnych piaskowych monet, musisz wykonać **akcję zapasowego ręcznika**.

Weź za darmo dowolny kafelek ręcznika z planszy rynku i umieść go w kolejnej dostępnej kolumnie w środkowej części plaży (rzędy o wartości „1”). Nie ma znaczenia, czy jakiegokolwiek wzory do siebie pasują. Za kafelek ręcznika położony w ten sposób **NIE OTRZYMUJESZ** żadnych punktów.

Jeśli ten kafelek ręcznika zakryje żeton parasola, odłóż ten żeton parasola do pudełka i zignoruj jego bonus.


Następnie wylosuj nowy kafelek ręcznika, aby uzupełnić planszę rynku (tak jak opisano na stronie 4).



KONIEC GRY

Gdy któreś z Was położy 12. kafelek ręcznika na swojej plaży, gra zbliża się do końca. Dokończcie bieżącą rundę i przejdźcie do punktacji. Niektórzy mogą nie mieć zapełnionej plaży na koniec gry.

PUNKTACJA




Zliczcie punkty na torach punktacji zgodnie z polami, na których znajdują się wszystkie znaczniki punktacji. Dodajcie punkty z pereł zgodnie z ich zebraną liczbą. Dodatkowo każda  jest warta 1 punkt.

Suma z żetonów punktów ujemnych jest odejmowana od całkowitej liczby punktów.

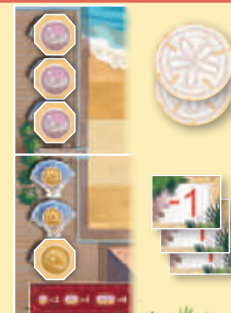
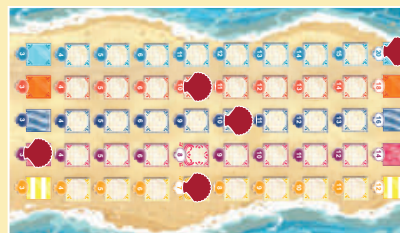
Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W razie remisu wygrywa gracz z najmniejszą liczbą kafelków ręczników na swojej plaży. Jeśli wciąż jest remis, wygrywa gracz z największą liczbą piaskowych monet. Jeśli dalej nie można wyłonić zwycięzcy, wygrywa gracz, który był najdalej w kolejności wykonywania tur.

Przykład punktowania

Gracz C zdobywa ze znaczników punktacji 50 punktów.

Następnie otrzymuje punkty za zebrane pereł i piaskowe monety (3  = 9 punktów, 1  = 2 punkty, 2  = 2 punkty, co daje 13 punktów).









Na koniec odejmuje wartości z żetonów punktów ujemnych (-3 punkty). Wynik końcowy: 60 punktów.





WARIANT KRABÓW PIASKOWYCH

Gotowi na wyzwanie? Spróbujcie ominąć wszystkie kraby piaskowe!

Przygotowanie do gry – przygotujcie grę według standardowych zasad wraz z poniższymi zmianami.

- 5 Połóżcie swoje plaże wariantem krabów piaskowych do gry, molo powinno znajdować się po lewej stronie.
- 6 Zamiast  i , weźcie po 7 **żetonów krabów piaskowych**  i po 2 żetony parasoli z punktującymi wzorami ( i ) w swoim kolorze. Następnie losowo umieśćcie zakryte  na symbolach krabów piaskowych oraz odkryte  i  na odpowiadających im polach na plaży.
- 7 Pomińcie ten krok, ponieważ nie ma żadnych żetonów do odkrycia.

Zasady pozostają takie same jak w trybie standardowym. W tym wariantcie nie zbieracie jednak  ani . Pojawia się za to 1 nowy element rozgrywki.



Zakrywanie żetonów krabów piaskowych

Jeśli umieszczając kafelki ręcznika, zakryjesz żeton kraba piaskowego, standardowo przesunąć znacznik punktacji, a następnie w tym samym miejscu na ręczniku położyć odkryty żeton kraba piaskowego.

Wzory z żetonem krabów piaskowych stają się nieaktywne, więc nie można do nich przyłączyć kolejnego kafelka ręcznika.

Nie możesz umieścić żetonu ręcznika na żetonie kraba piaskowego.

Na koniec gry przydziel punkty ujemne każdego z odkrytych krabów piaskowych (*tych na kafelkach ręczników*). Ich wartości wynoszą od „-2” do „-4”.

Wyjaśnienie. Żetony zakryte podczas akcji „Zapasowy ręcznik” należy zignorować i odłożyć do pudełka.




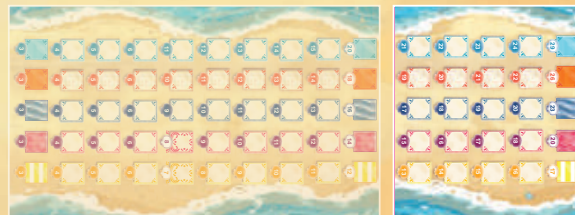
TRYB STANDARDOWY Z WARIANTEM KRABÓW PIASKOWYCH

Gdy się zapoznacie z grą w trybie standardowym i z wariantem krabów piaskowych, możecie je połączyć, aby stworzyć dłuższą rozgrywkę.

Przygotowanie do gry – przygotujcie grę według standardowych zasad wraz z poniższymi zmianami.

- 2 Połóżcie dodatkową planszę na końcu planszy punktacji.

Rozgrywka przebiega według standardowych zasad aż do końca. Wtedy gracze przechodzą do **1. punktacji końcowej**, aby wyłonić nowego 1. gracza. Gracz z najniższym wynikiem otrzymuje . W razie remisu wybierzcie gracza rozpoczynającego w losowy sposób spośród remisujących graczy. Następnie odłóżcie do woreczka wszystkie kafelki ręczników umieszczone na plażach i planszy rynku. Odwróćcie swoje plansze tak, aby był widoczny wariant krabów piaskowych. Nie zmieniajcie aktualnych pozycji na torach punktacji i nie odrzucajcie zebranych pereł, monet piaskowych ani żetonów punktów ujemnych. Zachowujecie je na następny etap gry. Przygotujcie grę zgodnie z wariantem krabów piaskowych. Wcześniej zebrane perełki i żetony punktów ujemnych umieśćcie na molo. Będą wykorzystane w **2. punktacji końcowej**, która wyłoni zwycięzcę.



AUTORZY

Producent:



Wszystkie prawa zastrzeżone.

© 2022 Plan B Games Inc.

19 rue de la Coopérative
Rigaud, QC J0P 1P0
Kanada

info@planbgames.com

www.planbgames.com

Żadna część tego produktu nie może być rozpowszechniana bez uprzedniej zgody. Prosimy zachować instrukcję i opakowanie ze względu na podane informacje. Wyprodukowano w Chinach.



Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie **PLANSZOWA REBELIA**
[FB/groups/planszowarebelia](https://www.facebook.com/groups/planszowarebelia)

Projekt gry:

Grégoire Largey, Frank Crittin
i Sébastien Pauchon

Produkcja:

Sophie Gravel

Opracowanie:

Pierre-Olivier Gravel i Martin Bouchard

Ilustracje:

Chris Quilliams

Projekt graficzny:

Nina Allen i Tarek Saoudi

Modele 3D:

Tarek Saoudi

Tłumaczenie:

Kamila Puzdrowska

Redakcja:

zespół Rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce:

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl

rebel