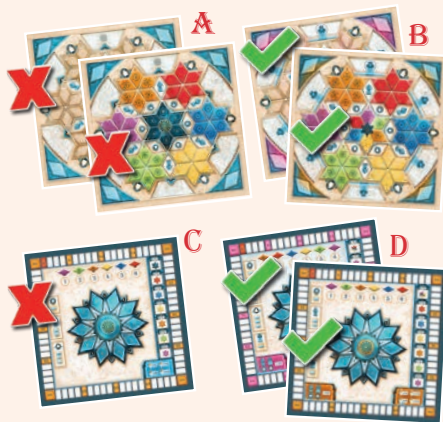


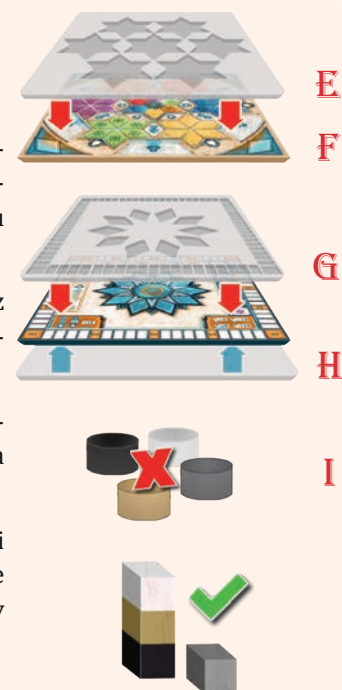


## PRZYGOTOWANIE GRY



1. Wymień plansze graczy z gry podstawowej (A) na te, które znajdują się w tym pudełku (B) i daj każdemu graczowi po jednej. Strony nowych plansz pawilonów różnią się kolorem: jedna jest **pomarańczowa**, a druga **purpurowa**. Ustalcie wspólnie, na której stronie będziecie grać. Połóżcie plansze tą stroną ku górze przed sobą.
2. Wymień planszę organizacyjną z gry podstawowej (C) na nową (D). Ułóż ją stroną **takiego** koloru ku górze, jaki wybraliście do gry (na planszach pawilonów).

3. Daj każdemu graczowi plastikową nakładkę (E), którą ten kładzie na wierzchu swojej planszy (F).
4. Planszę organizacyjną włóż pomiędzy wieko (G) a denko (H) plastikowej okładki.
5. Wymień znaczniki punktacji na nowe (I) i ułóż je na piątym polu toru punktacji.
6. Wszystkie pozostałe kroki przygotowania gry są takie same, jak w zasadach gry podstawowej.



## CEL GRY

Zwycięży ten, kto zdobędzie najwięcej punktów w trakcie gry. Gra kończy się po zakończeniu 6. rundy, po czym następuje podliczanie punktów.

## PRZEBIEG GRY

Zasady gry pozostają niezmienione w stosunku do gry podstawowej. Gwiazda na środku nowych plansz pawilonów ma jednak narzucone kolory, a na brzegach planszy pojawiają się fontanny.

## NOWE PLANSZE PAWILONÓW

- Kiedy ułożysz 4 płytki na sąsiadujących polach wokół **fontanny**, otrzymasz **premię** w formie jednej  **dodatkowej płytki z pół magazynu** na planszy organizacyjnej: weź (natychmiast) dowolną jedną płytkę i połącz obok swojej planszy. Puste miejsca w magazynie uzupełnij płytkami z woreczka zanim swoją turę rozpocznie kolejny gracz. Jeśli woreczek jest pusty, wysyp do niego wszystkie płytki z wieży i kontynuuj uzupełnianie magazynu.
- **Gwiazda w środku planszy pawilonu** została pokolorowana. Kolor każdej płytki, którą na niej kładziesz, **musi odpowiadać kolorowi pola**, na którym ją kładziesz. Liczba płytek danego koloru, którą potrzebujesz mieć, aby ułożyć jedną z nich na środkowej gwiazdzie, zależy od strony planszy, na której gracze:
  - **Strona pomarańczowa:** liczba zmienia się od 1 do 6.
  - **Strona purpurowa:** liczba wynosi zawsze 3.
- **Purpurowa strona** planszy umożliwia, tak samo jak druga strona planszy z gry podstawowej, na grę w wariacie, w którym sam decydujesz o tym, czy poszczególne gwiazdy będą jednokolorowe (wszystkie 6 części tego samego koloru) czy wielokolorowe (każda część innego koloru). Możesz mieć więcej niż jedną gwiazdę tego samego koloru oraz więcej niż jedną gwiazdę wielokolorową.



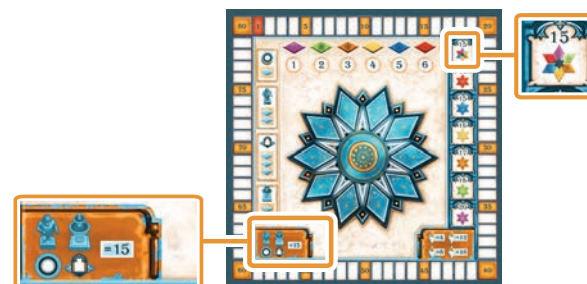
## NOWA PLANSZA ORGANIZACYJNA

- Zwróć uwagę, że na **purpurowej stronie** nowej planszy organizacyjnej **zmieniona została kolejność kolorów w rundach (zaczyna się od pomarańczowego)** oraz punktacja za całkowite zakrycie jednokolorowych gwiazd (przykładowo, każda czerwona gwiazda to teraz 18 punktów).
  - Na **purpurowej stronie** zmieniona została również liczba punktów, które zdobywasz, kiedy zakryjesz wszystkie pola oznaczone daną liczbą:
    - Za zakrycie **wszystkich pól „1”** zdobywasz 3 punkty.
    - Za zakrycie **wszystkich pól „2”** zdobywasz 6 punktów.
    - Za zakrycie **wszystkich pól „3”** zdobywasz 18 punktów.
    - Za zakrycie **wszystkich pól „4”** zdobywasz 12 punktów.
  - Na koniec gry otrzymujesz dodatkowe punkty za **każdy zestaw** 4 różnych elementów (*filar, posąg, okno i fontanna*), które otoczyłeś:
    - **Purpowa strona:** 12 punktów za każdy zestaw.
    - **Pomarańczowa strona:** 15 punktów za każdy zestaw.
- Każdy **pojedynczy** element możesz zaliczyć tylko do jednego zestawu.
- Za każdą całkowicie zakrytą **wielokolorową gwiazdę** zdobywasz 15 punktów.

### STRONA PURPUROWA



### STRONA POMARAŃCZOWA



## KONIEC GRY

Gra kończy się po zakończeniu 6. rundy i końcowym podliczeniu punktów. Pamiętaj, aby punktację przeprowadzić zgodnie z kryteriami opisanymi powyżej (*a nie tak, jak opisano w instrukcji gry podstawowej*).



**Autor gry:** Michael Kiesling

**Produkcja:** Sophie Gravel

**Rozwój:** André Bierth, Moritz Thiele

**Kierownik artystyczny:** Sophie Gravel

**Ilustracje:** Chris Quilliams

**Projekt graficzny:** Stéphane Vachon

**Redakcja:** André Bierth

**Tłumaczenie:** Przemysław Korzeniewski

**Korekta:** Agata i Marta Syc

**rebel**

**Importer/Dystrybucja w Polsce:**

Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk

[www.wydawnictworebel.pl](http://www.wydawnictworebel.pl)  
[wydawnictwo@rebel.pl](mailto:wydawnictwo@rebel.pl)

**Dodatek polecają:**



**Realizacja:**



© 2021 Plan B Games Inc. Plan B Games Europe GmbH  
Wszelkie prawa zastrzeżone. Am Römerkastell 10  
19 rue de la Coopérative, 70376 Stuttgart  
Rigaud QC J0P 1P0 Niemcy  
Kanada

[info@planbgames.com](mailto:info@planbgames.com)  
[www.planbgames.com](http://www.planbgames.com)

Prosimy o zachowanie powyższych informacji.

Żaden fragment tego produktu nie może być powielany bez uzyskania pozwolenia wydawcy.