

REAKCJA ŁAŃCUCHOWA

Gra dla 2-4 graczy w wieku 8-108 lat.

travel

ELEMENTY GRY

- 90 kwadratowych kafelków



- 20 żetonów bonusowych



- 4 tajne żetony koloru



CEL GRY

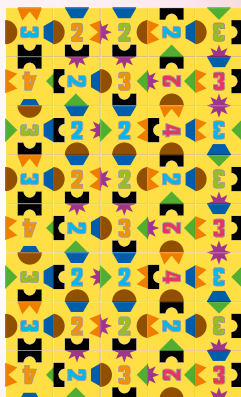
Gracz stara się przewidzieć, jak jego kafelek będzie aktywował kafelki tworzące planszę. Punkty zdobywa się za każdy aktywowany kafelek oraz odpowiednie układy i kolory kafelków.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przetasuj wszystkie kafelki. Ułóż 40 z nich wierzchem do góry w pięciu kolumnach, aby każda kolumna zawierała osiem kafelków (cyfry na kafelkach nie powinny być ustawione w jedną stronę, układaj kafelki losowo). Pozostałe kafelki ułóż zakryte w stosie.

Odkryte żetony bonusowe ułóż obok kolumn z kafelkami.

Przetasuj tajne żetony koloru i rozdaj po jednym każdemu z graczy.



Gracze muszą spojrzeć na kolor swojego żetonu, ale nie mogą go pokazać pozostałym graczom. Niewykorzystane żetony odrzuć do pudełka tak, aby nikt nie widział, co się na nich znajduje.

Na początku każdy gracz dobiera jeden kafelek do ręki.

PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, następnie kolejka przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W trakcie swojej kolejki połóż kafelek ze swojej ręki na górze jednej z kolumn, tak aby stał się nowym górnym kafelkiem w tej kolumnie. Gdy już położysz swój kafelek, sprawdź, czy nie zachodzi reakcja łańcuchowa:

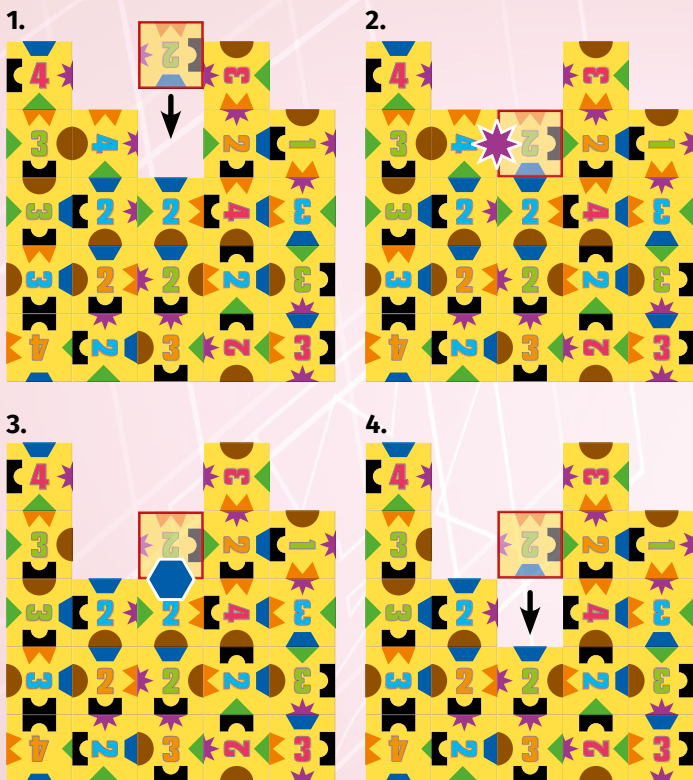
1. Czy twój kafelek styka się z **lewej** strony z innym kafelkiem i czy symbole znajdujące się na stykających się krawędziach są takie same? Jeśli tak, zabierz kafelek stykający się z wyłożonym przez siebie kafelkiem.
2. Jeśli zabrałeś kafelek z kolumny po lewej i powyżej miejsca zabranego kafelka znajdują się inne kafelki, przesun te kafelki w dół, aby zajęły puste miejsce. Jeśli nowy kafelek znajdujący się bezpośrednio po lewej stronie twojego kafelka pasuje do niego, zabierz go. I tak dalej.
3. Jeśli nie ma dopasowania po lewej stronie twojego kafelka, sprawdź kolumnę po **prawej** stronie twojego kafelka i postępuj tak jak w punktach 1–2.
4. Kiedy nie ma żadnych dopasowań z lewej bądź z prawej strony twojego kafelka, sprawdź kafelek znajdujący się **pod** twoim kafelkiem. Czy symbole na stykających się krawędziach są takie same? Jeśli tak, zabierz kafelek znajdujący się pod twoim kafelkiem.
5. Jeśli zabierzesz kafelek spod twojego kafelka, to przesun twój kafelek w dół, aby zajął puste miejsce. Teraz twój kafelek znajduje się w nowym miejscu, więc ponownie sprawdź, czy nie zachodzą reakcje łańcuchowe: najpierw z lewej strony, następnie z prawej, a na końcu z dołu. Itd.

Wszystkie kafelki, które zebrałeś w trakcie swojej kolejki, ułóż odkryte przed sobą tak, aby pozostali gracze mogli je widzieć.

Ważne: możesz zabierać tylko kafelki, których symbole pasują do tych na właśnie wyłożonym przez siebie kafelku. Ignoruj dopasowania pomiędzy innymi kafelkami.

Jeśli nie ma więcej dopasowań, twoja reakcja łańcuchowa zakończyła się. Teraz ewentualnie możesz dobrać żetony bonusowe – patrz poniżej. Następnie dobrać nowy kafelek z zakrytego stosu do ręki. Turę zaczyna kolejny gracz.

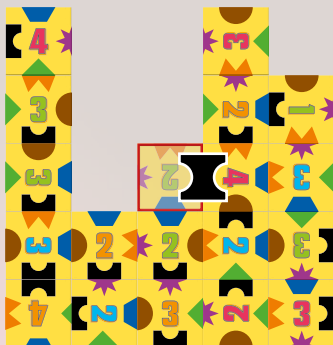
Przykład tury jednego gracza (gracz zdobył 5 kafełków).



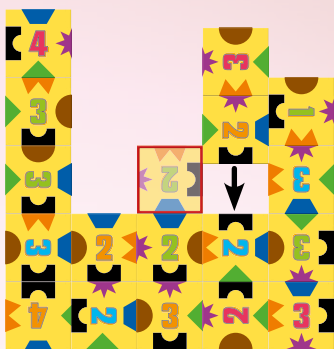
5.



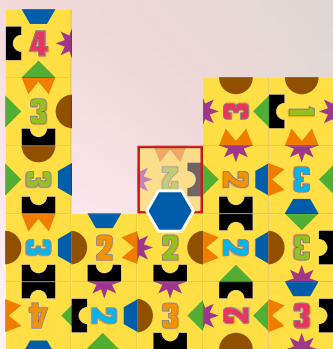
6.



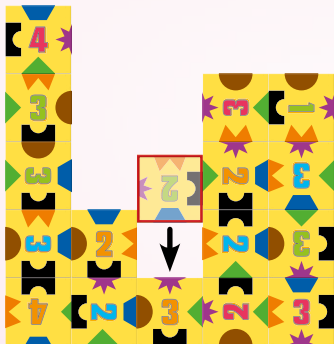
7.



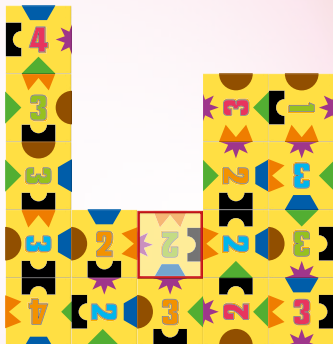
8.



9.



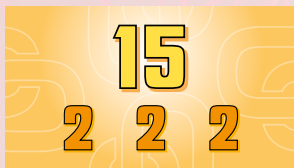
10.



DOBIERANIE ŻETONU BONUSOWEGO

Zanim zakończysz swoją turę, sprawdź, czy chcesz dobrać żetony bonusowe:

Aby dobrać żeton bonusowy, musisz mieć przed sobą wszystkie kafelki przedstawione na danym żetonie. Odrzuć te kafelki do pudełka, weź odpowiedni żeton bonusowy i połóż go przed sobą zakryty.



KONIEC GRY I WSKAZANIE ZWYCIĘZCY

Gra kończy się na jeden z dwóch sposobów:

- stos kafelków został wyczerpany i wszystkie kafelki z rąk graczy zostały zagrane

lub

- po dowolnej turze jednego z graczy jedna z pięciu kolumn pozostaje pusta bez kafelków.

Po kończącej turze gracza nikt nie może dobierać żetonów bonusowych.

Teraz gracze ujawniają swoje tajne żetony koloru. Następnie obliczają swój wynik:

1. Suma wszystkich wartości znajdujących się na zebranych przez ciebie kafelkach, przy czym cyfry w twoim tajnym kolorze liczą się **podwójnie**.
2. Suma wszystkich żetonów bonusowych (tu nie zdobywa się bonusów za kolor).

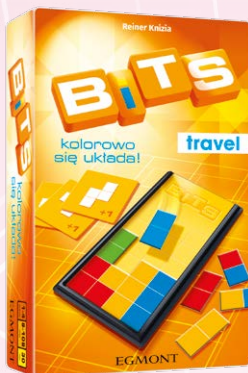
Gracz z największym łącznym wynikiem wygrywa. Remisy rozstrzygane są na korzyść gracza z większą liczbą kafelków. Jeśli remis nie może być rozstrzygnięty w ten sposób, remisujący gracze zostają zwycięzcami ex aequo.

Przykład:



Gracz zdobywa:
9 punktów za zwykłe kafelki
 $(2 + 3) * 2 = 10$ punktów za kafelki w swoim kolorze
35 punktów za żetony bonusowe
Razem 54 punkty.

Poznaj inne nasze gry z serii travel



EGMONT.pl

Story House Egmont sp. z o.o.

ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa

WydawnictwoEgmont.pl

© 2023 Story House Egmont sp. z o.o.

Autor gry: Reiner Knizia

Projekt graficzny: Piotr Kania

Wydawca: Tomasz Kołodziejczak

Tłumaczenie reguł: Alexander Potocki

Koordinacja produkcji: Agnieszka Kupczyk

Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

Prawa autorskie:

Dr. Reiner Knizia, Clemensstr. 38,

80803 München, Germany. All rights reserved.



Grę polecają:



W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl