

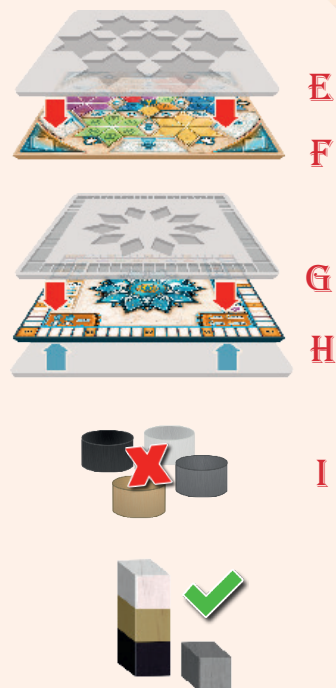


ELŐKÉSZÜLETEK

1. Cseréljétek le az alapjáték játékostábláit (A) a mellékelt táblákra (B). Az új játékostáblák mindkét oldala egy-egy színnel van megkülönböztetve (narancs és lila). Döntsétek el, a tábla melyik oldalával szeretnétek játszani, majd minden játékos ezzel az oldallal felfelé tegye maga elé a tábláját.
2. Cseréljétek le az alapjáték pontozótábláját (C) az új pontozótáblára (D). A játékostáblákkal **megegyező** színű oldalt használjátok.



3. Minden játékos vegyen el egy borítólapot (E), és helyezze a játékostáblájára (F) úgy, hogy tökéletesen illeszkedjen.
4. Helyezzétek a pontozótáblát a pontozótábla-borítólap felső (G) és alsó (H) rétege közé.
5. Cseréljétek le a pontszámjelölőket az újakra (I), és tegyétek őket a pontozósáv 5-ös mezőjére.
6. Az előkészületek további lépései megegyeznek az alapjátékban leírtakkal.



A JÁTÉK CÉLJA

Legyél te a legtöbb ponttal rendelkező játékos a játék végén. A játék a 6. forduló után a végső pontozással ér véget.

A JÁTÉK MENETE

A szabályok megegyeznek az alapjátékban leírtakkal. Azonban a középső csillag rombusz alakú mezőinek színére, illetve az újonnan megjelent szökökutakra különös figyelmet kell fordítani.

ÚJ JÁTÉKOSTÁBLÁK

Új bónuszként további **bónuszcsempék** szerezhetők meg a pontozótábla **készletmezőiről**. Ehhez egy **szökökut**at kell körbevenni csempékkel a vele szomszédos 4 mező mindegyikén. Ezután a játékosnak el kell vennie **1** általa választott csempét, és a saját táblája mellé tenni azt. A következő játékos köre előtt töltsétek fel a pontozótábla üres készletmezőit a zsákból húzott csempékkel.

A játékostáblák **középső csillaga** már nem csak egy sokszínű csillag, hanem **minden egyes** rombusz alakú mezője előre **meghatározott** színű. A szükséges csempék száma attól függ, hogy a játékostábla melyik oldalán játszotok:

- **Narancs oldal:** 1–6 csempe szükséges.
- **Lila oldal:** minden mezőhöz 3 csempe szükséges.

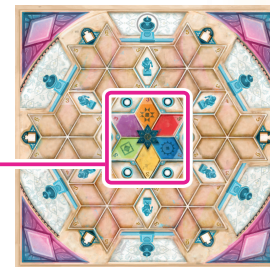
Az alapjáték szabályvariációjához hasonlóan, a **lila oldalon** a játékos eldöntheti, hogy a 6 külső csillag milyen színű legyen (egyszínű vagy sokszínű). Ahogy korábban is, a sokszínű csillagnak 6 **különböző** színből kell állnia, az egyszínű csillagnak pedig 6 **egyformából**. Egy színből akár több csillag is készíthető, valamint sokszínű csillagból is **lehet** több a táblán.



NARANCSS OLDAL



LILA OLDAL



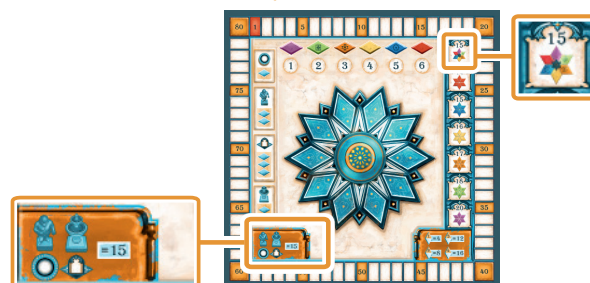
ÚJ PONTOZÓTÁBLA

- Az új pontozótábla **lila oldalon** a dzsókerszínek **sorrendje megváltozik** (narancssárgával kezdődik az első fordulóban). Ennek megfelelően az elkészült egyszínű csillagok pontértéke is megváltozik. (pl. minden elkészült piros csillag 18 pontot ér).
 - Ugyancsak a **lila oldalon** az egyforma számmal jelölt mezők letakarásáért járó pontok is változnak az alábbi módon:
 - Ha csempével fedett le **minden 1-est**, a játékos kap 3 pontot.
 - Ha csempével fedett le **minden 2-est**, 6 pontot kap.
 - Ha csempével fedett le **minden 3-ast**, 18 pontot kap.
 - Ha csempével fedett le **minden 4-est**, 12 pontot kap.
 - A játék végén minden 4 különböző alkotásból álló gyűjtemény (egy oszlop, egy szobor, egy ablak és egy szökőkút) bónuszpontokat ér az alábbi módon:
 - Lila oldal:** 12 pont.
 - Narancs oldal:** 15 pont.
- Minden egyes** alkotás csak egy gyűjteménybe számolható bele.
- Minden elkészült **sokszínű** csillag 15 pontot ér.

LILA OLDAL



NARANCS OLDAL



A JÁTÉK VÉGE

A játék a 6. forduló után a végső pontozással ér véget. Figyeljete a különböző célokért járó módosított pontozásra (lásd feljebb)!



Játéktervező: Michael Kiesling

Producer: Sophie Gravel

Fejlesztők: André Bierth, Moritz Thiele

Művészeti vezető: Sophie Gravel

Illusztrációk: Chris Quilliams

Grafikai tervezés: Stéphan Vachon

Szerkesztő: André Bierth

Fejlesztő:



Gyártó: © 2021 Plan B Games Inc. Plan B Games Europe GmbH
Minden jog fenntartva. Am Römerkastell 10
19 rue de la Coopérative, 70376 Stuttgart
Rigaud QC J0P 1P0 Germany
Canada

info@nextmovegames.com
www.nextmovegames.com

Kérjük, őrizze meg ezeket az információkat!

A játék részeinek vagy teljes egészének másolása tilos a kiadó engedélye nélkül.

Made in China



Importálja:

GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu
info@gemker.hu

2021.01.28.

