

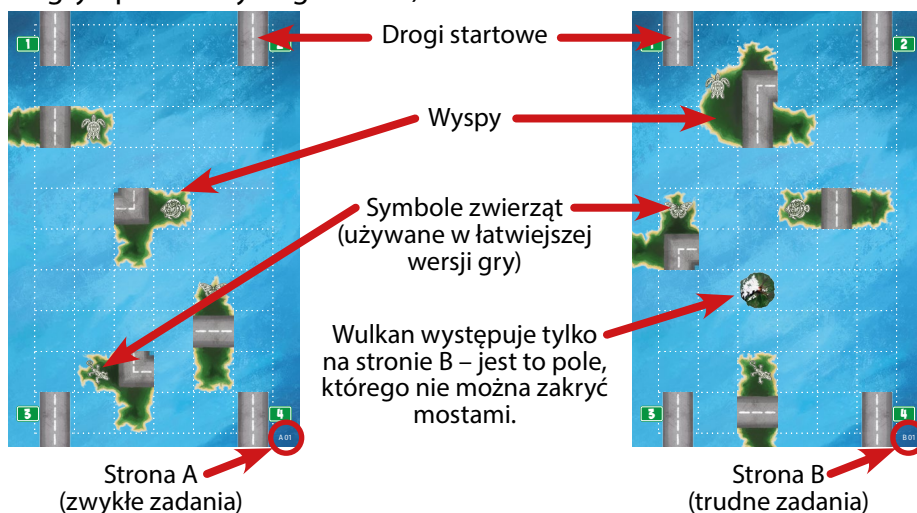
PAPUA

Gra dla 2-4 graczy
Autor gry: Grzegorz Rejchtman

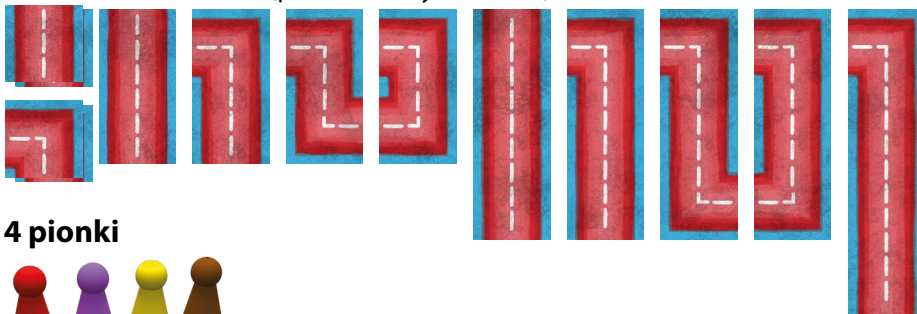
Elementy gry

32 dwustronne plansze zadań

(128 zwykłych, 128 trudnych oraz 1024 zadania w łatwiejszym wariantcie gry np. z młodymi garczami)



52 kafelki mostów (po 13 w każdym kolorze)



4 pionki



8 żetonów bonusowych

(1 o wartości 1; 3 o wartości 2; 3 o wartości 3; 1 o wartości 4)



4 żetony wulkanów



Spinner



Kostka



Przygotowanie gry

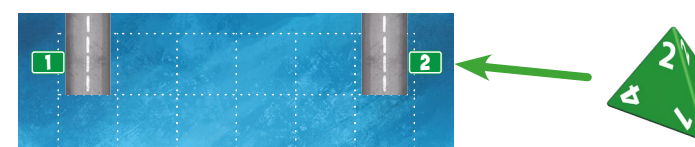
- Weźcie **32 plansze zadań**. Zdecydujcie, czy będziecie używać zwykłej czy trudnej strony. Potasujcie plansze i umieśćcie je w stosie nieużywaną stroną do góry.
Podpowiedź: dorośli mogą używać trudnej strony, a dzieci zwykłej dla wyrównania szans.
- Każdy gracz dostaje **13 kafelków mostów** i **1 pionek** w wybranym przez siebie kolorze. Jeśli jest mniej niż 4 graczy, nieużywane elementy odłóżcie do pudełka.
- Połóżcie **planszę punktacji** na środku stołu. Każdy gracz ustawia swój pionek na polu „0”.
- Potasujcie **8 żetonów bonusowych** i połóżcie je zakryte dookoła planszy punktacji.
- Odłóżcie **spinner** i **żetony wulkanów** do pudełka, używane są w łatwiejszym wariantcie gry (opisanym na końcu instrukcji).



Przebieg gry

Gra trwa 8 rund. Każda runda przebiega w następujący sposób:

- Każdy gracz bierze **1 planszę zadania** i kładzie ją przed sobą (ustalonym poziomem trudności do góry).
- Jeden z graczy **rzuci kostką**, która wskazuje **drogę startową**.



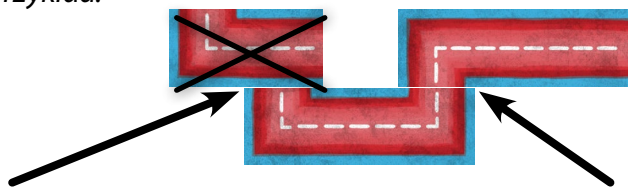
Cel gry

Gracze układają kafelki mostów na swojej planszy zadania tak, aby połączyć wyspy ze wskazaną drogą startową. Każda połączona wyspa daje 1 punkt zwycięstwa. Gracz, któremu uda się doprowadzić drogę do wszystkich 4 wysp, zdobywa dodatkowo żeton bonusowy. Gracz, który po 8 rundach będzie mieć najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą.

- Wszyscy jednocześnie i jak najszybciej starają się ułożyć kafelki mostów na swoich planszach, tak aby połączyć drogę startową z 4 wyspami.
- Kafelki można dowolnie przekręcać i obracać.
- Gracz, który połączy wszystkie 4 wyspy z drogą startową, woła: „PAPUA!”. Pozostali gracze muszą przerwać układanie.

- Kafelki mostów muszą tworzyć jedną ciągłą drogę (do której należą też drogi już wydrukowane na wyspach).

Przykład:



ŹLE – droga jest odcięta!

DOBRZE!

- Kafelki mostów można kłaść tylko na niebieskich polach – nie wolno zakrywać zielonych pól wysp i innych dróg.
- W grze na trudniejszej stronie plansz zadań („B”) nie wolno też zakrywać pól z wulkanem.

Punktacja

- Każdy gracz sprawdza prawidłowość ułożenia dróg u gracza po swojej prawej stronie.
- Każdy gracz zdobywa tyle punktów, ile wysp prawidłowo połączył z drogą startową (0–4 pkt). Punkty zaznacza się, przesuważąc odpowiednio pionki na torze punktacji.
- Gracz, który umieścił kafelek mostu na planszy w niewłaściwy sposób, nadal może punktować, ale tylko za te wyspy, które prawidłowo połączył z drogą startową.
- Gracz, który połączył wszystkie 4 wyspy, zdobywa dodatkowo żeton bonusowy. Wybiera dowolny żeton z planszy i kładzie go zakryty przed sobą. Gracz może obejrzeć żeton, ale nie pokazuje go innym graczom. Daje on dodatkowe punkty na koniec gry (1–4 pkt).
- Jeśli drogę nieprawidłowo ułożył gracz, który krzyknął „PAPUA!”, to żaden z graczy w tej turze nie dostaje żetonu bonusowego (odłóżcie losowy żeton bonusowy do pudełka bez sprawdzania jego wartości). Dodatkowo, ten gracz odkłada do pudełka jeden z wcześniej zdobytych żetonów (o ile taki ma).

Koniec gry

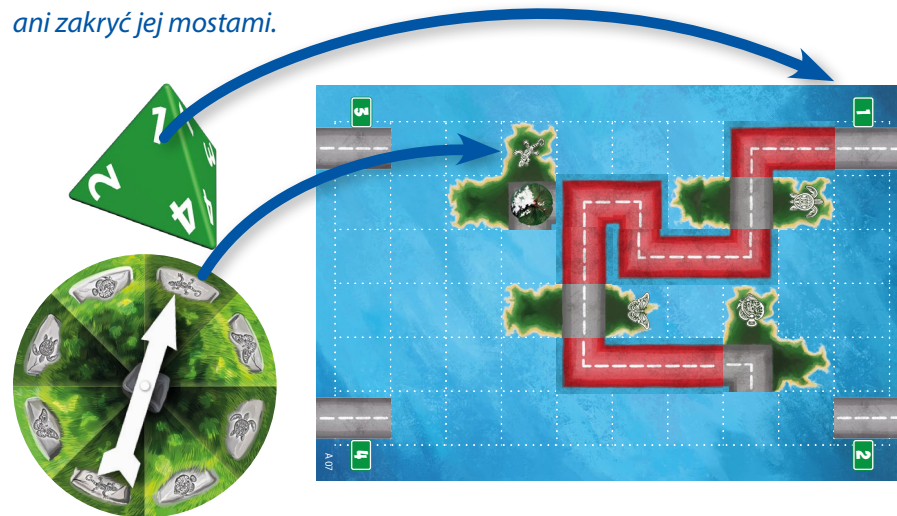
Gra kończy się po 8. rundzie (gdy zostanie zdobyty ostatni żeton bonusowy). Gracze odkrywają swoje żetony bonusowe i dodają widoczne na nich punkty do swojego wyniku na torze punktów. Wygrywa gracz, który w sumie zdobył najwięcej punktów.

Gra łatwiejsza – wariant 3 wysp

Wybierzcie, której strony plansz zadań będziecie używać („A” czy „B”). Zadaniem graczy jest połączenie 3 wysp – zamiast 4. Używacie spinnera i żetonów wulkanów.

Weźcie plansze zadań. Najmłodszy gracz kręci strzałką spinnera. Strzałka wskazuje symbol wyspy, która będzie wyłączona z gry. Każdy gracz zaznacza tę wyspę, kładąc na niej żeton wulkanu. Następnie gra przebiega na normalnych zasadach. Rzućcie kostką, aby wyznaczyć drogę startową. Gracz, który najszybciej połączy **3 wyspy** z drogą startową, woła: „PAPUA!” i dostaje bonusowy żeton z planszy. Dróg nie można kłaść na żadnym fragmencie wyspy wyłączonej z gry.

Przykład połączenia drogi startowej nr 1 z trzema wyspami. Wyspa, na której leży żeton wulkanu, jest wyłączona z gry – nie można przeprowadzić przez nią drogi ani zakryć jej mostami.



Wariant punktacji

Jeśli chcecie usunąć czynnik losowy z punktacji, możecie przyjąć przed grą, że każdy żeton bonusowy daje 3 punkty niezależnie od wydrukowanej na nim wartości.

EGMONT.pl



EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl
© 2020 Egmont Polska Sp. z o.o.

Autor: Grzegorz Rejchtman
Ilustracje: Paulina Wach
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Opracowanie graficzne gry i DTP: Cezary Szulc

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

Patroni:

