

PETER McPHERSON

TRZCINOWO, NIEDZIELA, 20 MARCA 2022

PRASA W DRUKU



INSTRUKCJA

ILUSTRACJE
IAN O'TOOLE



PRASA W DRUKU

Prasa drukowana jest to najstarszy sposób komunikacji. Jej początki sięgają do starożytności, kiedy to pierwsze pisma były składane z glinianych tabliczek. Wzrostowi tej formy komunikacji sprzyjała wynalazek druku, który umożliwił masowe rozpowszechnianie wiadomości. W XIX wieku nastąpił kolejny przełom, kiedy to wynalazł druk offsetowy, który umożliwił wydanie kolorowych gazet i czasopiśmie. Dziś prasa drukowana jest nadal ważnym elementem komunikacji, choć coraz bardziej konkuruje o uwagę czytelników prasa elektroniczna.

Prasa drukowana jest to najstarszy sposób komunikacji. Jej początki sięgają do starożytności, kiedy to pierwsze pisma były składane z glinianych tabliczek. Wzrostowi tej formy komunikacji sprzyjała wynalazek druku, który umożliwił masowe rozpowszechnianie wiadomości. W XIX wieku nastąpił kolejny przełom, kiedy to wynalazł druk offsetowy, który umożliwił wydanie kolorowych gazet i czasopiśmie. Dziś prasa drukowana jest nadal ważnym elementem komunikacji, choć coraz bardziej konkuruje o uwagę czytelników prasa elektroniczna.

Prasa drukowana jest to najstarszy sposób komunikacji. Jej początki sięgają do starożytności, kiedy to pierwsze pisma były składane z glinianych tabliczek. Wzrostowi tej formy komunikacji sprzyjała wynalazek druku, który umożliwił masowe rozpowszechnianie wiadomości. W XIX wieku nastąpił kolejny przełom, kiedy to wynalazł druk offsetowy, który umożliwił wydanie kolorowych gazet i czasopiśmie. Dziś prasa drukowana jest nadal ważnym elementem komunikacji, choć coraz bardziej konkuruje o uwagę czytelników prasa elektroniczna.

Prasa drukowana jest to najstarszy sposób komunikacji. Jej początki sięgają do starożytności, kiedy to pierwsze pisma były składane z glinianych tabliczek. Wzrostowi tej formy komunikacji sprzyjała wynalazek druku, który umożliwił masowe rozpowszechnianie wiadomości. W XIX wieku nastąpił kolejny przełom, kiedy to wynalazł druk offsetowy, który umożliwił wydanie kolorowych gazet i czasopiśmie. Dziś prasa drukowana jest nadal ważnym elementem komunikacji, choć coraz bardziej konkuruje o uwagę czytelników prasa elektroniczna.

Kafelkowa gra o wiadomościach z ostatniej chwili zaprojektowana przez Petera McPhersona i Flatout Games CoLab, osadzona w uroczym leśnym świecie zilustrowanym przez Iana O'Toole.

Trzciniowo to najbardziej gwarne małe miasteczko na świecie, a jego ciekawscy mieszkańcy muszą wiedzieć o wszystkim — kto zdobył trofeum w konkursie domowych wypieków? Kto rozkopał grządki pani Króliczyńskiej?

Twoją misją jako redaktora jednej z lokalnych gazet jest zaspokoić tę ciekawość!

Termin oddania do druku mija za kilka godzin, nie ma więc czasu na perfekcjonizm. Złap najlepsze historie i opatrz je pasującymi zdjęciami, zanim zrobi to konkurencja. Nie zapomnij też o funduszach — bez reklam nie utrzymasz biznesu. Po dokonaniu wyboru historii, zdjęć i reklam przychodzi czas na złożenie szpalty. Czy starczy ci materiału na wypełnienie całej strony? A może coś trzeba będzie wyciąć? W ciągu trzech szalonych dni twoje redaktorskie umiejętności zostaną poddane najcięższej próbie!

W trakcie każdej rundy gracze jednocześnie zbierają kafelki gazety i układają je w stosach na swoich biurkach, aż uznają, że mają dostateczną liczbę kafelków do stworzenia idealnej gazety. Wtedy krzyczą „Skład!” i przechodzą do rozmieszczania na stronie czołówki, artykułów, zdjęć i reklam. Kiedy są zadowoleni ze stworzonego układu, krzyczą „Druk!”, puszczają gazety do drukarni i przygotowują się do wybrania czołówki na kolejną rundę.

Pomóż zwierzętom z Trzciniowa opowiedzieć swoje historie!



PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1** Każdy gracz dobiera planszę gazety, kartę pomocy/postaci oraz biurko. Planszę umieszcza przed sobą rozłożoną stroną „PT./SOB.” ku górze, tak aby tytuł gazety był czytelny dla gracza. Biurko należy umieścić obok swojej planszy gazety. O ile gracze nie grają z kartami postaci (patrz *Przygotowanie zaawansowane*), kartę pomocy należy umieścić stroną z pomocą ku górze.
- 2** Umieść wszystkie kafelki gazet zakryte pośrodku stołu i porządnie je wymieszaj. Mogą na siebie nachodzić.
- 3** Przetasuj kafelki wstępnych czołówek i rozdaj po 1 każdemu z graczy stroną z warunkiem punktowania ku górze. Gracze umieszczają swoje kafelki wstępnych czołówek na swoich planszach gazet tak, aby przykrywały pole z gwiazdką (czołówki można przesuwać w trakcie gry, więc dokładne położenie nie ma teraz znaczenia, patrz str. 6). Odłóż niewykorzystane kafelki wstępnych czołówek do pudełka — nie będą potrzebne w tej rozgrywce. Przetasuj pozostałe kafelki czołówek i odłóż je na bok w stosie (przydadzą się w kolejnych rundach, patrz str. 12).
- 4** Przygotuj minutnik do odmierzenia czasu rundy. W zależności od zaawansowania i chęci graczy ustaw go na:

3:00 - POZIOM TRUDNY

4:00 - POZIOM PODSTAWOWY

5:00 - POZIOM ŁATWY*

** Czas poziomu łatwego możesz dopasować dowolnie do potrzeb i tempa swojej grupy.*

- 5** Umieść żetony kolejności w liczbie odpowiadającej liczbie graczy pośrodku stołu w rosnącej kolejności. Odłóż niewykorzystane żetony kolejności do pudełka. Np. w grze 3-osobowej potrzebne będą żetony 1, 2 oraz 3.

PRZYGOTOWANIE ZA AWANSOWANE

Po zapoznaniu się z grą standardową możesz dodać do niej więcej wyzwań i urozmaiceń dzięki kartom „Z ostatniej chwili” i kartom postaci. Możesz do gry dodać jeden albo oba typy tych kart.

A1 KARTY POSTACI:

Losowo rozdaj każdemu graczowi kartę pomocy/postaci stroną z postacią ku górze.

A2 Z OSTATNIEJ CHWILI:

Przetasuj osobno każdy zakryty stos kart „Z ostatniej chwili” (piątkowy, sobotni, niedzielny). Od teraz, zanim gracze wybiorą kafelki czołówek przed rozpoczęciem następnych rund (dni), dobierz i odkryj kartę z odpowiedniego stosu. Na karcie widoczne będą dodatkowe zasady obowiązujące w danej rundzie.

Uwaga: Kolejne warianty są opisane na str. 20.



PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA GRY 3-OSOBOWEJ

A2 piątek sobota niedziela

1
PT.

2
SOB.

3
NDZ.

Utrzymaj porządek!

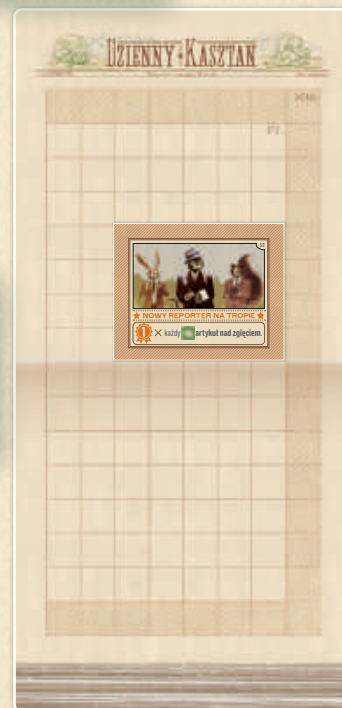
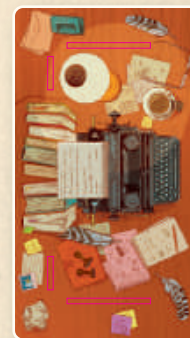
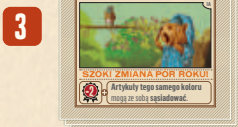
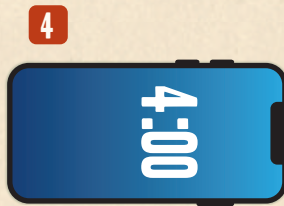
Wycieczka na plażę
Kafelki nie mogą znajdować się na zewnątrz.

Śpij, nie pij!

Wycieczka na plażę
Kawoszka z szarym kieliszkiem nie może być sprzedawana w restauracji.

Ubrzyj się odpowiednio!

Wycieczka na plażę
Kawa nie powinna być podawana.



OPIS ROZGRYWKI

Gracze zdobywają punkty za układanie artykułów oraz zdjęć na stronach swoich gazet i jednocześnie utrzymują płynność finansową dzięki reklamom. Na koniec gry, czyli po 3 rundach (po piątku, sobocie i niedzieli), gracz z najniższym przychodem z reklam bankrutuje, a ten z największą liczbą punktów spośród pozostałych graczy zostaje zwycięzcą!

W grze 2-osobowej, jeśli przychód z reklam jednego gracza jest o 5 \$ niższy od drugiego gracza, biedniejszy gracz traci 10 punktów w ramach kary.



PRZEBIEG RUNDY

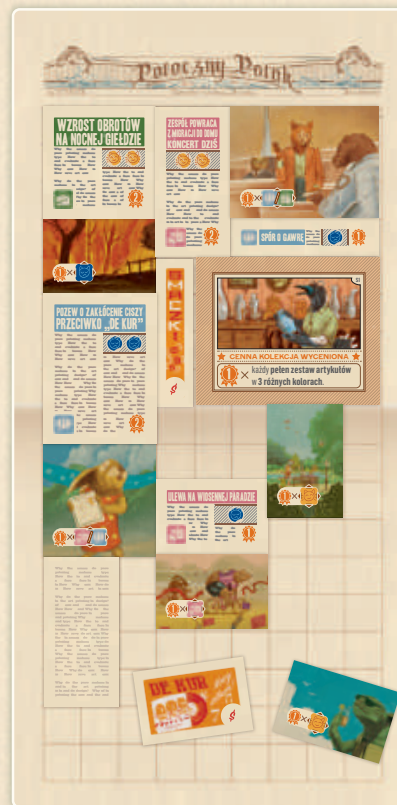
Runda nie jest podzielona na tury graczy. Dobieracie kafelki gazety ze środka stołu i odkładacie je na swoje biurka w 1. fazie (fazie reportażu), a następnie w 2. fazie (fazie składu) umieszczacie kafelki z biurek na szpaltach swoich gazet.

Gracze zakończą fazę reportażu w różnym czasie, jak również w innym czasie rozpoczną i zakończą fazę składu. Gdy zdecydujesz się zakończyć swoją fazę reportażu, przechodzisz do fazy składu i nie możesz już dobierać nowych kafi. Pozostali gracze wciąż jednak mogą się znajdować w swoich fazach reportażu. Gdy tylko ukończysz składać swoją gazetę, dobierasz żeton kolejności o najniższej dostępnej wartości i od tego momentu w tej rundzie nie możesz wprowadzać żadnych zmian w gazecie.

Gracze podliczają i ogłaszają swoje punkty pomiędzy rundami.

Przed rozpoczęciem kolejnej rundy gracze wybierają nowe kafelki czołówek (patrz str. 12). Pierwszą rundę gracze rozpoczynają z losowymi kafelkami wstępnych czołówek. Kafelki czołówek można dowolnie poruszać w trakcie fazy składu, pod warunkiem że przykrywają pole z gwiazdką.

Gdy wszyscy gracze są gotowi, uruchom minutnik i rozpocznijcie rundę!



ZESPÓŁ



Wojtek Niedźwiedzki

Reporter

Gdy Wojtek akurat nie pracuje w śródmieściu, badając wszystkie biznesowe i polityczne sprawy Trzciny, prawdopodobnie biwakuje lub wędruje po górach. W ciągu 20 lat pracy, początkowo jako praktykant,

a później jako reporter, relacjonował wszystko – od spotkań w ratuszu po podpalenia. W swoim miodzie lubi odrobinę herbaty.

„Najgorsze, co mogą powiedzieć, to «bez komentarza»”



Tobiasz Lis

Fotoreporter

Tobiasz Lis od lat zaklina chwile radości, tragedii i zachwyty mieszkańców Trzciny na fotograficznej kliszy. Nigdy nieprzypadł bez aparatu, Tobiasz jest znany z fotografowania zdarzeń na

gorąco, nawet poza godzinami pracy. W wolnym czasie lubi uwieczniać przyrodę. Wielokrotnie nagradzany, swoją pracę podsumowuje z szelmowskim błyskiem kłów i ulubionym powiedzonkiem:

„Każde dobre zdjęcie poprzedza 30 złych zdjęć!”



Izolda Zgryz

Redaktorka merytoryczna

Izolda jest znakomitą redaktorką, niezawodnie znajdującą najlepsze nagłówki do umieszczenia na pierwszej stronie. Skrupulatna w newsroomie, lubi pracować w ogrodzie i przygotowywać przetwory

wraz z dwójką swoich dzieci. Izolda pracuje w gazecie od ośmiu lat, czyli od kiedy wyprowadziła się z wielkiego miasta po odejściu z branży wydawniczej.

„Dobra historia jest lepsza od każdej statystyki”



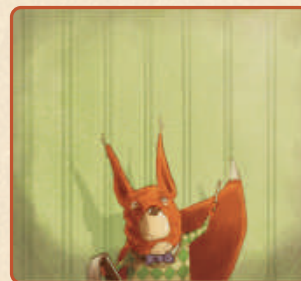
Matylda Prac

Redaktorka prowadząca

Matylda ma wizję i tą wizją jest przygotowanie gazety punktualnie na 8:00. Znana w newsroomie z ciągłego podjadania i wesołego nastawienia, Matylda podnosi zespół na duchu nawet wtedy, gdy zbliżają się terminy.

Swój cenny wolny czas spędza na pieczeniu, oszczędzaniu i upcyklingu.

„Niechlujny i wydrukowany jest lepszy niż perfekcyjny i spóźniony”



Barbara Orzech

Dyrektorka ds. reklamy

Nikt nie wie lepiej od Barbary, że to to reklamy utrzymują prasę w ruchu. Jako dyrektor ds. reklamy współpracuje z lokalnymi firmami, aby zaprezentować ich towary i usługi czytelnikom. Barbara jest emerytowaną

gimnastyczką z trzema złotymi medalami z Igrzysk Zwierząt i nadal potrafi z gracją wykonać przewrót w tył.

„Jak myślisz, skąd się bierze twoja pensja?”



Paweł Uszczyk

Redaktor graficzny

Paweł, redaktor działu graficznego, zawsze powtarza, że dobry skład jest dzieckiem ciężkiej pracy. Dzięki doświadczeniu zdobytemu podczas pracy w sklepie rowerowym ojca Paweł zawsze umieszcza każdy element na

swoim miejscu. Choć często kłóci się z działem reklamy, Paweł wnosi do biura humor i jest prawdziwym wsparciem i mentorem dla wielu kolegów. Pracę w branży rozpoczął w wieku 19 lat jako stażysta i szybko otrzymał stanowisko w pełnym wymiarze godzin. Paweł jest miłośnikiem muzyki i zawsze pogłaśnia radio, gdy gra zespół De Kur.

„Wypełnimy każdy centymetr – artykułami z agencji, jeśli trzeba”

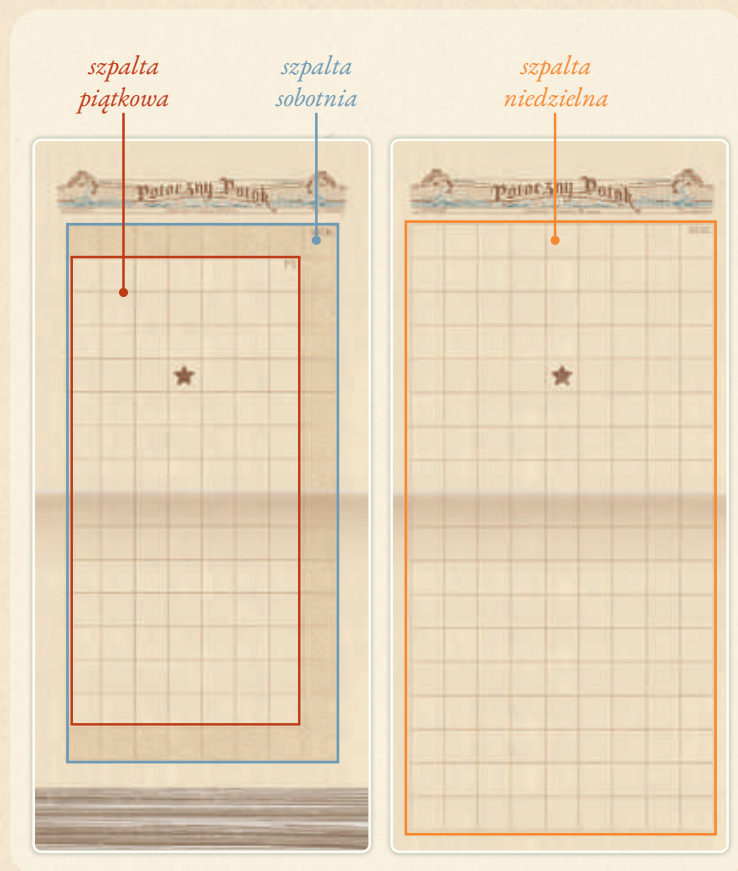
PIĄTKOWA, SOBOTNIA I NIEDZIELNA RUNDA

Trzy rundy, zwane dniami, rozgrywane są na różnej wielkości szpaltach.

Pierwsza runda to piątek. Gracze mogą umieszczać kafelki tylko w jaśniejszym obszarze gazety oznaczonym skrótem „PT.”

W trakcie drugiej rundy, czyli w sobotę, gracze mogą korzystać z całego obszaru gazety, łącznie z cieniowanym obszarem oznaczonym skrótem „SOB.”

W ostatniej, trzeciej rundzie gracze odwracają swoje plansze gazet na stronę ze skrótem „NDZ.” i korzystają z całego jej obszaru.



FAZA REPORTAŻU

Podczas tej fazy musisz dobierać kafle ze środka stołu. Aby to zrobić, postępuj zgodnie z poniższymi krokami:

- 1 Korzystając tylko z 1 ręki, podnieś kafelek ze środka stołu. Kafelek może być zarówno zakryty, jak i odkryty. Jeśli jest zakryty, **przenieś go nad swoje biurko albo planszę gazety i odkryj go.**



- 2 Zdecyduj, czy chcesz go zachować, czy odłożyć. Jeśli zdecydujesz się go odłożyć, umieść go **odkrytego na środku stołu tak, aby pozostali gracze również widzieli, co znajduje się na tym kafełku.** Jeśli zdecydujesz się go zachować, odłóż go odkrytego na swoim biurku. Możesz w dowolnej chwili przeglądać kafelki zachowane na swoim biurku, ale nie możesz ich odłożyć na środek stołu po podjęciu decyzji o ich zachowaniu. Zachowane kafelki muszą pozostać na biurku do końca fazy reportażu.



Kiedy uznasz, że liczba kafełków na twoim biurku jest wystarczająca do przygotowania gazety, krzyknij „Skład!”. Przechodzisz w ten sposób do fazy składu i w tej rundzie nie możesz dobierać już kafełków gazet.

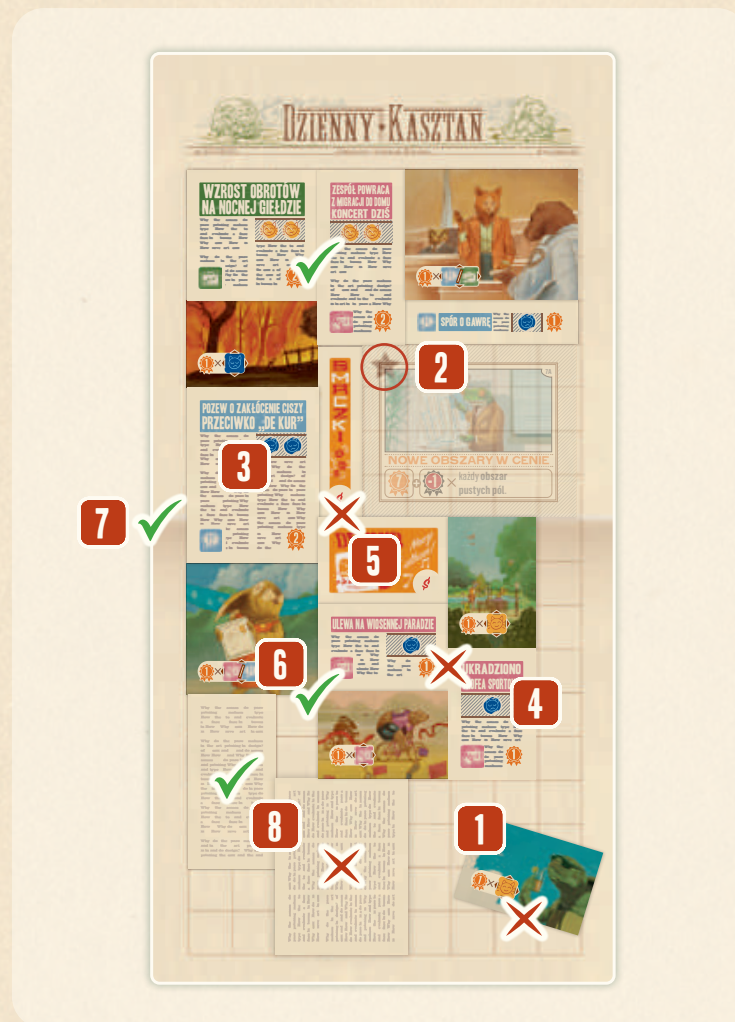
FAZA SKŁADU

W fazie składu umieszczasz kafelki ze swojego biurka na swojej planszy gazety – możesz korzystać z obu rąk. Jeśli chcesz, możesz teraz zdjąć kafelki z biurka i rozłożyć je na stole przed sobą, tak aby lepiej je widzieć. W trakcie fazy składu możesz je dowolnie rozmieszczać.

Musisz jednak przy tym przestrzegać kilku zasad:

- 1 Krawędzie kafelków muszą się pokrywać z liniami siatki i nie mogą wychodzić poza obszar szpalty danej rundy.
- 2 Kafelek czołówki musi przykrywać pole z gwiazdką w górnej połowie gazety.
- 3 Czołówki, artykuły, zdjęcia i reklamy muszą być ułożone w poprawną stronę. Kafelki nie mogą być obracane – widoczne na nich obrazki i teksty muszą pozostać czytelne!
- 4 Artykuły tego samego koloru nie mogą ze sobą sąsiadować bokami, w przeciwnym razie część z nich trzeba będzie zakryć podczas punktacji.
- 5 Reklamy nie mogą ze sobą sąsiadować bokami, w przeciwnym razie część z nich trzeba będzie zakryć podczas punktacji.
- 6 Zdjęcia nie mogą ze sobą sąsiadować bokami, w przeciwnym razie część z nich trzeba będzie zakryć podczas punktacji.
- 7 Kafelki mogą przykrywać linię zgięcia (cieniowana linia pośrodku planszy gazety).
- 8 Kafelki mogą być umieszczane na planszy zakryte. Nadal jednak muszą być ułożone w poprawną stronę.

Uwaga: Zakryte kafelki nie punktuja, ale wypełniają puste pola i pomagają zminimalizować liczbę nieużytych kafelków. Zazwyczaj będziesz chciał umieszczać kafelki odkryte, ale może się zdarzyć, że nie da się umieścić kafelka bez wywoływania konfliktu – wtedy lepiej umieścić go zakrytego.



Kiedy zakończysz skład gazety (nie musisz wykorzystywać wszystkich zgromadzonych na biurku kafelków), krzyczysz „Druk!”. Dobierasz żeton kolejności o najniższej dostępnej wartości. Po dobraniu żetonu kolejności nie wolno ci w żaden sposób zmieniać planszy gazety. Nieumieszczone kafelki (o ile takie są) odłóż na swoje biurko – otrzymasz za nie karę podczas punktacji, ale będziesz mógł je wykorzystać w kolejnej rundzie.

Kiedy skończy się czas lub wszyscy gracze krzykną „Druk!”, runda dobiega końca i rozpoczyna się punktacja gazet. Jeśli czas się skończył, zanim skończyłeś składać gazetę, musisz natychmiast przerwać grę i dobrać żeton kolejności.

KAFELKI GAZET

ARTYKUŁY

Artykuły to najważniejsza część gazety – to one przekazują historię! Kafelki artykułów, w zależności od wielkości, są warte 1 albo 2 punkty. Artykuły dzielą się na 3 rodzaje oznaczone kolorem i symbolem – sport i rozrywka (🎮), wiadomości (💬), biznes i technologia (💻). Artykuły tego samego koloru nie mogą ze sobą sąsiadować bokiem. Artykuły mają również nastrój – „dobre wieści” (☀️) albo „złe wieści” (☹️), a liczba symboli wskazuje, jak bardzo są „dobre” albo „złe” (więcej o nastrojach na str. 11).

ZDJĘCIA

Zdjęcia są dołączane do historii i ożywiają szpalty gazety. Zdjęcia są warte 1 punkt za każdy sąsiadujący bokiem kafelek artykułu o pasującym kolorze albo nastroju. Kafelki zdjęć nie mogą za sobą sąsiadować bokami niezależnie od ich typu.

REKLAMY

Reklamy nie dają punktów, ale przynoszą gazecie zysk. Wartość reklamy zależy od liczby symboli 💰 na kafełku. Kafelki reklam nie mogą ze sobą sąsiadować bokami. Na koniec gry gracz z najniższą wartością łącznych przychodów z reklam bankrutuje! (więcej na ten temat patrz str. 13)



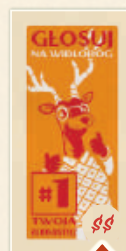
kolor

nastrój

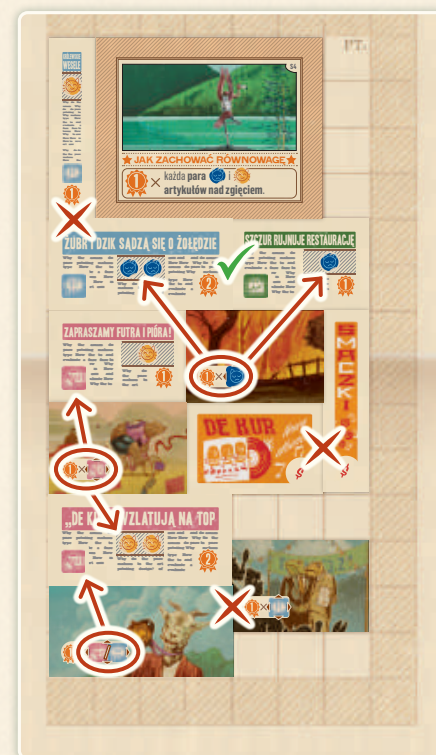
punkty



1 punkt za sąsiadujący kafelek artykułu o biznesie i technologii



przychód z reklam (2 \$)



NASTRÓJ

Kafelki artykułów mają „nastój”: są albo „dobrymi”, albo „złymi” wieściami.

Dobre wieści są oznaczone żółtym symbolem wesołej buzi, złe wieści niebieskim symbolem smutnej. Niektóre obszerniejsze artykuły mogą zawierać dwa wesołe albo smutne symbole.

Twoja gazeta ma nastrój, który jest różnicą wesołych i smutnych symboli. Jeśli nastrój gazety nie jest idealnie zrównoważony, otrzymasz karę: ujemne punkty równe różnicy wesołych i smutnych symboli.

Uwaga: Niektóre zdjęcia punktują za sąsiadujące artykuły z dobrymi albo złymi wieściami. W związku z tym na tych zdjęciach pojawiają się symbole buziek jako informacja o punktacji. Tych symboli na zdjęciach nie bierz pod uwagę przy określaniu nastroju gazety i ewentualnej kary za nastrój.

Przykład: Gazeta z 5 symbolami wesołych buziek i 3 symbolami smutnych buziek ma nastrój „2”, co skutkuje karą -2 punktów.

dobre wieści

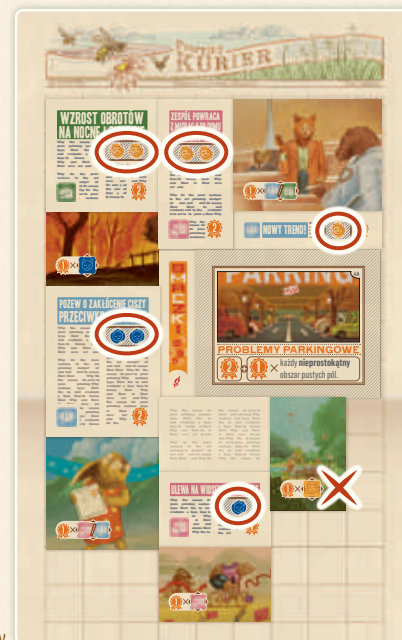


złe wieści



$$5 \text{ 😊} - 3 \text{ 😞} = 2$$

kara za nastrój = -2 punkty

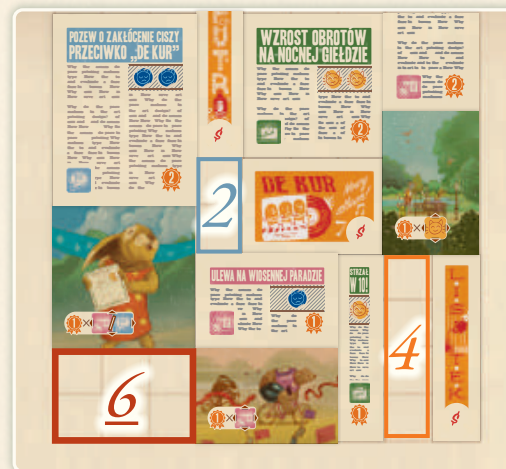


PREMIA PUSTYCH PÓL

Ta premia nagradza albo karze graczy w zależności od rozmiaru ich **największego obszaru sąsiadujących ze sobą pustych pól na planszy gazety**. Każdy z graczy odszukuje na swojej planszy największy obszar pustych pól – czyli taki, na którym nie ma kafelków.

Następnie gracze porównują swoje **największe obszary** pustych pól i punktują za nie zgodnie z tabelką. W przypadku remisu **wszyscy** remisujący gracze otrzymują taką samą nagrodę albo karę.

Rozmiar największego obszaru pustych pól	Punkty
Najmniejszy	+3
Największy	-1
Pomiędzy	+1



Liczysz jedynie pola **największego** obszaru sąsiadujących ze sobą pustych pól. W tym przykładzie to 6.

KONIEC RUNDY I PUNKTACJA KAFELKÓW

Po tym, jak wszyscy gracze ukończyli skład swoich gazet, każdy powinien sprawdzić gazetę swojego sąsiada po lewej w poszukiwaniu ewentualnych konfliktów. Jeśli jakiś artykuł na twojej planszy sąsiaduje bokiem z artykułem o tym samym kolorze, musisz zakryć wybrane przez siebie kafelki tak, aby zażegnać konflikt. Zrób to samo dla zdjęć i reklam. Jeśli jakiś kafelek jest umieszczony w złym kierunku lub jeśli wychodzi poza krawędź szpalty danego dnia, musisz go usunąć z planszy gazety i odłożyć na swoje biurko.

Wybierzcie spośród siebie jednego gracza, który będzie zapisywał wyniki. Punkty podliczacie w każdej kategorii osobno dla każdego gracza.

Artykuły są warte tyle, ile wynosi suma punktów widocznych na wszystkich kafelkach.



Zdjęcia są warte tyle, ile wynosi liczba sąsiadujących z nimi bokami artykułów w konkretnym kolorze albo nastroju. **Ważna jest obecność kafelka, nie ma znaczenia jego wartość ani liczba widocznych na nim symboli.** Kilka zdjęć może punktować za ten sam sąsiadujący artykuł.



Kafelek czołówki jest wart tyle, ile wynika z jego opisu. Pamiętaj, że kafelek czołówki musi przykrywać gwiazdkę. Niektóre kafelki czołówki mogą wpływać na inne twoje elementy i kategorie punktacji.



Uwaga: Kafelek „jest nad zgięciem”, jeśli dowolna jego część znajduje się nad linią zgięcia.

Pusty obszar składa się z sąsiadujących ze sobą pól na planszy gazety, które nie są zakryte kafelkami. Gracze porównują swoje największe puste obszary. Gracze z najmniejszym pustym obszarem zdobywają po 3 punkty, gracze z największym pustym obszarem są karani, każdy –1 punktem, a pozostali gracze zdobywają po 1 punkcie.

Nastrój jest określany przez różnicę pomiędzy liczbą wesołych i smutnych buziek widocznych na artykułach w twojej gazecie. Jeśli nie udało ci się doskonale zrównoważyć nastroju, tracisz punkty w liczbie równej wartości tej różnicy.



Nieużyte kafelki znajdujące się na biurku są karane –1 punktem za każdy kafelek, niezależnie od jego rodzaju i rozmiaru.

Uwaga: Pamiętaj, że kafelki na biurkach nie są z nich usuwane pomiędzy rundami.

Reklamy nie punktują, ale generują przychód równy liczbie widocznych na nich symboli $\$$.



Łączne punkty i przychody poszczególnych graczy są sumowane i ogłaszane pomiędzy rundami, tak aby wszyscy gracze znali wyniki swoje i innych graczy.

Nie można mieć ujemnej łącznej sumy punktów ani ujemnego przychodu z reklam. Jeśli któraś z tych sytuacji miałyby mieć miejsce, zamiast tego gracz otrzymuje odpowiednio 0 punktów lub 0 $\$$ przychodu w tej rundzie.

Po każdej rundzie odrzuć wykorzystane kafelki czołówek poza grę, a następnie umieść wszystkie pozostałe kafelki z plansz gazet zakryte pośrodku stołu i dokładnie je wymieszaj.

WYBÓR KAFELKÓW CZOŁÓWEK NA KOLEJNĄ RUNDĘ

Na koniec piątkowej i sobotniej rundy dobierz ze stosu kafelków czołówek i rozłóż tyle kafelków, ilu jest graczy (w grze 2-osobowej zamiast tego rozłóż 3 kafelki). Gracz z żetonem kolejności o najniższej wartości jako pierwszy wybiera 1 spośród dostępnych kafelków czołówek, a następnie wyboru dokonują gracze zgodnie z wartościami swoich żetonów kolejności.

Uwaga: Kafelków czołówek nie można odwracać na drugą stronę.

Gracze umieszczają swoje nowe kafelki czołówek na swoich planszach gazet. Następnie odkładają żetony kolejności w jednym rzędzie. Rozpoczyna się kolejna runda.

KONIEC GRY I PRZYKŁAD PUNKTACJI

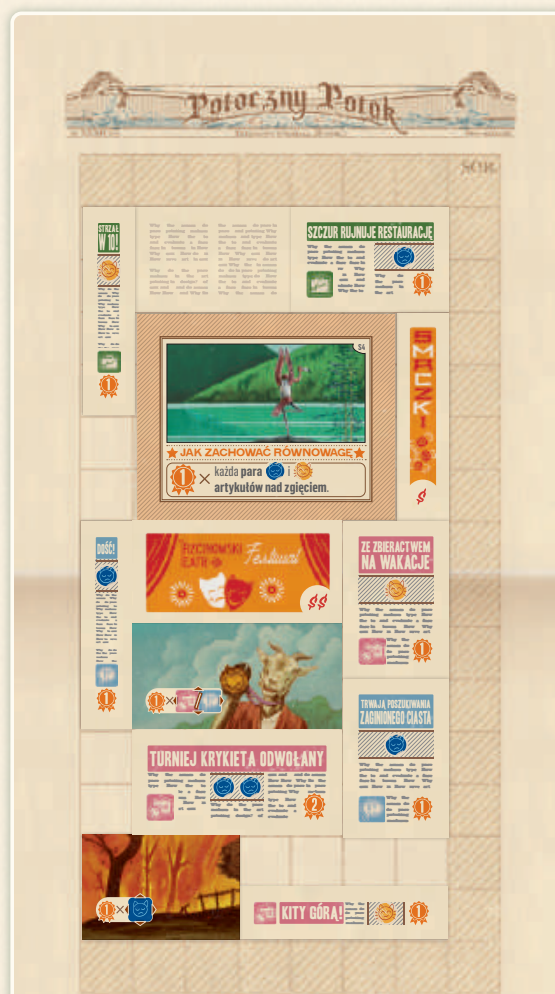
Gra kończy się po niedzielnej rundzie. Jeśli pojedynczy gracz ma najniższy łączny przychód z reklam, bankrutuje i nie bierze udziału w walce o zwycięstwo. Wygrywa ten spośród pozostałych graczy, który osiągnął najwyższy wynik!

Uwaga: Na koniec rozgrywki 2-osobowej, jeśli łączny przychód z reklam jednego z graczy jest mniejszy o 5 \$ od drugiego gracza, biedniejszy gracz otrzymuje karę –10 punktów, ale wciąż może walczyć o zwycięstwo.

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który w niedzielę dobrał niższy żeton kolejności.

PRZYKŁAD PUNKTACJI

- 8 punktów za 7 artykułów.
- 5 punktów za 2 zdjęcia. Zdjęcie „sport i rozrywka/wiadomości” jest warte łącznie 4 punkty za 2 sąsiadujące różowe artykuły o sporcie i rozrywce oraz za 2 sąsiadujące niebieskie artykuły z wiadomościami, a zdjęcie „złych wieści” jest warte 1 punkt, ponieważ sąsiaduje z 1 artykułem ze złymi wieściami.
- 2 punkty za kafelki czołówki, ponieważ nad zdjęciem znajdują się 2 pary artykułów z dobrymi i złymi wieściami.
- Największy pusty obszar składa się z 4 pól.
Uwaga: Ten gracz zdobył 3 punkty, ponieważ jego największy pusty obszar jest najmniejszy w porównaniu do obszarów innych graczy.
- W tej gazecie znajduje się 5 smutnych buziaków złych wieści oraz 3 wesołe buziaki dobrych wieści, co daje różnicę 2 i karę –2 punktów.
- 2 punkty za 2 nieużyte kafelki.
- 3 \$ przychodów z 2 reklam.



REDAKTOR: T. Lis				REDAKTOR: P. Uchacz				REDAKTOR: I. Zgrzyz			
	ARTYKUŁY	ZBIERACIA	ZE ZBIERACTWEM NA WAKACJE		ARTYKUŁY	ZBIERACIA	ZE ZBIERACTWEM NA WAKACJE		ARTYKUŁY	ZBIERACIA	ZE ZBIERACTWEM NA WAKACJE
ARTYKUŁY	8			ARTYKUŁY	6			ARTYKUŁY	10		
ZBIERACIA	5			ZBIERACIA	4			ZBIERACIA	4		
ZBIERACTWEM NA WAKACJE	2			ZBIERACTWEM NA WAKACJE	1			ZBIERACTWEM NA WAKACJE	2		
ZE ZBIERACTWEM NA WAKACJE	3			ZE ZBIERACTWEM NA WAKACJE	-1			ZE ZBIERACTWEM NA WAKACJE	1		
TURNIJ KRYKIETA ODWOŁANY	-2			TURNIJ KRYKIETA ODWOŁANY	0			TURNIJ KRYKIETA ODWOŁANY	-1		
TURNIJ KRYKIETA ODWOŁANY	-2			TURNIJ KRYKIETA ODWOŁANY	-1			TURNIJ KRYKIETA ODWOŁANY	-3		
PNT Z BUDY	14			PNT Z BUDY	9			PNT Z BUDY	13		
PNT Z BUDY	14			PNT Z BUDY	9			PNT Z BUDY	13		
\$ Z BENDY	3 \$			\$ Z BENDY	5 \$			\$ Z BENDY	3 \$		
\$ Z BENDY	3 \$			\$ Z BENDY	5 \$			\$ Z BENDY	3 \$		
\$ ŁACZNO	3 \$			\$ ŁACZNO	5 \$			\$ ŁACZNO	3 \$		
\$ ŁACZNO	3 \$			\$ ŁACZNO	5 \$			\$ ŁACZNO	3 \$		

TRYB 1-OSOBOWY

W grę można grać również 1-osobowo. Przygotuj grę jak zazwyczaj, z poniższymi zmianami:

Odłóż do pudełka po 5 losowych kafelków gazet z każdego z 5 rozmiarów. Nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

Wybór kafelków czołówek na rundy sobotnią i niedzielą: dobierz losowo 2 czołówki i wybierz 1 z nich.

Premia pustych pól:

- Największy obszar pustych pól to **0–1 pole = 3 punkty**
- Największy obszar pustych pól to **2–3 pola = 2 punkty**
- Największy obszar pustych pól to **4–5 pól = 1 punkt**
- Największy obszar pustych pól to **6–7 pól = 0 punktów**
- Największy obszar pustych pól to **8+ pól = –1 punkt**

W trybie 1-osobowym na koniec gry twój łączny przychód z reklam musi wynosić co najmniej 12 \$.

Możesz rywalizować z samym sobą lub rzucić wyzwanie znajomym, aby zobaczyć, kto osiągnie najwyższe wyniki. Podziel się swoimi wynikami z przyjaciółmi!



TRYB ŁAMIGŁÓWKI

Ten tryb pozwala na inne podejście do gry 1-osobowej – twoim zadaniem będzie ułożenie wyznaczonego z góry zestawu kafelków w optymalny sposób. Czeka na ciebie wiele łamigłówek, a przy każdej znajduje się miejsce na zapis wyników. Porównaj je z wynikami innych graczy.

Łamigłówki znajdują się na następnych stronach. Aby je przygotować, odszukaj kafelki wymienione poniżej łamigłówek.

Uwaga: Łamigłówki 1–6 korzystają z różnych kafelków, można je więc przygotować jednocześnie. Potrzebne kafelki czołówek są podane w nazwach łamigłówek.

Ponieważ masz już wszystkie potrzebne kafelki, od razu przechodzisz do fazy składu.

Zasady umieszczania kafelków w trybie łamigłówki są takie jak zwykle, z jednym wyjątkiem:

MUSISZ umieścić na planszy gazety wszystkie kafelki reklam. Jeśli pominiesz jakikolwiek kafelek reklamy, łamigłówka uznawana jest za nierozwiązaną.

Uwaga: Nie wszystkie kafelki uda się umieścić na planszy. Za nieumieszczone kafelki nie ma kary (z wyjątkiem reklam – patrz wyżej). W przypadku konfliktu zakryj kafelki jak zwykle przed punktacją.

PODSUMOWANIE PUNKTACJI

Punktujesz swoją gazetę jak jedną rundę w normalnym trybie.

- Artykuły, zdjęcia i czołówki punktuja tak samo jak w trybie normalnym.
- Premię pustych pól zapunktuj jak w trybie 1-osobowym.
- Karę za nastrój oblicz jak w trybie normalnym.
- Reklamy nie punktuja, ale muszą być umieszczone bez konfliktów.

ŁAMIGŁÓWKA 1 - PIĄTEK - S3: NOWA GWIAZDA FOTOGRAFII

WYNIKI:

12+ 15+ 17+

IMIĘ			
PKT.			

ŁAMIGŁÓWKA 4 - PIĄTEK - S6: WYZNACZANIE GRANIC

WYNIKI:

12+ 15+ 17+

IMIĘ			
PKT.			

ŁAMIGŁÓWKA 2 - SOBOTA - 7A: NOWE OBSZARY W CENIE

WYNIKI:

20+ 22+ 24+

IMIĘ			
PKT.			

ŁAMIGŁÓWKA 5 - NIEDZIELA - 4B: BRAK MIEJSC POSTOJOWYCH

WYNIKI:

20+ 22+ 24+

IMIĘ			
PKT.			

ŁAMIGŁÓWKA 3 - PIĄTEK - S3: MAŁPA W CYRKU SIĘ NIE ŚMIEJE

WYNIKI:

24+ 26+ 28+

IMIĘ			
PKT.			

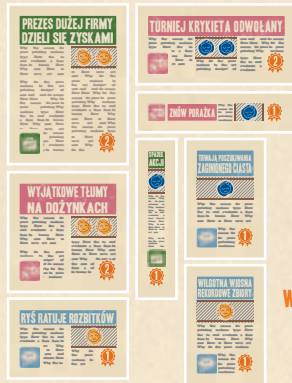
ŁAMIGŁÓWKA 6 - NIEDZIELA - 12B: SKRAJNE PRZYPADKI WYKLUCZONE

WYNIKI:

26+ 28+ 30+

IMIĘ			
PKT.			

ŁAMIGŁÓWKA 7 - PIĄTEK - S5: ZDJĘCIA SPONSOROWANE

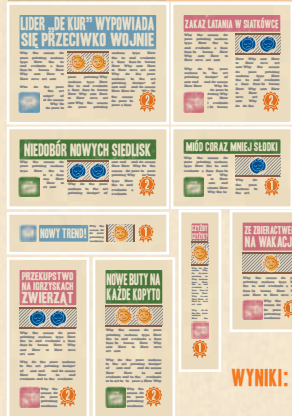


WYNIKI:

13+ 15+ 17+

IMIĘ				
PKT.				

ŁAMIGŁÓWKA 8 - SOBOTA - 4A: PROBLEMY PARKINGOWE



WYNIKI:

17+ 19+ 22+

IMIĘ				
PKT.				

ŁAMIGŁÓWKA 9 - NIEDZIELA - 2A: LOKALNA WYSTAWA ROŚNIE



WYNIKI:

21+ 23+ 25+

IMIĘ				
PKT.				

ŁAMIGŁÓWKA 10 - PIĄTEK - S1: CENNA KOLEKCJA WYCENIONA



WYNIKI:

15+ 17+ 19+

IMIĘ				
PKT.				

ŁAMIGŁÓWKA 11 - SOBOTA - 9A: PÓŁKI PEŁNE NA ŚWIĘTA

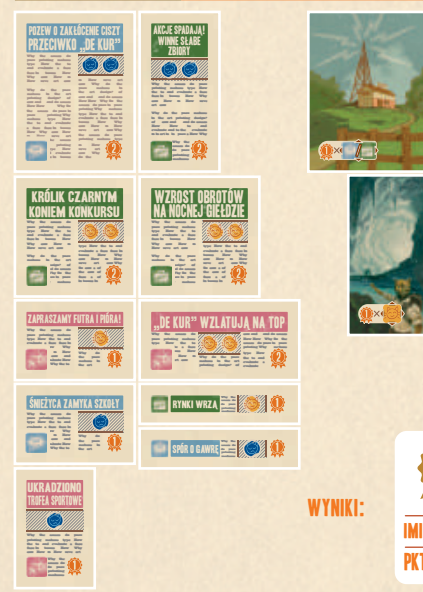


WYNIKI:

18+ 19+ 21+

IMIĘ				
PKT.				

ŁAMIGŁÓWKA 12 - NIEDZIELA - 6B: POMOC OFIAROM KATASTROFY



WYNIKI:

23+ 25+ 27+

IMIĘ				
PKT.				

OSIĄGNIĘCIA

NUMER	CEL	UKOŃCZONE
1	Zdobądź 60+ pkt.	
2	Zdobądź 70+ pkt.	
3	Zdobądź 80+ pkt.	
4	Zdobądź 35+ pkt za artykuły.	
5	Zdobądź 40+ pkt za artykuły.	
6	Zdobądź 50+ pkt za artykuły.	
7	Zdobądź 20+ pkt za zdjęcia.	
8	Zdobądź 25+ pkt za zdjęcia.	
9	Zdobądź 30+ pkt za zdjęcia.	
10	Zdobądź 15+ z reklam.	
11	Zdobądź 20+ z reklam.	
12	Zdobądź 25+ z reklam.	
13	Zdobądź 15+ pkt za czołówki.	
14	Zdobądź 18+ pkt za czołówki.	
15	Zdobądź 20+ pkt za czołówki.	
16	Całkowicie wypełnij sobotnią szpaltę.	
17	Zdobądź 5+ pkt z 1 zdjęcia.	

NUMER	CEL	UKOŃCZONE
18	Zdobądź 8+ pkt z 1 zdjęcia.	
19	Zdobądź najniższy żeton kolejności we wszystkich 3 rundach.	
20	Zdobądź najwyższą premię pustych pól we wszystkich 3 rundach.	
21	Twoja łączna kara za nastrój nie przekracza -3 punktów.	
22	Zwycięż w grze, w której zostałeś ukarany co najmniej -12 punktami za nastrój.	
23	Zwycięż w grze, w której nie miałeś najwyższej liczby punktów.	
24	Zwycięż w grze, w której zostałeś ukarany co najmniej -15 punktami.	
25	Ukończ wszystkie rundy bez nieużytych kafelków.	

MODYFIKACJE ZASAD

NUMER	MODYFIKACJA ZASAD	UKOŃCZONE
1	-1 punkt za każde puste pole zamiast premii pustych pól.	
2	W każdej rundzie ustaw minutnik na 2 minuty.	
3	Zagraj z planszą gazety odwróconą do góry nogami. Wszystkie kafelki muszą być również ułożone do góry nogami.	
4	Gdy pierwszy gracz krzyknie „Druk!”, runda kończy się dla wszystkich.	
5	Na koniec każdej rundy reklamy z plansz graczy są odrzucane poza grę.	
6	Kafelki gazet nie mogą być poruszane po umieszczeniu na gazecie.	
7	Korzystaj tylko z 1 dłoni podczas składu.	

SCENARIUSZE

*Aby rozegrać scenariusz wieloosobowo, należy użyć odwrotnej strony startowych kafelków czołówek jako zamienników, przy czym wszyscy gracza punktują ten sam wyznaczony w scenariuszu kafelek czołówki.

NUMER	TRUDNOŚĆ	POSTAĆ	KAFELEK CZOŁÓWKI	Z OSTATNIEJ CHWILI	KAFELEK CZOŁÓWKI	Z OSTATNIEJ CHWILI	KAFELEK CZOŁÓWKI	Z OSTATNIEJ CHWILI	MIN. PRZYCHÓD	MIN. PUNKTY	DODATKOWY CEL	UKOŃCZONE
1	ŁATWY	Lis	S1	1	2B	4	11A	1	12	45		
2	ŁATWY	Puchacz	S2	3	5B	1	9B	2	12	47		
3	ŁATWY	Miś	S5	5	4A	12	1B	12	13	47		
4	ŁATWY	Wiewiórka	S4	7	6B	7	1A	8	13	49		
5	ŁATWY	Zając	S6	10	3B	11	5A	10	14	50		
6	ŁATWY	Szop pracz	S3	9	4B	9	9A	7	14	52		
7	ŚREDNI	Lis	S6	12	3A	8	2B	3	15	52		
8	ŚREDNI	Puchacz	S5	6	1A	1	8A	8	15	54		
9	ŚREDNI	Miś	S2	8	10A	10	4A	6	16	55		
10	ŚREDNI	Wiewiórka	S1	4	12B	1	7A	9	16	57	Kara za nastrój nie przekracza -2 w każdej rundzie.	
11	ŚREDNI	Zając	S4	2	6A	12	8B	11	17	57	Zdobądź 2+ pkt za premię pustych pól we wszystkich 3 rundach.	
12	ŚREDNI	Szop pracz	S3	11	2A	4	3B	10	17	59	Zdobądź 20+ pkt za zdjęcia.	
13	TRUDNY	Lis	S2	7	3A	7	1B	2	18	60	Nie możesz umieszczać na szpalcie zakrytych kafli.	
14	TRUDNY	Puchacz	S4	11	2B	8	4A	3	18	62	Zdobądź 25+ pkt za zdjęcia.	
15	TRUDNY	Miś	S6	12	1A	4	4B	9	20	63	Zdobądź 40+ pkt za artykuły.	
16	TRUDNY	Wiewiórka	S5	5	6A	11	7A	12	20	65	Zdobądź 15+ pkt za czołówki.	
17	TRUDNY	Zając	S1	6	2A	10	11B	1	15	70	Brak nieużytych kafelków w każdej rundzie.	
18	TRUDNY	Szop pracz	S3	3	9A	9	10B	8	15	70	Brak kary za nastrój w każdej rundzie.	

WARIANTY

TRYB RODZINNY

Tryb rodzinny wprowadza uproszczone zasady, dzięki czemu gracze, którzy chcą mniej wymagającej rozgrywki, mogą nadal cieszyć się grą. Tryb rodzinny jest również świetnym sposobem na wprowadzenie do gry młodszych i mniej doświadczonych graczy!

Przygotuj grę jak zazwyczaj, ale odłóż do pudełka biurka, żetony kolejności i kafelki czołówek – nie będą potrzebne w rozgrywce. Rozdaj każdemu z graczy po 1 kafelku wstępnej czołówki stroną bez punktacji ku górze. Gracze będą z nich korzystali przez wszystkie 3 rundy.

ROZGRYWKA I PUNKTACJA

Rozgrywka przebiega tak samo jak zazwyczaj, z następującymi zmianami:

- Reportaż i skład nie są osobnymi fazami – jeśli gracz dobierze kafelek, może go zachować albo odłożyć odkryty na środek stołu. Zachowany kafelek gracz musi umieścić na swojej planszy, ale może go później przesunąć. Raz umieszczony na planszy kafelek nie może być z niej usunięty.
- Ponieważ w grze nie są używane żetony kolejności ani kafelki czołówek, za wcześniejsze ukończenie nie ma żadnych nagród – wszyscy gracze mogą w pełni wykorzystać czas rundy.
- Nie ma kary za niezrównoważony nastrój dobrych i złych wieści. Niektóre zdjęcia nadal punktuja za sąsiadujące artykuły o konkretnym nastroju.
- Nie ma punktacji pustych obszarów. Gracze po prostu starają się jak najlepiej wypełnić dostępne miejsce, aby zdobyć jak najwięcej punktów.
- Przychody z reklam obliczane są następująco: jeśli pojedynczy gracz ma najniższy przychód, jest karany –5 punktami.

Uwaga: Karę można zapisać w sekcji „czołówka” notatnika.

TRYB TUROWY

Czujesz, że dziś nie masz ochoty ścigać się z czasem? Oto rozwiązania dla ciebie – możesz zagrać w trybie turowym! Tryb turowy rozgrywany jest w trakcie jednego dnia: soboty.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Zakryj i przetasuj wszystkie kafelki gazet. Następnie odkryj po 1 losowym kafelku z każdego z 5 rozmiarów.

Każdy gracz dobiera biurko i planszę gazety stroną z „SOB.” ku górze.

Uwaga: W trybie turowym można korzystać z kart „Z ostatniej chwili”. Nie można jednak korzystać z kart postaci ze względu na specyficzną mechanikę niektórych z nich.

Gracze mogą korzystać z dowolnej strony wstępnych i zwykłych kafelków czołówek z wyjątkiem kafelków 1–9, które mogą być wykorzystane jedynie stroną A ku górze. Wylosuj kafelki czołówek w liczbie większej o 1 od liczby graczy i umieść je pośrodku stołu. Losowo wybierz pierwszego gracza. Rozpoczynając od gracza na prawo od pierwszego gracza, a następnie w kolejności przeciwnej do kierunku ruchu wskazówek zegara gracze wybierają kafelki czołówek używane w tej rozgrywce.

Następnie gracze wybierają po 2 zakryte kafelki gazet ze środka stołu, odkrywają je i odkładają na swoje biurka.

ROZGRYWKA

Gra rozpoczyna się turą pierwszego gracza, a następnie jest kontynuowana zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz wykonuje akcje w następującej kolejności:

- 1** Umieszcza kafelek gazety ze swojego biurka na swojej planszy gazety zgodnie ze zwykłymi zasadami.
- 2** Odkrywa do 2 kafelków gazet ze środka stołu, tak aby były widoczne dla wszystkich graczy.
Uwaga: Gracz może pominąć w całości tę akcję.
- 3** Wybiera dowolny odkryty lub zakryty kafelek gazety ze środka stołu i odkłada go na swoje biurko.
Uwaga: Gracz może dobrać również kafelki odkryte w poprzednich turach swoich i innych graczy.

Kafelki umieszczone na planszach gazet nie mogą być poruszane (z wyjątkiem akcji specjalnych, patrz niżej).

Uwaga: Kafelki czołówek zawsze mogą być poruszane, o ile ich nowe umiejscowienie spełnia wymogi.

AKCJE SPECJALNE

Zamiast umieścić kafelek gazety na swojej planszy gazety, gracz może odrzucić kafelek ze swojego biurka, aby przeprowadzić jedną z akcji specjalnych:

- **Przemieszczenie** – gracz usuwa 3 kafelki gazet ze swojej planszy, a następnie te same kafelki umieszcza w dowolnym miejscu swojej planszy.
- **Przeszukanie** – gracz odkrywa 3 kafelki gazet ze środka stołu, tak aby były widoczne dla wszystkich graczy.
Uwaga: Ta akcja nie zastępuje zwykłej akcji odkrycia do 2 kafelków — jeśli gracz wykona tę akcję specjalną, może odkryć do 5 kafelków w swojej turze.

Uwaga: Nawet jeśli gracz wykona akcję specjalną, nadal wykonuje pozostałe akcje swojej tury, czyli odkrywa 2 kafelki i wybiera kafelek ze środka stołu.

KONIEC GRY

Jeśli gracz nie ma na swojej planszy gazety miejsca na umieszczenie nowych kafelków, może krzyknąć „Druk!” przed albo po umieszczeniu kafelka.

Jeśli tak zrobi, jego tura kończy się natychmiast. Nie odkrywa ani nie dobiera już nowych kafelków. Pozostali gracze jednocześnie umieszczają na swoich planszach pozostałe na ich biurkach kafelki. Gracz, który wywołał koniec gry, nie może umieszczać już kafelków. Następnie rozpoczyna się punktacja.

Uwaga: Nawet jeśli gracz nie ma miejsca na swojej planszy na umieszczenie nowych kafelków, może zamiast tego wykonać akcję specjalną i w związku z tym odsunąć w czasie koniec gry.

PUNKTACJA

Punktacja przeprowadzana jest jak zazwyczaj, z wyjątkiem punktacji przychodów z reklam. Jeśli pojedynczy gracz ma najniższy przychód z reklam, otrzymuje karę –5 punktów.



TRYB NEWSROOMU

W tym trybie od 4 do 12 graczy dzieli się na 2-osobowe drużyny. Do gry potrzebne są dwa oddalone od siebie stoły, najlepiej w osobnych pomieszczeniach.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

W każdej drużynie jeden z graczy zostanie reporterem (będzie zbierał kafelki), a drugi redaktorem graficznym (będzie umieszczał kafelki na planszy).

Przygotuj grę jak zazwyczaj, ale kafelki gazet umieść na jednym stole, a plansze gazet, przetasowane kafelki czołówek i żetony kolejności na drugim.

Wybierz długość rundy jak zazwyczaj.

OPIS ROZGRYWKI

Reporterzy rozpoczynają grę, stojąc obok swoich redaktorów, którzy z kolei siedzą przed swoimi planszami gazet.

W tym trybie nie ma podziału na fazy reportażu i składu. Reporter porusza się pomiędzy dwoma stołami, przenosząc pomiędzy nimi biurko z dobranymi kafelkami. Redaktor może zacząć układać kafelki na szpalcie, gdy tylko otrzyma je od swojego reportera. Reporter może udać się po nowe kafelki, ile razy chce.

Kafelki odkrywane są przez reportera tak jest w trybie normalnym – przenoszone nad biurko, odkrywane, a następnie zachowywane albo odkładane. Reporter może zachować na swoim biurku dowolną liczbę kafelków, zanim wróci do stołu redaktora. Kafelki zachowane na biurku nie może być później odłożony na środek stołu z kafelkami. Gdy reporter wraca do stołu redaktora, musi trzymać swoje biurko za nogi – nie może przytrzymywać kafelków na biurku. Jeśli kafelki spadną, musi je podnieść i ponownie położyć na biurku. Po powrocie do redaktora można rzucić wszystkie kafelki na stół.

Redaktor umieszcza kafelki na szpalcie jak zazwyczaj. Nie musi umieścić wszystkich kafelków przed powrotem reportera z kolejną porcją.

Obaj gracze mogą się ze sobą dowolnie komunikować. Redaktor nie może wstać od stołu, a reporter nie może umieszczać kafelków na szpalcie, chociaż wolno mu podpowiadać.



Redaktor sam decyduje, kiedy krzyknąć „Druk!”, i to on dobiera żeton kolejności.

Punktacja przebiega jak zazwyczaj.



WYJAŚNIENIA

CZOŁÓWKI

S4 – Jak zachować równowagę – Kafelki nie muszą się znajdować bezpośrednio nad zgięciem. Ważna jest liczba artykułów, a nie liczba symboli  i  buziek.

S5 – Zdjęcia sponsorowane – Na potrzeby tego kafelka każde zdjęcie można policzyć tylko raz, nawet jeśli sąsiaduje z wieloma reklamami.

3A – Małpa w cyrku się nie śmieje – Na koniec rundy ten kafelek czołówki punktuje sąsiadujące z nim artykuły w wybranym przez ciebie kolorze (na przykład 1 punkt za każdy sąsiadujący niebieski artykuł).

3B – Cyrk przyjeżdża do miasta – Ten kafelek nadal musi mieścić się na szpalcie danego dnia.

4A – Problemy parkingowe – Kwadratowe obszary nie liczą się na potrzeby tej czołówki.

8B – Jak walczyć z bałaganem – Nie możesz umieszczać kafelków na szpalcie podczas fazy reportażu.

10A – Nowa mowa z jeziora – Możesz odkryć dowolną liczbę kafelków, zanim dobierzesz do 2 kafelków podczas fazy składu.

KARTY POSTACI

Puchacz – Możesz odwrócić dowolną liczbę kafelków, zanim dobierzesz jeden podczas fazy składu.

Miś – Jeśli masz wiele obszarów pustych pól o tym samym, największym rozmiarze, odejmij 1 od wszystkich na potrzeby punktacji premii pustych pól.

Zając – Twoja kara za nastrój jest obniżona maksymalnie do 0.

Z OSTATNIEJ CHWILI

Karty „Z ostatniej chwili” są odkrywane, zanim gracze wybiorą kafelki czołówek na kolejną rundę.

O ile to możliwe, karty te punktuja w najbardziej zbliżonej kategorii w notatniku.

Jeśli gracz umieści kafelki w sposób niezgodny z zasadami karty w danej rundzie, musi zakryć kafelki tak, aby zażegnać konflikt.

Kafelki, które przykrywają linię zgięcia, są uważane za będące jednocześnie nad i pod zgięciem.

Piątek 1 – Utrzymaj porządek! – Kafelki mogą być umieszczane zarówno nad, jak i pod zgięciem, ale wszystkie kafelki na linii zgięcia muszą być zakryte.

Piątek 12 – Rozwiń to, co zaczęliśmy! – Kafelki muszą ze sobą sąsiadować bokami, tworząc jedną nieprzerwaną grupę. Część z tych kafelków może być zakryta. Jeśli gracz na swojej planszy ma więcej grup, musi zakryć kafelki wszystkich grup, do których nie należy kafelek czołówki.

Sobota 2 – Jakość, nie ilość – Zakryte kafelki liczą się na potrzeby tej karty.

Sobota 3 – Ilość, nie jakość – Zakryte kafelki liczą się na potrzeby tej karty.

Niedziela 10 – Daj to na środek! – Jeśli kafelek czołówki sąsiaduje z krawędzią szpalty, gracz musi przesunąć go tak, aby nie sąsiadował z żadną z krawędzi. W wyniku tego gracz może być zmuszony usunąć i odłożyć na swoje biurko część kafelków.

Niedziela 12 – Każde miejsce się liczy! – W tej rundzie nadal punktuje się premię pustych pól.



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

Na początku 2019 roku Flatout Games otworzyło swoje drzwi, aby stworzyć Flatout Games CoLab. Była to okazja dla członków-założycieli Flatout Games do współpracy z niesamowitymi ludźmi w branży gier planszowych i robienia wspaniałych rzeczy razem. Nasze podejście polega na budowaniu najlepszych możliwych doświadczeń poprzez zaangażowanie wszystkich w całym procesie tworzenia. Staramy się wzbudzać pasję i emocje w każdym z naszych współpracowników, dzieląc się wysiłkami oraz zyskiem. Ta gra stanowi efekt pasji wszystkich zaangażowanych w projekt osób tworzących jeden zespół podejmujący wspólne ryzyko oraz wspólnie nagradzany.

Flatout Games CoLab:

Molly Johnson – rozwój, dział graficzny, teksty, administracja, marketing

Dylan Mangini – grafika, produkcja

Peter McPherson – projekt, rozwój, kierownictwo artystyczne, teksty, marketing

Robert Melvin – rozwój, teksty, logistyka

Shawn Stankewich – rozwój, zarządzanie projektami, kierownictwo artystyczne, teksty, projektowanie graficzne, produkcja, marketing, finansowanie społecznościowe

Ilustracje i projekt graficzny – Ian O’Toole

Projekt wariantu solo i łamigłówek – Shawn Stankewich

AEG:

Nicolas Bongiu – dyrektor projektów

David Lepore – produkcja

Adelheid Zimmerman – produkcja

Lucky Duck Games:

Marek Baranowski – opracowanie

Marta Kania – korekta

Patryk Blok – redakcja

Michał Herman – wydawca

Chcielibyśmy podziękować niżej wymienionym osobom za ich pracę przy testowaniu i wsparcie:

Marleen Arenivar, Kimberley Bamburak, Joshua Beauregard, Nicolas Bongiu, Haley Shae Brown, Victoria Caña, Brian Chandler, Joseph Z. Chen, Ross Connell, Jeremy Davis, Chris Domes, Malcolm Eustis, Justin Faulkner, Randy Flynn, Kevin Grote, Erin Harrington, Spencer Harris, Patrick Hayden, David Iezzi, Ashwin Kamath, Anuj Khattar, Charlotte Kyle, Carla Kopp, Nick Kopp, Emma Larkins, Jacqueline Layman, Laura Lewis, Gavin McGruddy, Griffin McPherson, John McPherson, Tony Miller, Mark Minick, Indiana Nash, Robert Newton, Vladimir Orellana, Elisabeth Posthill, Michael Ringquist, Lucas Roby, Kevin Root, Aaron Russin, James Salaway, Michelle Salaway, Allie Tessier, Cody Thompson, Alex Uboldi, Samantha Vellucci, Josh Williams, Kyndra Williams, John Zinser.

Arcane Comics, Blue Highway Games, Old Man Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers oraz Zephyr Workshop.

Flatout Games chce podziękować i wyrazić niezmierną wdzięczność dla tych, których wsparcie na wczesnym etapie projektu pomogło wydać tę grę:

Dan Banach, Tyler i Jess Barber, Ryan Bell, BoWaverly Cross, Ryan Dickinson, Leigh French, Lars Hffmnn, Jai i Sena, Gregg Kamei, Charlotte Kyle, Chad i Jan Martinell, Aaron M. Pope, Jafar Qasim, R A N D A L, Chris Rohde, Jesse Saland, Briella Snyder, CJ Stambaugh i Charlotte George, Jeff Tjaden.

**SPODOBAŁA CI SIĘ
PRASA W DRUKU?**

Daj nam znać na #FitToPrint



©2023 Alderac Entertainment Group.
2505 Anthem Village Drive, Suite E-521,
Henderson, NV 89052, USA. Prasa w druku
i wszystkie związane z nią znaki to™ lub®
i ©, odpowiednio Alderac Entertainment
Group, Inc. lub Flatout Games.
Wszelkie prawa zastrzeżone.