

SHADOW MASTER

PL

Autor: Wolfgang Warsch

Gra dla 3–6 graczy od 8 lat

Gra Piatnika nr 646096

© 2016 Piatnik, Wiedeń – Wydrukowano w Austrii

SHADOW MASTER (MISTRZ CIENI) stworzył wyjątkowy teatr cieni. Tu cienie różnych przedmiotów pokrywają się, tworząc przeróżne tajemnicze kształty. Tylko prawdziwi specjaliści są w stanie rozszyfrować zagadki Mistrza Cieni. Czy okrągłe wybrzuszenie jest jabłkiem, czy może skorupą żółwia? Czy spiczasty trójkąt jest kocim uchem, czy może częścią wiatraka?

Gracze ciągle muszą się mierzyć z nowymi wyzwaniami stawianymi przez Mistrza Cieni. Kto będzie najlepiej i najszybciej rozpoznawał ukryte kształty i zdobędzie najwięcej punktów?


ZAWARTOŚĆ GRY

- 1 Plansza
- 10 Kart z obrazkami
- 42 Karty cieni
- 6 Kart odpowiedzi
- 6 Zasłon
- 6 Kolorowych pionków
- 30 Czarnych kamieni odpowiedzi
- 5 Czarnych kamieni cieni (numery 1–5)
- 1 Instrukcja

CEL GRY

Gracze starają się jak najszybciej i jak najdokładniej odnajdować cienie kolorowych obrazków aby otrzymać punkty. Dzięki nim mogą przesuwać do przodu swoje pionki. Wygrywa gracz, którego pionek jako pierwszy dotrze do mety.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Kładziemy **planszę** na środku stołu. Każdy gracz bierze jeden kolorowy **pionek** i kładzie go na białym polu startowym planszy oznaczonym żółtą strzałką. 
- Każdy z graczy dostaje **kartę odpowiedzi** z dziewięcioma kolorowymi kropkami, 5 **kamieni odpowiedzi** oraz **zasłonę** w kolorze swojego pionka. Zasłony pozwalają graczom ukryć swoje karty odpowiedzi przed innymi graczami.
- Na polu na środku planszy kładziemy **kamienie cieni**. Powinny być zawsze ułożone numerami do góry i muszą być łatwo dostępne dla wszystkich graczy. W grze używamy tylko tych kamieni, które mają wartości mniejsze od liczby graczy. Pozostałe kamienie odkładamy do pudełka. Jeśli na przykład gra czterech graczy, należy usunąć kamienie z numerami „4” oraz „5”.
- Następnie **karty cieni** tasujemy i układamy w stos, cieniami do góry. Obok tworzymy drugi stos z **kart z obrazkami**, które układamy literami do góry. Litera, które znajdują się na kartach cieni (od A do J), wskazują, które karty z obrazkami mogą być wykorzystywane w danej rundzie. Aby przyspieszyć wyszukiwanie odpowiedniej karty z obrazkami, powinny one być zawsze posortowane w kolejności alfabetycznej.

Uwaga: Wszyscy gracze grają zawsze jednocześnie, nie ma ustalonej kolejności, dzięki czemu nikt nie musi czekać na swój ruch! Rozgrywka składa się z kilku bardzo podobnych do siebie rund.

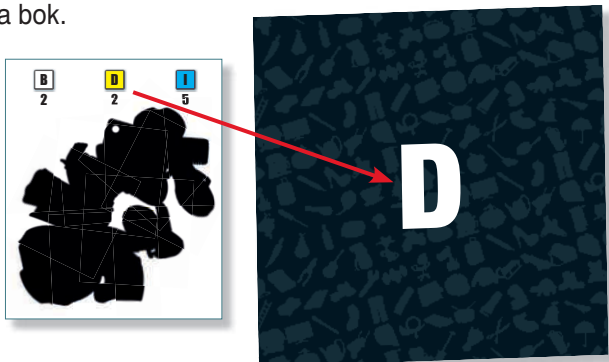


piatnik.com

PRZEBIEG GRY

Na górze każdej karty cieni znajdują się trzy kolorowe pola z literami. O tym, które z nich jest brane pod uwagę w danej rundzie decyduje kolor pola planszy (biały, żółty lub niebieski), na którym stoi pionek będący aktualnie najbliższej mety. W pierwszej rundzie wszystkie pionki stoją na białym polu, więc brane pod uwagę jest białe pole z literą.

Kiedy gracze są zgodni co do tego, który kolor będzie obowiązywał w najbliższej rundzie (na podstawie koloru pola, na którym stoi najdalej wysunięty pionek), ze stosu kart cieni zdejmowana jest wierzchnia karta i odkładana na bok.



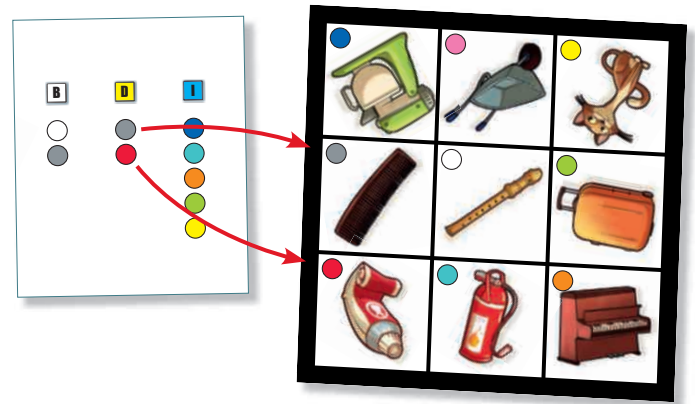
Gracze przyglądają się odpowiedniemu polu na dopiero odkrytej karcie cieni (znajdującej się na wierzchu stosu):

Litera w kolorowym polu wskazuje, która karta z obrazkami ma zostać odkryta i ułożona na środku stołu.

Liczba pod polem wskazuje, ile obrazków z odkrytej karty zostało ukrytych na danej karcie cieni. Kiedy zostanie odkryta odpowiednia karta z obrazkami, rozpoczyna się poszukiwanie cieni.

Poszukiwanie cieni: Wszyscy grają jednocześnie. Na karcie z rysunkami każdy obrazek jest oznaczony kropką w innym kolorze. Te same kropki występują na kartach odpowiedzi graczy. Gracze starają się odnaleźć cienie kolorowych obrazków na karcie cieni i jak najszybciej ułożyć kamienie na tych kropkach swoich kart odpowiedzi, które odpowiadają kolorami kropkom przy odnalezionych obrazkach. Gracze nie mogą użyć więcej kamieni niż wskazuje liczba pod kolorowym polem na karcie cieni.

Gracz, który uważa, że udało mu się odnaleźć wszystkie ukryte obrazki, bierze kamień cienia z najwyższym dostępnym numerem i nie rusza już swoich kamieni odpowiedzi. W momencie, gdy ostatni kamień cienia zostanie wzięty, runda dobiega końca i żaden z graczy nie może już układać kamieni. Gracze usuwają swoje zasłony i pokazują swoje odpowiedzi.



Punktacja: Teraz karta cieni jest odkrywana i ujawniane są ukryte na niej obrazki.

Gracze otrzymują tyle punktów, ile obrazków udało im się odgadnąć, czyli za każdy kamień leżący na prawidłowej kropce przyznawany jest jeden punkt. Jeśli gracz odnalazł wszystkie obrazki, otrzymuje dodatkowe punkty – ich liczbę określa liczba na kamieniu cienia gracza. Wszyscy gracze przesuwają swoje pionki o tyle pól, ile punktów udało im się zdobyć w danej rundzie. Po ustaleniu obowiązującego koloru, karta z obrazkami wraca na miejsce, a karta cieni jest zdejmowana z wierzchu stosu i odkładana na bok. Rozpoczyna się nowa runda.

KONIEC GRY

Gra kończy się w rundzie, w której pionek jednego z graczy dojdzie do niebieskiego pola przed pucharem lub je przekroczy. Wygrywa gracz, którego pionek jest najdalej. W przypadku remisu o zwycięstwie decydują liczby na zdobytych w danej rundzie kamieniach cieni.



Uwaga! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte.

Redakcja: Christian Beiersdorf • www.projekt-spiel.de
Ilustracje: Marek Bláha, Design: Grafik Werk Freiburg

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:

Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno
www.piatnik.pl