

Christopher Chung

LANTERNS

THE HARVEST FESTIVAL



Możesz również nauczyć się
gry oglądając film ze strony:
lanternsgame.com



- Twórcy -

Autor

Christopher Chung

Grafika

Beth Sobel

Konsultacja Tematu

Sarah Stevens

Prowadzenie projektu

Randy Hoyt

Dyrektor Kreatywny

Tyler Segel

Edycja instrukcji

Dustin Schwartz

Projekt Grafiki

Jason D. Kingsley

Christina Major

Specjalne Podziękowania

Testerzy: Jim Barat, James Butler, Jeremy i Eloise Friesen, Abby Funk, Brynna Funk, Jason and Jenn Funk, Scott Gottreu, Ron Hayes, Drew Hicks, Leslie Hoyt, Michael Iachini, Jason D. Kingsley, Andy and Hayley Lee, Katie Lee, Kensie Lee, John Lowell, Joe Morrissey, Debi Mull, Richard Pallo, Derksen, Roger Schiavoni, Stephen Schroeder, Jessica Schwartz, Brian Villanueva, Matt Wolfe oraz Charles Wright

Foxtrot Games chciałoby podziękować Stephenowi P. Andersonowi, Michelle Aquilino, Justinowi Bowersowi, Gary'emu Boyd, Chrisowi Griego, Kevinowi Buensuceso, Billowi i Dannie Segel, Tommy'emu Wright, Break From Reality Games i wszystkim ponad 1200 wspierającym.

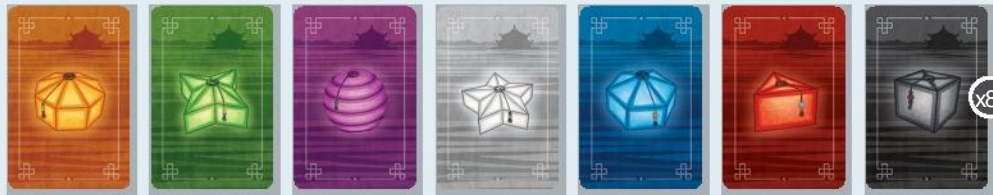
Christopher Chung chciałoby podziękować Stephenowi Sauerowi, Joshui Cappel, Darylowi Andrewsowi, Sen-Foong Lim, Jay'owi Cormier, Danielowi Rocchi, Yves Tourigny i Game Artisans of Canada; Henry'emu Faber, Alexandrowi Martinowi, Damianowi Sommer, Jonathanowi Levstein, Jay'owi Treat, Dominique & Olivii DeMille, Joshowi Colinowi Young, Corey'owi Young i ich przyjaciółom i rodzinie za ich testowanie gry i ciągłe wsparcie.

Randy Hoyt chciałoby też podziękować swojej żonie, Leslie Hoyt, za jej bezgraniczne wsparcie, opinie, cierpliwość, rady, czas i zachętę.

- Przegląd gry -

Zbiory są zebrane i nadszedł czas na świętowanie! Gracze działają jako rzemieślnicy dokorujący pałac na jeziorze unoszącymi się lampionami. Gracz, który zdobędzie najwięcej honoru przed rozpoczęciem festiwalu, wygrywa grę.

56 Kart Lampionów



30 Żetonów Poświęcenia



36 Kafli Jeziora



1 Kafel Startowy

20 Żetonów Łaski



1 Znacznik Gracza Startowego



- Przygotowanie -

- 1 Umieść zakryty Startowy Kafel Jeziora na środku obszaru gry. Odkryj kafel i ustaw go tak, żeby jeden gracz był od strony czerwonej a każdy inny gracz z różnej strony.
- 2 Pociągnij 3 zakryte Kafle Jeziora dla każdego gracza. Kafle Jeziora są trzymane w ręku i są ukryte przed innymi graczami.
- 3 Stwórz stos dociągania Kafli Jeziora. Liczba kafli w stosie zależy od liczby graczy:
 - 4 Graczy: 20 kafli
 - 3 Graczy: 18 kafli
 - 2 Graczy: 16 kafli
- 4 Rozdziel Karty Lampionów kolorami na 7 stosów. Te stosy są wspólnie określane jako "zaopatrzenie". Liczba kart w każdym stosie zależy od liczby graczy:
 - 4 Graczy: 8 kart
 - 3 Graczy: 7 kart
 - 2 Graczy: 5 kart
- 5 Odlóż 3 ogrodzajowe Żetony Poświęcenia ("4").
- 6 Rozdziel Żetony Poświęcenia rodzajami na 3 stosy. Ułóż każdy stos w malejącej kolejności wartości.
 - 4 Graczy: użyj wszystkich żetonów
 - 3 Graczy: usuń żetony z 4 kropkami
 - 2 Graczy: usuń żetony z 3 lub 4 kropkami

Przykład: Gra trzyosobowa



- 7 Daj każdemu graczowi jedną Kartę Lampionu odpowiadającą kolorowi jego strony Startowego Kafla Jeziora. Karty Lampionów każdego gracza są trzymane zawsze przed nim, widoczne dla każdego.
- 8 Daj graczowi z czerwoną Kartą Lampionu, w kolorze dobrego losu, Znacznik Gracza Startowego.



- Rozgrywka -

Gracz ze Znacznikiem Gracza Startowego rozpoczyna grę, która dalej przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Aktywny gracz może wykonać każdą z tych akcji raz na turę w następującej kolejności:

- 1 **Wymień Kartę Lampionu** (opcjonalne)
- 2 **Dokonaj Poświęcenia** (opcjonalne)
- 3 **Umieść Kafel Jeziora** (obowiązkowe)

Gracze nie zaczynają gry z Żetonami Łaski lub wystarczającą liczbą Lampionów, by przeprowadzić pierwsze dwie opcjonalne akcje. Gracz startowy wykona tylko trzecią (obowiązkową) akcję w swej pierwszej turze.

1–Wymień Kartę Lampionu

Najpierw, gracz aktywny może wydać 2 Żetony Łaski, by wymienić jedną ze swoich Kart Lampionu na inną Kartę Lampionu z dostępnych zasobów.



2–Dokonaj Poświęcenia

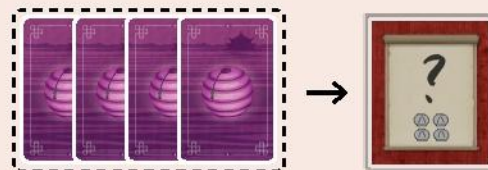
Następnie, aktywny gracz może użyć określonego zestawu Kart Lampionu do dokonania **jednego** poświęcenia.

Zwraca Karty Lampionu potrzebne do poświęcenia do odpowiedniego stosu (stosów) zasobów. Bierze górny żeton ze stosu odpowiadającego rodzajowi poświęcenia i umieszcza go przed sobą. Liczba na Żetonie Poświęcenia oznacza liczbę Honoru, którą gracz otrzymuje z akcji poświęcenia.

Są trzy rodzaje poświęcenia, odpowiadające trzem stosom Żetonów Poświęcenia:

Cztery z jednego rodzaju

Cztery karty, wszystkie tego samego koloru.



Przykład: Cztery purpurowe Karty Lampionu.

Trzy Pary

Sześć kart, po dwie z trzech różnych kolorów.



Przykład: 2 białe, 2 niebieskie i 2 czerwone Karty Lampionu.

Siedem różnych

Siedem kart, po jednej z każdego koloru.



Żetony Poświęcenia nie są limitowane. Jeśli stos się wyczerpie, gracze mogą nadal dostać 4 punkty Honoru za wykonanie poświęcenia tego rodzaju. Umieść jeden rodzajowy Żeton Poświęcenia z odłożonego na początku zestawu w miejsce pustego stosu.

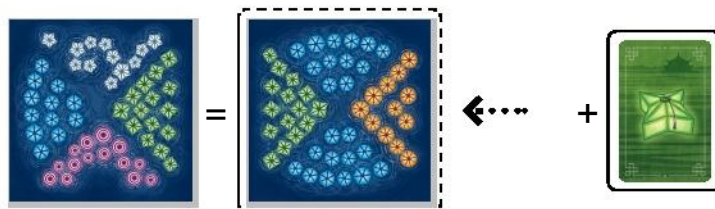
3–Umieść Kafel Jeziora

Jeśli gracz zaczyna swoją turę z więcej niż 12 Kartami Lampionów, musi wykonać poświęcenie lub odrzucić karty aż nie będzie ich miał 12 lub mniej przed umieszczeniem Kafła Jeziora.

Na końcu, gracz aktywny, musi umieścić jeden odkryty Kafel Jeziora ze swojej ręki z minimum jedną stroną sąsiadującą ze stroną umieszczonego już kafla. Kiedy Kafel Jeziora jest umieszczany, rozdziel Karty Lampionów i inne bonusy w następującej kolejności:

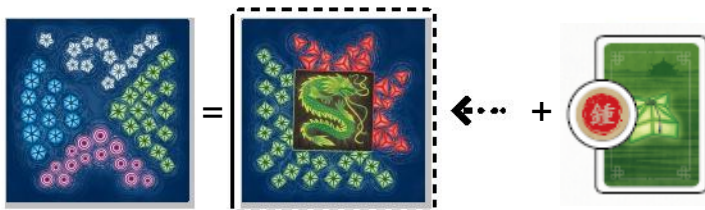
A Bonusy Dopasowania (Gracz Aktywny)

Najpierw, jeśli kolor dowolnej strony nowo umieszczonego Kafła Jeziora pasuje kolorem do sąsiadującej strony innego Kafła Jeziora, aktywny gracz otrzymuje jako bonus tyle Kart Lampionów tego koloru, ile jest dopasowań.



Bonusy Dopasowania (kontynuacja)

Potem, jeśli dowolny z pasujących Kafli Jeziora (włącznie z nowo umieszczonym) zawiera Platformy, aktywny gracz dostaje 1 Żeton Łaski za każdą Platformę.

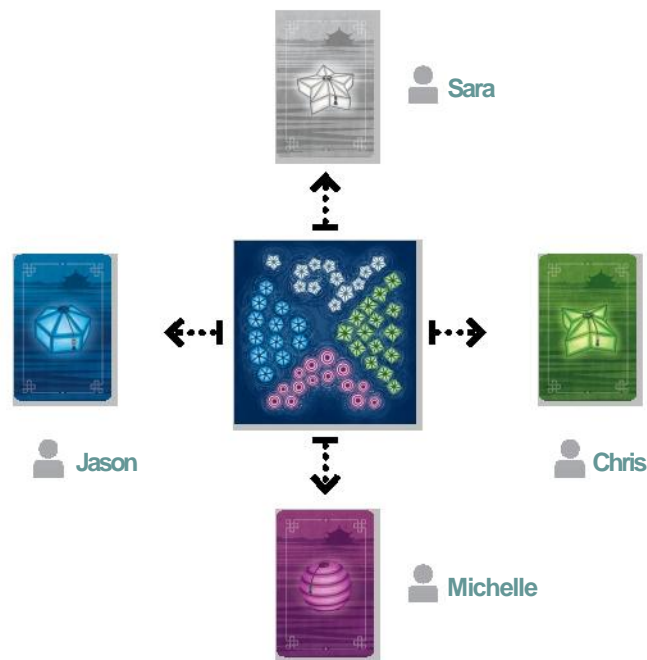


Jest możliwe, by nowo umieszczony Kafel Jeziora, pasował do kilku sąsiednich Kafli Jeziora, przynosząc kilka Kart Lampionów oraz/lub Żetonów Łaski dla aktywnego gracza.

B Orientacja (wszyscy gracze)

Na końcu, każdy gracz, zaczynając od gracza aktywnego i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, otrzymuje 1 Kartę Lampionu odpowiadającą kolorowi na skierowanej do niego strony nowo umieszczonego Kafła Jeziora.

Jeśli, po umieszczeniu Kafła Jeziora, jakieś Kafle są jeszcze w stosie dociągania, gracz aktywny dociąga Kafel Jeziora, by uzupełnić swoją rękę do 3.

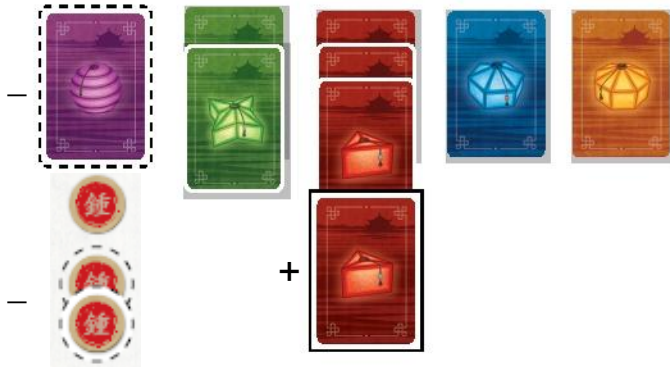


Przykład: Jason dostaje niebieską Kartę Lampionu, ponieważ siedzi od strony niebieskiej; Sara białą; Chris zieloną; a Michelle purpurową.

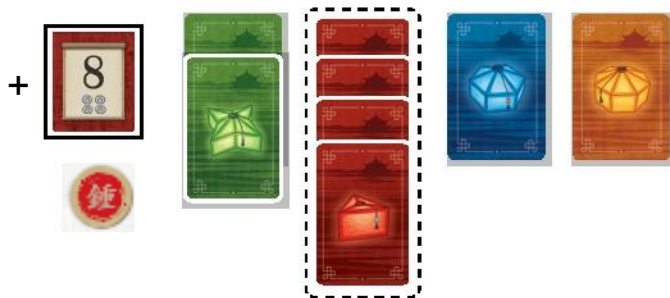
Jeśli stos z lampionami w danym kolorze się wyczerpie, ten kolor lampionu jest czasowo niedostępny. Gracze nie będą otrzymywać Kart Lampionów w tym kolorze, aż nie zostaną one zwrócone do zasobów. Po prostu ignoruj ten kolor podczas rozdzielania Kart Lampionów.

- Przykład Tury -

- 1 Chris rozpoczyna swoją turę z 8 Kartami Lampionu i 3 Żetonami Łaski. Wydaje 2 Żetony Łaski, by wymienić purpurową Kartę Lampionu na czerwoną.

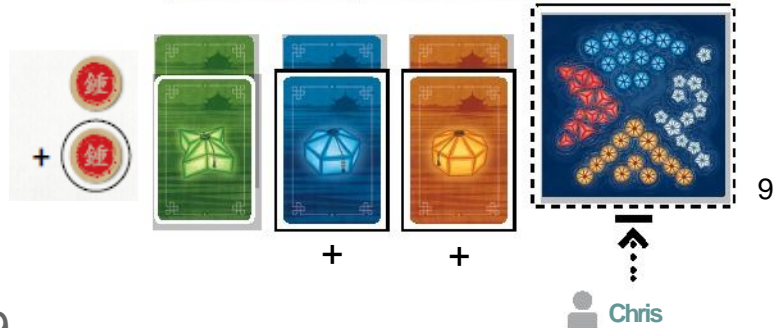
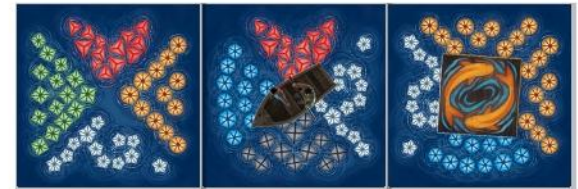


- 2 Następnie, Chris wykonuje poświęcenie "Cztery jednego Rodzaju", oddając 4 czerwone Karty do zasobów.



- 3 Na koniec, Chris umieszcza Kafel Jeziora obok kafla umieszczonego wcześniej. Otrzymuje 1 niebieską Kartę Lampionu, ponieważ umieszczony Kafel pasuje do kafla sąsiedniego: niebieski do niebieskiego. Otrzymuje 1 Żeton Łaski, bo pasujący kafel zawiera Platformę. Otrzymuje 1 pomarańczową Kartę Lampionu, ponieważ strona którą kafel jest do niego skierowany ma pomarańczowe lampiony.

Inni gracze dostają Karty Lampionów, odpowiadające stronie skierowanej do nich: czerwoną, niebieską lub białą.



- Zakończenie gry -

Gracze rozgrywają swoje tury, kładąc Kafle Jeziora i dociągając Kafle Jeziora (jeśli to możliwe), dopóki wszystkie Kafle Jeziora nie są dociągnięte i umieszczone. Po wyłożeniu ostatniego Kafła Jeziora, każdy z graczy rozgrywa jeszcze jedną turę końcową, w której może wykonać akcje opcjonalne (Wymiana Karty Lampionu i Dokonanie Poświęcenia) jak zwykle.

Po tym rozpoczyna się festiwal! Gracze dodają Honor, który uzyskali ze swoich poświęceń. Gracz z największą liczbą punktów Honoru wygrywa grę.



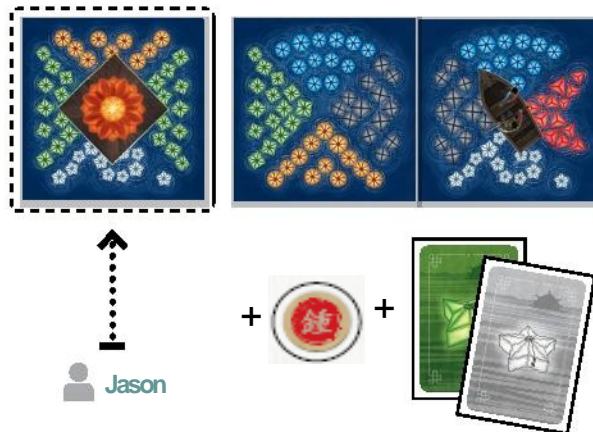
W razie remisu, wygrywa remisujący gracz z największą liczbą pozostałych Żetonów Łaski. Jeśli nadal jest remis, wygrywa remisujący gracz z największą liczbą pozostałych Kart Lampionu. Jeśli to również nie rozstrzyga, gracze dzielą się zwycięstwem.

- Dodatek -

Przykład 1

W tej dwuosobowej grze, Jason umieszcza Kafel Jeziora z Platformą obok kafla położonego wcześniej, który pasuje stroną zieloną. Dostaje 1 zieloną Kartę Lampionu za dopasowanie. Dostaje też 1 Żeton Łaski ponieważ 1 pasujący kafel zawiera Platformę. (Aktywny gracz dostaje 1 Żeton Łaski za każdy pasujący kafel z Platformą, zarówno gdy zagrywa kafel z Platformą jak i dopasowuje nowy z Platformą do sąsiadującego, wcześniej położonego, kafla z Platformą.) Na koniec, dostaje 1 białą Kartę Lampionu, bo strona kafla przy której siedzi ma białe lampiony.

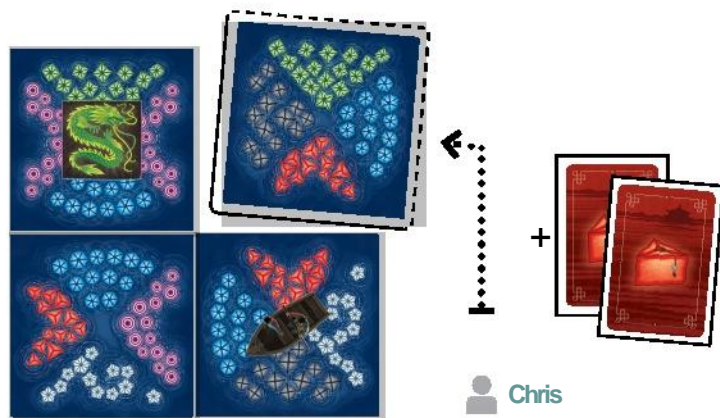
Sara, gracz siedzący po przeciwnej stronie stołu, otrzymuje pomarańczową Kartę Lampionu, bo siedzi przy takiej krawędzi.



Przykład2

W tej grze trzyosobowej, obecnie nie ma więcej czarnych Kart Lampionów w zasobach. Chris umieszcza Kafel Jeziora po przeciwnej stronie planszy. Otrzymuje 2 czerwone Karty Lampionu, jedną, ponieważ umieszczony kafel pasuje do sąsiadującego kafała kolorem czerwonym, a drugą, ponieważ krawędź kafała od jego strony ma czerwone lampiony. (Chris nie otrzymuje Żetonu Łaski. Nawet jeśli umieścił kafel obok kafała z Platformą, kafel umieszczany nie pasuje do kafała z Platformą. Łódź na startowym Kafle Jeziora nie jest uważana za Platformę.)

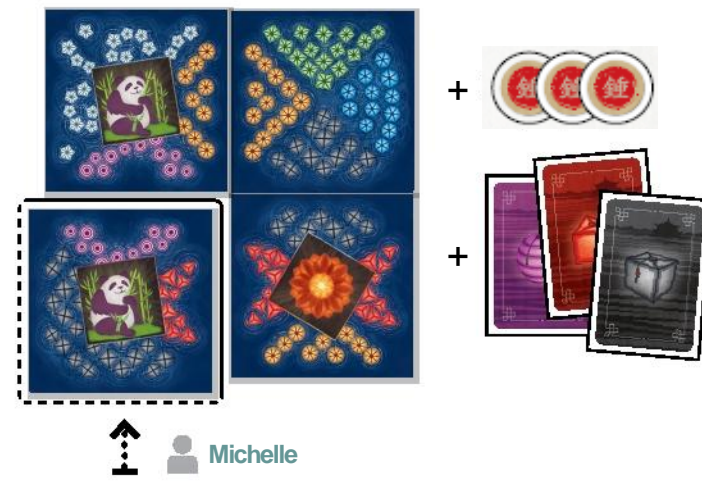
Michelle, gracz po jego lewej, nie dostaje Karty Lampionu: siedzi od czarnej krawędzi kafała, ale nie ma więcej czarnych Kart Lampionów w zasobach. Sara, po jego prawej, otrzymuje niebieską Kartę Lampionu.



Przykład3

W grze czteroosobowej, jest aktualnie jedna czarna Karta Lampionu w zasobach. Michelle umieszcza Kafel Jeziora z Platformą, sąsiadujący z obecnym już kaflem, pasujący do dwóch innych kafałów z Platformą: stroną purpurową i czerwoną. Dostaje 1 purpurową Kartę Lampionu za dopasowanie purpurowe i 1 czerwoną Kartę Lampionu za dopasowanie czerwone. Ponieważ są 3 pasujące kafle zawierające Platformy – umieszczony i kafele sąsiadujące - otrzymuje 3 Żetony Łaski, po jednym za każdy dopasowany kafel zawierający Platformę. Na koniec, otrzymuje 1 czarną Kartę Lampionu, ponieważ od jej strony znajduje się krawędź kafała z czarnymi lampionami.

Jason, gracz za jej lewej, nie dostaje czarnej Karty Lampionu, ponieważ Michelle otrzymała ostatnią dostępną czarną Kartę Lampionu z zasobów. Pozostali gracze dostają swoje Karty, odpowiednie do krawędzi przy której siedzą: purpurową oraz czerwoną.



LANTERNS

THE HARVEST FESTIVAL



Zbiory są zebrane, a rzemieślnicy przygotowują się do nadchodzącego festiwalu. Umieszczaj kafle, by przystroić pałac na jeziorze latającymi lampionami, konkurując o zdobycie największego honoru przed rozpoczęciem festiwalu!



FOXTROT
GAMES



© 2015 Foxtrot Games LLC. All rights reserved.
For all customer support questions, contact us
through our website: www.FoxtrotGames.com