

# PACAL'S ROCKET

Günter Burkhardt

Gra dla 2 - 5 graczy od 8 lat • Gra Piatnika nr 634192

Ilustracje: Massimiliano Longo • © 2015 Piatnik, Wiedeń • Wydrukowano w Austrii

## ZASADY GRY

Odkrycie tajemniczego kamienia grobowego w starożytnym mieście Majów Palenque wywołało wiele emocji. Czy naprawdę ukazuje astronautę w statku kosmicznym? Czy kosmici byli odpowiedzialni za budowę piramid Majów? PACAL'S ROCKET statkami kosmicznymi przenosi graczy do mitycznych czasów, gdy Pacal Wielki rozpoczął budowę miasta. Kto dzięki najlepszej strategii zbierze najwięcej punktów i tym samym zdobędzie większość miasta?

### Cel gry:

Celem gry jest zdobycie największej liczby punktów poprzez strategiczne budowanie piramid w dzielnicach miasta Palenque.

### Elementy gry:

#### 1 plansza:

przedstawia miasto Palenque, podzielone na 16 dzielnic o różnych wartościach, a także rzekę, jezioro oraz tor z punktacją.



#### 5 statków kosmicznych,

pustych w środku, z miejscem na kamienie energetyczne.



15 Kamieni Bogów, o wartościach 2, 4 i 6, w 5 kolorach.



#### 55 trójkątnych kamieni energetycznych,

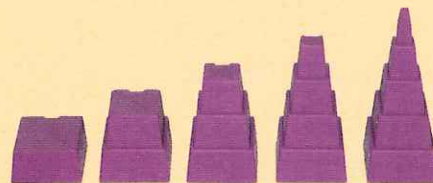
po 11 w 5 kolorach.



#### 55 piramid,

po 11 w 5 kolorach:

- 1 x jednopiętrowa,
- 3 x dwupiętrowe,
- 3 x trzypiętrowe,
- 2 x czteropiętrowe,
- 2 x pięciopiętrowe.



#### 5 kart graczy



3 elementy zakrywające, służące do zmniejszenia pola gry.

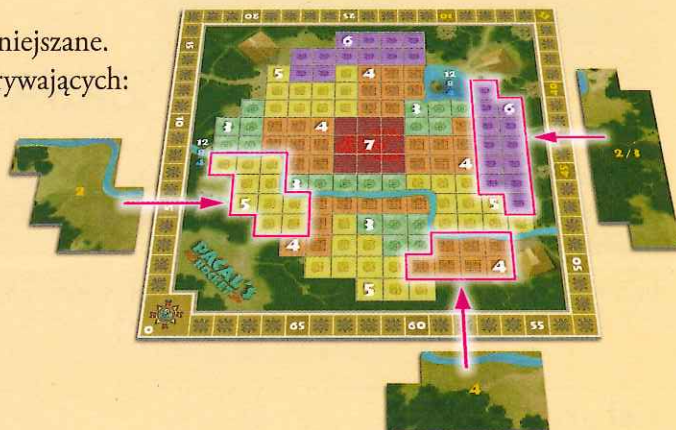


#### 1 specjalna kostka



## Przygotowanie do gry:

- Planszę umieszczamy na środku stołu.
- Każdy gracz wybiera kolor i otrzymuje w tym kolorze:
  - wszystkie piramidy i kamienie energetyczne; jeden kamień kładzie od razu na pierwszym polu toru punktacji
  - 1 statek kosmiczny
  - 3 Kamienie Bogów o wartościach 2, 4 i 6
  - 1 kartę gracza
- Wybierany jest gracz, który rozpoczyna grę - dostaje on kostkę. Gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Począwszy od gracza rozpoczynającego, każdy gracz po kolei ustawia swój statek na dowolnym miejscu w obrębie uświęconego obszaru z numerem 7 na środku planszy.
- **Uwaga:** Jeśli jest mniej niż pięciu graczy, pole gry jest zmniejszane. W tym celu używa się jednego lub więcej elementów zakrywających:
  - Jeśli gra dwóch graczy, używane są części oznaczone '2' oraz '2/3'.
  - Jeśli gra trzech graczy, używana jest część oznaczona '2/3'.
  - W przypadku czterech graczy używana jest część oznaczona '4'.



Podane zasady obowiązują w grze dla 3 – 5 osób.  
Specjalne zasady dla 2 osób i dla profesjonalistów  
podano na końcu niniejszej instrukcji.

## Przebieg gry:

- Gracz, który rozpoczyna grę, rzuca kostką, zaczynając tym samym pierwszą rundę. Następnie kładzie kostkę wyrzuconą wartością do góry na kamiennym oknie na swojej karcie gracza - dzięki temu zawsze wiadomo, kto rzucił w danej rundzie. Wynik rzutu obowiązuje WSZYSTKICH graczy w tej rundzie. Gracze, zaczynając od rzucającego, po kolei wykonują swoje ruchy. Gdy każdy z graczy wykona swój ruch, runda dobiega końca. Kostka przechodzi do następnego gracza, który rozpoczyna nową rundę - rzuca kostką i tym samym określa nowy wynik na kostce w danej rundzie.  
*Uwaga:* Gracz zaczynający w danej rundzie zawsze jest ostatni w następnej rundzie. Jest to istotne w późniejszej fazie gry!
- Ruch gracza składa się z następujących czynności wykonywanych w następującej kolejności:
  1. Lot statkiem kosmicznym (obowiązkowo!)
  2. Użycie kamienia (kamieni) energetycznych
  3. Budowa piramidy
  4. Zbieranie punktów
- Gdy gracz skończył swój ruch, przychodzi kolej następnego gracza (z lewej strony).

### Szczegóły ruchu gracza:

#### 1. Lot statkiem kosmicznym

Gracz podczas swojego ruchu musi przesunąć swój statek zgodnie z wynikiem na kości. W tym celu najpierw podnosi statek kosmiczny na tyle wysoko, aby kamienie, które się w nim znajdują, pozostały na opuszczanym polu. Statek jest przesuwany w następujący sposób:

**Jeśli na kostce zostały wyrzucone oczka, gracz wybiera jeden z wariantów lotu:**

• **Lot w linii prostej w wybranym kierunku (bez skręcania!).**



Gracz przesuwa rakiety po linii prostej o liczbę pól równą liczbie wyrzuconych oczek.

Ruch w jednym kierunku, a następnie zawrócenie nie jest dopuszczalne. Nie jest dozwolony ruch po przekątnej. Jeśli statek gracza napotka przeszkodę (inny statek, piramidę, krawędź planszy lub jezioro), pozostaje przed nią, a pozostałe punkty ruchu są tracone. Kamienie energetyczne nie są przeszkodami - statek może zostać nad nimi przesunięty.

Gracze, którzy wybrali tę opcję, mogą wprowadzić do gry dwa kamienie energetyczne (patrz punkt 2).

• **Lot z jedną lub kilkoma zmianami kierunku.**



W tym przypadku wartość wyrzucona na kości musi być w całości wykonana.

Zatrzymanie się przed przeszkodą (jak w przypadku poprzedniego wariantu) nie jest możliwe.

*Wyjątek:* Jeśli gracz przesunął swój statek w ślepy zaułek i pole, na którym stoi jest otoczone przeszkodami, traci pozostałe punkty ruchu.

Gracze, którzy wybrali tę opcję, mogą wprowadzić do gry tylko jeden kamień energetyczny (patrz punkt 2).

**Jeśli na kostce został wyrzucony symbol ze strzałkami:**

Gracz może przesunąć swój statek w JEDNYM kierunku o dowolną liczbę pól. Ruch w jednym kierunku, a następnie zawrócenie nie jest dopuszczalne. Przeszkody są ignorowane - statek porusza się nad nimi.



Gracz może wprowadzić do gry dwa kamienie energetyczne (patrz punkt 2).

**Zamiast lotu statkiem, gracz może użyć jednego ze swoich Kamieni Bogów.**

Jego statek kosmiczny może wtedy zająć dowolne wolne pole na planszy.

W tym przypadku może wprowadzić do gry tylko jeden kamień energetyczny (patrz punkt 2). Wykorzystane Kamienie Bogów są odkładane na bok i nie biorą udziału w grze.



*Uwaga:* Niewykorzystane Kamienie Bogów na koniec gry dają dodatkowo 2, 4 lub 6 punktów!

*Wyjątek:* Może się zdarzyć, że statek gracza jest otoczony przeszkodami i nie może się poruszyć. Gracz powinien użyć Kamienia Bogów, ale może się zdarzyć, że już żadnego nie ma. Tylko w takim przypadku gracz może przesunąć statek na dowolne pole bez wykorzystania Kamienia Bogów, ale nie wprowadza w takiej sytuacji kamienia energetycznego (patrz punkt 2).

**Ponadto:**

- W pierwszej rundzie każdy gracz powinien w prostej linii opuścić swoim statkiem kosmicznym uświęcone pole. Skręcanie statkiem jest dozwolone od drugiej rundy.
- Statek można przesunąć na pole, na którym już leży jeden lub więcej kamieni energetycznych.

## 2. Wprowadzenie kamieni energetycznych

W zależności od tego, jak gracz przesunął swój statek, może:

- Wprowadzić dwa kamienie: w tym celu bierze dwa kamienie i wrzuca jeden do środka własnego statku, a drugi do dowolnego statku innego gracza, LUB
- Wprowadzić do gry jeden kamień: w tym celu wrzuca kamień do własnego statku.

Na każdym polu może znajdować się tylko jeden kamień danego koloru. Gracze muszą starać się pamiętać, gdzie umieścili kamienie - do statków nie można zaglądać! Gdy statek kosmiczny się porusza, kamienie energetyczne pozostają na polu. Kiedy dwa kamienie tego samego koloru znajdą się na jednym polu, gracz, do którego należą kamienie, zabiera je. Kamieni tych można ponownie użyć w grze.

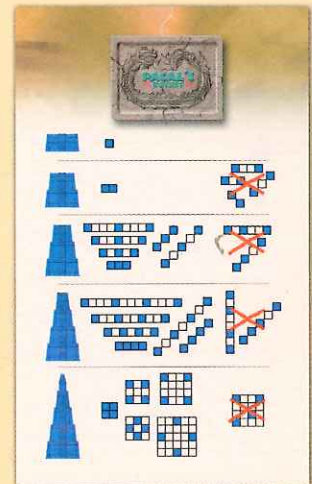
Gracz może także odstąpić od wprowadzania kamieni.

Jeśli gracz wykorzystał wszystkie swoje kamienie, może używać swoich widocznych kamieni znajdujących się na planszy, czyli nie znajdujących się wewnątrz statków kosmicznych (do których nie można zaglądać).

### 3. Budowa piramidy

Gdy widoczne kamienie energetyczne gracza (nie wewnątrz statków) są ułożone w danym układzie, gracz może wybudować jedną nową piramidę:

- **Jednopiętrową piramidę** na jednym kamieniu.
- **Dwupiętrową piramidę** z dwóch pionowo lub poziomo leżących obok siebie kamieni. Budowa piramidy nie jest dozwolona, gdy kamienie leżą ukośnie lub między dwoma kamieniami są puste pola.
- **Trzypiętrową piramidę** z trzech kamieni leżących w linii, niezależnie od tego, czy są ułożone pionowo, poziomo, czy skośnie. Dozwolone jest jedno lub więcej pustych pól między kamieniami, ale tylko wtedy, gdy ich liczba pomiędzy poszczególnymi kamieniami jest taka sama.
- **Czteropiętrową piramidę** z czterech kamieni leżących w linii, niezależnie od tego, czy są ułożone pionowo, poziomo, czy skośnie. Dozwolone jest jedno lub więcej pustych pól między kamieniami, ale tylko wtedy, gdy ich liczba pomiędzy poszczególnymi kamieniami jest taka sama.
- **Pięciopiętrową piramidę**, której cztery kamienie tworzą kwadrat. Ponownie, jedno lub więcej pól pomiędzy poszczególnymi kamieniami jest dozwolone, ale liczba pustych pól między kamieniami zawsze musi być równa.

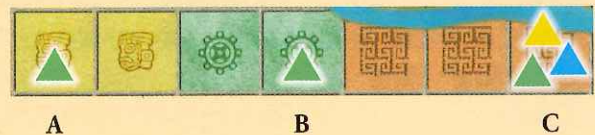


Karta informująca o możliwych układach kamieni energetycznych.

**Przy budowie piramid stosuje się następujące zasady:**

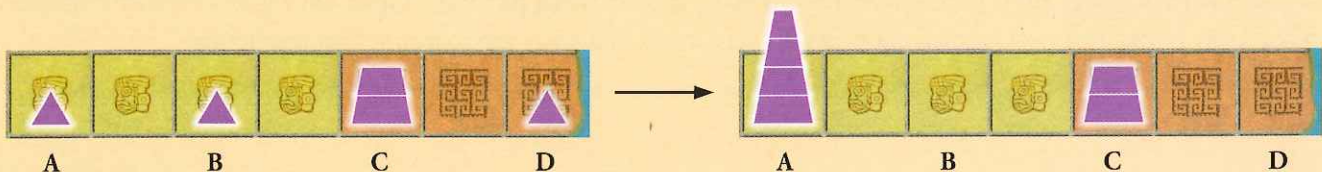
- Gracz może wybrać, na którym polu zbuduje piramidę. Może ją zbudować na dowolnym polu z kamieniem energetycznym z danego układu. Potem zabiera z planszy wszystkie własne kamienie tworzące układ. Zabrane przez gracza kamienie mogą być dalej wykorzystywane w grze.
- Jeśli gracz wybiera pole, na którym leżą także kamienie przeciwników, zabierają oni swoje kamienie.

*Przykład: Gracz grający zielonym kolorem chce wybudować trzypiętrową piramidę. Jeśli zbuduje ją na polu A lub B, wtedy zabiera tylko trzy kamienie ze swojego układu. Jeśli zbuduje piramidę na polu C, usuwany jest także kamień żółty i niebieski.*



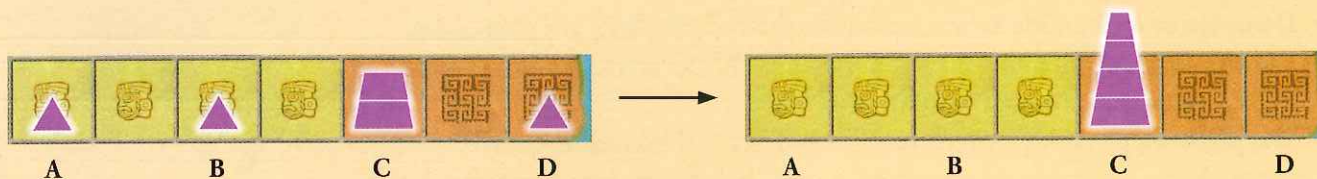
- Gracz budując nową piramidę może używać jednej lub więcej swoich już zbudowanych piramid jako kamieni energetycznych. Piramidy służące za kamienie energetyczne nie są usuwane po zbudowaniu nowej piramidy. Jest jednak istotne, aby układ zawierał chociaż jeden kamień energetyczny, jako że nowa piramida może być zbudowana tylko w miejscu kamienia.

*Przykład: Gracz chce wybudować piramidę. Dwupiętrowa piramida jest traktowana jako kamień energetyczny. Gracz może wybudować czteropiętrową piramidę (na polu A, B lub D). W przykładzie gracz wybiera pole A.*



- **Ulepszanie piramid:** Zbudowane piramidy mogą być zamienione na wyższe. Aby to uczynić, gracz potrzebuje odpowiedniego układu pozwalającego na wybudowanie wyższej piramidy (*uwaga:* układ może się składać z kilku już wybudowanych piramid, ale musi zawierać przynajmniej jeden kamień energetyczny, który po ulepszeniu jest usuwany).

Przykład: Gracz chciałby ulepszyć swoją dwupiętrową piramidę na polu C. Układ pozwala mu ulepszyć piramidę na trzy lub czteropiętrową. Gracz wybiera piramidę czteropiętrową i usuwa wszystkie kamienie energetyczne z tego układu. Gdyby jednak zdecydował się na piramidę trzypiętrową, powinien wtedy zostawić kamień na polu A lub D, ponieważ do budowy trzypiętrowej piramidy potrzebne są trzy kamienie.



- **Nie ma przymusu budowania**, jeśli dany układ zaistnieje na planszy.
- Gracz może wybudować **tylko jedną piramidę** podczas ruchu.
- Jeśli gracz pozbył się wszystkich piramid danego typu, może zamiast niej wybudować niższą piramidę (jeśli jeszcze nie zużył wszystkich niższych piramid).

#### 4. Przyznawanie punktów

Kiedy gracz wybuduje piramidę, natychmiast dostaje za nią punkty. Aby otrzymać punkty musi:

- być pierwszym, który wybudował piramidę w danej dzielnicy, **LUB**
- zdobyć przewagę w danej dzielnicy. Określa to sumując wszystkie piętra swoich piramid i porównując z innymi graczami. Jeśli ma największą sumę pięter, otrzymuje punkty.

Każdy, kto spełni jeden z tych warunków, natychmiast przesuwa do przodu swój kamień na torze punktacji o wartość danej dzielnicy.

*Uwaga:* Jeśli masz już większość w danej dzielnicy i budujesz kolejną piramidę, nie otrzymujesz dodatkowych punktów - punkty są przyznawane tylko **za zdobycie przewagi**. Jednak w przypadku, gdy dwóch graczy ma taką samą, najwyższą wartość piramid w danej dzielnicy, a jeden z tych graczy wybuduje nową piramidę, otrzymuje ponownie punkty za tę dzielnice.

#### Koniec gry:

Gra kończy się, gdy:

- jeden z graczy wybudował swoją przedostatnią piramidę. Gra zostaje w tym momencie zakończona, a gracz ten zdobywa dodatkowe 5 punktów i przesuwa swój kamień na torze punktacji, **LUB**
- jeden z graczy osiągnie dany wynik na torze punktacji:  
40 punktów w grze 3-osobowej, 35 punktów w grze 4-osobowej, 30 punktów w grze 5-osobowej.

W tym przypadku runda zostaje rozegrana do końca. Nie przydziela się dodatkowych punktów, z wyjątkiem sytuacji, w której jeden z graczy zdoła jeszcze wykorzystać swoją przedostatnią piramidę. Gracz ten zdobywa wtedy dodatkowe 5 punktów i przesuwa swój kamień energetyczny na torze punktacji, a gra zostaje w tym momencie zakończona.

#### Punktacja:

Na wstępie wszystkie statki kosmiczne i kamienie energetyczne są usuwane z planszy. Nie są za nie przyznawane punkty. Punkty przyznawane są następująco:

- **Wartość rzek i jezior:**

Dotyczy piramid wybudowanych na polach zaznaczonych czarnym kolorem na ilustracji obok. Za przewagę nad rzeką lub jeziorem przyznawane jest 12 / 8 / 4 punkty za 1 / 2 / 3 miejsce.

W zależności od tego, ile punktów dostał gracz, o tyle przesuwają swój kamień na torze punktacji. W przypadku remisu, punkty z odpowiednich miejsc są sumowane i dzielone po równo między graczy.

W przypadku nieparzystej liczby jest ona zaokrąglana w dół.

*Przykład: Żółty gracz zbudował w sumie 8 pięter piramid nad jeziorem, a fioletowy i zielony w sumie po 6 pięter piramid. Żółty gracz otrzyma 12 punktów, a fioletowy i zielony dzielą między siebie 12 punktów (8+4) i dostają po 6 punktów.*



- **Wartość poszczególnych dzielnic:**

Za dzielnice przyznawane są punkty tylko za pierwsze i drugie miejsce. Kto ma większość w danej dzielnicy, otrzymuje punkty wykazane na danym obszarze i przesuwają swój kamień na torze punktacji. Gracz, który zdobył drugie miejsce w danej dzielnicy, zdobywa zawsze dwa punkty (i przesuwają swój kamień na torze punktacji). Jeśli w danej dzielnicy dwóch lub więcej graczy ma większość z taką samą wartością piramid, wszyscy gracze zdobywają punkty wskazane na danym obszarze. W tym przypadku nie ma punktów za drugie miejsce.

Jeśli dwóch lub więcej graczy zdobyło drugie miejsce, wszyscy przesuwają swoje kamienie o dwa punkty na torze punktacji.

*Uwaga:* Dla większej przejrzystości policzone piramidy mogą zostać zdjęte z planszy.

- **Wartość Kamieni Bogów:**

Ostatecznie każdy gracz otrzymuje punkty za niewykorzystane Kamienie Bogów (2, 4 i 6), i o tyle pól przesuwają swój kamień na torze punktacji.

Zwycięża gracz, którego kamień energetyczny po podliczeniu wszystkich punktów stoi najdalej na torze punktacji.

## Gra dla dwóch osób:

Gra dla dwóch osób rozgrywana jest według zasad opisanych powyżej, z następującymi różnicami: każdy gracz rzuca kostką tylko za samego siebie - wynik rzutu nie obowiązuje drugiego gracza. Gra kończy się, gdy jeden z graczy uzyska 45 punktów na torze punktacji.

## Gra dla profesjonalistów:

Gra dla profesjonalistów przebiega według zasad opisanych powyżej, z następującymi utrudnieniami: Nowa piramida może być zbudowana tylko z kamieni energetycznych, nie można do tworzenia układu wykorzystywać już zbudowanych piramid. Wyjątek stanowi ulepszanie piramid – w tym przypadku w układzie może znaleźć się JEDNA piramida gracza – ta, która wymieniana jest na wyższą.

Uwaga! Produkt nieodpowiedni dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Ryzyko uduszenia. Zachowaj adres.

W przypadku pytań lub uwag do gry prosimy o kontakt:

Firma Klukowski – Wilczyńscy s.c., 05-500 Piaseczno, ul. Żeromskiego 14/15

www.piatnik.pl