

The BORDER

Zamknij swoje granice!

Gracze: 2-4 osób

Wiek: powyżej 8 lat

Czas trwania: ok. 30 minut

Zawartość: 4 ścieralne planszетки, 5 identycznych kości, 4 ścieralne markery

Obszary

Każda planszетка przedstawia 9 obszarów otoczonych granicami. Wszystkie 9 obszarów i ich granice są **identyczne** na każdej planszетce - jedyną różnicą jest **sposób ułożenia kolorowych segmentów**.

Wraz z postępem gry, gracze będą mogli wykreślać coraz więcej pól granic na swoich planszетkach. Po wykreśleniu ostatniego pola granicy i **ukończeniu obszaru**, natychmiast otrzymujesz punkty za ten obszar. Gra kończy się kiedy jeden z graczy ukończy swój 6 obszar. Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.



Tor punktacji

Nadrukowane wykreślenia (białe pola)

Tomek ukończył obszar w górnej części planszетки (willa) poprzez wykreślenie wszystkich pól granicy tego obszaru. Ponieważ zrobił to jako pierwszy, otrzymuje 9 punktów, zakreśla te punkty na torze punktacji w dole planszетки.

Uwaga: Na planszетkach znajdują się dwa białe pola granic (górny lewy róg oraz dolny prawy róg) z już nadrukowanymi wykreśleniami.

Rozgrywka

Każdy z graczy otrzymuje planszетkę oraz marker. Gracze losowo wyznaczają pierwszego aktywnego gracza. Każda runda składa się z następujących akcji, które należy kolejno wykonać:

Pierwsza akcja

Aktywny gracz rzuca **wszystkie 5 kości**. Kości można rzucić do **trzech** razy. Po każdym rzucie, gracz może zdecydować o przerzuceniu dowolnej liczby kości lub o zakończeniu rzutów. Aktywny gracz może

również odłożyć kości (np. dwie czerwone), aby może przerzucić je później. Możesz **dowolnie** zdecydować, które z kości chcesz przerzucić. Po zakończeniu rzutów jako aktywny gracz, możesz (i tylko ty!) wykreślić wyniki na swojej planszeczce w następujący sposób:

Możesz wykreślić **jedno pole za jedną kość** odpowiadającego koloru. **Bardzo ważne:** Kości mogą zostać wykorzystane jedynie, jeżeli te kości umożliwią **ukończenie całego** segmentu w danym kolorze. Segment danego koloru nie musi być połączony z innymi wykreślonymi polami. Może być umiejscowiony w dowolnym miejscu na planszeczce. Podczas pierwszej akcji, **nie można** otworzyć lub powiększyć kolorowego segmentu bez ukończenia go.



Po swoim trzecim rzucie, Sara ma 3 szare kości, 1 żółtą oraz 1 niebieską. Wykorzystuje trzy szare kości, aby całkowicie wykreślić szary segment z 3 pól.

Sara mogła również wykorzystać dwie ze swoich trzech szarych kości, aby całkowicie wykreślić szary segment z 2 pól znajdujący się na prawo.

Nie mogła jednak wykorzystać żółtej ani niebieskiej kości, ponieważ nie mogłaby zakończyć nimi segmentu.

Uwaga: Na dalszym etapie gry możliwe jest pojawienie się segmentów, które zostały tylko częściowo wykreślone (zob. Druga akcja). Te kolorowe segmenty **mogą zostać ukończone** podczas pierwszej akcji. Aktywny gracz może dowolnie podzielić wyrzucone kości, aby ukończyć kilka kolorowych segmentów (zob. Przykład dodatkowy).

Druga akcja

Wszyscy **nieaktywni gracze** mogą teraz wykreślić pola, wykorzystując kości **niewykorzystane** przez aktywnego gracza podczas pierwszej akcji. Gracze mogą wykreślić **jedno pole na kość** danego koloru. Obowiązują następujące zasady wykreślania pól:

Każde wykreślone pole **musi znajdować się obok** (przynajmniej) jednego wcześniej wykreślonego pola. Na początku gry, można wykreślić jedynie pola znajdujące się obok białych pól. W miarę postępu gry, gracze będą mogli wykreślać pola znajdujące się obok już wykreślonych pól w dowolnym miejscu na planszeczce.

Uwaga: Podczas drugiej akcji, można, ale nie trzeba ukończyć segment danego koloru. **Można** otworzyć, powiększyć albo ukończyć nowy segment danego koloru.



Podczas swojej pierwszej akcji, Sara nie mogła wykorzystać swoich kości: żółtej oraz niebieskiej. Obydwie te kości są teraz dostępne dla nieaktywnych graczy. Emilia wykreśliła jedno żółte i jedno niebieskie pole (znajdujące się obok jej białych pól).

Łukasz również wykreślił jedno żółte i jedno niebieskie pole na swojej planszce (znajdujące się obok jego białych pól). Tomek wykreślił jedynie niebieskie pole, ponieważ na jego planszce nie ma żadnego żółtego pola znajdującego się obok białego pola.

Ważne: Jeżeli podczas swojej pierwszej akcji, aktywny gracz wykorzystał **wszystkie 5 swoich kości**, nieaktywni gracze mogą mimo wszystko wybrać **jedną z tych pięciu kości**, aby wykreślić pole podczas drugiej akcji. Jeżeli podczas swojej pierwszej akcji, aktywny gracz nie wykorzystał **żadnej z kości**, nieaktywni gracze mogą wykorzystać wszystkie pięć (lub mniej) kości do wykreślenia pól podczas drugiej akcji.

Kiedy wszyscy nieaktywni gracze zakończą wykreślanie, następuje koniec tury. Następny gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara zostaje nowym aktywnym graczem i wykonuje dwie akcje jak opisano powyżej. Gra toczy się w ten sposób, a gracze na zmianę zostają aktywnymi graczami.

Przykład dodatkowy



Łukasz jest aktywnym graczem. Po zakończeniu swojego drugiego rzutu ma 4 żółte i 1 czerwoną kość. Jest zadowolony z takiego wyniku i decyduje się nie rzucać kośćmi po raz trzeci. Wykorzystuje wszystkie 5 kości, aby ukończyć 3 kolorowe segmenty: żółty segment po lewej z 5 pól, żółty segment z 4 pól oraz czerwony segment z 3 pól po prawej.

Podczas drugiej akcji, każdy nieaktywny gracz może wykorzystać jedną z pięciu kości Łukasza, żeby wykreślić jedno pole. Tomek i Sara wykreślają po czerwonym polu, a Emilia wykreśla żółte pole.

Punktowanie obszarów

Natychmiast po **ukończeniu obszaru** przez wykreślenie ostatniego pola granicy, daj o tym znać pozostałym graczom. Następnie zdobywasz punkty zwycięstwa:

- **Pierwszy gracz**, który ukończył ten obszar otrzymuje wyższą z dwóch wartości punktacji dla obszaru i zakreśla tę liczbę na swoim torze punktacji. Pozostali gracze powinni skreślić tę wartość ze swoich torów punktacji.
- **Wszyscy gracze**, którzy ukończą ten obszar podczas kolejnej akcji lub kolejnych tur, otrzymają niższą z dwóch wartości punktacji dla obszaru i zakreślają tę liczbę na swoim torze punktacji.



Emilia wykreśliła wszystkie pola otaczające studnię. Otrzymuje 4 punkty, które zakreśla na swoim torze punktacji. Wszyscy gracze, którzy ukończą obszar studni podczas kolejnych akcji, otrzymają jedynie 2 punkty.

Uwaga: Jeżeli kilku graczy ukończy ten sam obszar podczas drugiej akcji, wszyscy otrzymają wyższą wartość punktacji.

Koniec gry

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy ukończy swój **6 obszar**. Jeżeli wydarzy się to podczas pierwszej akcji, druga akcja odbywa się jak zazwyczaj. Możliwe i dozwolone jest ukończenie więcej niż 6 obszarów podczas ostatniej akcji. Wszystkie ukończone obszary są punktowane. Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.



Łukasz jest aktywnym graczem. Udało mu się ukończyć 6 obszar podczas pierwszej akcji. Druga akcja nadal się odbędzie, a następnie gra się zakończy. Łukasz jako pierwszy ukończył 3 obszary, ale nie 3 kolejne. Jego końcowy wynik to 33 punkty.