

ZnaczkoMania

Projekt gry: Paul Salomon • Grafika: Conner Gillette

1-5 graczy • 20-60 minut • wiek 14+ • rywalizacja

Filatelści, radujcie się! Nadszedł czas corocznej ZnaczkoManii - wystawy znaczków, podczas której kolekcjonerzy zbierają się, handlują i wystawiają swoje małe pocztowe skarby. To trzydniowe wydarzenie jest szansą na poznanie innych pasjonatów, zebranie pięknej i dobrze przemyślanej kolekcji znaczków oraz pochwalenie się nią w serii konkursów. Sztuka zbierania znaczków nie polega tylko na ich gromadzeniu, ale na kolekcjonowaniu okazów wysokiej jakości. Postaraj się, a być może zgarniesz główną nagrodę na tegorocznej ZnaczkoManii!

OMÓWIENIE GRY I JEJ CEL

Na początku każdej rundy ZnaczkoManii będziesz wybierać elementy z centralnej puli znaczków i kart uczestników (reprezentujących specjalistów i wystawców). Znaczki mają różne właściwości punktowania, w tym rozmiar, kolor i tematykę. Następnie wymienisz się wybranymi elementami z innymi graczami. Na koniec rundy dodajesz swoje znaczki do klasera, starannie je rozmieszczając, aby zmaksymalizować swój wynik. Celem jest zdobycie największej liczby punktów po 3 rundach i końcowym punktowaniu.

Na koniec każdej rundy zdobywasz punkty za:

- Twoich wystawców
- Żeton pierwszego gracza
- Kartę konkursową (inną w każdej rundzie)

Na koniec gry zdobywasz punkty za:

- Wartość twoich znaczków
- Twoje karty specjalistów
- Liczbę twoich wiecznych znaczków
- Kartę Konkursu Finałowego

KOMPONENTY

1 plansza do gry



5 mat dla graczy



165 płytek znaczków
(30 małych kwadratów, 30 dużych kwadratów, 60 krótkich prostokątów, 30 długich prostokątów i 15 wiecznych znaczków)



19 kart uczestników
(5 wystawców i 14 specjalistów)



30 kart konkursowych
(w pięciu rodzajach)



10 kart wydarzeń



5 kart pomocy



10 znaczników punktacji
(po dwa na gracza)



15 kuponów wystawowych
(po trzy na gracza)



1 żeton pierwszego gracza



1 żeton fazy



Komponenty trybu solo są wymienione w instrukcji gry solowej. Elementy zamienne można zamówić za pomocą formularza na stronie: <https://phalanx.com.pl/games/znaczkomania/>.

Możesz też obejrzeć film z zasadami na stronie stonemaiergames.com lub skorzystać z interaktywnego samouczka Dized.



SKIP THE RULEBOOK!
Play-along Interactive tutorial.
Start Playing now!
IOS • ANDROID • DIZED.COM

PRZYGOTOWANIE KOMPONENTY GRACZA

Każdy gracz wykonuje następujące czynności. Niewykorzystane komponenty z każdego kroku należy odłożyć do pudełka.

- A MATY GRACZY:** Weź matę gracza i umieść ją przed sobą, aby reprezentowała twój klaser ze znaczkami. Każda mata gracza ma na sobie inną startową kartę wystawcy.
- B KUPONY WYSTAWOWE:** Wybierz kartę pomocy, weź 3 kupony wystawowe w kolorze tej karty i umieść je nad swoją matą gracza.
- C KOSTKI PUNKTACJI:** Umieść 1 kostkę punktacji w swoim kolorze gracza na polu 0 PZ na torze punktacji; drugą zachowaj w swoich zasobach, aby użyć jej później, jeśli przekroczysz 50 PZ.
- D ŻETON PIERWSZEGO GRACZA:** Jeśli jesteś graczem, który ostatnio wystąpił coś pocztą, weź żeton pierwszego gracza i umieść go nad swoją matą gracza. Żeton może też otrzymać losowo wybrany pierwszy gracz.

ELEMENTY WSPÓLNE

- 1 PLANSZA GRY:** Umieść planszę na środku stołu.
- 2 ŻETON FAZY:** Umieść żeton fazy na polu Piątkowej Zbiórki na planszy.
- 3 KARTY KONKURSOWE:** Potasuj karty konkursowe każdego typu i losowo umieść jedną z nich odkrytą na oznaczonym polu na planszy. Niewykorzystane karty konkursowe należy odłożyć do pudełka.
- 4 PŁYTKI ZNACZKÓW:** Umieść wieczne znaczki na stosie w pobliżu planszy. Podziel pozostałe znaczki według rozmiaru na 4 zakryte stosy w pobliżu planszy.
- 5 KARTY UCZESTNIKÓW:** Wtasuj karty uczestników (karty specjalistów i wystawców) w jedną talię i umieść ją zakrytą w pobliżu planszy.
- 6 KARTY WYDARZEŃ:** Wtasuj karty wydarzeń w jedną talię i umieść ją zakrytą w pobliżu planszy.

OMÓWIENIE ROZGRYWKI

Gra składa się z trzech rund wymiany znaczków. Każda runda jest podzielona na 3 fazy:

- 1. **Faza Zbierania:** Gracze na zmianę wybierają elementy z puli znaczków i kart uczestników, aż każdy gracz zbierze 6 elementów.
- 2. **Faza Wymiany:** Każdy gracz jednocześnie dzieli swoje nowo zebrane elementy na 2 stosy, aby zaoferować je innym kolekcjonerom, i wybiera zarezerwowany element, który zatrzyma dla siebie. Następnie gracze po kolei wybierają stos przeciwnika, który pozyskają.
- 3. **Faza Wystawy:** Gracze jednocześnie umieszczają swoje nowe elementy w klaserach i zdobywają punkty za daną rundę.

Wystawa Finałowa następuje po trzeciej rundzie. Gracze jednocześnie obliczają wyniki po raz ostatni w oparciu o swój klaser i specjalny Konkurs Finałowy. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa!



TRYB SOLO

JEŚLI ZAMIERZASZ GRAĆ TYLKO W POJEDYNKĘ,
PRZECZYTAJ TERAZ ZASADY GRY SOLOWEJ.

JAK GRAĆ

PRZYGOTOWANIE DO RUNDY

1. Potasuj karty wydarzeń, a następnie dobrać i odkryj ich tyle, ilu jest graczy. Rozłóż je pionowo, tak aby każda karta zakrywała jedynie tekst karty znajdującej się pod spodem. Przeczytaj na głos górną kartę wydarzenia. Gracze muszą postępować zgodnie z jej instrukcjami w trakcie trwania rundy.
2. Utwórz pulę elementów ze wszystkich rozłożonych kart wydarzeń (np. 19 elementów z trzech pokazanych tutaj kart wydarzeń) na środku stołu. Dla każdego symbolu pokazanego na kartach wydarzeń weź jeden odpowiadający mu znaczek lub kartę uczestnika z zasobów ogólnych.
 - a. Niektóre znaczki są umieszczane w puli odkryte (białe ikony); inne są zakryte. odnosi się do wiecznego znaczka. **Karty uczestników są zawsze umieszczane odkryte.**



Ta pula elementów zawierałaby również wszystko, co znajduje się na dwóch górnych kartach wydarzeń.

FAZA ZBIERANIA

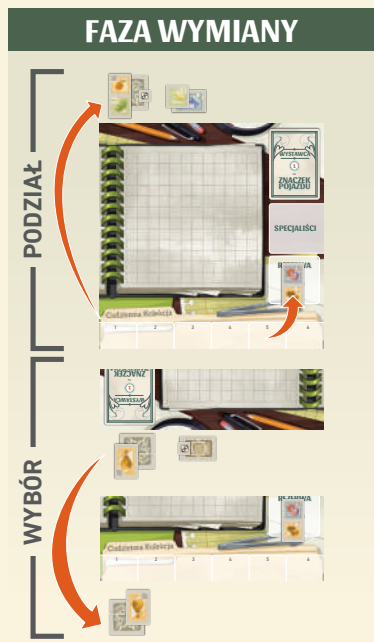
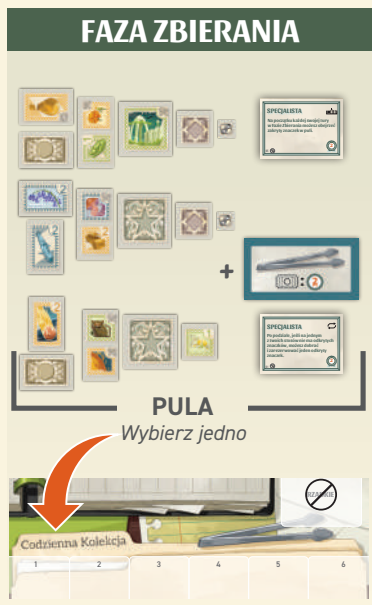
W Fazie Zbierania gracze na zmianę zdobywają po 1 elemencie z puli, aż każdy gracz będzie miał 6 elementów.

1. Pierwszy gracz dodaje żeton pierwszego gracza do puli elementów.
2. Następnie wybiera dowolny element z puli i umieszcza go na ponumerowanym polu w swoim obszarze Codziennej Kolekcji na macie gracza.
3. Kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy powtarza krok 2, wybierając po 1 elemencie z puli, aż jego Codzienna Kolekcja będzie zawierać 6 elementów.

Jeśli wybierzesz zakryty znaczek, możesz go obejrzeć, ale na razie pozostanie on zakryty.

Karty specjalistów są aktywne natychmiast po wybraniu i tak długo, jak znajdują się w twoim obszarze gry.

Niewybrany żeton pierwszego gracza: Na koniec fazy zbierania, jeśli żeton pierwszego gracza nadal znajduje się w puli, ostatni gracz, który wybrał jakiś element, zdobywa ten żeton i umieszcza go pod swoją Codzienną Kolekcją. Zatrzyma go do końca rundy (nie będzie wliczany do elementów, które musi wymienić w tej rundzie).



FAZA WYMIANY

W Fazie Wymiany gracze jednocześnie dzielą elementy (znaczkki, karty uczestników i żeton pierwszego gracza) w swoich Codziennych Kolekcjach na kilka stosów.

1. **PODZIAŁ:** Gracze jednocześnie dzielą swoje Codzienne Kolekcje w następujący sposób:

a. Zarezerwuj jeden element, umieszczając go w obszarze rezerwy na swojej macie gracza. Nie można rezerwować rzadkich znaczków, nawet jeśli są one zakryte.

b. Podziel pozostałe elementy na 2 stosy nad matą gracza, przy czym każdy stos powinien zawierać co najmniej jeden element. **Zakryte znaczkki pozostają zakryte.**

2. **WYBÓR:** Gdy wszyscy gracze skończą tworzyć swoje stosy, gracz z żetonem pierwszego gracza wykonuje pierwszą turę. Podczas tej tury:

a. Gracz wybiera jeden ze stosów znad maty przeciwnika i umieszcza go pod swoją matą.

b. Ten przeciwnik umieszcza teraz wszystkie elementy ze swojego pozostałego stosu pod swoją matą gracza i przystępuje do wyboru stosu (krok a). Po dokonaniu wyboru odsłania swoje zakryte znaczkki.

Jeśli wykonałeś już turę wyboru, a inny gracz wybierze jeden z twoich stosów, następną turę wykonuje gracz po twojej prawej stronie (i tak dalej w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara aż do gracza, który nie wykonał jeszcze tury wyboru).

Jeśli graczowi nie pozostał żaden stos do wzięcia, przesuwają on oba swoje stosy poniżej swojej maty gracza, a jego karty specjalistów, które zależą od wziętych stosów, nie są aktywowane.

Gdy wszystkie stosy zostaną przesunięte poniżej mat graczy, Faza Wymiany dobiega końca.

FAZA WYSTAWY

W Fazie Wystawy gracze jednocześnie przenoszą wybrane, zarezerwowane i pozostałe elementy do swoich klaserów oraz zdobywają punkty.

1. **UMIESZCZENIE:** Gracze dodają wszystkie nieumieszczone elementy do swojej maty gracza.

a. **Dodaj swoje nowe karty wystawców i specjalistów.** Umieść nowe karty na macie gracza po prawej stronie istniejących kart, tak aby wszystkie były widoczne.

b. **Umieść znaczkki w klaserze.** Znaczkki muszą być umieszczone w pustych miejscach na siatce maty gracza; nie mogą one nachodzić na inne znaczkki ani na krawędź siatki, a istniejące znaczkki nie mogą być przesuwane, aby zrobić miejsce.

– Znaczkki muszą być umieszczone pionowo, a ich wartość lub znak stempla muszą być widoczne w prawym górnym rogu.

– Jeśli tylko to możliwe, każdy znaczek trzeba umieścić w klaserze. Jeśli nie jest to możliwe, należy go odrzucić i natychmiast zdobyć punkty równe jego wartości (może to skutkować utratą punktów za znaczkki o wartości ujemnej).

2. **PUNKTACJA:** Otrzymujesz punkty za swoje elementy i klaser w opisany poniżej sposób. Niektóre karty specjalistów mogą mieć wpływ na obliczenia punktacji.

a. Zdobywasz punkty zgodnie z kartami wystawców.

b. Jeśli aktualnie posiadasz żeton pierwszego gracza, zdobywasz 2 punkty.

c. Wybierz jedną z kart konkursowych u dołu planszy, na której nie znajduje się żaden z twoich kuponów wystawowych. Zdobądź punkty zgodnie z warunkami punktacji tej karty, a następnie umieść na niej jeden ze swoich kuponów wystawowych, aby zaznaczyć, że wzięłeś udział w tym konkursie (w ten sposób co rundę wybierasz inną kartę konkursową).

Wariant: Możesz bardziej przykuć uwagę do wyboru kuponu, każąc graczom deklarować swój wybór po kolei zamiast jednocześnie (zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza).

KONIEC RUNDY: Odrzuć wierzchnią kartę wydarzenia (pozostałe odłóż do talii kart wydarzeń) i wszystkie pozostałe elementy w puli, a następnie przesunij żeton fazy na następną rundę. Jeśli żeton fazy przesunie się na nowy dzień, powtórzcie etap przygotowania rundy i rozpocznijcie kolejną rundę. W przeciwnym razie należy przejść do Finałowej Wystawy (patrz *Koniec gry*).

KONIEC GRY: FINAŁOWA WYSTAWA

Podczas Finałowej Wystawy wszyscy gracze jednocześnie otrzymują punkty za swoje klasery w następujący sposób:

- **WIECZNE ZNACZKI:** Policz liczbę wiecznych znaczków w swoim klaserze i porównaj ją z wynikami innych graczy. Zdobądź 10 punktów, jeśli masz najwięcej wiecznych znaczków, 6 punktów za drugie miejsce, 3 punkty za trzecie miejsce i żadnych punktów za niższą pozycję.
 - Aby zdobyć punkty w tej kategorii, musisz mieć co najmniej jeden wieczny znaczek.
 - W grze 2-osobowej dodaj wyimaginowanego gracza z 3 wiecznymi znaczkami i odpowiednio przyznaj punkty wszystkim trzem graczom.
 - Jeśli gracze remisują, wszyscy remisujący gracze zdobywają punkty za swoje miejsce, a kolejne miejsce nie jest przyznawane.

Przykład: Dawid ma 3 wieczne znaczki, a Teresa ma 2. W grze 2-osobowej Dawid remisuje z wyimaginowanym graczem, więc zdobywa 10 punktów, a drugie miejsce nie jest przyznawane. Teresa zdobywa 3 punkty za trzecie miejsce.

- **WARTOŚCI ZNACZKÓW:** Zdobyczas punkty równe sumie liczb wydrukowanych na znaczkach w albumie. Niektóre wartości są ujemne i odejmują punkty.
- **KARTY SPECJALISTÓW:** Jeśli posiadasz jakieś karty specjalistów, zdobywasz 2 punkty za każdą z nich.
- **KARTA KONKURSU FINAŁOWEGO:** Zdobyczas punkty zgodnie z kartą konkursową w sekcji Finału na planszy. Nie wymaga to posiadania kuponu wystawowego.

Gdy wszyscy gracze zdobędą punkty, gracz z największą ich liczbą wygrywa! W przypadku remisu wygrywa gracz z największą łączną liczbą rzadkich znaczków. Jeśli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

ZNACZKI

Znaczki mają różne rozmiary, kolory, wartości i tematykę. Każdy kolor można również rozróżnić na podstawie wzoru obramowania. Każdy temat można również rozróżnić na podstawie tła.

KOLOR



Fioletowy



Żółty



Niebieski



Zielony



Brazowy

TEMAT



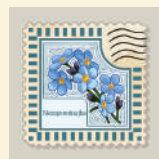
Kosmos



Pomniki



Zwierzęta



Kwiaty



Pojazdy

ZNACZKI SPECJALNE



Rzadkie znaczki są złote. Nie mają kolorów ani tematów do celów punktacji. Ponieważ są one szczególnie cenne, nie mogą być rezerwowane w Fazie Wymiany.



Znaczki ostemplowane posiadają falisty znak w prawym górnym rogu. Mają kolory i tematy, ale nie mają wartości.



Wyblakłe znaczki niższej klasy mają wartość ujemną. Mają kolory i tematy, ale obniżają wartość twojego klasera.

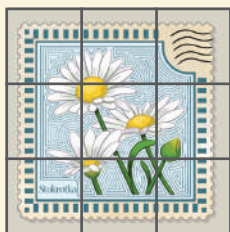


Wieczne znaczki są najmniejsze. Nie mają kolorów, tematów ani wartości.

ROZMIARY ZNACZKÓW



Małe kwadraty to płytki 2×2.



Duże kwadraty to płytki 3×3.



Wieczne znaczki to płytki 1×1 i nie są uważane za „małe kwadraty” w punktacji konkursowej.



Krótkie prostokąty to płytki 2×3.



Płytki 2×4 zawierające 2 małe kwadratowe znaczki powinny być traktowane jako 2 oddzielne znaczki. Wszystkie pozostałe znaczki 2×4 powinny być traktowane jako długie prostokąty.

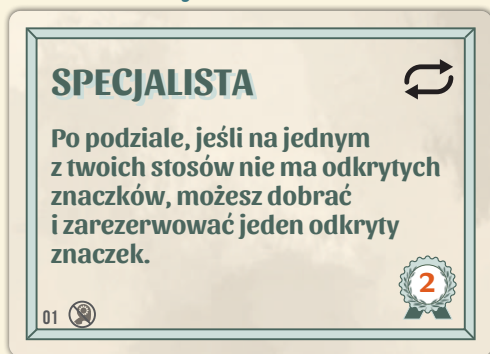
WYJAŚNIENIA

CODZIENNA KOLEKCJA

6 pól w obszarze Codziennej Kolekcji na macie gracza jest ponumerowanych wyłącznie w celu przypomnienia, że gracz zdobywa łącznie 6 elementów podczas Fazy Zbierania (kolejność nie ma znaczenia).



KARTY SPECJALISTÓW



- Za każdym razem, gdy karta specjalisty pozwala ci zarezerwować znaczek, jest on dodatkiem do innych elementów, które możesz zarezerwować.
- Za każdym razem, gdy karta specjalisty pozwala ci dobrać i zarezerwować znaczek, jeśli znaczek okaże się rzadki, nadal możesz go zarezerwować. Wieczne znaczki nie kwalifikują się do dobrania i rezerwowania.
- Jeśli masz kilka kart specjalistów do wykorzystania na koniec tej samej fazy, wybierasz kolejność ich użycia.

ŚLEDZENIE PUNKTACJI

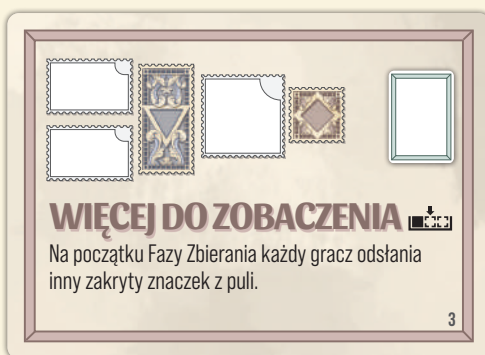
W miarę gromadzenia punktów należy przesuwać kostkę wzdłuż toru. Po dotarciu do końca toru użyj drugiej kostki, aby oznaczyć, ile razy udało ci się dotrzeć do końca.



KARTY WYDARZEŃ



- Podczas rozpatrzenia efektu „Hojne dary” karty wystawców i żeton pierwszego gracza są warte po 2 punkty.
- Jeśli na karcie wydarzenia i karcie specjalisty jest napisane „na koniec Fazy Zbierania”, najpierw należy użyć specjalisty, a dopiero potem wydarzenia.



OGŁĄDANIE KONTRA ODSŁANIANIE

Kiedy efekt pozwala ci obejrzeć zakryty element, nie pokazuj go innym graczom i odłóż go zakrytego z powrotem. Kiedy gracz otrzymuje polecenie odsłonięcia komponentu, powinien upewnić się, że jest on odkryty, aby każdy mógł go zobaczyć.

KARTY KONKURSOWE

GRUPY



Grupa znaczków to skupisko jednego lub więcej znaczków, które są połączone wzdłuż krawędzi lub części krawędzi z innym znaczkiem w tej samej połączonej grupie. Ten typ karty konkursowej wymaga połączonych znaczków, które mają wspólny kolor, temat lub kształt. Pojedynczy odizolowany znaczek jest nadal uważany za grupę.

W przykładzie po prawej stronie znajdują się 2 grupy prostokątów. W przypadku pokazanej karty konkursowej (prostokąty w 1 wybranej grupie) masz wybór między pojedynczym prostokątem (3 punkty) lub dwoma połączonymi prostokątami (6 punktów). Na potrzeby tego typu kart kwadraty nie są uważane za prostokąty.



DRUGI NAJLICZNIEJSZY



Niektóre karty konkursowe nagradzają za drugi najbardziej liczny kolor lub temat. Aby zdobyć punkty w tych konkursach, należy policzyć liczbę znaczków dla każdego koloru lub tematu. Zignoruj największą liczbę i przyznaj punkty największej pozostałej liczbie. Znaczki nie muszą być połączone, aby liczyć się w tych konkursach.

Niektóre karty konkursowe nagradzają za drugi najbardziej liczny kolor lub temat. Aby zdobyć punkty w tych konkursach, należy policzyć liczbę znaczków dla każdego koloru lub tematu. Zignoruj największą liczbę i przyznaj punkty największej pozostałej liczbie. Znaczki nie muszą być połączone, aby liczyć się w tych konkursach.

W przykładzie po prawej fioletowy i zielony remisują pod względem najliczniejszego koloru z 3 znaczkami każdy. Przy zignorowaniu jednego z tych kolorów, drugi kolor zdobywa 12 punktów.



ZESTAWY



Zestaw tematów lub kolorów składa się z dowolnych 5 znaczków w twoim klaserze, które reprezentują wszystkie 5 możliwych tematów lub kolorów. Każdy znaczek może być zaliczony

tylko do jednego zestawu tematycznego i jednego zestawu kolorystycznego. Znaczki nie muszą być ze sobą połączone, aby mogły zostać zaliczone do zestawu.

Poniższy przykład przedstawia kompletny zestaw wszystkich 5 tematów i daje 9 punktów.



IDEALNE NAROŻNIKI

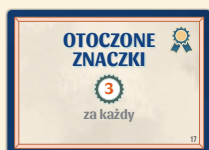


Idealny narożnik to punkt w twoim klaserze, w którym spotykają się 4 znaczki.

Ten przykład pokazuje 2 idealne narożniki (lewy górny i lewy dolny narożnik niebieskiego znaczka), co daje łącznie 8 punktów.



OTOCZONE ZNACZKI



Znaczek jest otoczony, jeśli nie ma pustych miejsc wzdłuż jego odstępionych krawędzi (krawędź klasera liczy się do otaczania znaczka).

Ten przykład pokazuje 3 otoczone znaczki (kwiat, UFO i lewy wieczny znaczek).



KRAWĘDZIE KLASERA



Klaser ma cztery krawędzie. Każda krawędź jest kompletna, gdy wszystkie 12 pól wzdłuż niej jest zakrytych przez znaczki.

Ten przykład pokazuje 1 kompletną krawędź wzdłuż prawej strony klasera składającą się z 5 znaczków, co daje 10 punktów.



PUSTE OBSZARY I LUKI



Pusty obszar w twoim klaserze to połączone skupisko jednego lub więcej niepokrytych miejsc otoczonych znaczkami i/lub krawędziami albumu. Luki 1×1 i 1×2 to puste obszary składające się odpowiednio z jednego i dwóch pól.

Poniższy przykład przedstawia 6 pustych obszarów, w tym dwie luki 1×2, które dają 6 punktów.



CHCESZ OBEJRZEĆ FILM INSTRUKTAŻOWY LUB PRZECZYTAĆ FAQ?

Przejdź do <https://phalanx.com.pl/games/znaczkomania/>

MASZ PYTANIE PODCZAS GRY LUB HISTORIĘ, KTÓRĄ CHCESZ SIĘ PODZIELIĆ?

Opublikuj je w grupie ZnaczoMania na Facebooku, na BoardGameGeek lub na kanale ZnaczoMania na serwerze Discord Stonemaier Games: stonemaiergames.com/discord

POTRZEBUJESZ CZĘŚCI ZAMIENNEJ?

Zamów ją na stronie <https://phalanx.com.pl/games/znaczkomania/>

CHCESZ BYĆ NA BIEŻĄCO?

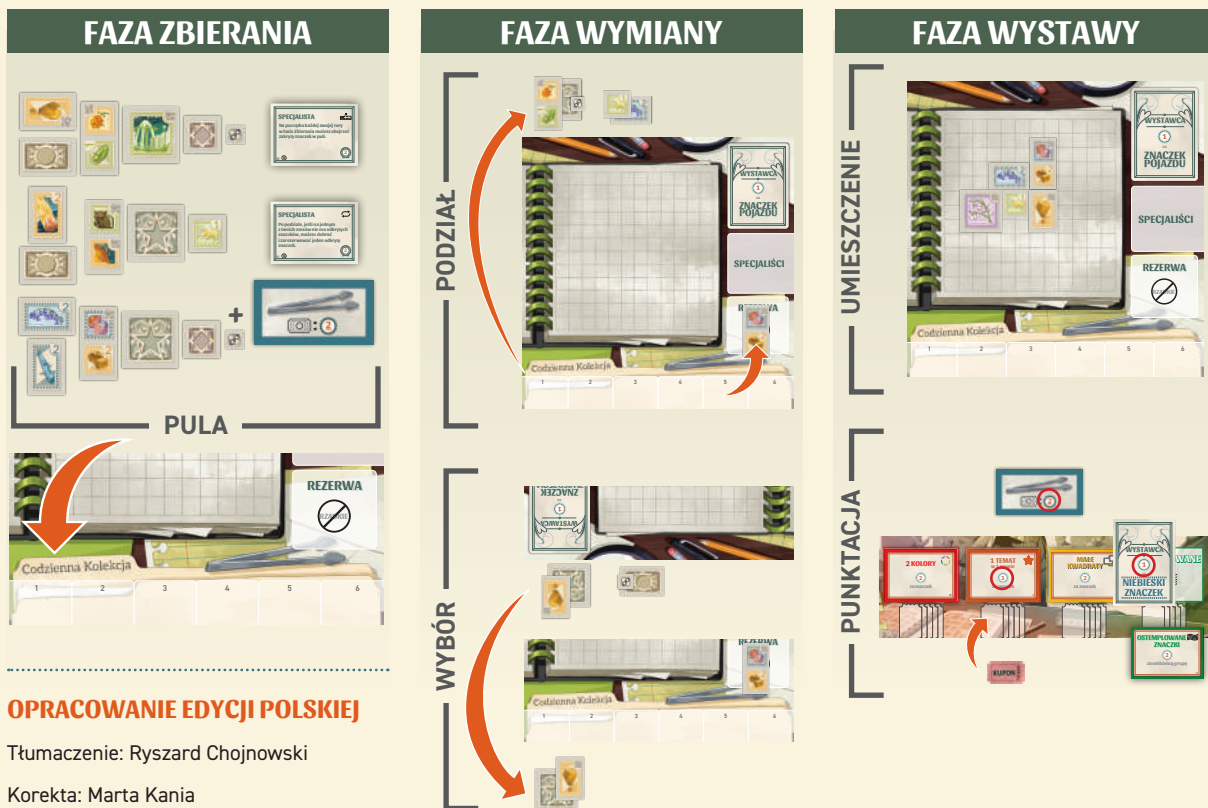
Subskrybuj comiesięczne aktualizacje na <https://phalanx.com.pl/games/znaczkomania/>

OMÓWIENIE ROZGRYWKI

Gra składa się z trzech rund wymiany znaczków. Każda runda jest podzielona na 3 fazy:

- Faza Zbierania:** Gracze na zmianę wybierają elementy z puli znaczków i kart uczestników, aż każdy gracz zbierze 6 elementów.
- Faza Wymiany:** Każdy gracz jednocześnie wybiera 1 swój nowo zebrany element, który zatrzyma dla siebie i dzieli pozostałe swoje nowo zebrane elementy na 2 stosy, aby zaoferować je innym kolekcjonerom. Następnie gracze po kolei wybierają stos przeciwnika do przejścia.
- Faza Wystawy:** Gracze jednocześnie umieszczają swoje nowe elementy w klaserach i zdobywają punkty za daną rundę.

Finałowa Wystawa następuje po trzeciej rundzie. Gracze jednocześnie obliczają wyniki po raz ostatni w oparciu o swój klaser i specjalny Konkurs Finałowy. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa!



OPRACOWANIE EDYCJI POLSKIEJ

Tłumaczenie: Ryszard Chojnowski

Korekta: Marta Kania

DTP: Artur Bartos i Krzysztof Klemiński

Produkcja i koordynacja projektu: Agata Jurczynszyn

SPOSÓB PUNKTACJI

1. Wystawcy
2. Pierwszy gracz (2 punkty)
3. Konkurs (wybierz jeden)

KONIEC GRY

1. Wieczne znaczki: 10/6/3
2. Wartości znaczków
3. Karty specjalistów
4. Karta Konkursu Finałowego



STONEMAIER
GAMES