

ZnaczkoMania PINZETTA

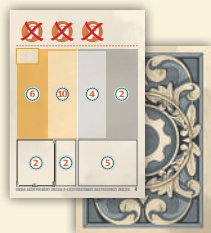
Zasady solo zaprojektowane przez Mortena Monrada Pedersena
wraz z Linesem J. Hutterem i Davidem Studleyem

Drodzy czytelnicy, pozwólcie, że przedstawimy wam Pinzettę. Jest ona kartonową formą życia, która łaskawie zgodziła się zająć miejsce ludzkiego gracza, abyś mógł zagrać w ZnaczkoManię solo.

Projektanci: Pinzetta wzięła swoje imię od włoskiego słowa oznaczającego „pęsetę”, narzędzia używanego do przenoszenia znaczków w cennej kolekcji. Zazwyczaj wybieramy włoskie słowa dla naszych sztucznych przeciwników, ponieważ pierwszy z nich został stworzony dla Viticulture, gry osadzonej we Włoszech.

KOMPONENTY

8 kart decyzji



4 karty punktacji Fazy Wystawy



19 żetonów wyceny



3 maty Pinzetty (wydrukowane na odwrocie trzech mat graczy)



10 kart wydarzeń Pinzetty



4 karty pomocy gracza



TRYB WPROWADZAJĄCY

Te zasady solo mają **TRYB WPROWADZAJĄCY**, który ułatwia zapoznanie się z rozgrywką i pozwala poznać podstawową część systemu: wycenę elementów przez Pinzettę (co zostanie wyjaśnione później).

ZASADY SPECJALNE DLA TEGO TRYBU SĄ SFORMATOWANE W NASTĘPUJĄCY SPOSÓB.

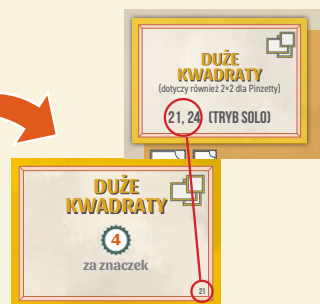
PRZYGOTOWANIE

Konfiguracja jest normalna dla gry 2-osobowej, z następującymi zmianami:

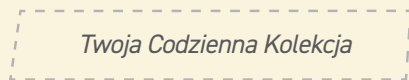
- A** Nie używaj żetonu pierwszego gracza.
- B** Usuń karty uczestników 1, 5, 6 i 9.
- C** Zastąp karty wydarzeń kartami wydarzeń Pinzetty.
- D** Kiedy bierzesz matę gracza, weź taką bez Pinzetty na odwrocie.

DLA PINZETTY:

- 1** Trzy maty graczy mają z tyłu matę Pinzetty. Pinzetta otrzymuje matę, której numer ID pasuje do żółtej karty konkursowej. Pod matą należy zostawić miejsce na Codzienne Kolekcje – twoje i Pinzetty.
- 2** Umieść żetony wyceny w pobliżu.
- 3 TRYB WPROWADZAJĄCY: POMIŃ TEN KROK.** Umieść wieczny znaczek na odpowiednim polu na macie.
- 4 TRYB WPROWADZAJĄCY: POMIŃ TEN KROK.** Potasuj karty punktacji Fazy Wystawy, aby utworzyć zakrytą talię, i pozostaw miejsce na stos kart odrzuconych.



- 5** Umieść karty decyzji w stosie (zostaną one potasowane później) i zostaw miejsce na stos kart odrzuconych.
- 6** Połóż karty pomocy gracza na stole.
- 7** Wybierz poziom trudności: 1 (najłatwiejszy), 2 lub 3 (najtrudniejszy). Zalecamy rozpoczęcie od poziomu 1.



ZASADY OGÓLNE

- Wszystkie zasady bazowej gry, które nie zostały wyraźnie zmienione w niniejszej instrukcji, pozostają w mocy.
- Pod względem zasad rozgrywki Pinzetta jest graczem we wszystkich aspektach, z wyjątkiem tego, że gra według własnych zasad.
- Pinzetta **nie** korzysta z efektów kart uczestników, które może posiadać (ani specjalistów, ani wystawców).

JAK GRAĆ

Począwszy od tej sekcji aż do końca Fazy Wymiany niniejsze zasady całkowicie zastępują te zawarte w podstawowej instrukcji nie tylko dla Pinzetty, ale także dla ciebie.

PRZYGOTOWANIE RUNDY I FAZA ZBIERANIA

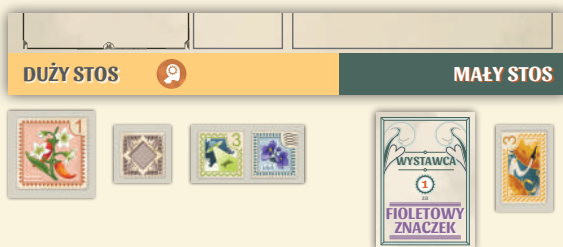
1. Dobierz kartę wydarzenia Pinzetty i spójrz na jej górną część:

- a. Dla każdego pokazanego elementu weź odpowiedni znaczek lub kartę uczestnika z zasobów ogólnych i umieść je pod matą Pinzetty zgodnie z tym, co pokazano na karcie jako Codzienną Kolekcję Pinzetty.
- b. Niektóre znaczki są odkryte (białe ikony). Znaczkę widoczną od strony rewersu są umieszczane zakryte i traktuje się je jako zakryte do końca Fazy Wymiany – nie wolno na nie patrzeć.
Karty uczestników są zawsze odkryte.

Przykład: Dobrana karta wydarzenia Pinzetty ma taką górną część:



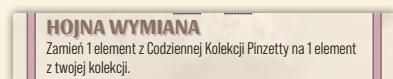
Prowadzi to do powstania tych dwóch stosów::



2. Dobierz kolejną kartę wydarzenia Pinzetty i weź elementy przedstawione w środkowej części. Umieść je pod Codzienną Kolekcją Pinzetty, zachowując nieco wolnego miejsca pomiędzy nimi. Te elementy stanowią twoją Codzienną Kolekcję i możesz przeglądać dowolne zakryte elementy. Później podzielisz je na dwa stosy.



3. Postępuj zgodnie z instrukcjami na dole drugiej karty wydarzenia.



4. Jeśli posiadasz kartę specjalisty, która wchodzi w życie w Fazie Zbierania (karta 10), rozpatrz ją teraz.

5. Odrzuć obie karty wydarzeń.

KARTY UCZESTNIKÓW

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

Przypomnienie: Pinzetta **nie** korzysta z efektów kart uczestników.


FAZA WYMIANY


Podczas tej fazy:

1. Podziel swoją Codzienną Kolekcję na dwa stosy. Kolekcja Pinzetty jest już podzielona na dwa stosy.
2. Obaj gracze wezmą jeden ze stosów drugiego gracza.
3. Obaj gracze zatrzymują stos, którego nie zabrał drugi gracz.

W poniższych sekcjach wyjaśniono, jak to zrobić.

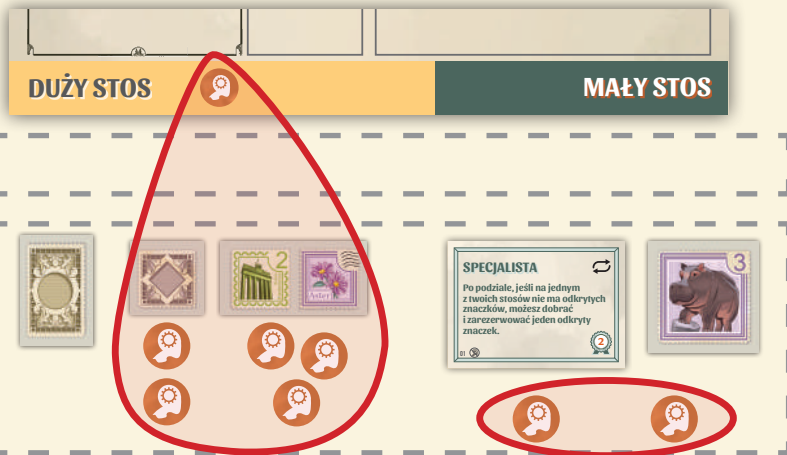
TY DZIELISZ, PINZETTA WYBIERA

1. Postępuj zgodnie z procedurą opisaną w polu Wycena elementów Pinzetty, aby wycenić elementy swojej Codziennej Kolekcji.
2. Zarezerwuj przedmiot ze swojej Codziennej Kolekcji, umieszczając go w obszarze Rezerwy na swojej macie gracza, i odrzuć jego żetony wyceny (jeśli takie są). Nie można zarezerwować rzadkiego znaczka (nawet jeśli jest zakryty).
3. Podziel pozostałe elementy na 2 stosy, z których jeden zawiera dokładnie 1 element więcej niż drugi.
4. Postępuj zgodnie z procedurą opisaną w polu Wycena stosu Pinzetty.
5. Potasuj wszystkie karty decyzji, aby utworzyć nową talię decyzji.
6. Dobierz kartę decyzji i policz liczbę przekreślonych ikon wyceny. Odrzuć tyle żetonów wyceny (nie ma znaczenia które) **ze stosu z największą liczbą żetonów**. 

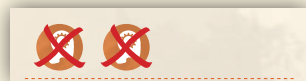
 -  wydrukowany na macie jest uznawany za żeton, który można odrzucić.
 - W przypadku remisu należy odrzucić żeton z dużego stosu.

7. Pinzetta bierze stos z największą liczbą pozostałych żetonów. W przypadku remisu bierze duży stos. Gracz zatrzymuje drugi stos.
8. Zwróć wszystkie żetony wyceny do zasobów.

Przykład: Utworzyłeś te stosy:



Dobierasz kartę decyzji z tą górną sekcją:



Usuwasz więc 2 żetony z dużego stosu, na którym znajdowało się najwięcej żetonów. Wciąż jest ich więcej niż na małym stosie, więc Pinzetta bierze duży stos.

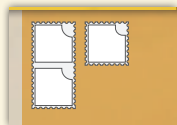
WYCENA ELEMENTÓW PRZEZ PINZETTĘ

Aby pokierować swoimi decyzjami, Pinzetta czasami wycenia dostępne elementy. W tym celu umieść żetony wyceny obok każdego elementu:

1. Karty uczestników i wieczne znaczki: 1 .
 2. Odkryte rzadkie znaczki: 4 .
 3. Inne znaczki:
 - a. Odkryte znaczki o wartości dokładnie 2 lub 3: 1 .
 - b. Znaczki odkryte/zakryte, które pasują do rozmiaru znaczka w lewym górnym rogu maty Pinzetty: 2 .
- Uwaga:* Znaczki pasujące zarówno do 3a, jak i 3b otrzymują 3 .

Uwaga: Podwójne znaczki 2×4 są traktowane jako pojedynczy znaczek dla Pinzetty.

Przykład: Rozmiarami docelowymi na macie Pinzetty są małe kwadraty, tzn. 2×2 i podwójne znaczki 2×4:



To są elementy, które mają zostać wycenione:

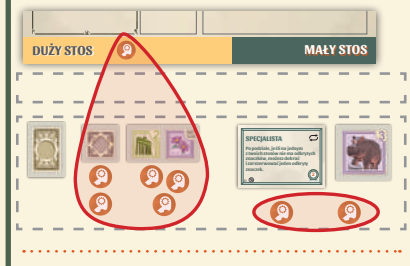


- 1 Umieść 1 obok karty uczestnika. Gdyby były to wieczne znaczki, umieść 1 obok każdego z nich.
- 2 Gdyby były to rzadkie znaczki, umieść 4 obok każdego z nich.
- 3a Umieść 1 obok 3. i 5. elementu od lewej, ponieważ mają one wartość 2 lub 3.
- 3b Umieść 2 obok 2. i 3. elementu, ponieważ odpowiadają one docelowym rozmiarom.

WYCENA STOSU PRZEZ PINZETTĘ

Wycena stosu przez Pinzettę jest równa liczbie żetonów plus 1 dodatkowy za duży stos (jak wskazano na jej macie).

Przykład: Przy podanej poniżej wycenie przedmioty duży stos ma 6 , a mały stos ma 2 .

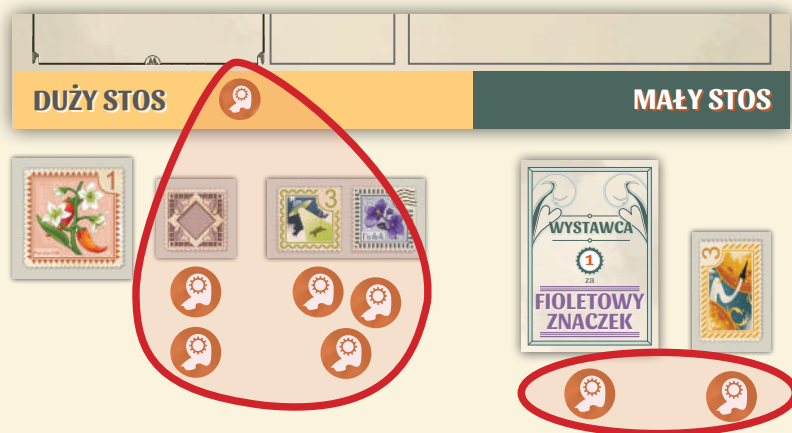


PINZETTA DZIELI, TY WYBIERASZ

Teraz twoja kolej, aby wybrać jeden ze stosów Pinzetty:

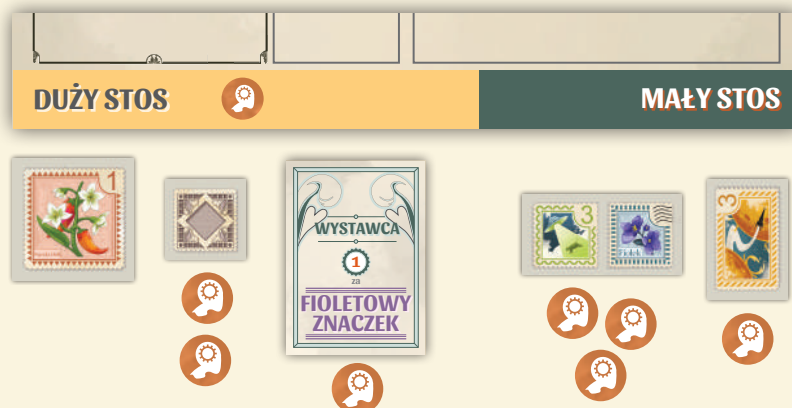
1. Postępuj zgodnie z procedurą wyceny **elementów** Pinzetty dla Codziennej Kolekcji Pinzetty, a następnie wyceny **stosu** Pinzetty.
2. Jeśli jeden stos ma o conajmniej 3 żetony wyceny więcej niż drugi, zamień element z **największą liczbą** żetonów w tym stosie z tym, który ma **najmniej** żetonów w drugim stosie.
 - W przypadku remisów użyj najbardziej wysuniętego na lewo remisującego elementu.
 - Zauważ, że w przeciwieństwie do twojego podziału, kiedy podziału dokonuje Pinzetta, nie dobierasz karty decyzji.

Przykład: Pinzetta utworzyła następujące stosy i wyceny:



Ponieważ duży stos ma o 4 żetony wyceny więcej niż mały, Pinzetta zamienia jeden element z dużego stosu z jednym elementem z małego stosu.

W małym stosie oba elementy mają taką samą liczbę żetonów, więc bierzesz najbardziej wysunięty na lewo i zamieniasz go z elementem z dużego stosu, który ma najwięcej żetonów:



3. Wybierz i weź jeden stos. Pinzetta zatrzymuje drugi.
4. Zwróć wszystkie żetony wyceny do zasobów.


FAZA WYSTAWY


Ty przeprowadzasz Fazę Wystawy w normalny sposób (postępuj zgodnie ze wskazówkami zawartymi w głównej instrukcji, str. 5), podczas gdy Pinzetta postępuje zgodnie z poniższymi zasadami.

UMIEŚĆ ELEMENTY PINZETTY NA JEJ MACIE

TRYB WPROWADZAJĄCY: ODRZUĆ ELEMENTY PINZETTY, A NASTĘPNIE ZAKOŃCZ FAZĘ WYSTAWY.

Umieść elementy zebrane przez Pinzettę w tej rundzie na jej macie:

1. Ujawnij zakryte znaczki.
2. Umieść nierzadkie znaczki w polach w górnym rzędzie, które odpowiadają ich rozmiarowi i wartości.
3. Umieść rzadkie znaczki bez względu na ich rozmiar w polu oznaczonym .
4. Umieść wieczne znaczki i karty na odpowiednich polach.

Przykład: Umieszczenie elementów na macie Pinzetty. Zauważ, że pole z  częściowo pokrywa się z polami z rozmiarami znaczków.



PUNKTACJA WYSTAWY PINZETTY

1. Dobierz kartę z talii kart punktacji Fazy Wystawy i połóż ją odkrytą.
2. Na tej karcie znajdź identyfikator karty konkursowej, który pasuje do karty konkursowej na planszy. Pomnóż wynik dla wybranego poziomu trudności przez 1/2/3 dla piątku/soboty/niedzieli: Pinzetta zdobywa tyle punktów.

KONIEC GRY: WYSTAWA FINAŁOWA

TRYB WPROWADZAJĄCY: PINZETTA ZDOBYWA 110 PUNKTÓW NA POZIOMIE 1, 125 NA POZIOMIE 2 I 140 NA POZIOMIE 3. NIE ZDOBYWA PUNKTÓW W ŻADEN INNY SPOSÓB. JEŚLI CHODZI O ZDOBYWANIE WIECZNYCH ZNACZKÓW, RYWALIZUJESZ TYLKO Z WYIMAGINOWANYM GRACZEM, KTÓRY MA 3 WIECZNE ZNACZKI.

Pinzetta zdobywa następujące punkty na koniec gry:

- 1. POZIOM TRUDNOŚCI:** Na poziomie 1 Pinzetta traci 20 punktów, podczas gdy na poziomie 2 traci 10. Poziom 3 nie ulega zmianie.
- 2. WIECZNE ZNACZKI:** Zdobycie punktów za wieczne znaczki w normalny sposób (włączając w to wymyślonego gracza, który ma ich 3).
- 3. MATA:** Dobierz kartę decyzji. Pinzetta zdobywa wskazaną liczbę punktów w każdej sekcji za każdy znajdujący się tam element.

Uwaga: Podwójne znaczki 2x4 są traktowane jako pojedynczy znaczek dla Pinzetty.

Przykład: Dobrana zostaje karta decyzji z tym diagramem:



Mnożysz więc liczbę elementów w każdym polu przez liczbę punktów wskazaną na karcie:



Od lewej do prawej, od góry do dołu daje to: $24 + 8 + 10 + 10 + 4 + 0 + 4 = 60$ punktów.

- 4. WARTOŚCI ZNACZKÓW:** Pinzetta zdobywa punkty **tylko** za wartości wydrukowane na jej **rzadkich znaczkach**.
- 5. KARTY SPECJALISTÓW:** Pinzetta **nie** zdobywa punktów za karty specjalistów.
- 6. KARTA KONKURSOWA FINAŁU:** Pinzetta **nie** zdobywa punktów za kartę konkursową Finału.

