



Autor gry: Dominik Robakowski

PSTRO!

CZASEM WARTO MIEĆ
PSTRO W GŁOWIE!



Zapamiętaj kolory i szukaj pasujących żetonów. Uzupełnij swoją planszę szybciej niż przeciwnicy, ale uważaj, żeby się nie pomylić – wszechobecne kolory sprawią, że przed oczami będziesz miał...

PSTRO!

ELEMENTY GRY



PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Losowo wybrany gracz otrzymuje planszę oznaczoną **I**, będzie on pierwszym graczem. Każdy z pozostałych graczy także otrzymuje planszę. Wszyscy odwracają je, odpowiednią dla wybranego wariantu, stroną do góry.

WARIANT
ŁATWIEJSZY



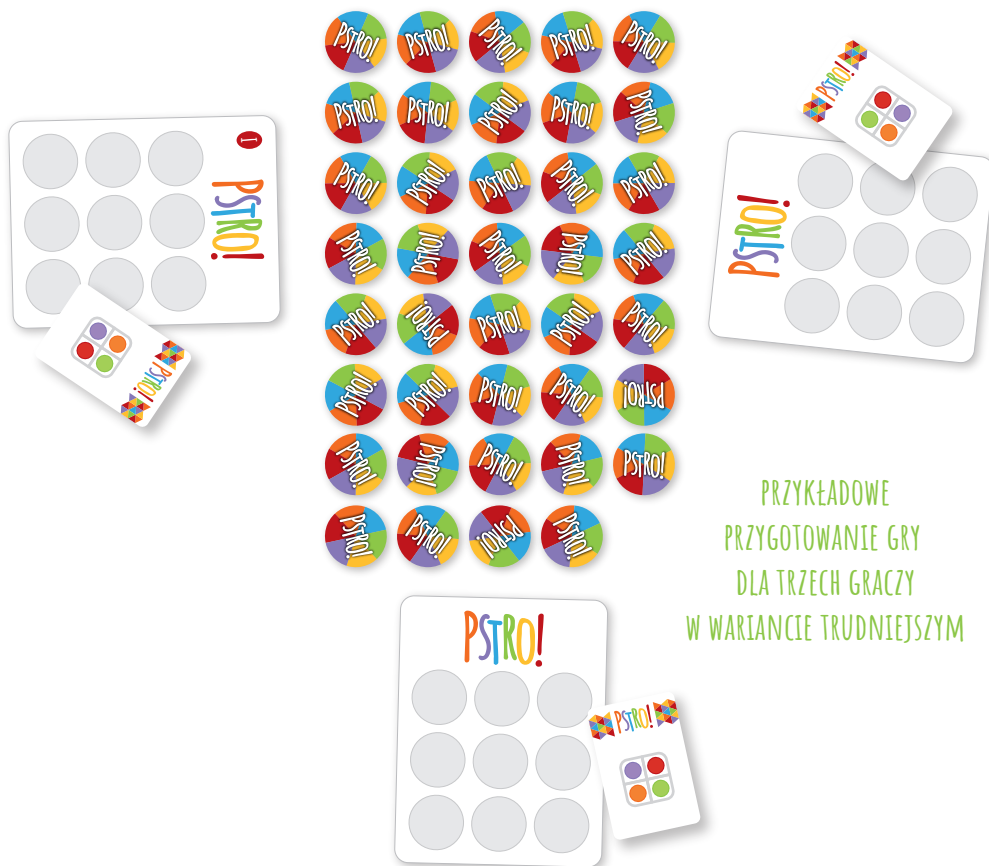
WARIANT
TRUDNIEJSZY



- 2 W zależności od liczby graczy przygotujcie odpowiednią liczbę żetonów:
 - a) dla 4 graczy: wszystkie żetony
 - b) dla 3 graczy: odłóżcie do pudełka po 2 żetony każdego koloru i 1 żeton Multi
 - c) dla 2 graczy: odłóżcie do pudełka po 4 żetony każdego koloru i 2 żetony Multi
- 3 Żetony przemieszajcie i rozłóżcie na stole rewersami ku górze. Postarajcie się utworzyć z nich kilka rzędów i kolumn.

4

Potasujcie dokładnie karty i rozdajcie każdemu z graczy jedną zakrytą kartę, wybranym wariantem do dołu. Pozostałe karty odłóżcie do pudełka.



5

Na sygnał należy odwrócić klepsydrę, a każdy z graczy odkrywa swoją kartę i stara się zapamiętać jej układ kolorów. Gdy czas upłynie, należy odwrócić karty. Gracze nie mogą już do nich zaglądać. Grę rozpoczyna gracz z planszą oznaczoną **I**.

ROZGRYWKA

W swojej kolejce rzuć dwiema kostkami.

- 1 Jeśli na **kostce szczęścia** wypadł symbol szarej kostki, musisz odnaleźć żeton pasujący kolorem do **kostki koloru**. Gracz wybiera dowolny żeton z puli i, jeżeli był zakryty, odkrywa go tak, aby widzieli go wszyscy gracze.



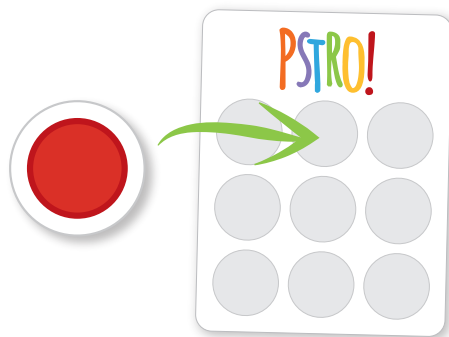
Jeżeli kolory na **kostce koloru** i na żetonie są inne, gracz odkłada żeton na to samo miejsce w puli i zakrywa go.



Jeśli kolory są takie same (lub jest to żeton Multi), gracz zabiera żeton i ma trzy opcje:



a) PLANSZA – gracz układa żeton na wybranym polu swojej planszy. Żeton pozostaje na tym polu do końca gry.



b) WYMIANA – gracz odkłada **odkryty** żeton do puli. W zamian wskazuje inny dowolny zakryty żeton w puli, deklaruje jego kolor i odstonia go. Jeśli kolor jest zgodny z deklaracją (lub jest to żeton Multi), zabiera go i układa na wybranym polu swojej planszy. Jeśli gracz nie odgadł koloru, odkłada żeton na to samo miejsce w puli i zakrywa go.



c) MULTI – jeśli wybrany został żeton Multi, gracz układa go obok swojej planszy. Będzie mógł położyć go na wybranym polu w dowolnym momencie przed zakończeniem gry. Żeton ten zastępuje dowolny kolor.

2

Jeśli na **kostce szczęścia** wypadł symbol PSTRO! - gracz może odkryć **dwa żetony** z puli.



Jeśli jeden lub oba pasują do **koloru kostki**, może je zabrać. Następnie gracz może skorzystać z opcji PLANSZA, WYMIANA i/lub MULTI.



3

Jeśli na **kostce szczęścia** wypadł symbol MULTI – gracz bierze z puli 1 dowolny żeton (niezależnie od wyniku kostki koloru), a następnie może skorzystać z opcji PLANSZA, WYMIANA lub MULTI.



Następnie kolejka przechodzi do gracza siedzącego po lewej stronie.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra dobiega końca, gdy pierwszy z graczy wypełni swoją planszę i ogłosi, że odtworzył swój układ, głośno mówiąc „**PSTRO!**”. Należy dograć tę kolejkę do końca, tak aby każdy z graczy rozegrał tę samą liczbę tur. Gracze mają teraz ostatnią szansę dołożenia posiadanych żetonów Multi na swoje plansze. Następnie wszyscy jednocześnie odkrywają swoje karty z układami.



Za każde prawidłowo odwzorowane na planszy pole gracz otrzymuje 1 punkt. Żeton Multi zastępuje dowolny kolor (jest jokerem). Zwycięzcą zostaje uczestnik, który zgromadzi najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa ten, kto na swojej planszy ma mniej żetonów Multi.

Miłej zabawy!