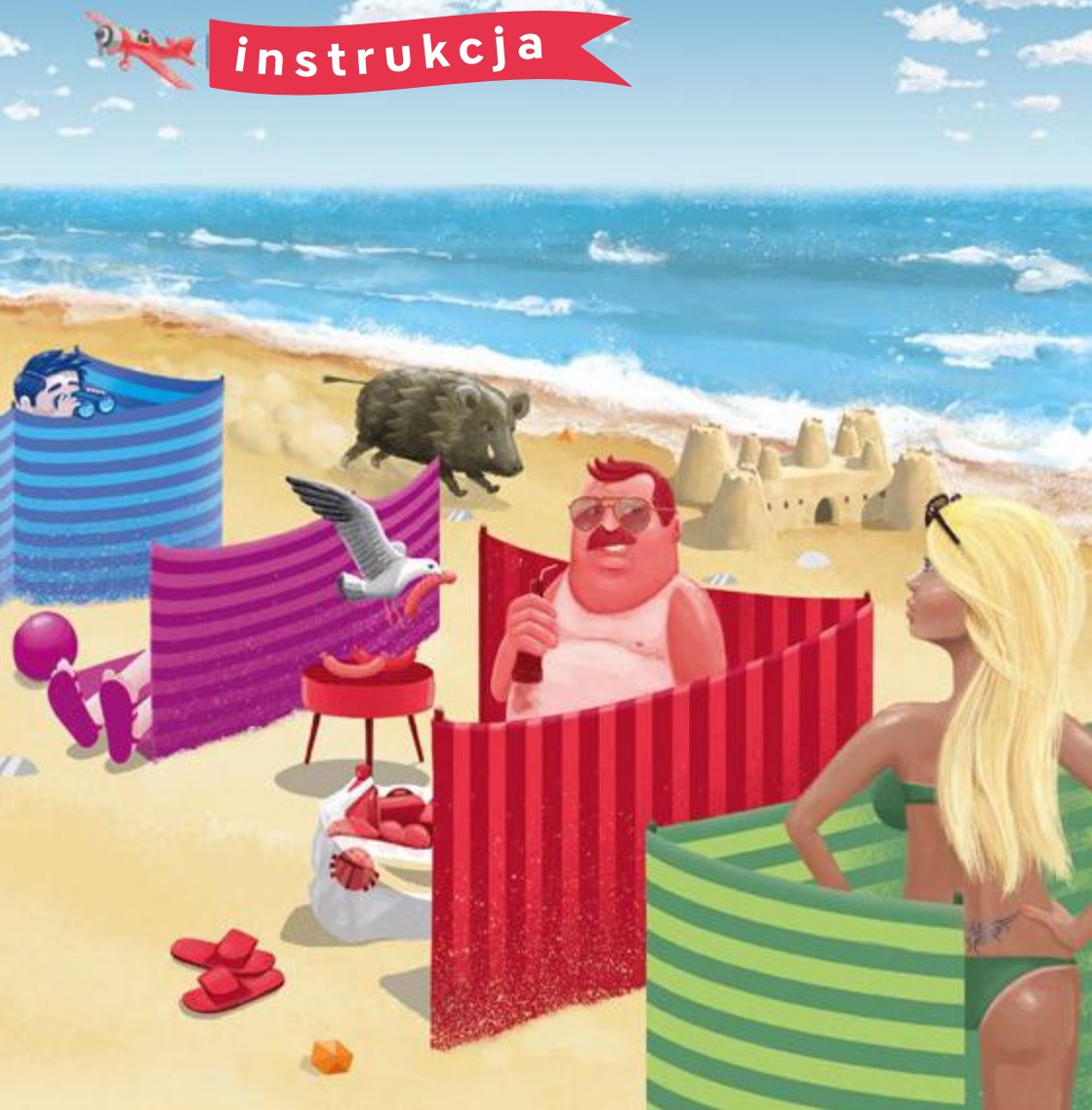


PLAZING

parawany w dłoń!

instrukcja



PLAZING

parawany w dłoń!



2-4 graczy



30-45 minut



od 10 lat

spis treści

Wstęp	3
Zawartość pudełka	4
Ogólny przebieg gry	5
Przygotowanie gry – wariant podstawowy	5
Elementy	5
Przygotowanie planszy	5
Pogoda	7
Zasady gry	7
Pierwszy gracz i kolejność graczy	7
Akcje w grze	8
Wykładanie elementów	8
Zbieranie zasobów	8
Otaczanie i zamykanie obszarów	9
Koniec gry	11
Punktacja	11
Bieżąca	12
Końcowa	12
Pogoda	12
Zasoby	13
Obszary	13
Rozszerzenie 1: Czysta plaża	14
Rozszerzenie 2: Niespodzianki i wydarzenia	16
Niespodzianki	16
Wydarzenia	17
Dodatkowe rozszerzenia Plazingu do kupienia	18

Słońce, plaża, lato, morze!

Wyczekany urlop nad Bałtykiem czas zacząć. Trzeba tylko odstać swoje w korytkach, uiścić opłatę klimatyczną... jeszcze tylko gofra w dłoń i biegiem na plażę! A na plaży – tłumy wczasowiczów, tłok i zgiełk... Rodzinna narada!

Musimy mieć strategię!!!

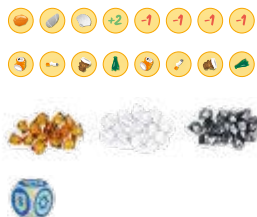
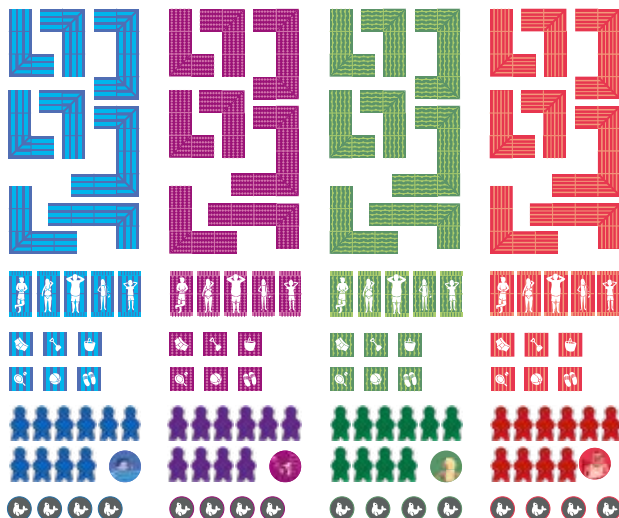
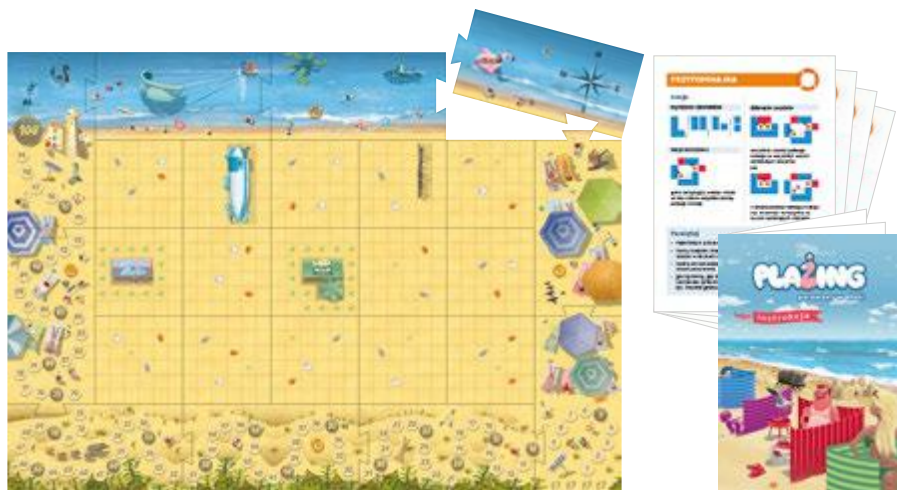
Strategię i taktykę. Tak jak co roku, jak od lat, jak już nasi przodkowie praktykowali! Plan jest następujący: pobudka wcześniej z rana. Godzina siódma to za późno, wtedy trzeba już być na miejscu! Chwytaacie kocyk, graty i, rzecz jasna, parawan. Jeszcze tylko olejek do opalania – i pędem na plażę. Trzeba biec szybko, by zająć jak najlepsze miejsce i jak największy obszar. A na nim zbudować istną fortecę z parawanów, gratów i kocyków, aby odgrodzić się od sąsiadów...

Ale hola, hola – nie jesteście sami na tej plaży! Inni zdążyli się już tutaj zadowolić. Trzeba więc dobrze kombinować, by nie wylądować za blisko sąsiadów, a jednocześnie mieć swobodny dostęp do wody i nabierać jak najwięcej muszelek i bursztynek na pamiątkę!



Zawartość pudełka:

- | | |
|---|---|
| 10 kafli ramki | 16 znaczników neutralnych |
| 11 kafli podstawowych | 1 instrukcja |
| 4 kafle specjalne | 4 karty pomocy |
| 32 parawany (8 szt. x 4 kolory) | 10 kart wydarzeń |
| 20 kocyków (5 szt. x 4 kolory) | 8 zasobów niespodzianek |
| 24 graty (6 szt. x 4 kolory) | 8 znaczników śmieci |
| 40 ludzików (10 szt. x 4 kolory) | 45 zasobów (15 szt. x 3 rodzaje) |
| 4 znaczniki punktacji | 1 kość pogody |



Ogólny przebieg gry

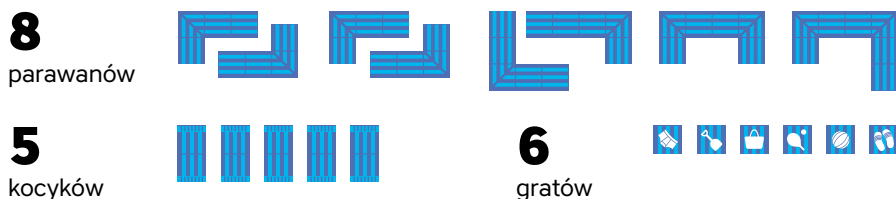
Gracze posiadają zestaw elementów – parawany, koce i graty (łopatka, torba, klapki, itp.), za pomocą których otaczają leżące na plaży zasoby: bursztynki, muszelki i kamyczki. Otoczone zasoby stają się własnością gracza, który je otoczył i w ten sposób pozyskał z plaży. Gracze mogą wykorzystywać parawany, koce i graty innych graczy do zamykania swoich obszarów, a także obiekty znajdujące się na plaży. Od morza nie trzeba się odgradzać. Na planszy mogą pojawić się specjalnie punktowane miejsca, np. w pobliżu baru lub budki z lodami. Na początku gry określa się pogodę. Gracze wykonują ruchy na przemian, a gra kończy się wtedy, gdy jeden z graczy wyłoży swój ostatni parawan bądź kocyk. W dalszej części instrukcji:

- parawany, koce i graty będziemy określać jako **elementy**
- bursztynki, muszelki i kamyczki będziemy określać jako **zasoby**

Przygotowanie gry – wariant podstawowy*

Elementy

Każdy z graczy dostaje taki sam zestaw elementów w wybranym przez siebie kolorze, mianowicie:



Przygotowanie planszy

Ramka

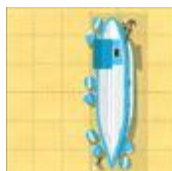
W pierwszej kolejności należy rozłożyć ramkę – zawierającą morze, plażowiczów pod parasolami oraz tor punktacji. W prawym dolnym rogu ramki – przy drogowskazie „PLAŻA” są 4 miejsca na znaczniki graczy. Jest to pole startowe w wariantcie podstawowym.



*Wariant podstawowy to wariant rozgrywki, od którego sugerujemy zacząć poznawanie gry. Rozszerzenia przedstawione w dalszej części instrukcji wprowadzają modyfikacje przygotowania planszy i zasad rozgrywki.

Układanie kafli

Dla 4 graczy należy wybrać 4 kafle specjalne* z **barem, lodami, falochronem oraz kutrem rybackim**. Wszystkie poza kaflem z falochronem należy następnie przemieszczać z 11 kafłami zwykłymi (zawierającymi wyłącznie piasek i zasoby).



Należy losowo rozłożyć 15 kafli w obrębie ramki. W związku z tym, iż falochron musi dochodzić do morza, należy włożyć go losowo pomiędzy kafel pierwszy a trzeci (dla 2 graczy), pierwszy a czwarty (dla 3 graczy) lub pierwszy a piąty (dla 4 graczy) – spośród tych kafli, od których zaczynać będzie się układanie planszy.

! Kafle specjalne nie mogą sąsiadować ze sobą bokiem. Jeśli taka sytuacja wystąpi – należy je rozdzielić, np. wyciągając kolejny kafel losowo i przesuwając kafel specjalny w bok. Mogą one natomiast stykać się rogami

Dla 3 graczy należy wybrać 3 kafle specjalne spośród 4 wymienionych powyżej i dobrać 9 kafli zwykłych. W obrębie ramki należy losowo ułożyć kafle bez jednego rzędu (od morza do wydm). Aby całość planszy była stabilna, należy uzupełnić ten rząd trzema odwróconymi kafłami.



Dla 2 graczy należy wybrać 2 kafle specjalne oraz 7 zwykłych i ułożyć plażę 3 x 3, uzupełniając oba puste rzędy odwróconymi kafłami.



* Kafel specjalny to każdy kafel zawierający jakiś obiekt – człowieka, zwierzę, budynek, itp.

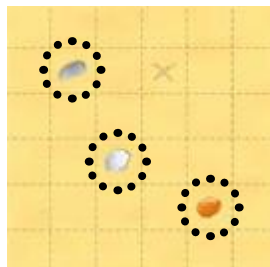


ALTERNATYWNY wariant dla 2 graczy, który już dobrze poznali grę. Rozgrywka toczy się na planszy jak dla 4 graczy. Każdy gracz gra 2 kolorami. W swojej turze gracz wykonuje akcje tylko jednym kolorem (nie można położyć np. jednego koca jednego koloru i grata drugiego koloru). O wyniku gracza decyduje punktacja jego słabszego koloru. Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

Rozłożenie zasobów

Na plaży należy rozłożyć zasoby zgodnie z oznaczeniami na planszy.

W wariantcie podstawowym należy zignorować rysunek skrzyżowanych patyków znajdujący się na niektórych kafkach. Należy traktować je jak zwykłe pola planszy – można na nich kłaść elementy gracza. Oznaczenie to służy do gry z rozszerzeniem Niespodzianki.



Pogoda

Przed rozpoczęciem gry, pierwszy gracz rzuca kością, określając pogodę. W zależności od wyniku kość pogody należy położyć na jednym z 4 kół ratunkowych na ramce.



Jeśli wypadnie wiatr, umieszczamy kość zgodnie z oznaczeniami (N/S/W/E); jeśli natomiast wypadnie słońce lub deszcz – miejsce kości jest na szczycie planszy, na kole „N”.

W wariantcie podstawowym pogoda ustalona rzutem kości obowiązuje przez całą grę. W zależności od pogody zmienia się sposób punktowania na koniec gry – patrz „Punktacja”.

Zasady gry

Pierwszy gracz i kolejność graczy

Gracze grają na przemian począwszy od osoby, która ostatnio była na plaży. W przypadku remisu zaczyna gracz najmłodszy. Można również użyć stosownej aplikacji lub dowolnej innej metody.

Akcje w grze

Każdy z graczy w swojej turze może albo **wyłożyć elementy** albo **zebrać zasoby** ze swoich otoczonych obszarów.

Wykładanie elementów

W ramach swojego ruchu gracz może wyłożyć:

albo 1 parawan,



albo dowolną kombinację dwóch mniejszych elementów (kocyków i gratów), czyli: 2 kocyki / kocyk i grat / 2 graty.



! **Parawany i kocyki** rozkładamy na plaży dowolnie – nie muszą leżeć koło siebie ani się stykać. **Graty** natomiast nie mogą leżeć dalej niż na trzecim polu od własnego kocyka, parawanu lub innego grata – nie można ich dowolnie rozkładać po całej planszy. Odległość odliczamy w pionie, poziomie, po skosie bądź częściowo po linii prostej, a częściowo po skosie.



Raz położonego elementu nie można przekładać w trakcie gry. Nie można kłaść elementów na zasobach leżących na plaży ani na rysunkach na Kafkach Specjalnych, nie można też wyjść poza obręb plaży. Można natomiast, w wariantcie podstawowym, kłaść elementy na rysunku skrzyżowanych patyków (jest to oznaczenie tylko dla rozszerzenia Niespodzianki).

Zbieranie zasobów

Gracz przed końcem gry może zebrać:

albo wszystkie zasoby jednego rodzaju ze wszystkich swoich otoczonych obszarów



albo 2 sztuki zasobów różnego rodzaju (obie sztuki z jednego swojego obszaru lub po jednej sztuce z 2 dowolnych swoich obszarów)



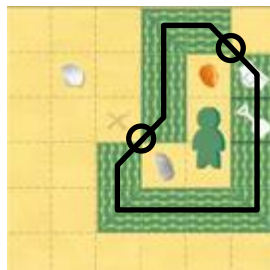
! **WAŻNE:** zasoby niezebrane – nie punktują!

Ruch bonusowy. Gracz, który w danym ruchu zamyka swój własny obszar automatycznie zbiera wszystkie zasoby jednego rodzaju z tego obszaru (patrz „Otoczanie i zamykanie obszarów”).

PRZYKŁAD: Jeśli w otoczonym obszarze znajduje się kilka zasobów jednego rodzaju (np. 2 kamyczki) – pobieramy je. Jeśli jest tam kamyczek, bursztynek i muszelka – wybieramy jeden zasób.

Otoczanie i zamykanie obszarów

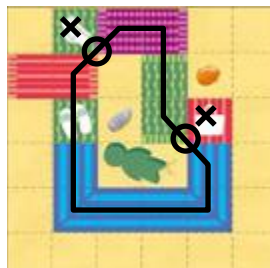
Gracze zajmują przestrzeń na plaży i otaczają leżące na plaży zasoby. Aby je pozyskać, muszą zostać w całości otoczone. Aby natomiast obszar uznać za otoczony – elementy ułożone naokoło muszą się stykać przynajmniej rogami.



! Minimalny rozmiar obszaru to jedna kratka z piaskiem. Gracz zamykający obszar dostaje 1 punkt, niezależnie od tego, czy zamknie obszar swój, innego gracza czy neutralny.

Do zamykania obszarów można wykorzystać elementy innych graczy. O tym, do kogo należy dany obszar, decyduje liczba elementów danego koloru otaczających ten obszar. Każdy element liczymy jako 1, czyli parawan, koc i grat mają taką samą wartość. Dopóki obszar nie jest zamknięty, elementy można kłaść w dowolny sposób (z zachowaniem reguł ich układania).

! Własność obszaru ustalamy, prowadząc wewnętrzną, najkrótszą linię, przy czym zliczamy wyłącznie elementy niezbędne do zamknięcia obszaru (patrz ilustracja). Oba przekreślane graty nie są brane pod uwagę przy liczeniu elementów, gdyż nie są one konieczne do zamknięcia tego obszaru.



W przypadku **remisu** teren pozostaje niczyj i należy wstawić znacznik neutralności obszaru. Dodatkowo należy zebrać leżące tam zasoby i odłożyć do pudełka – nie będą już brać udziału w tej rozgrywce.



Analogicznie, jeśli w otoczonym obszarze znajdują się punkty do zdobycia (patrz Kafle Specjalne), to nikt ich nie zdobywa. Natomiast gracz, który zamknął obszar, dostaje za zamknięcie obszaru 1 punkt.

Do zamykania swoich obszarów można wykorzystać również obiekty* znajdujące się na plaży (np. bar, budka z lodami), falochron, a także morze, od którego grodzić się nie trzeba. Wszystkie fragmenty plaży, które zamykają obszar (czyli takie, gdzie nie trzeba już dokładać elementów), mają albo ciemniejszy odcień piasku (cień bądź mokry piasek na brzegu morza), albo są krawędzią budynku.



Ani boczne krawędzie plaży, ani wydmy nie domykają obszarów – od ich strony należy również wykładać elementy, aby zamknąć obszar.



Po zamknięciu obszaru gracz, do którego należy ten obszar, wstawia tam swojego ludzika. Jest to oznaczenie własności obszaru. Odtąd tylko właściciel może zbierać stamtąd zasoby (patrz „Zbieranie zasobów”), natomiast żaden z graczy nie może dokładać elementów do środka obszaru.



*Dostępność obiektów domykających obszar zależy od układu planszy, czyli wyłożonych Kafli Specjalnych – patrz „Przygotowanie planszy”.

Liczba ludzików jest nielimitowana – w przypadku braku ludzika należy użyć elementu zastępczego (na odwrócie znaczników neutralności obszaru znajdują się symbole ludzików w kolorze graczy).



Możliwa jest sytuacja otoczenia elementów innych graczy. W takiej sytuacji pozostają one na swoim miejscu. Otoczenie zamkniętego obszaru innego gracza nie wywołuje żadnych skutków.

Koniec gry

Gra kończy się:

- gdy jednemu z graczy skończą się wszystkie parawany i wszystkie koce (graty nie mają wpływu na koniec gry).
- gdy gracz nie może położyć żadnego elementu (nie ma już miejsca na plan-szy) ani wykonać ruchu dającego punkty (np. zamknięcie obszaru, zdobycie punktu czy zasoby bądź zyskanie punktów za pogodę).

Wszyscy pozostali gracze wykonują jeszcze po ostatnim ruchu. Gracz, który zainicjował koniec gry, już tego ruchu nie ma.



Gra z dziećmi:

W przypadku gry z młodszymi dziećmi rekomendujemy uproszczenie rozgrywki. Można zastosować jeden lub kilka sposobów:

- gra bez pogody
- początkowe rozgrywki w wariantcie dla 2 osób
- gra w 3 osoby z wykorzystaniem tylko 1 Kafła Specjalnego (np. łódki lub falochronu – by uniknąć dodatkowej punktacji)
- gra bez punktacji za obszar otoczony największą liczbą elementów i/lub za największą liczbę obszarów

Powyższe elementy można stopniowo dodawać w miarę poznawania gry przez małego gracza.

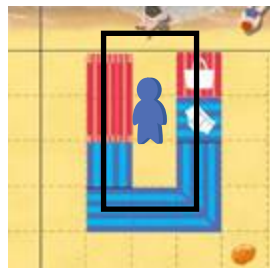
Punktacja

W grze występuje punktacja **bieżąca** – za zamykanie obszarów, kafle specjalne bądź wydarzenia i niespodzianki (w przypadku gry z rozszerzeniami) oraz punktacja **końcowa** – za zasoby, pogodę i zamknięte obszary.

Bieżąca

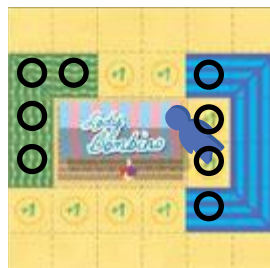
Punkty zdobyte w poniższy sposób zaznaczamy od razu na torze punktacji.

1 punkt za każde zamknięcie obszaru, niezależnie od tego, czy gracz zamknie obszar swój, innego gracza czy neutralny – patrz „Otoczanie i zamykanie obszarów”).



Punkty za punktujące pole na Kafłach Specjalnych, czyli pole z cyfrą oznaczającą punkt dodatni (+1) lub ujemny (-1).

Punktują zarówno pola przykryte, jak i te, które znajdują się wewnątrz obszaru otoczonego przez gracza.



PRZYKŁAD: Gracz zielony przykrył cztery pola o wartości +1, a zatem dostaje **4 punkty**. Gracz niebieski, korzystając z budki z lodami, zamknął obszar, przykrywając dwa pola o wartości +1 oraz otaczając dwa pola o wartości +1. Zyskuje za to **4 punkty** – a dodatkowo, jako że zamknął obszar, za jego zamknięcie otrzymuje kolejny punkt. Łącznie gracz niebieski dostanie **5 punktów**.

Punktacja końcowa

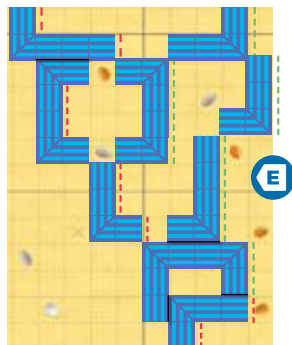
Na końcu gry liczy się dodatkowo punkty za pogodę, zebrane zasoby oraz otoczone obszary.

Pogoda

W zależności od wyniku na kości pogody:

2 punkty za każdy parawan chroniący od wiatru wiejącego z wylosowanego kierunku (N/S/W/E).

! **UWAGA:** punktują tylko parawany chroniące od wiatru swoją zewnętrzną stroną. Każdy parawan, jest rozpatrywany indywidualnie w odniesieniu do kierunku, z którego wieje wiatr.



2 punkty za każdy kocyk w przypadku wyrzucenia słońeczka.
-1 punkt za każdego grata, jeśli wypadnie deszcz



za każdy parawan
chroniący od wiatru






za każdy kocyk



za każdego grata

Zasoby

Zasoby jednego rodzaju punktują zgodnie z tabelą:

 /  / 	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
punkty	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91	105

A zatem: liczymy wszystkie zebrane zasoby danego rodzaju i za każdy rodzaj zasobu z osobna przyznajemy punkty.

Dodatkowo za każdy zestaw: bursztyn, kamyczek i muszelka gracz otrzymuje **5 punktów**.



PRZYKŁAD: Za 3 bursztynki gracz otrzymuje **6 punktów**, za 2 kamyczki – **3 punkty**, a za muszelkę – **1 punkt**. Natomiast za jeden zestaw 3 różnych zasobów gracz otrzymuje **5 punktów**. **Zatem: 6 + 3 + 1 + 5 = 15 punktów.**



Obszary

Największa liczba zamkniętych obszarów

Liczymy liczbę obszarów każdego gracza (czyli liczbę ludzików).

12

pierwsze miejsce

6

drugie miejsce

3 w grze na 4 osoby

0 w grze na 2 i 3 osoby


trzecie miejsce

Obszar otoczony największą liczbą elementów

Ustalamy obszar otoczony największą liczbą elementów (parawanów, kocyków i gratów). Liczymy wszystkie elementy otaczające dany obszar – w tym również elementy innych graczy. Każdy z graczy punktuje wyłącznie raz – za swój

największy obszar. Zatem po wyznaczeniu pierwszego miejsca, ustalamy kolejne miejsca spośród pozostałych graczy.



 W przypadku remisu sumujemy punkty z miejsca remisującego i kolejnego, a następnie dzielimy je między liczbę remisujących graczy zaokrąglając w dół w razie potrzeby.


PRZYKŁAD: W przypadku remisu na pierwszym miejscu – sumujemy **12 i 6 punktów** i dzielimy między remisujących graczy. W przypadku remisu 3 graczy na 1 miejscu w grze dla 4 graczy – sumujemy **12, 6 i 3 punkty** i dzielimy między remisujących graczy.

Rozszerzenie 1: Czysta plaża



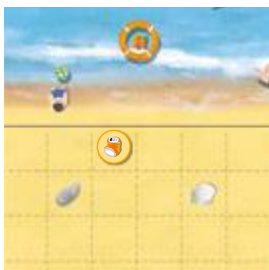
Dodatek przeznaczony jest głównie do gry w wersji dla **2 osób**. Należy go użyć zwłaszcza przy pomniejszonej planszy, czyli 3 na 3 kafle. Rekomendujemy, by na początek rozgrywać go w wariantcie podstawowym, dopiero w dalszej kolejności dodając rozszerzenia Niespodzianki i Wydarzenia.

W grze dla 2 osób na planszy powinno się znaleźć 8 sztuk odpadów – przed grą każdy z graczy na przemian rozkłada na planszy po 4 sztuki odpadów.

 **UWAGA:** osoby wspierające wydanie gry podczas kampanii na stronie wspieram.to mają dodatkowe żetony odpadów – łącznie jest ich 12, co umożliwia grę z tym dodatkiem w 3 lub w 4 osoby. W przypadku 3 graczy każdy z nich wykłada po 4 odpady, natomiast w przypadku 4 graczy – po 3 odpady. Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

Odpady należy rozkładać według następujących zasad:

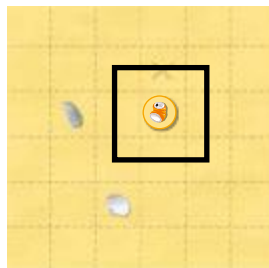
- na jednym kafle planszy może znajdować się najwyżej jeden odpad
- odpadów nie należy układać na skrajnych polach żadnego z trzech boków plaży, jednak mogą one znaleźć się przy morzu



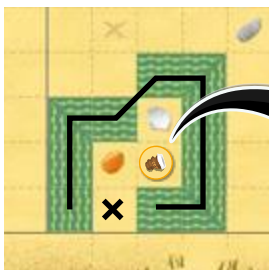
Odpady mają za zadanie utrudnić grę: nie można zamknąć obszaru zawierającego śmiecia. Jak to w życiu – kto by chciał leżeć koło skórki od banana? Natomiast gracze, którzy zbierają śmieci, czyli oczyszczają plażę, otrzymują za to dodatkowe punkty.

ZASADY:

Nie można zamknąć obszaru zawierającego odpad – ani swojego, ani czyjś, ani neutralnego. Śmiecia należy albo ominąć, albo wcześniej go zebrać. Zebrać śmiecia jest możliwe wtedy, gdy dowolny element znajdzie się na co najmniej jednym z 8 pól sąsiadujących z odpadem. Posiadając wyłożony element stykający się z polem, na którym leży odpad, można zebrać tego śmiecia, jednak kosztem całej swojej tury – nic innego w tej turze nie można już wykonać.

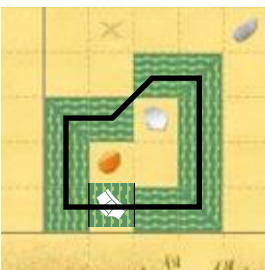


1



Sprzątnij

2



Zamknij

Na końcu gry każdy zebrany odpad daje **1 punkt**. Gracz, który zgromadził ich najwięcej, otrzymuje dodatkowo **5 punktów**. W przypadku remisu graczom nie przyznaje się dodatkowych punktów.

1

za każdy zebrany odpad

5

za najwięcej zebranych odpadów

Rozszerzenie 2: Niespodzianki i wydarzenia

Jeśli lubicie lekką losowość w grze i drobny dreszczyk niepewności – to rozszerzenie jest właśnie dla Was! Możecie grać z oboma elementami bądź wyłącznie z niespodziankami.

Niespodzianki

Do gry dodajemy 8 niespodzianek:

- 3 znaczki: 1 bursztynek, 1 kamyczek, 1 muszelka
- 1 znaczek „+2 punkty”
- 4 znaczki „-1 punkt”



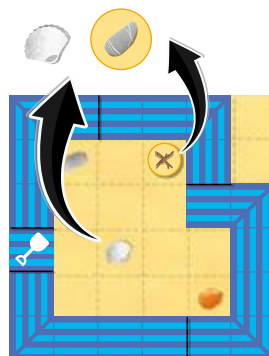
Rozłożenie niespodzianek na etapie przygotowania planszy:

- dla 4 graczy należy losowo rozłożyć 6 z nich
- dla 3 graczy należy losowo rozłożyć 5 z nich
- dla 2 graczy w wariancie z plażą 3x3 kafle należy losowo rozłożyć 4 z nich, natomiast w wariancie z pełną planszą i grą dwoma kolorami przez każdego z obu graczy należy rozłożyć jak dla 4 graczy

Niespodzianki kładziemy zakryte na polach oznaczonych znakiem skrzyżowanych patyków. Takich pól jest na planszy więcej niż niespodzianek do wyłożenia – celem zwiększenia regrywalności i liczby możliwych układów plaży. Te z nich, które nie zostaną przykryte biorą normalnie udział w grze – można na nich kłaść elementy, tak jak w wariancie podstawowym.

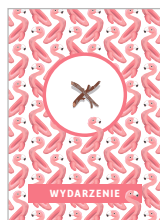


Niespodzianki działają analogicznie jak zasoby; są one niejako czwartym rodzajem zasobów (patrz: Zbieranie zasobów). Oznacza to, że zamykając obszar, można – w ramach ruchu bonusowego – odkryć i zabrać niespodziankę bądź niespodzianki z właśnie zamkniętego obszaru. Można to również zrobić później, w ramach swojej tury zbierania zasobów. Gdy do zebrania jest kilka niespodzianek, wszystkie zostają zebrane na raz albo też – w przypadku zbierania 2 różnych rodzajów zasobów – jednym z nich może być jedna niespodzianka.



Wydarzenia

Wydarzenia zwiększają losowość w grze, choć nieprzesadnie. Działają na wszystkich graczy lub tylko na graczy spełniających określone warunki ze względu na miejsce na plaży, punkty, posiadane elementy itd.



10 kart

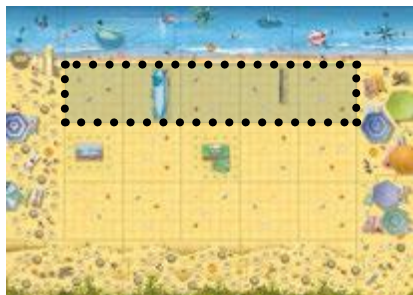
Przed rozpoczęciem gry należy przetasować stos Kart Wydarzeń. Wydarzenia dzieją się w momencie, gdy następuje zamknięcie obszaru z niespodzianką.

! **WAŻNE:** wydarzenia dzieją się niezależnie od tego, czy niespodzianka została odkryta, czy też nie.

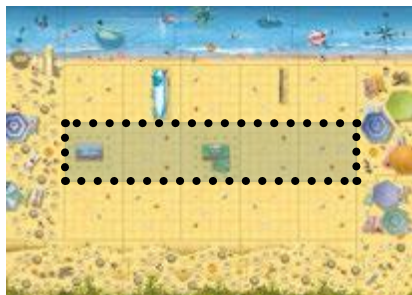
Bezpośrednio po domknięciu obszaru z niespodzianką – niezależnie, czy staje się on obszarem któregoś z graczy, czy zostaje neutralny – należy odkryć wierzchnią kartę ze stosu wydarzeń i postępować zgodnie z opisem. Najpierw jednak następują działania związane z zamknięciem obszaru, takie jak wstawienie ludzika, zdobycie punktu, zebranie zasobów – dopiero później rozpatruje się wydarzenie. Jeśli w zamkniętym obszarze znajduje się więcej niż jedna niespodzianka, należy od razu rozpatrzyć wszystkie wydarzenia.

Na Kartach Wydarzeń mogą znaleźć się następujące określenia miejsc na planszy, na które działa dana karta:

1 Pas przy morzu



2 Środek plaży



3 Pas przy wydmach



4 Prawa czy lewa kraweźdź plaży



Dodatkowy pakiet wydarzeń (patrz kolejna strona)

W Rozszerzeniu zawierającym 16 dodatkowych Kart Wydarzeń, które można dokupić, znajduje się dodatkowo 6 Specjalnych Kart Wydarzeń. Na początku gry należy je wstawić w pozostałe Karty Wydarzeń. Mają one rewers w turkusowym kolorze i nie działają automatycznie jak różowe karty.



10 kart
wydarzeń

6 kart
specjalnych

Gracze widzą, że w najbliższej kolejności – zamykając obszar z niespodzianką – będzie można taką specjalną kartę pozyskać. Gracz, któremu się to uda, bierze tę kartę, zapoznaje się z jej treścią, ale nie ujawnia innym graczom. Zagrywa ją od razu, bądź w dowolnej z kolejnych tur, dodatkowo po swoim ruchu. Może także nie zagrać tej karty, jeśli uzna, że nie przynosi mu ona korzyści.

Dodatkowe rozszerzenia Plażingu do kupienia

1 Rozszerzenie – dodatkowe Karty Wydarzeń

Lubisz dreszczyk emocji? Potrzebujesz jeszcze więcej losowości w grze? Możesz urozmaicić rozgrywkę Plażingu, poprzez dodatkowy pakiet 16 Kart Wydarzeń.



10 kart
wydarzeń

6 kart
specjalnych

2 Rozszerzenie – dodatkowe Kafle Specjalne

Czy Plażing może być jeszcze bardziej regrywalny?! Może! Dzięki 5 dodatkowym Kafłom specjalnym, na twojej plaży pojawią się meduzy, kosz na śmieci, zamek z piasku, WC czy wypożyczalnia leżaków.



5 kafli

PLAZING

roll&write

narysuj
sobie
plażę!



**Polecamy kompaktową
wersję gry Plazing – Parawany w dłoń.**

Można ją zabrać na plażę, można grać
w nieograniczoną liczbę osób.