

MAZING



MAZING to dwuosobowa gra kooperacyjna, w którą można grać także solo. Waszym celem jest przeprowadzenie białych Posłańców przez planszę na pola startowe czarnych Posłańców i odwrotnie. Musicie sprytnie poruszać się pionkami na planszy, unikając tworzenia zbyt wielu blokad i ślepych zaułków.

Zasady gry

PRZYGOTOWANIE GRY

Każde z was wybiera kolor pionków, które będzie kontrolować.

Położcie planszę (podczas pierwszej partii zalecamy użyć strony z 8 pułapkami ) tak, aby osoba grająca białymi miała przed sobą 2 pola z czarnymi kołami, a osoba grająca czarnymi – 2 pola z białymi kołami.

Każde z was bierze swój zestaw 18 pionków i ustawia 2 Posłańców (okrągłe pionki) na ich polach startowych (pola z kołem w przeciwnym kolorze niż Posłaniec). Następnie każde z was miesza pozostałe 16 pionków (leżących obrazkami do dołu) i kładzie je zakryte na polach w 3 rzędach przed waszymi Posłańcami. Na koniec odkrywacie wszystkie swoje pionki.

PRZEBIEG GRY

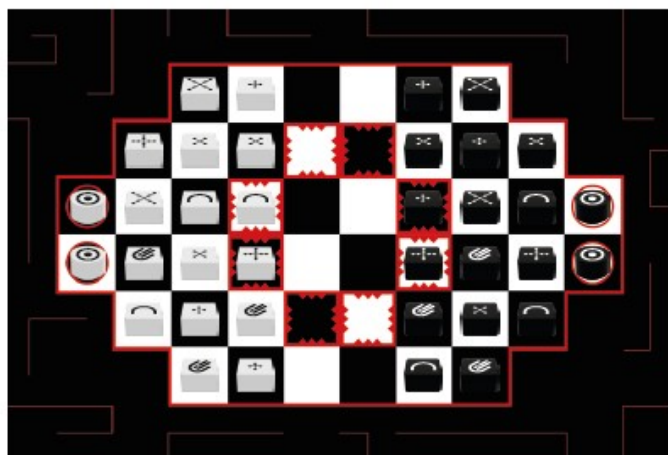
Zaczynając od białego gracza, rozgrywacie tury na przemian. W swojej turze musicie wykonać 1, 2 lub 3 ruchy pionkami swojego koloru – każdy ruch może być wykonany dowolnym pionkiem. W jednej turze można ruszyć kilka razy tym samym pionkiem.

KONIEC GRY

Aby wygrać, musicie przemieścić wszystkich 4 Posłańców na ich docelowe pola (pola z kołem w ich kolorze).

Przegrywacie, jeśli nie macie możliwości dotarcia Posłańcami do pól docelowych.

Uwaga! Gdy 2 Posłańcy jednego koloru dotrą do swoich pól docelowych, gracz kontrolujący ten kolor wciąż musi rozgrywać swoje tury normalnie – aż do końca gry.

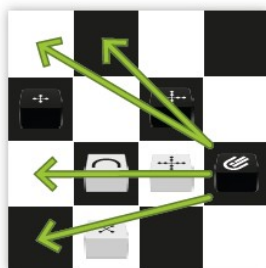


RUCHY PIONKÓW

Zasada ogólna: Każdy pionek może zakończyć ruch wyłącznie na niezajętym polu.

Meteoryt

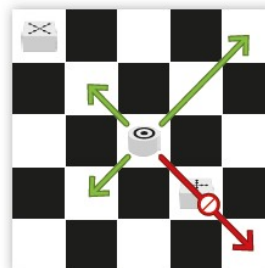
Przenieś Meteoryt na dowolne niezajęte pole na planszy. Następnie go odwróć. Nie możesz wykonać ruchu odwróconym pionkiem – pozostaje on na swoim miejscu do końca gry.



Przykładowe pola, na które możesz przenieść Meteoryt.

Posłańiec

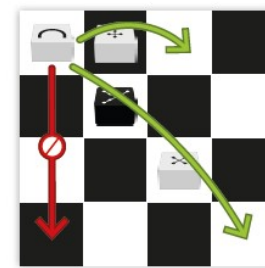
Przesuń Posłańca o dowolną liczbę pól po skosie. Posłańiec nie może przechodzić przez zajęte pola. Jeśli dotrzesz Posłańcem na jego pole docelowe, odwróć go. Posłańiec pozostaje na swoim polu docelowym do końca gry.



Uwaga: Dowolny pionek może poruszyć się na pole startowe Posłańca.

Most

Porusz Mostem, przeskakując nad jednym lub kilkoma dowolnymi sąsiadującymi pionkami. Możesz wykonać ten ruch w poziomie, w pionie lub po skosie. Most nie może przeskakiwać niezajętych pól.

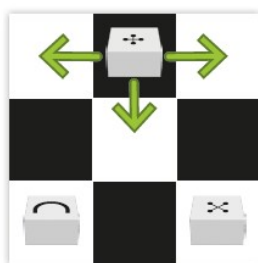


Uwaga: Nie możesz wykonać ruchu Mostem, jeśli nie sąsiaduje on z innym pionkiem. Musisz zakończyć ruch Mostu na pierwszym niezajętym polu za grupą przeskoczonych pionków.

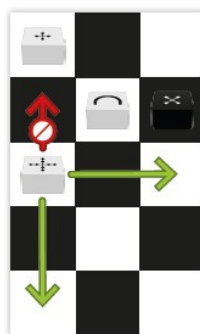
Ściany



Przesuń tę Ścianę o 1 pole w poziomie lub w pionie.



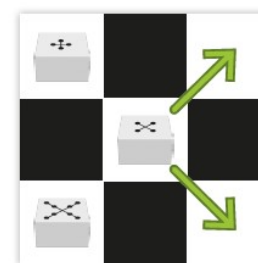
Przesuń tę Ścianę **dokładnie** o 2 pola w poziomie lub w pionie. Ściana nie może przechodzić przez zajęte pola.



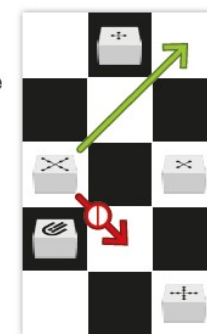
22



Przesuń tę Ścianę o 1 pole po skosie.



Przesuń tę Ścianę **dokładnie** o 2 pola po skosie. Ściana nie może przechodzić przez zajęte pola.



23

PUŁAPKI

Jeśli jakkolwiek pionek zakończy ruch na polu Pułapki  , natychmiast zostaje odwrócony. Taki pionek nie może już się poruszać i pozostaje na swoim miejscu do końca gry. Jeśli przesuniecie Posłańca na pole z Pułapką, natychmiast przegrywacie.

Zasady gry solo

Wszystkie zasady są takie same jak w grze dwuosobowej, z tą różnicą, że kontrolujesz oba kolory. Nadal rozgrywasz tury na przemian, zaczynając od białego. W turze musisz wykonać co najmniej 1 ruch (a maksymalnie 3 ruchy) pionkami jednego koloru, zanim przejdziesz do tury drugiego koloru.

WARIANTY

Aby zwiększyć poziom trudności, możecie użyć jednego lub kilku z poniższych wariantów. Każdy z nich działa niezależnie i można je ze sobą dowolnie łączyć.

Neonowe więzienie

Grajcie na stronie planszy z 12 pułapkami.

Stoper

Ustawcie stoper na 5 minut i spróbujcie ukończyć grę w tym czasie.

Uwagi:

- Możecie dodać 45 sekund do mierzonego czasu za każdą przegraną partię z rzędu.
- Możecie odjąć 30 sekund od mierzonego czasu za każdą wygraną partię z rzędu.
- Włączcie stoper, gdy rozłożycie zakryte pionki na planszy, i dopiero wtedy je odkryjcie (odkrywanie pionków zajmie wam około 30 sekund).

Startowa blokada

Podczas przygotowania gry, gdy odkrywacie pionki, natychmiast zakryjcie pierwszy odkryty Most każdego koloru: te pionki będą zablokowane od samego początku gry.

Bez odwrotu

Posłańcy mogą się poruszać tylko do przodu, nigdy do tyłu.

Projekt gry: Jim Deacove
Rozwój: Jeremy Partinico i Shadi Torbey
Projekt graficzny: Émilie Vignals
© inPatience 2025
100 Winston Churchill - 1180 Bruksela - Belgia

www.inpatience.com inPatience

Wersja polska instrukcji: MeepleMood
Opracowanie: Konrad Sass
Redakcja: Leszek Wodolot
Korekta: Adrian Gawin
Skład: Sylwia Stankiewicz-Stus

www.meeplemood.eu

