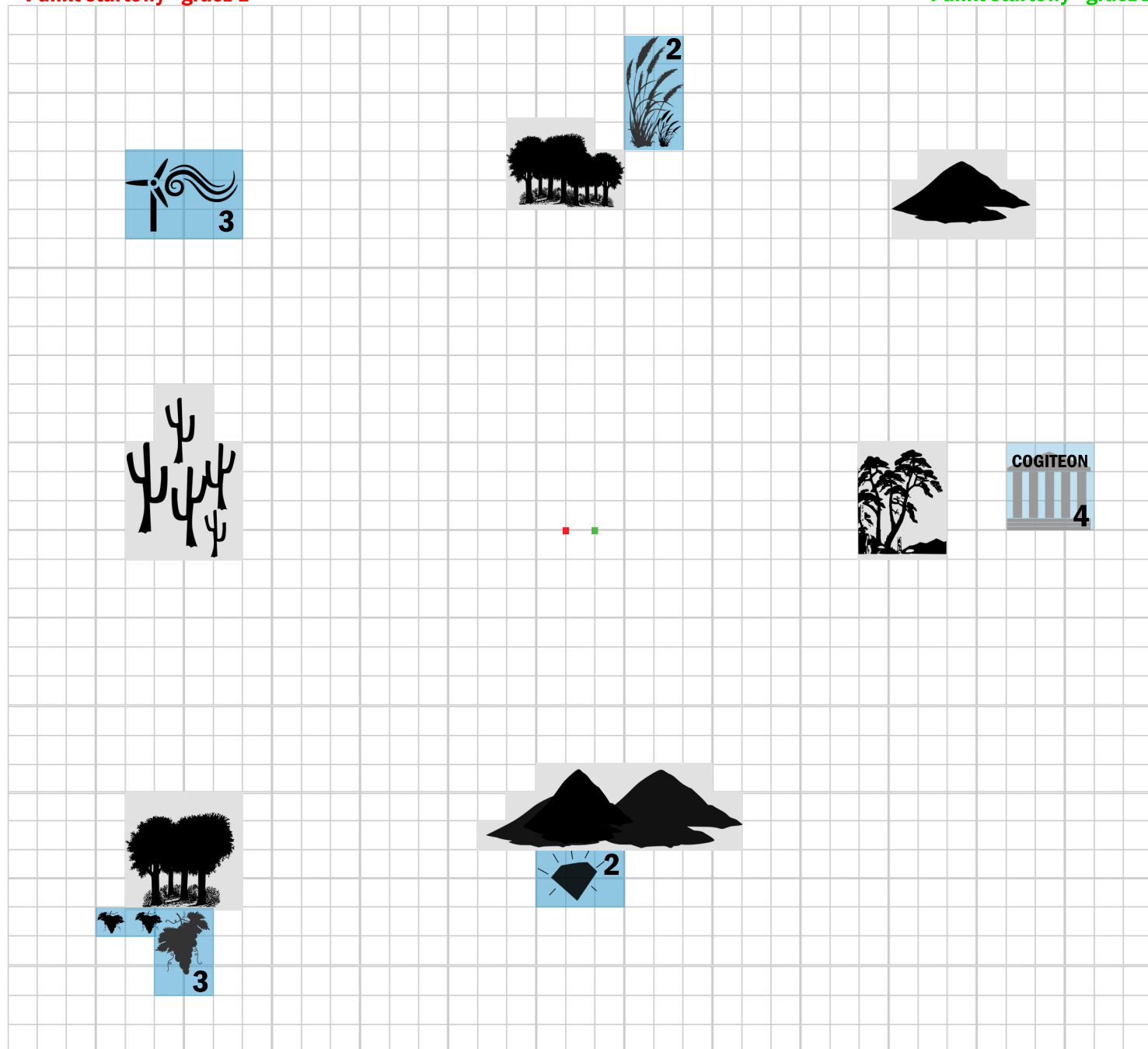


Zbuduj swoje IMPERIUM mnożenia

■ Punkt startowy - gracz 1

■ Punkt startowy - gracz 2



POTRZEBUJESZ:

- dwie kostki do gry
- dwa długopisy (lub kredki, pisaki) w dwóch kolorach
- plansza w kratkę (np. taka jak ta)

JAK GRAĆ?

1. Zaczyna młodszy gracz. Wybiera swój kolor. Rzuci oboma kostkami.
2. Zaczynając od punktu startu w swoim kolorze gracz zaznacza na planszy **prostokąt - zajęte pole**. Długość jego boków wskazały kostki, np. wyrzucono 3 i 4, czyli można zaznaczyć prostokąt o bokach 3 na 4 kratki (lub 4 na 3). Prostokąt ten nie może otaczać punktu startowego drugiego gracza.
3. W środek zaznaczonego prostokąta gracz wpisuje jego powierzchnię, tzn. ile on zajmuje kratek.
4. Gracze grają **na przemian**. Teraz więc drugi gracz wykonuje rzut i zaznacza prostokąt, zaczynając od swojego punktu startu.
5. Każdy następny prostokąt danego gracza musi **dotykać boku**, któregoś z poprzednich jego prostokątów. Nie wystarczy jeśli dotykać się będą tylko wierzchołki.
6. Rozwój imperium może natrafić na **przeszkody** (puszcza, góry, pustynia - kolor szary). Żaden z prostokątów nie może obejmować krater, na których znajduje się przeszkoda, ale może z nimi sąsiadować.
7. W budowaniu imperium ważne jest **pozyskiwanie wiedzy i zasobów** (żyźne pola, sady, minerały, nauka - pola niebieskie). Jeśli prostokąt gracza obejmie w jednym ruchu całe pole niebieskie - gracz wpisuje sobie pole powierzchni tego prostokąta pomnożone przez liczbę na polu niebieskim.
8. W armii gracza znajduje się **jeden doborowy oddział komandosów**. Gracz ma możliwość jego użycia zamiast rzutu kostkami (decyduje przed rzutem). Oddział można wstawić w wolnej komórce pola gry o rozmiarach 1 na 1.
9. Jeśli gracz wyrzuci oboma kostkami **1 - otrzymuje pomoc od zaprzyjaźnionego władcy**. Zaznacza ten prostokąt i ma dodatkowy rzut kostkami.
10. Jeśli gracz nie ma miejsca na zaznaczenie wylosowanego prostokąta - traci kolejkę. Trzy utraty kolejki pod rząd oznaczają, że gracz musi **zakończyć grę**. Gra trwa dalej dopóki drugi z graczy nie zapełni planszy lub nie utraci trzech kolejek pod rząd.
11. Na koniec gracze sumują powierzchnię swoich pól. **Wygrywa ten, kto zbuduje większe imperium.**



MAŁOPOLSKIE
CENTRUM NAUKI
COGITEON

cogiteon.pl [FB/cogiteon](https://www.facebook.com/cogiteon)