

P R O J E C T

R E G O L A M E N T O

REGOLAMENTO DI PROJECT L

Sviluppa il tuo motore di gioco, migliora i pezzi, perfeziona la tua strategia.

COMPONENTI

- 32 puzzle bianchi
- 20 puzzle neri
- 90 pezzi (10 di ciascuna delle 9 forme)
- 4 plance giocatore

PANORAMICA DI GIOCO

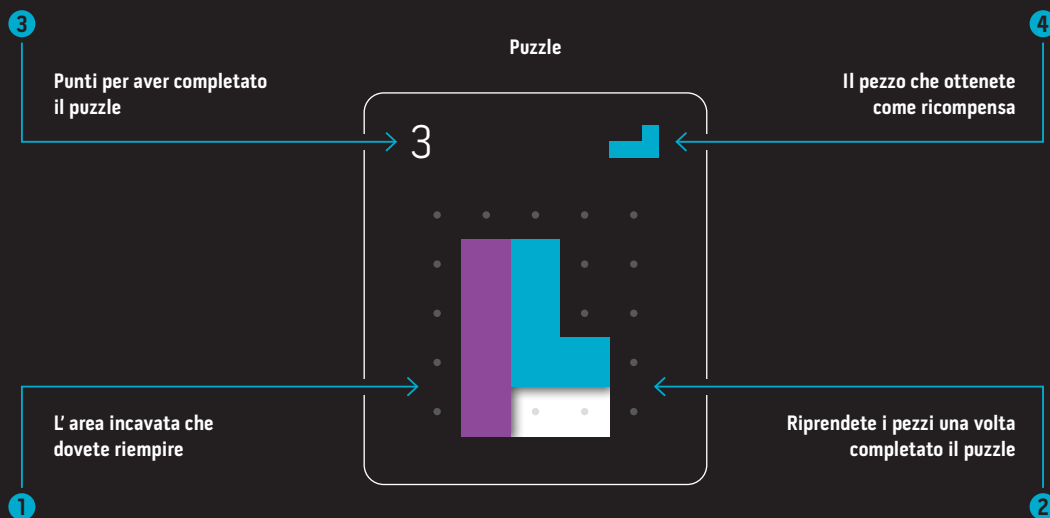
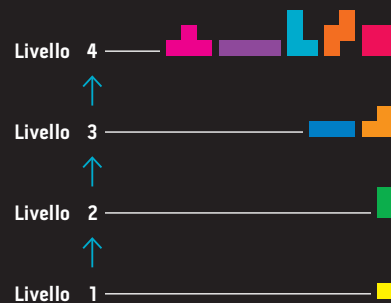
In Project L, completate i puzzle con i vostri pezzi per ottenere più punti possibili e vincere la partita.

Pezzi

Ogni giocatore inizia con solo due pezzi. Durante la partita, costruite la vostra scorta di pezzi in modo da poter completare puzzle sempre più difficili e ottenere molti punti.

Puzzle

Un puzzle è completato quando avrete riempito la sua area incavata con i vostri pezzi **1**. Una volta completato, riprendete tutti i vostri pezzi **2**, mettete da parte il puzzle e raccogliete le ricompense: punti **3** e un nuovo pezzo **4**.



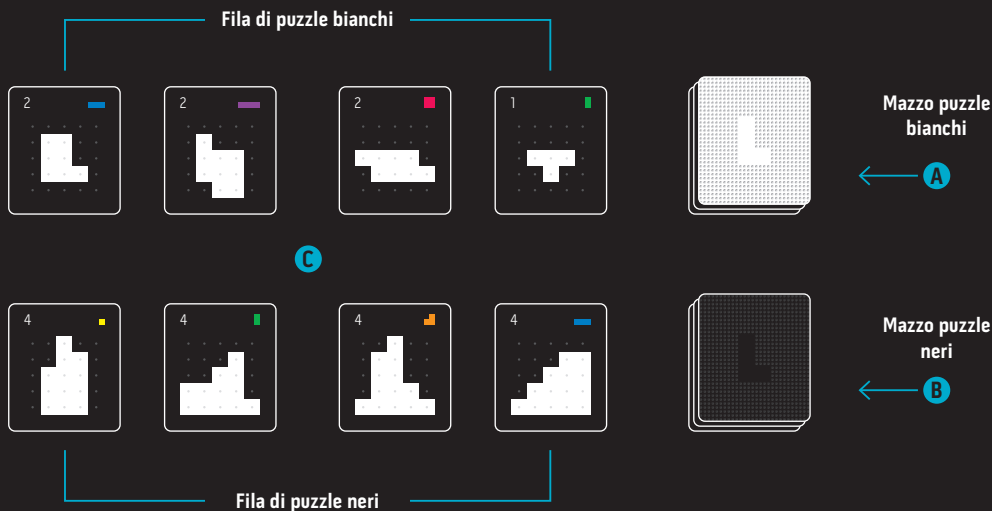
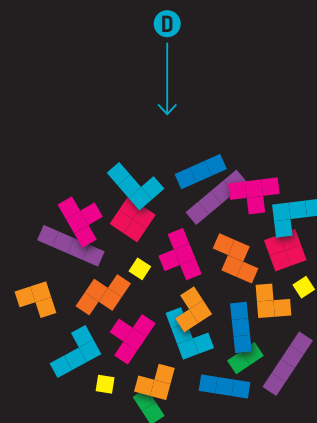
PREPARAZIONE

- Prendete tutti i puzzle bianchi e create un mazzo puzzle bianchi **A**. Poi create un mazzo puzzle neri in base alla tabella sottostante **B**:

Numero di giocatori	2	3	4
Puzzle neri	12	14	16

- Mettete entrambi i mazzi al centro del tavolo a faccia in giù, prendete quattro puzzle da ogni mazzo e collocateli a faccia in su in una fila accanto a ciascun mazzo **C**.
- Create una riserva di pezzi a portata di mano di tutti i giocatori **D**.
- Date a ogni giocatore un pezzo di livello 1 e un pezzo di livello 2 per iniziare.
- Ogni giocatore prende una plancia giocatore casuale. Una delle plance giocatore ha un indicatore "primo giocatore" su di essa.

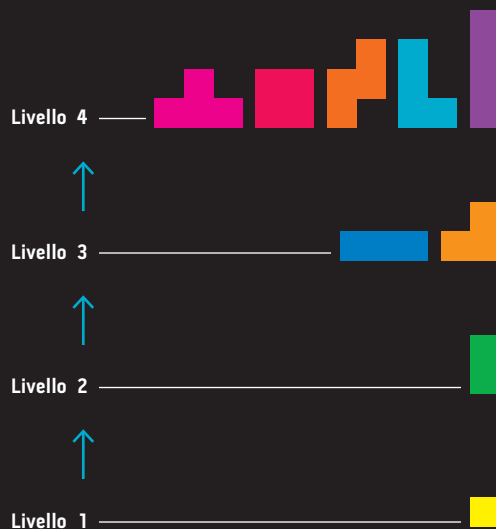
Riserva di pezzi



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Iniziando dal primo giocatore, i giocatori svolgono il loro turno in senso orario. Nel vostro turno, potete effettuare tre azioni (potete anche ripetere la stessa azione fino ad arrivare a un totale di tre):

- **Prendete un puzzle** da una delle file e collocatelo di fronte a voi. Poi sostituite il puzzle che avete preso dalla fila con un altro preso dal mazzo puzzle corrispondente. Potete avere fino a un massimo di 4 puzzle non completati davanti a voi contemporaneamente.
- **Prendete un pezzo di livello 1** dalla riserva e collocatelo nella vostra scorta.
- **Migliorate un pezzo** nella vostra scorta di 1 livello (rimettete il pezzo originale nella riserva e prendete un altro pezzo che sia di 1 livello superiore).
- Se non ci sono pezzi nella riserva che siano di 1 livello superiore (a prescindere dalla forma), saltate fino al livello successivo disponibile.
- Invece di migliorare di un livello un pezzo, potete scambiarlo per uno dello stesso livello (di forma differente) o di livello inferiore.
- **Collocate un pezzo su uno dei vostri puzzle.** Potete ruotare o capovolgere il pezzo così da inserirlo dentro l'area incavata senza sovrapporlo ad altri pezzi. Non potete muovere o riprendere un pezzo dal puzzle fino a che non completate quel puzzle (vedere Completare i Puzzle).
- **Azione Maestra** (una volta per turno). Collocate fino a un pezzo su ogni puzzle che avete di fronte a voi. Tutti i pezzi che desiderate collocare devono trovarsi nella vostra scorta all'inizio di questa azione.



VARIANTE IN SOLITARIO

Vi sentite all'altezza di sfidare l'intelligenza artificiale?

PREPARAZIONE

- Create un mazzo puzzle **A**. Selezionate 15 puzzle bianchi casuali e 10 puzzle neri casuali. Collocate i puzzle bianchi in cima ai puzzle neri (tutti a faccia in giù).
- Prendete 9 puzzle dalla cima del mazzo puzzle e collocateli a faccia in su formando una griglia 3x3 **B**. Voi e il vostro avversario prenderete i puzzle da questa area.
- Create una riserva di tutti i pezzi.
- Prendete 4 pezzi di livello 1 dalla riserva e collocatene uno sopra la 1° e la 3° colonna e due sopra alla 2° colonna della griglia puzzle **C**. I pezzi rappresentano dei lucchetti sulle colonne che impediscono all'avversario di prendere i puzzle da esse.
- Collocate 6, 3 oppure 0 pezzi di livello 1 nella scorta del vostro avversario **D** per una difficoltà standard, difficile o imbattibile. Se i pezzi di livello 1 sono esauriti nella riserva, potete invece collocare pezzi di livello 2.
- Prendete un pezzo di livello 1 e un pezzo di livello 2 per iniziare.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO – IL VOSTRO TURNO

Giocate il vostro turno allo stesso modo di una partita standard, con un'eccezione: ogni volta che prendete un puzzle da una qualsiasi colonna della griglia puzzle, prendete un pezzo di quelli che si trovano sopra la colonna corrispondente e mettetelo nella scorta dell'avversario. Saltate questo passo se non ci sono pezzi sopra quella colonna.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO – IL TURNO DELL'AVVERSARIO

- **L'avversario prende sempre un puzzle durante il suo turno e lo colloca nella sua pila di punti vittoria **E**** come se l'avesse completato.
- Non può prendere puzzle dalle colonne bloccate (quelle con almeno un pezzo sopra di esse).
- Prende sempre il puzzle con il maggior numero di punti su di esso. Se ci sono più puzzle in parità per il maggior numero di punti, l'avversario prende il primo in base all'immagine sulla destra. **F**.

Dopo che l'avversario ha preso un puzzle:

- Muovete i pezzi sopra alla colonna dalla quale l'avversario ha preso il puzzle:
 - Tutti i pezzi nella scorta dell'avversario; **G**
 - Un pezzo da sopra le altre colonne nella griglia puzzle (se possibile). **H**
- Sostituite il puzzle che ha preso l'avversario con uno nuovo dal mazzo puzzle.

Se l'avversario non può prendere un puzzle perché tutte e tre le colonne sono bloccate, rimuovete un pezzo da sopra ognuna delle tre colonne e rimettetelo nella riserva (non nella scorta dell'avversario).

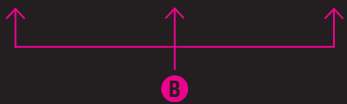
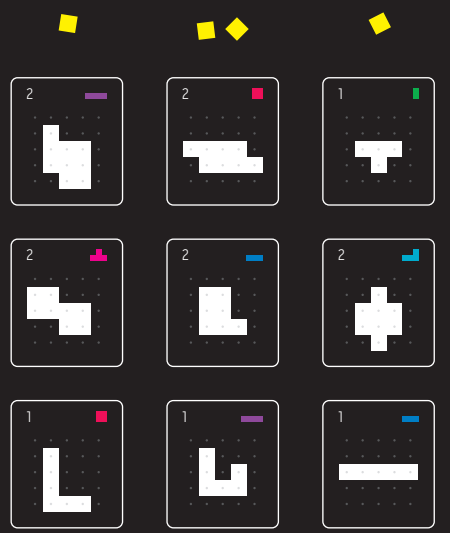
È di nuovo il vostro turno.

FINE DELLA PARTITA

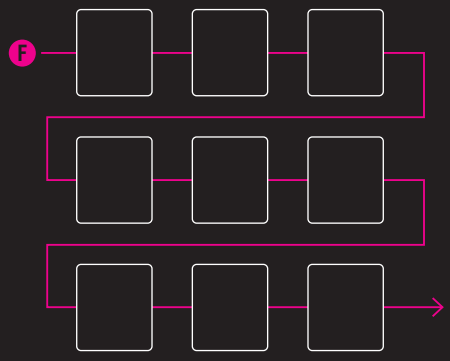
La fine della partita viene innescata una volta che il mazzo puzzle si esaurisce. La partita continua fino a quando avete giocato un altro turno completo di tre azioni seguito dal turno dell'avversario. Poi, potete effettuare gli Ultimi Ritocchi.

PUNTEGGIO FINALE

Voi e l'avversario contate i punti nelle pile di punti vittoria. Non dimenticate di sottrarre i punti degli Ultimi Ritocchi. A differenza della partita standard, sottraete punti anche per i puzzle che rimangono incompiuti di fronte a voi (sottraete i punti totali della ricompensa)! In caso di parità, vince l'avversario.



Griglia puzzle



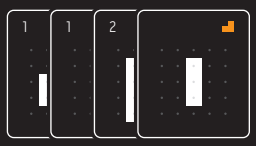
C Lucchetti sopra le colonne



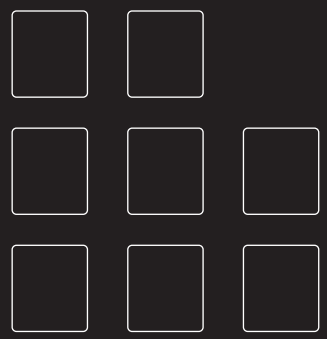
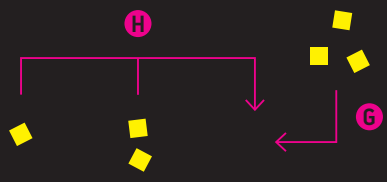
D Scorta dell'avversario



A Mazza puzzle



E Pila di punti vittoria dell'avversario



G



RICONOSCIMENTI

Sviluppato da Boardcubator.
Pubblicato da Asmodee Group.
(c)2020 Boardcubator s.r.o.
Tutti i diritti riservati.

Concetto di Gioco: Adam Španěl
Design del Gioco: Jan Soukal, Michal Mikeš,
Adam Španěl
Direzione Artistica: Marek Loskot

EDIZIONE ITALIANA
Traduzione: Denise Venanzetti
Revisione: Diana Buraschi, Aurora Casaro
Adattamento grafico: Ilaria Borza
Supervisione: Massimo Bianchini

Distribuito in Italia da:
Asmodee Italia Srl
Viale della Resistenza, 58
42018 San Martino in Rio (RE) - ITALIA
www.asmodee.it