



Gormiti Series and Images from the Series: c 2011 Giochi Preziosi S.p.A. and Marathon
And all related logos, names and distinctive likenesses are the exclusive property of GIOCHI PREZIOSI and MARATHON.
All rights reserved inspired by Leandro Consumi's original work "Gormiti"
Wszystkie prawa zastrzeżone



GORMITI

INSTRUKCJA WYSPY GORM

ZŁOTA EDYCJA

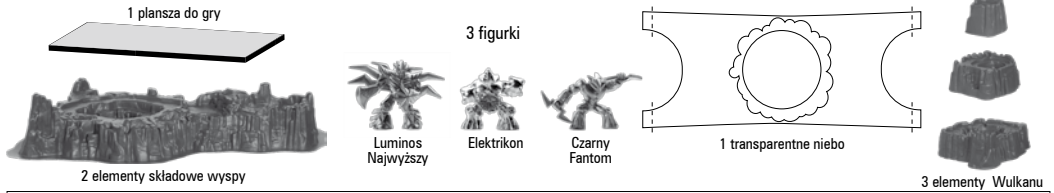
ZE STRATEGICZNĄ GRĄ PLANSZOWĄ



www.gormiti.com.pl
www.gormiticlub.com

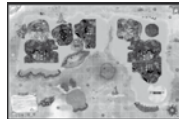
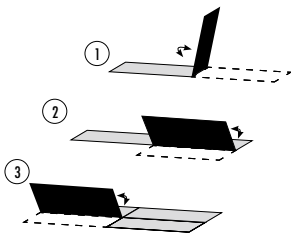
INSTRUKCJA WYSPY GORM

Zawartość



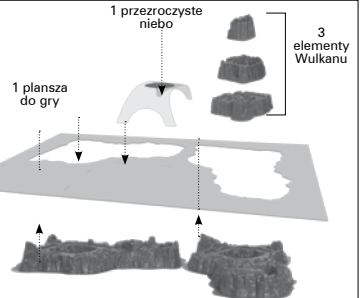
Złożenie wyspy

Rozłóż planszę do gry jak pokazano na obrazku.



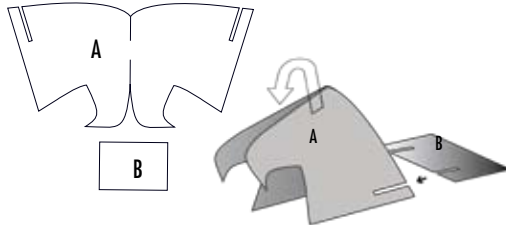
Przed złożeniem wyspy odłącz od planszy nacięte elementy.

Umieść na płaskiej powierzchni dwa podstawowe elementy wyspy i od góry nałóż na nie planszę do gry. Wstaw trzy części wulkanu w kolejności pokazanej na obrazku. W celu złożenia nieba należy 4 jego końce wsunąć w odpowiednie otwory na planszy.



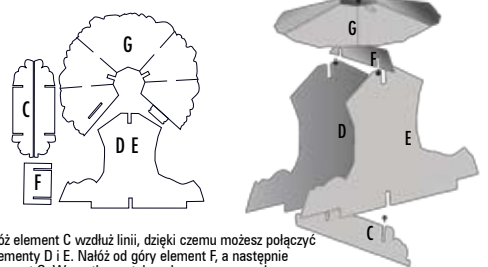
Instrukcja budowy teksturowych elementów

Szczyt orla: 2 elementy



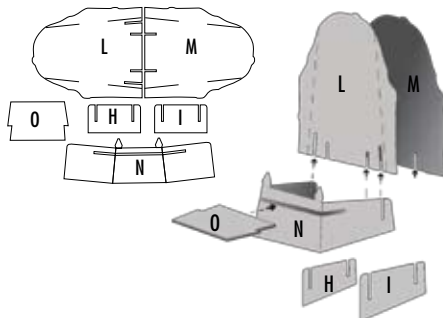
Złóż część A na pół, połącz część A z częścią B tak jak pokazano na obrazku.

Mroczny Pień: 5 elementów

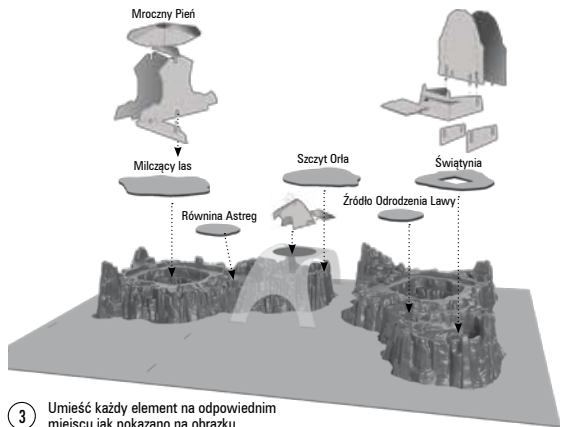


Złóż element C wzdłuż linii, dzięki czemu możesz połączyć elementy D i E. Nałóż od góry element F, a następnie element G. Wszystko zostało pokazane na powyższym diagramie.

Świątynia: 6 elementów

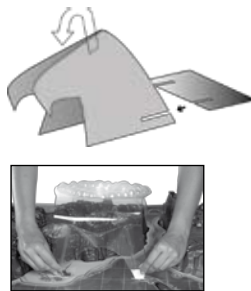
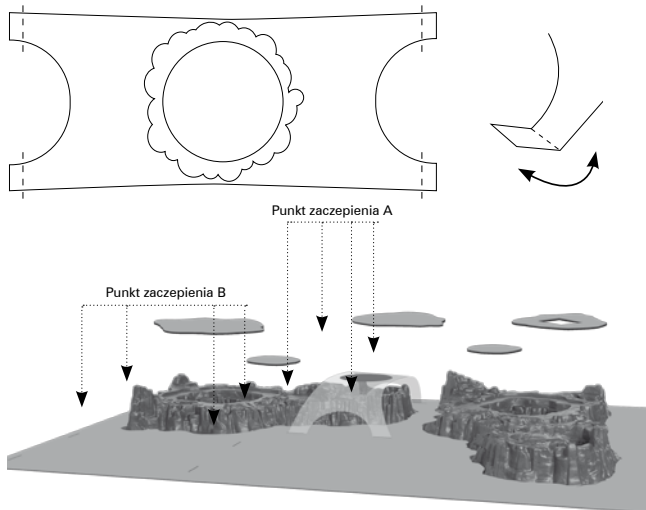


Elementy L i M nałóż na elementy H i I, łącząc je razem. Następnie tak połączone powyższe elementy nałóż na wygięty element N. Następnie wsuń element D jak pokazano na obrazku.



3 Umieść każdy element na odpowiednim miejscu jak pokazano na obrazku.

Instrukcja budowy nieba



Umieść niebo na planszy do gry wkładając je w odpowiednie otwory.

Na planszy są 2 miejsca do umieszczenia nieba:

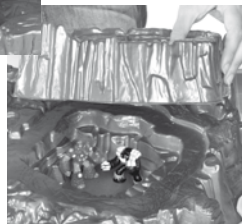
A: umieść niebo nad brązową częścią wyspy

B: jeżeli posiadasz mini Zestaw Orzeł możesz go umieścić w miejscu B.

Instrukcje



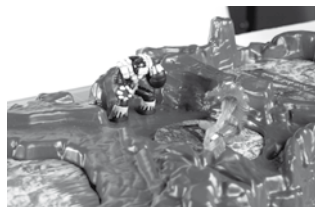
Poruszaj figurkami po planszy, zgodnie z instrukcją gry poniżej.



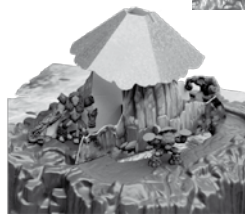
Ukrywaj swoje figurki w licznych kryjówkach.



Zbuduj Wulkan tak jak chcesz.



Tocz zacięte bitwy na Równinie Astreg.



Odkryj nowy Mroczny Pień.

Wyzwanie zaczyna się tutaj ... oto zasady walki! Twoim zadaniem jest pokonanie wszystkich Nacji wroga!

Zasady:

Gra dla max. 5 graczy. Zadaniem każdego z nich jest przejęcie władzy nad jedną lub wieloma Nacjami Ludzi (Lasu, Morza, Powietrza, Ziemi i Wulkanu). Każdy gracz zaczyna tą samą liczbą figurek Gormitów.

Np. w przypadku gry dla 2 graczy, jeden może rozpocząć rozgrywkę z 8 Ludźmi Morza, a drugi z 5 Ludźmi Wulkanu i 3 Ludźmi Ziemi (każdy posiada tą samą liczbę figurek).

Rozpoczęcie rozgrywki:

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy, ustawiając jedną lub więcej swoich figurek na polach z symbolami odpowiadającymi danej nacji. Na jednym polu może znajdować się tylko jeden wojownik. Dodatkowo powinien on być ustawiony w taki sposób, aby jego stopy nie wykraczały poza granice kwadratowego pola.

Ruch po planszy:

Każdy wojownik posiada kartę, na której zapisana jest jego moc. Gracz może poruszać się o dowolną ilość pól, ale maksymalnie o wartość pokazaną na karcie. A więc, jeżeli karta pokazuje nam moc 7, to gracz może przesunąć swoją figurkę o maksymalnie 7 pól. Ruch może być wykonany w poziomie lub w pionie, ale nigdy na ukos.

Bitwa:

Bitwę można (ale nie trzeba) rozegrać w momencie kiedy 2 figurki znajdują się na sąsiadujących polach. W tym celu należy porównać punkty umieszczone na stopach figurek – wyższa wartość wygrywa, a pokonany wojownik zostaje usunięty z planszy.

Punkty bonusowe:

Uważaj! Przeciwnik może Cię zaskoczyć punktami bonusowymi, które zostaną dodane do punktów ze stopy figurki. Punkty bonusowe jest to ilość punktów niewykorzystanych podczas ostatniego ruchu figurki w celu „dogonienia” przeciwnika. Np. Wojownik posiada 10 punktów mocy do wykorzystania na karcie do gry.

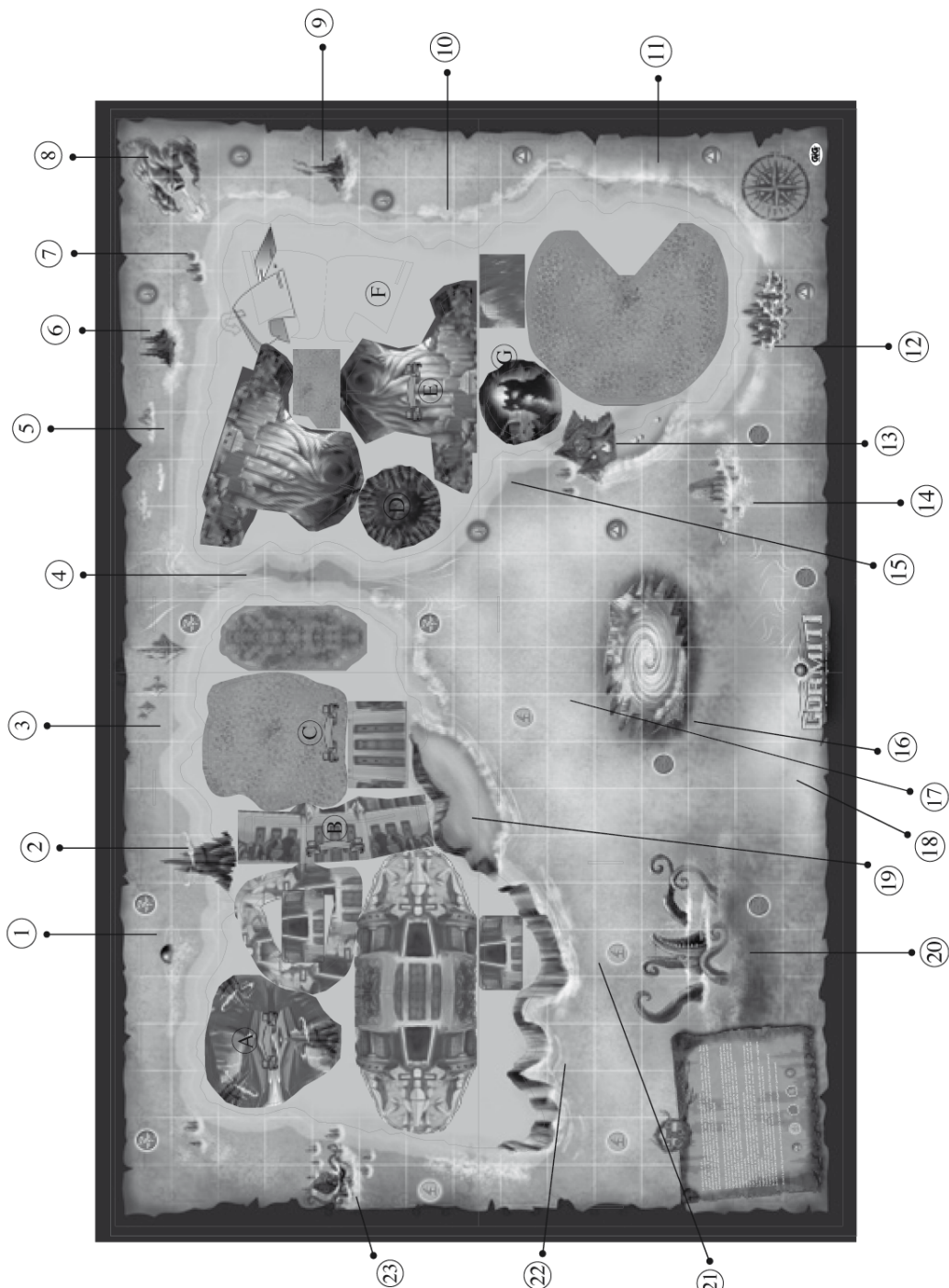
Wykorzystał tylko 6, aby zbliżyć się do przeciwnika. Pozostałe niewykorzystane 4 punkty to właśnie jego bonus. Punkty mogą być dodane do tych, pokazanych na stopie.

Uwaga:

W czasie rozgrywki jeden gracz nie może posiadać w swojej drużynie dwóch identycznych figurek.

Zwycięzca:

Wygrywa gracz, którego 1 lub więcej figurek pozostanie na planszy do gry.



Uwaga! Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat, ze względu na drobne elementy łatwe do połknięcia – ryzyko udławienia. W przypadku połknięcia niezwłocznie skontaktować się z lekarzem. Przed podaniem zabawki dziecku należy usunąć opakowanie. Należy zachować opakowanie, etykiety lub ulotki, na których zamieszczone są informacje o zabawce. Kolory i kształty mogą się nieznacznie różnić od tych pokazanych na opakowaniu.

W zestawie znajdują się naklejki na planszę do gry. Sprawdź na diagramie gdzie należy przykleić naklejki.

Wyprodukowano w Chinach

Importer/Dystrybutor:
Epee Polska Sp. z o.o.
ul. Łukasieńskiego 116
71-215 Szczecin
www.epee.pl



Producent:
Giochi Preziosi HK Ltd.
42&43 Floor, Manhattan Place
23 Wang Tai Road
Kowloon Bay, Kowloon
Hong Kong
www.gormitclub.com
www.giochipreziosi.com

