



PIXOID™

*Wciel się w postać Pixoida -
małą kostkę energii!
Uciekaj wzdłuż obwodów
i nie daj się złapać złym
Wirusom!*

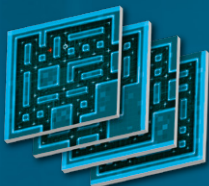


8BITBOX™



KOMPONENTY

ELEMENTY GRY



4 kafelki Płytki
Drukowanej



8 płytek
Krawędzi Ekranu



6 płytek Postaci (z Pixoidem na
awersie i Wirusem na rewersie)

ELEMENTY KONSOLI



1 kontroler dla
każdego gracza



2 znaczniki dla każdego
gracza (w kolorze
wybranego kontrolera)



16 białych
znaczników

OMÓWIENIE I CEL GRY



Wkrocz w świat 8-bitowej rozgrywki. Przemieszczaj się po Płytkce Drukowanej, używając swojego kontrolera. Grasz jako Pixoid? Postaraj się uciekać Wirusom tak długo, jak to tylko możliwe! Grasz jako Wirus? Skoordynuj swoje posunięcia z innymi Wirusami w taki sposób, aby jak najszybciej złapać Pixoida!

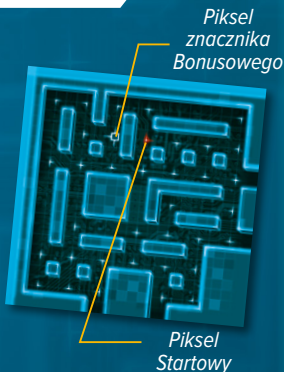
W każdej rundzie rolę Pixoida przejmuje inny gracz. Gdy każdy z graczy rozegra po jednej rundzie jako Pixoid, gra dobiega końca, a zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa.



ELEMENTY GRY

Kafelki Płytki Drukowanej

Kafelki Płytki Drukowanej przedstawiają labirynt, po którym będziecie się poruszać. Płytki Drukowane składa się z dwóch rodzajów elementów: Pikseli i ścian. Piksele to małe, białe (a czasem czerwone) punkty wewnątrz labiryntu. Przedstawiają one pola, po których gracze mogą się poruszać. Piksele znaczników Bonusowych przedstawiają miejsca, na których należy umieścić białe znaczniki, natomiast czerwone Piksele przedstawiają możliwe pozycje startowe graczy. W trakcie gry nie możecie przekraczać ścian.



Płytki Krawędzi Ekranu

Płytki Krawędzi Ekranu służą za granicę kafelków Płytki Drukowanej. Wzdłuż płytek Krawędzi biegnie tor zwycięstwa, na którym gracze zaznaczają liczbę posiadanych punktów zwycięstwa.



Białe znaczniki

Białe znaczniki przedstawiają liczbę tur, które przetrwał gracz kontrolujący Pixoida. Dodatkowo, na początku każdej rundy, na Płytki Drukowanej umieszczacie 4 znaczniki Bonusowe. (W trakcie rozgrywki w Pixoid nie korzystajcie z dużych białych znaczników. Są one niepotrzebne, ponieważ wszystkie zdobyte punkty zaznaczacie na torze zwycięstwa.)



Kolorowe znaczniki

Każdy gracz otrzymuje 2 znaczniki w wybranym przez siebie kolorze. Jeden z nich służy do zaznaczania liczby posiadanych punktów zwycięstwa na torze, a drugi do oznaczenia pozycji na Płytki Drukowanej.



Płytki Postaci

Te płytki służą do oznaczenia, kto w danej rundzie wciela się w postać Pixoida, a kto gra jako Wirusy.



UWAGA

Poniższy przykład dotyczy przygotowania gry dla 4 graczy. Informacje o przygotowaniu gry dla 3 graczy znajdują się na str. 11.

PRZYGOTOWANIE

1

Ułóż **płytki Krawędzi Ekranu** w ramkę, tak jak to przedstawiono na obrazku. Upewnij się, że liczby na płytkach znajdują się w odpowiedniej kolejności.

2

Ułóż razem **4 kafelki Płytki Drukowanej** tak, aby utworzyły kwadrat z niebieską obwódką wokół wszystkich kafelków.

UWAGA

Kafelki Płytki Drukowanej są dwustronne, co zwiększa różnorodność każdej rozgrywki.

UWAGA

Umieść planszę w taki sposób, aby każdy gracz siedział naprzeciwko jednej z jej krawędzi.



3

Umieść po **1 białym znaczniku** na każdym Pikselu znacznika Bonusowego.

4

Umieść **12 białych znaczników** w pobliżu Płytki Drukowanej (stanowią one rezerwę).



NIE ROZGRYWKI

8



Gracz kontrolujący Pixoida umieszcza swój drugi kolorowy znacznik na dowolnym Pikselu Startowym. Następnie Wirusy, jeden po drugim, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, umieszczają swoje kolorowe znaczniki na dowolnym niezajętym Pikselu Startowym.

7



Każdy gracz umieszcza jeden ze swoich kolorowych znaczników na polu 0 na **torze zwycięstwa**.

6

W pierwszej rundzie Pixoidem zostaje najstarszy gracz.



Pozostali gracze wcielają się w Wirusy. Każdy gracz dobiera płytkę Postaci w wybranym kolorze i umieszcza ją przed sobą z odpowiednim obrazkiem zwróconym ku górze.

5

Każdy gracz dobiera **kontroler** oraz **dwa znaczniki** w wybranym przez siebie kolorze.



ROZGRYWKA

Poniższe reguły (strony 6 do 10) opisują standardową rozgrywkę. Informacje na temat skróconego wariantu gry znajdziesz na str. 10. Każdy z graczy na jedną rundę wciela się w postać Pixoida, dlatego też standardowa rozgrywka trwa tyle rund, ilu graczy bierze udział w grze.

Każda runda trwa maksymalnie 12 tur.

Każda tura dzieli się na 3 fazy:

1 SEKRETNE PROGRAMOWANIE

2 RUCH

3 PUNKTACJA



1 SEKRETNE PROGRAMOWANIE

Używając swoich kontrolerów, gracze w tajemnicy wybierają kierunek, w którym zamierzają się przemieścić oraz odległość, którą chcą pokonać w wybranym kierunku.

- ▶ Użyj lewego wskaźnika do wyboru kierunku ruchu (góra, dół, w lewo, w prawo). Wybrana przez ciebie strzałka wskazuje kierunek, w którym poruszysz się w tej turze.
- ▶ Użyj środkowego wskaźnika do wyboru liczby Pikseli, o które się przemieścisz.

Teraz przejdźcie do fazy Ruchu.



UWAGA

Pixoid musi uciekać, podczas gdy Wirusy muszą go ścigać. Wszystkie Postaci muszą się poruszać, dlatego nie możesz wybrać cyfry 0 na środkowym wskaźniku. Ponadto nie możesz zaprogramować ruchu w kierunku ściany, przy której stoisz.

UWAGA

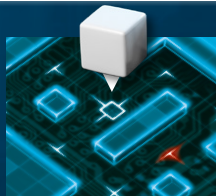
W tej grze nie będziesz używać prawego wskaźnika.



Gracze kontrolujący Wirusy nie mogą się komunikować w celu ustalania swoich ruchów. **Graj w milczeniu.**

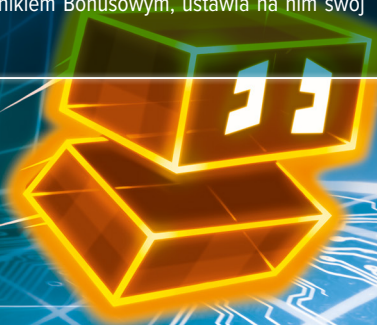
ZNACZNIKI BONUSOWE

4 białe znaczniki rozmieszczane na planszy na początku każdej rundy dają graczom dodatkowe punkty. W trakcie rozgrywki może je podnosić tylko Pixoid. Gdy podnosi on znacznik Bonusowy, natychmiast dodaje go do znaczników zebranych podczas poprzednich tur.



Aby zdobyć jeden z tych znaczników, Pixoid musi przemieścić się przez Piksel, na którym znajduje się dany znacznik, lub zakończyć na nim swój ruch. Następnie gracz podnosi znacznik i umieszcza go przed sobą. Kolejne przekroczenie tego Piksela nie przyniesie graczowi żadnych korzyści, ponieważ znajdujący się na nim znacznik został już zebrany.

Wirusy mogą przemieszczać się przez Piksele ze znacznikami Bonusowymi, a także kończyć na nich swój ruch, jednak nie zbierają ich. Jeżeli Wirus zakończy ruch na Pikselu ze znacznikiem Bonusowym, ustawia na nim swój znacznik w stosie, nie zbierając go.



2 RUCH

Gdy wszyscy gracze zakończą programowanie swoich ruchów, ujawnijcie kontrolery, kładąc je wzdłuż swoich krawędzi planszy. Każdy gracz przemieszcza kolorowy znacznik swojej Postaci zgodnie z zaprogramowanym ruchem.



Pixoid porusza się o 3 Piksele w prawo.

Pixoid zawsze rusza się jako pierwszy i wykonuje swój pełny ruch, o ile to możliwe. Następnie Wirusy poruszają się jednocześnie, wykonując przy tym swoje pełne ruchy, o ile to możliwe. Jeżeli ściana nie pozwala danemu graczowi na dokończenie swojego ruchu, ten gracz zatrzymuje znacznik swojej Postaci na Pikselu obok ściany. Nie należy programować ruchu w kierunku ściany, przy której się stoi.

- ▶ **Jeżeli Pixoid przemieści się przez lub zakończy ruch na Pikselu, na którym znajduje się Wirus,** przejdźcie do sekwencji Zakończenia Rundy.
- ▶ **Jeżeli Wirus przemieści się przez lub zakończy ruch na Pikselu, na którym stoi Pixoid,** przejdźcie do sekwencji Zakończenia Rundy.
- ▶ **Jeżeli ruch kilku Wirusów zakończy się na tym samym Pikselu,** ułóżcie znaczniki tych Wirusów w stosie na tym Pikselu.

3 PUNKTACJA

- ▶ **Gdy wszyscy gracze zakończą swój ruch,** a Pixoid nie został w jego trakcie złapany, gracz kontrolujący Pixoida dobiera biały znacznik z rezerwy. Jeżeli dobrał w ten sposób ostatni (dwunasty) znacznik, przejdźcie do sekwencji Zakończenia Rundy.
- ▶ **Jeżeli Pixoid nie został schwytany, a rezerwa nie jest pusta, rozpoczyna się nowa tura.** Gracze podnoszą swoje kontrolery i przechodzą do kolejnej fazy Sekretne Programowania.

ZAKOŃCZENIE RUNDY

Runda kończy się po spełnieniu jednego z dwóch warunków:



Pixoid dobiera dwunasty znacznik z rezerwy.

- ▶ Pixoid otrzymuje 12 punktów oraz po 1 punkcie za każdy zdobyty znacznik Bonusowy.
- ▶ Wirusy nie otrzymują żadnych punktów.



Wirus schwyta Pixoida.

- ▶ Pixoid otrzymuje po 1 punkcie za każdy znacznik dobrany z rezerwy podczas tej tury oraz po 1 punkcie za każdy podniesiony znacznik Bonusowy.
- ▶ Każdy Wirus otrzymuje tyle punktów, ile znaczników pozostało w rezerwie.

PRZYKŁAD

Pixoid zostaje schwytyany po zebraniu 9 znaczników z rezerwy i 1 znacznika Bonusowego, więc otrzymuje 10 punktów, a każdy Wirus otrzymuje po 3 punkty (12 - 9).

Zaktualizuj tor zwycięstwa o zdobytą w tej rundzie liczbę punktów. Znaczniki zdobyte przez Pixoida wracają do rezerwy. Gracz siedzący na lewo od gracza wcielającego się w postać Pixoida zamienia się z nim rolami. Odwracają oni swoje płytki Postaci, aby zaznaczyć swoje role w przyszłej rundzie. Rozmieść 4 znaczniki Bonusowe na Pikselach znaczników Bonusowych. Każdy gracz zabiera z planszy swój znacznik Postaci. Teraz powtórzcie krok 8 przygotowania rozgrywki (spójrz na str. 5).

Po rozegraniu 4 rund (dla 4 graczy) lub 3 rund (dla 3 graczy) każdy gracz powinien raz wcielić się w postać Pixoida. **Przejdźcie teraz do Zakończenia Gry.**



ZAKOŃCZENIE GRY

Gra dobiega końca, gdy każdy z graczy rozegrał po jednej rundzie jako Pixoid.

Zwycięża gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa. W przypadku remisu, gracze dzielą się zwycięstwem.



WARIANT SKRÓCONY

W skróconym wariantcie rozgrywacie tylko jedną rundę. Korzystajcie ze standardowych reguł (opisanych na stronach 6 do 10) z poniższymi modyfikacjami:

- ▶ **Podczas przygotowania rozgrywki zignorujcie krok 7.** Odłóżcie wymienione w nim znaczniki do pudełka. Nie używajcie toru zwycięstwa.
- ▶ **Gra kończy się po zakończeniu pierwszej rundy i tylko jeden gracz wciela się w Pixoida podczas całej gry:**
 - + Aby zwyciężyć, Pixoid musi zebrać 12 białych znaczników (liczą się znaczniki z rezerwy i znaczniki Bonusowe). Po zebraniu 12 znaczników Pixoid natychmiast wygrywa, a Wirusy przegrywają.
 - + Jeżeli Pixoid zostanie schwytany przez Wirusa przed zebraniem 12 znaczników, wygrywają Wirusy.



WARIANT DLA 3 GRACZY

Podczas rozgrywki dla 3 graczy stosujecie się do standardowych zasad (opisanych na stronach 6 do 10) z uwzględnieniem poniższych modyfikacji:

Podczas przygotowania rozgrywki, wykonajcie dodatkowy krok:

- 9 Gracz znajdujący się po lewej od gracza kontrolującego Pixoida dobiera drugi kontroler oraz odpowiadające mu kolorem znaczniki. Ten gracz umieszcza jeden z dobranych znaczników na ostatnim wolnym Pikselu Startowym.

Podczas fazy Sekretnego Programowania, zwróćcie uwagę na następujące zmiany:

- 1 Gracz posiadający dwa kontrolery programuje ruchy dwóch Wirusów na odpowiadających im kontrolerach.
- 2 Faza Ruchu jest rozgrywana zgodnie ze standardowymi zasadami.
- 3 Na końcu fazy Punktacji, gracz posiadający 2 kontrolery przekazuje drugi kontroler kolejnemu graczowi grającemu jako Wirus.
- 4 W kolejnej turze, ten gracz będzie kontrolował Wirusa w tym samym kolorze, co otrzymany kontroler. W ten sposób, w każdej turze, trzeci Wirus będzie na zmianę kontrolowany przez jednego z dwóch graczy wcielających się w Wirusy.

AUTORZY

Twórcy: Frank Crittin & Grégoire Largey • **Ilustracje:** Djib

Menedżer projektu i edycja: Xavier Taverne • **Opracowanie:** Timothée Simonot

Opracowanie graficzne: Frédéric Derlon • **Skład wersji polskiej:** Aga Jakimiec

Tłumaczenie: Michał Włóczko • **Korekta:** Arek Maj

©2018 IELLO USA LLC. All rights reserved.
©2018 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska)
ul. św. Urbana 15, 44-100 Gliwice

www.portalgames.pl

www.2pionki.pl

Kopiowanie, powielanie i publikowanie instrukcji, komponentów i wykorzystywanie ilustracji bez wcześniejszej zgody jest zabronione.

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki - serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy poinformuj nas o tym: portal@portalgames.pl

PODSUMOWANIE

Elementy gry

- ▶ 4 kafelki Płytki Drukowanej
- ▶ 8 płytek Krawędzi Ekranu
- ▶ po 1 płytce Postaci dla każdego gracza



Elementy konsoli

- ▶ po 1 kontrolerze dla każdego gracza
- ▶ po 2 znaczniki w kolorze kontrolera na gracza (1 na gracza w wariacie skróconym)
- ▶ 16 białych znaczników



Rozgrywka

1 Sekretne Programowanie

Kierunek + cyfra (powyżej 0)



2 Ruch

Pixoid porusza się jako pierwszy, następnie 3 Wirusy ruszają się jednocześnie.



3 Punktacja

Jeżeli Pixoid nie został schwytany, otrzymuje 1 znacznik z rezerwy.

Gra standardowa

Jeżeli Pixoid dobierze ostatni znacznik z rezerwy, runda dobiega końca.

Gra skrócona

Jeżeli Pixoid dobierze dwunasty znacznik (wliczając znaczniki Bonusowe), gra dobiega końca.

Zakończenie rundy

(tylko w grze standardowej)

- ▶ Pixoid otrzymuje punkty w liczbie znaczników dobranych z rezerwy oraz po 1 punkcie za każdy zebrany znacznik Bonusowy.
- ▶ Każdy Wirus otrzymuje punkty w liczbie znaczników pozostałych w rezerwie.
- ▶ Jeden z graczy, który nie grał jeszcze jako Pixoid zostaje nim w następnej rundzie.

Zakończenie standardowej gry

Gdy każdy z graczy rozegra jedną rundę będąc Pixoidem, następuje Zakończenie Gry. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa.

Zakończenie wariantu skróconego

Pixoid zwycięża, jeżeli zdobędzie 12 białych znaczników. Wirusy wygrywają, jeżeli schwytają Pixoida przed końcem 12 tury.

8BITBOX™

