

P R O J E C T

R U L E B O O K

PROJECT L RULEBOOK

Build an engine, upgrade pieces, perfect your strategy.

COMPONENTS

- 32 white puzzles
- 20 black puzzles
- 135 pieces (15x each of the 9 shapes)
- 5 player mats
- 4 markers (2 white and 2 black)

GAMEPLAY OVERVIEW

In Project L, you complete puzzles with your pieces to earn as many points as you can and win the game.

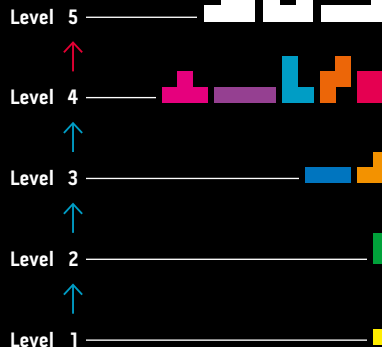
Pieces

Each player starts with just two pieces. During the game, you build your supply of pieces so you can complete increasingly difficult puzzles and earn plenty of points.

Puzzles

A puzzle is completed when you fill its recessed area with your pieces **1**. After that, take all your pieces back **2**, place the puzzle aside, and reap the rewards: points **3** and a new piece **4**.

Ghost Pieces



Setup

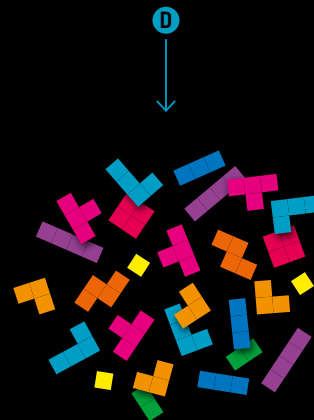
SETUP

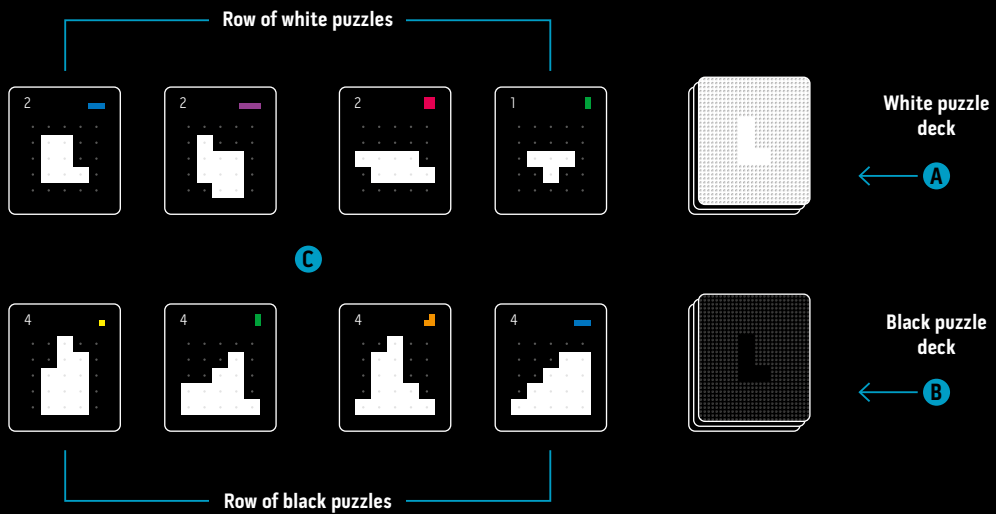
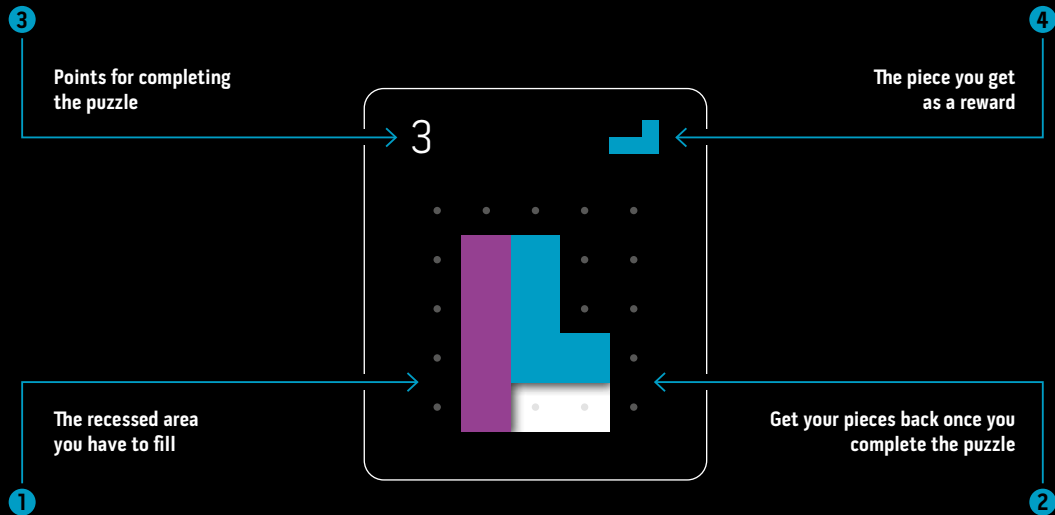
- Take all the white puzzles and create a white puzzle deck **A**. Then create a black puzzle deck according to the table below **B**:

Number of players	2	3	4	5
Black puzzles	12	14	16	20

- Put both decks in the middle of the table face down and place four puzzles from each deck face up in a row next to it **C**.
- Create a reserve of pieces in reach of all players **D**.
- Give every player a level-1 piece and a level-2 piece to start with.
- Everyone picks a player mat at random. One of the player mats has a first player marker on it.

Reserve of pieces





GAMEPLAY

Starting with the first player, players take turns in a clockwise order. On your turn, you can do three actions (you can repeat actions until you do a total of three):

- **Take a puzzle** from one of the rows and place it in front of you. Then replace the puzzle you took from the row with another one from the corresponding puzzle deck. You can have a maximum of 4 unfinished puzzles in front of you at the same time.
- **Take a level-1 piece** from the reserve and place it into your supply.
- **Upgrade a piece** in your supply 1 level up (return the original piece to the reserve and take another piece that is 1 level higher).
 - If there are no pieces in the reserve that are 1 level higher (no matter what shape), skip to the next available level.
 - Instead of upgrading to a higher level piece, you may exchange your piece for one that is the same level (a different shape) or lower.
- **Place a piece on one of your puzzles.** You can flip or rotate the piece so it fits into the recessed area and doesn't overlap with other pieces. You cannot move or take back a piece from a puzzle until you complete that puzzle (see Completing Puzzles).
- **Master Action** (once per turn) – Place up to one piece on each puzzle in front of you. All pieces you wish to place must be in your supply at the start of this action.
- **Ghost Piece Action** – Return a Ghost Piece to the reserve and take two or more level 1–4 pieces to your supply. The pieces you take must form the shape of the Ghost Piece you have returned. As part of this action, you may immediately place these pieces on the puzzles in front of you, but no more than one piece per a puzzle. See the *Ghost Piece expansion rules*.

- **Ambassador Action** works just like the regular Master Action, except it doesn't have any round limits. After using this action, flip the puzzle with an **M** in your victory point pile face down to mark that this one-time action was depleted (this doesn't affect scoring). See the *Ambassador Pack rules*.

COMPLETING PUZZLES

A puzzle is completed once its recessed area is filled with pieces. After you finish the action that let you complete a puzzle:

- Take all the pieces from the puzzle back into your supply (you can use them again);
- Place the puzzle on your victory point pile so it shows how many points you have earned;
- Get the reward on the puzzle (a new piece from the reserve into your supply).

GAME END

The endgame triggers once the black puzzle deck runs out (there will still be four black puzzles available in the row when this happens). Finish the current round so that everyone has played the same number of turns. After that, play one final round.

FINISHING TOUCHES

After the final round ends, all players may perform Finishing Touches on the puzzles in front of them that they didn't complete during the game:

- Place any number of pieces from your supply on the puzzles in front of you (you can't break up Ghost Pieces during Finishing Touches). For each piece you place this way, deduct 1 point from your final score;
- When you are done with all your Finishing Touches, put the puzzles you have completed on your victory point pile (but do not collect any additional rewards).

FINAL SCORING

Count the points on all the puzzles in your victory point pile and deduct points for any Finishing Touches you made. The player with the most points wins the game.

- In case of a tie, the player who has completed more puzzles wins.
- If there is still a tie, the player with more pieces wins.
- If there is still a tie, all tied players share the victory. You all are awesome!

GAMEPLAY VARIANTS

There are more ways to play Project L – try the gameplay variants that are either in this box or online at:



www.boardcubator.com/resources

GHOST PIECE EXPANSION

This expansion introduces puzzles with new reward mechanics, special level-5 pieces, and 6-player games.

COMPONENTS

- 12 white puzzles
- 12 black puzzles
- 30 pieces (10x each of the 3 shapes)
- 1 player mats

Ghost Pieces

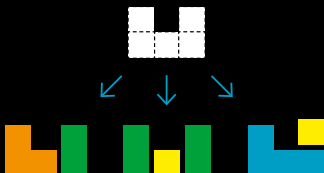
Level 5 

Mix the components of this expansion with the rest of the game.

GHOST PIECES

Ghost Pieces are special level-5 pieces. Not only are they large, but they also unlock a new action you can use during your turn when you have one of the Ghost Pieces in your supply:



- **Ghost Piece Action** – Return a Ghost Piece to the reserve and take two or more level 1–4 pieces to your supply. The pieces you take must form the shape of the Ghost Piece you have returned. As part of this action, you may immediately place these pieces on the puzzles in front of you, but no more than one piece per a puzzle.



It is not possible to get Ghost Pieces (level 5) by using the regular upgrade action during your turn. The only way to get them is by completing the Ghost Piece expansion puzzles.

PUZZLE REWARDS

There are two types of rewards you can get by completing the expansion puzzles:

- A new piece to your supply, including **Ghost Pieces**;
- Instant **Level Up** that lets you upgrade a piece in your supply one level up for  or two levels up for . You can use this reward to upgrade up to a Ghost Piece (level-5 piece). With the Level Up reward, you can upgrade pieces in your supply, including those you just took back from the completed puzzle.

6-PLAYER GAMES

Play the game as usual, just put 24 black puzzles in the black puzzle deck during setup. We recommend using the Line Clear variant to reduce downtime between turns.

AMBASSADOR PACK

The Ambassador Pack includes exciting new puzzles and a first player marker.


COMPONENTS

- 1 white puzzle
- 2 black puzzles
- Ambassador Coin first player marker

Mix the components of this expansion with the rest of the game.

NEW PUZZLE REWARD

Unlike most other puzzles, the Ambassador Pack puzzles don't grant an immediate reward. However, they allow you to use the Ambassador Action as one of your actions during your turn:

- **Ambassador Action** works just like the regular Master Action, except it doesn't have any round limits. After using this action, flip the puzzle with an  in your victory point pile face down to mark that this one-time action was depleted (this doesn't affect scoring).

SOLO VARIANT

Do you have what it takes to challenge the artificial mastermind?

SETUP

- Create a puzzle deck **A** — select 15 random white puzzles and 10 random black puzzles. Place the white puzzles on top of the black puzzles (all face down).
- Place 9 puzzles from the top of the puzzle deck face up and arrange them in a 3x3 grid **B**. You and your opponent will take puzzles from this area.
- Create a reserve of all the pieces.
- Take four level-1 pieces from the reserve and place one above the 1st and 3rd columns and two above the 2nd column of the puzzle grid **C**. The pieces represent locks on the columns, preventing the opponent from taking puzzles out of them.
- Place 6, 3, or 0 level-1 pieces in the opponent's supply **D** for standard, challenging, or unbeatable difficulty.
- Take a level-1 piece and a level-2 piece to start with.

GAMEPLAY — YOUR TURN

Play your turn in the same way as in the standard game with one exception — anytime you take a puzzle from any of the columns of the puzzle grid, return one piece from above the corresponding column into the opponent's supply. Skip this step if there are no pieces above that column.

GAMEPLAY — THE OPPONENT'S TURN

- **The opponent always takes one puzzle during their turn and places it in their victory point pile **E**** as if they have completed it.
- They can't take puzzles from the locked columns (those with at least one piece above them).
- They always take the puzzle with the most points on it. If there are more puzzles tied for the highest amount of points, the opponent takes the first one according to the picture on the right. **F**

After the opponent takes a puzzle:

- Move pieces above the column the opponent took the puzzle from:
 - All pieces in the opponent's supply; **G**
 - One piece from above the other columns in the puzzle grid (if you can). **H**
- Replace the puzzle the opponent took with a new one from the puzzle deck.

If the opponent can't take a puzzle because all three columns are locked, remove one piece from above each of the three columns and return it into the reserve (not in the opponent's supply).

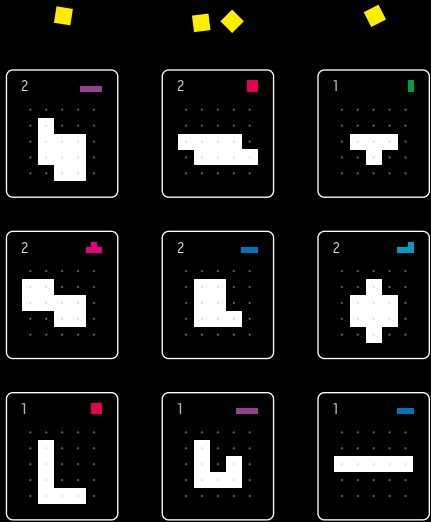
Then it's your turn again.

GAME END

The endgame triggers once the puzzle deck runs out. The game continues until you play one more complete three-action turn followed by the opponent's turn. After that, you may do Finishing Touches.

FINAL SCORING

You and the opponent count the points in the victory point piles. Don't forget to deduct points for Finishing Touches. Unlike in the standard game, also deduct points for puzzles that remain unfinished in front of you (deduct their total point reward)! In case of a tie, the opponent wins.



B

Puzzle grid

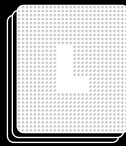
C Locks above the columns



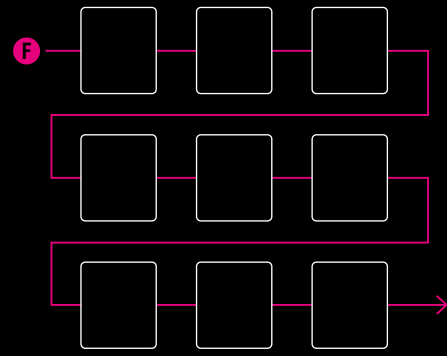
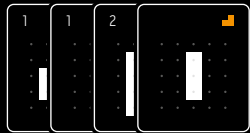
D The opponent's supply



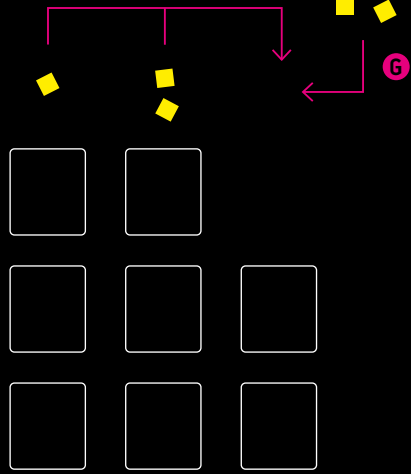
A Puzzle deck



E The opponent's victory point pile



H



G

LINE CLEAR VARIANT

This gameplay variant reduces downtime when playing with 4–6 players. Can you handle 4 puzzle rows?

SETUP

Follow the standard game setup, but place only 3 puzzles into each of the puzzle rows. After that:

- Create a second row of 3 white puzzles and a second row of 3 black puzzles on the opposite side of the puzzle decks.
- Take the white markers. Place one next to the rows of puzzles on the left and give the other one to the starting player.
- Take the black markers. Place one next to the rows of puzzles on the right and give the other one to the 3rd player in a 4 or 5-player game or to the 4th player in a 6-player game.

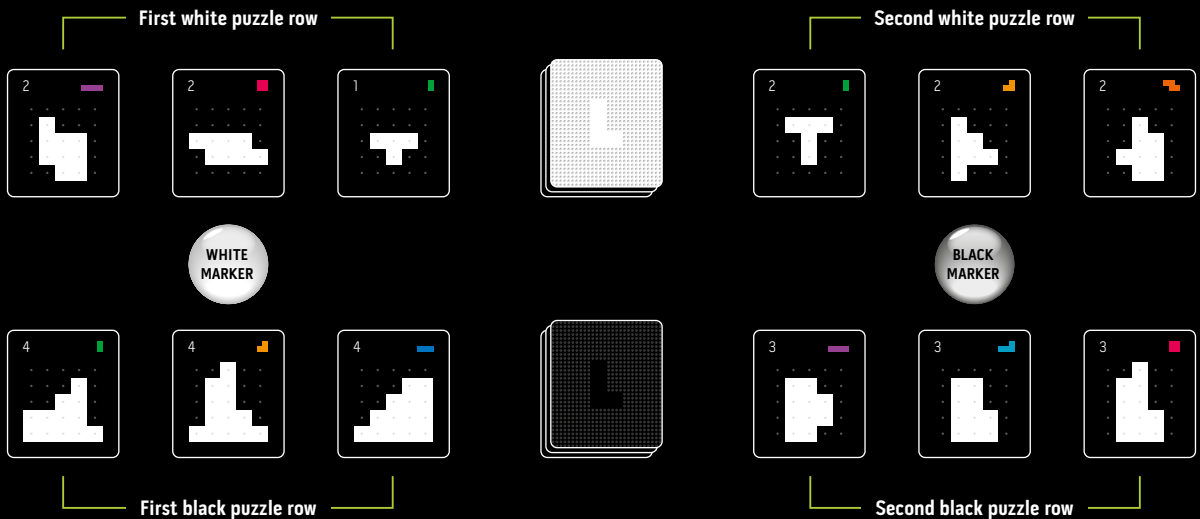
GAMEPLAY

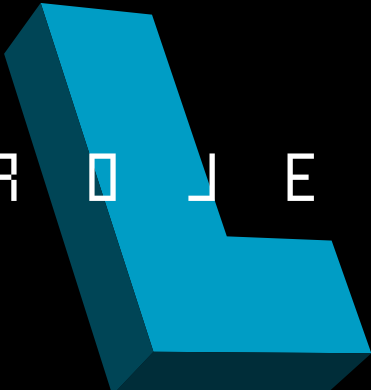
Players with a marker in front of them play the standard three-action turns with the following clarifications:

- Both players play simultaneously;
- Players can only take puzzles from the rows associated with the same marker that is in front of them;
- After both players have finished their turn, they pass their markers clockwise.

GAME END

The endgame triggers once the black puzzle deck runs out. The game continues until the starting player is passed both of the markers again (in any order). Once the starting player gets the second marker, the game ends. Then you may do Finishing Touches and count the points.





P R O J E C T

P R A V I D L A H R Y

PROJECT L PRAVIDLA HRY

Získej dílky, postav skládačky, poraž soupeře.

ÚVOD

Ve hře Project L se budete ze svých dílků snažit skládat skládačky jednu po druhé tak, abyste dílky využili optimálně a získali co nejvíce bodů.

HERNÍ MATERIÁL

- 32 bílých karet skládaček
- 20 černých karet skládaček
- 135 dílků (15 od každého z 9 druhů)
- 5 desek hráčů
- 4 žetony (2 bílé a 2 černé)

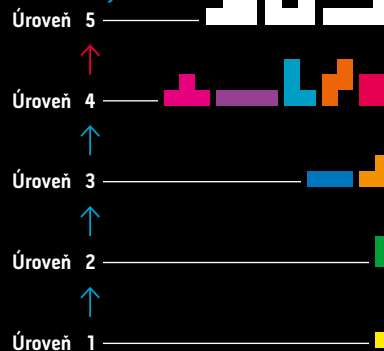
Dílky

Dílky se podle své velikosti dělí na pět úrovní.

Skládačky

Skládačky se dělí podle barvy rubu karty na bílé a černé. Bílé mají jednodušší tvary, černé složitější. Čím je skládačka složitější, tím více za ní dostanete bodů.

Stínové dílky



Příprava hry

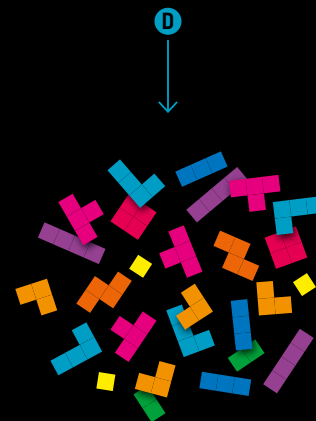
PŘÍPRAVA HRY

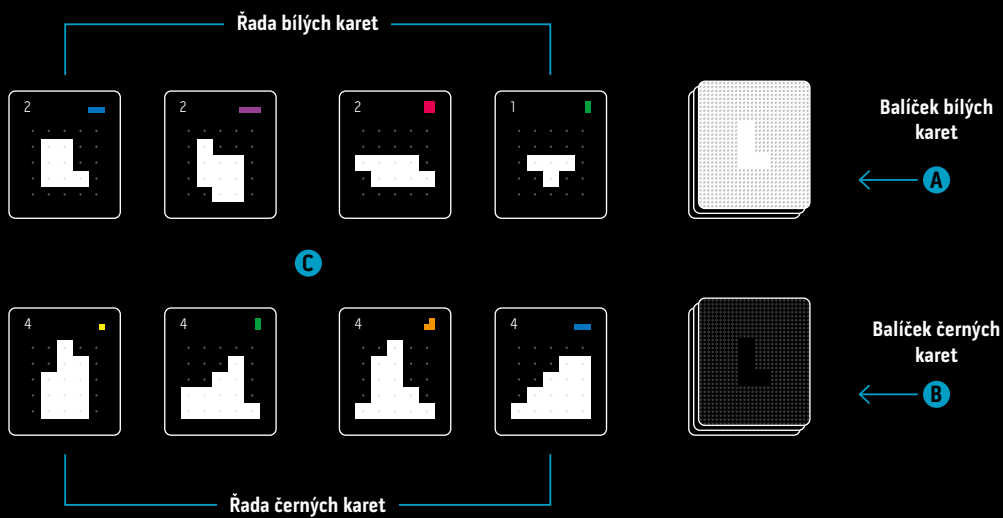
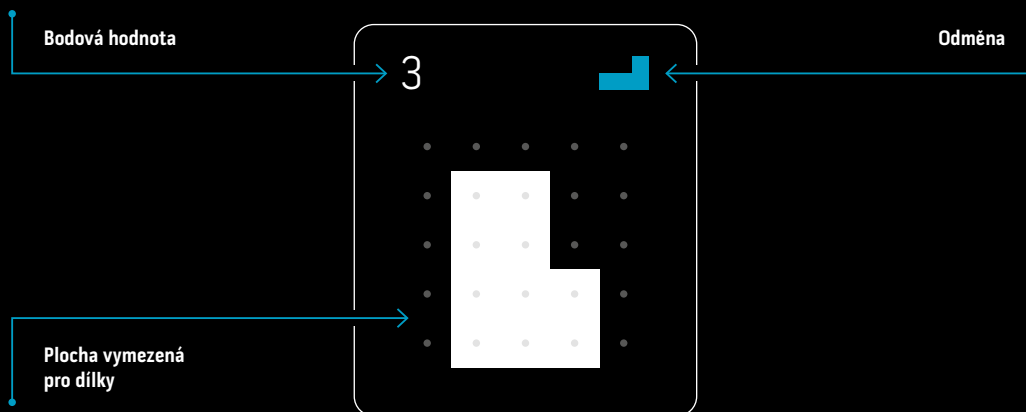
- Zamíchejte všechny bílé karty skládaček a vytvořte z nich balíček lícem dolů **A**. Podobně postupujte s černými kartami, jejich počet v balíčku však závisí na počtu hráčů **B**:

Počet hráčů	2	3	4	5
Počet černých karet skládaček v balíčku	12	14	16	20

- Oba balíčky položte na stůl a vedle každého vyložte řadu 4 karet z příslušného balíčku lícem nahoru **C**.
- Na vhodném místě na stole vytvořte obecný bank všech dílků **D**.
- Každý hráč si do začátku vezme jeden dílek úrovně 1 a jeden dílek úrovně 2.
- Hráčům náhodně rozdejte desky tak, aby mezi nimi v každém případě byla deska označující začínajícího hráče.

Bank dílků





PRŮBĚH HRY

Počínaje začínajícím hráčem (ten, jemuž byla rozdána příslušná deska) se hráči střídají na tahu po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu můžete provést 3 akce v libovolné kombinaci z následujících možností (můžete jednu akci provést třikrát, provést každou akci rozdílnou atd.):

▪ **Vzít si novou kartu z nabídky**

Vezměte si jednu z 8 vyložených karet na stole a položte ji před sebe. Místo ní vyložte do nabídky novou kartu z odpovídajícího balíčku. Na stole před sebou smíte mít maximálně 4 rozpracované skládačky. Máte-li již 4, tuto akci provést nesmíte.

▪ **Vzít si dílek úrovně 1 z banku**

Získaný dílek položte do své zásoby na stole před sebou.

▪ **Vyměnit si 1 dílek za jiný z banku**

Vraťte do banku jeden svůj libovolný dílek a vezměte si jiný téže úrovně, úrovně o 1 nižší nebo úrovně o 1 vyšší. Není-li v banku žádný dílek úrovně o 1 vyšší, smíte si vzít i dílek úrovně o 2 vyšší.

▪ **Přiložit 1 dílek**

Přiložte 1 svůj dílek ke své libovolné rozpracované skládačce. Dílek nesmí přesahovat vymezenou plochu ani překrývat jiný dílek (ani částečně). Jednou přiložený dílek není dovoleno nikam přemísťovat, natáčet nebo odstraňovat, dokud danou skládačku nedokončíte (viz dále).

▪ **Zvláštní akce – přiložit 1 dílek ke každé skládačce**

Ke každé své skládačce smíte přiložit až 1 dílek (přiložení dílku ke každé skládačce tedy není povinné). Tuto akci smíte ve svém tahu provést maximálně jednou.

DOKONČENÍ SKLÁDAČKY

Jakmile je vymezená plocha zcela vyplněna dílky, je skládačka dokončena.

- Všechny dílky vraťte do své zásoby (budete je moci znovu použít).
- Kartu dokončené skládačky odložte na svou hromádku dokončených skládaček.
- Z banku si vezměte vyznačenou odměnu – příslušný nový dílek a přidejte ho do své zásoby.

KONEC HRY

Jakmile dojde doplňovací balíček černých karet skládaček (na stole leží 4 vyložené černé karty, ale balíček je prázdný), začíná závěrečná fáze. Dokončete právě probíhající kolo a poté odehrajte ještě jedno úplné, závěrečné kolo.

POSLEDNÍ ÚPRAVY

Po skončení posledního kola hry může každý hráč provést poslední úpravy:

- Přiložit libovolné dílky ze své zásoby ke svým libovolným rozpracovaným skládačkám. Za každý takto přiložený dílek však ztratíte 1 bod (viz dále).
- Pokud se vám tímto podařilo dokončit nějakou skládačku, její kartu rovněž odložte na svou hromádku dokončených skládaček.

VYHODNOCENÍ

Sečtete všechny body na svých kartách dokončených skládaček a odečtete po 1 bodu za každý dílek přiložený v rámci posledních úprav dle předchozího odstavce. Kdo získal nejvíce bodů, vítězí.

- V případě shody je vítězem hráč, jenž dokončil více skládaček.
- Trvá-li shoda, vítězí hráč s větším počtem dílků ve své zásobě.
- Trvá-li shoda i nadále, končí partie remízou. Oba či všichni jste kabrháči!

DALŠÍ VARIANTY HRY

Naši hru lze hrát v mnoha různých variantách. Některé jsou uvedeny v těchto pravidlech níže, další naleznete online na stránkách:



[www.boardcubator.com/
resources](http://www.boardcubator.com/resources)

ROZŠÍŘENÍ STÍNOVÉ DÍLKY

Toto rozšíření přináší do hry nové skládačky s novými odměnami, nové dílky úrovně 5 a umožňuje hrát hru i v šesti hráčích.

HERNÍ MATERIÁL

- 12 bílých karet skládaček
- 12 černých karet skládaček
- 30 dílků (10 od každého ze 3 druhů)
- 1 deska hráče

Stínové dílky

Úroveň 5



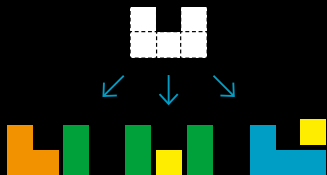
Nové hrací potřeby zamíchejte mezi ty ze základní hry.

STÍNOVÉ DÍLKY

Stínové dílky jsou speciální. Nejenže jsou větší – pokud takový dílek získáte, budete mít k dispozici jednu novou akci navíc:

- Rozložit stínový dílek

Vraťte dílek úrovně 5 do banku a místo něj si vezměte 2 či více jiných dílků, ze kterých by bylo možné vrácený dílek bez zbytku složit. Takto získané dílky můžete hned přiložit ke svým libovolným skládačkám, ovšem k žádné skládačce nesmíte přiložit více než 1 dílek.



Stínový dílek není možné získat z banku!

Jedinou možností je dokončit některou ze skládaček z tohoto rozšíření.

NOVÉ ODMĚNY

Skládačky z tohoto rozšíření nabízejí nové odměny:

- Získání stínového dílku;
- Okamžité **zvýšení úrovně** vašich dílků – za symbol ↑ můžete s bankem vyměnit 1 svůj dílek za jiný dílek úrovně o 1 vyšší, za symbol ↗ můžete vyměnit dílek o 2 úrovně vyšší. Tímto způsobem můžete získat i stínový dílek.

HRA V ŠESTI

Hra se hraje podle všech obvyklých pravidel, jen na začátku hry zamíchejte do balíčku černých karet skládaček 24 karet. Doporučujeme hrát podle varianty „Dvakrát dvě řady“ popsané níže, abyste na tah příliš dlouho nečekali.

BALÍČEK AMBASADOR

Toto minirozšíření zahrnuje tři nové karty skládaček a nový žeton začínajícího hráče.

HERNÍ MATERIÁL

- 1 bílá karta skládačky
- 2 černé karty skládaček
- Mince jako žeton začínajícího hráče

Nové karty zamíchejte mezi ostatní ze základní hry.

NOVÁ ODMĚNA

Dokončíte-li skládačku se symbolem **M**, nedostanete žádnou okamžitou odměnu. Ovšem kdykoli v dalším průběhu hry můžete jednu provést novou akci Ambassador jako jednu ze 3 akcí ve svém tahu.

- **Akce Ambassador** se provádí stejně jako zvláštní akce přiložit 1 dílek ke každé skládačce. Jakmile ji provedete, zamanejte to tak, že kartu skládačky se symbolem **M** otočíte lícem dolů. Na získání bodů na konci hry to nemá žádný vliv.

VARIANTA PRO JEDNOHO HRÁČE

Jste připraveni čelit umělé inteligenci? V této verzi hry budete hrát proti virtuálnímu soupeři.

PŘÍPRAVA HRY

- Vyberte náhodně 15 bílých karet a 10 černých. Vytvořte jejich doplňovací balíček **A** tak, že bílé karty položíte na černé – všechny lícem dolů.
- 9 karet z něj vyložte a uspořádejte do matice 3 x 3 **B**. Toto bude nabídka karet skládaček, z níž si budete vybírat.
- Vytvořte bank dílků jako obvykle.
- Použijte 4 dílky úrovně 1 z banku. Po jednom položte nad první a třetí sloupec vyložených karet, dva položte nad prostřední sloupec **C**. Tyto dílky představují zámký pro virtuálního soupeře, viz dále.
- Zvolte si obtížnost hry. Na základní úrovni obtížnosti umístíte do zásoby virtuálního hráče **D** 6 dílků úrovně 1, při zvýšené obtížnosti 3 a při extrémně vysoké obtížnosti začíná virtuální hráč s prázdnou zásobou dílků.
- Vy začínáte hru jako obvykle s jedním dílkem úrovně 1 a jedním úrovně 2.

PRŮBĚH HRY

Začínáte vy a hraje jako obvykle. Vždy, když si vezmete kartu skládačky, vraťte do zásoby virtuálního hráče 1 zámek ze sloupce, z něhož jste si kartu vzali (pokud nad daným sloupcem nějaký zámek leží). Poté jako obvykle doplňte karty v nabídce z balíčku.

TAH VIRTUÁLNÍHO HRÁČE

- **Virtuální hráč ve svém tahu vždy bere jednu kartu skládačky a uloží ji na svou hromádku dokončených skládaček **E****, jako by ji úspěšně dokončil. Přitom dodržuje následující pravidla:
- Ze sloupců, nad nimiž leží alespoň 1 zámek, si kartu brát nesmí. Jsou-li zamčeny všechny sloupce, vraťte po 1 zámku z každého sloupce do banku (pozor, nikoli do zásoby virtuálního hráče!).
- Z dostupných karet si virtuální hráč bere vždy kartu s nejvyšší bodovou hodnotou. Postupuje podle diagramu **F** a bere si první dostupnou kartu s nejvyšší hodnotou, na kterou narazíte.

Nad sloupec, z něhož si bral kartu virtuální hráč, umístěte:

- všechny dílky z jeho zásoby; **G**
- po jednom dílku z obou zbývajících sloupců **H** (je-li to možné).

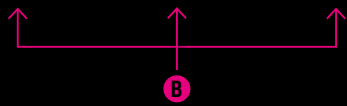
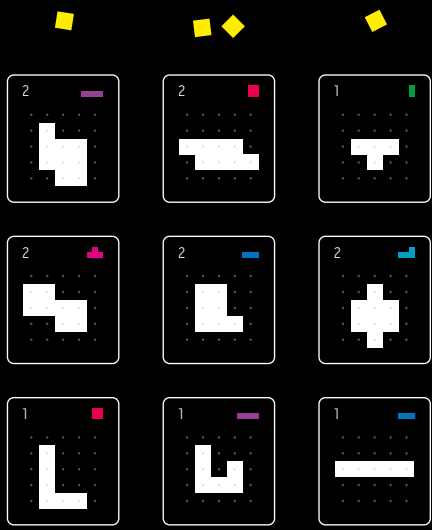
Poté doplňte nabídku novou kartou z balíčku jako obvykle a tah virtuálního hráče je u konce.

KONEC HRY

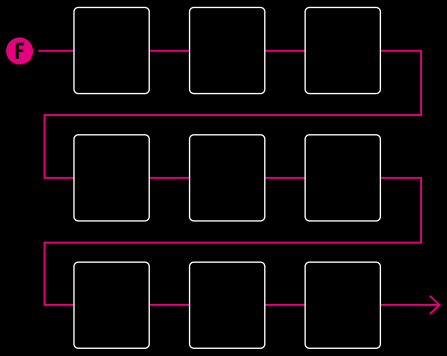
Jakmile dojde balíček karet skládaček, pokračuje hra tak dlouho, dokud neprovedete svůj následující tah, po němž následuje poslední tah ve hře, tah virtuálního hráče. Poté můžete ještě provést poslední úpravu podle obvyklých pravidel.

VYHODNOCENÍ

Jako obvykle sečtete bodové hodnoty karet na hromádce dokončených skládaček. Nezapomeňte si případně odečíst body za poslední úpravy jako obvykle. Pozor – v této verzi hry si navíc odečtete bodovou hodnotu všech svých rozpracovaných skládaček, které se vám do konce hry nepodařilo dokončit! V případě shody je vítězem virtuální hráč.



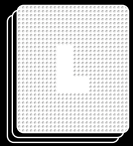
B Nabídka – matice 3 x 3 karty



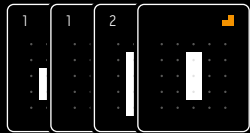
C Zámky pro virtuálního hráče



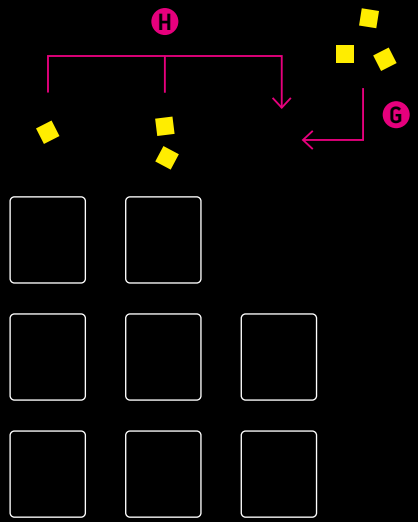
D Zásoba virtuálního hráče



A Doplnovací balíček karet skládaček



E Hromádka dokončených skládaček virtuálního hráče



VARIANTA „DVAKRÁT DVĚ ŘADY“

Tato varianta omezuje čekání na tah při hře ve 4 až 6 hráčích.

PŘÍPRAVA HRY

Postupujte podle obvyklých pravidel, ale do každé řady vyložte jen 3 karty skládaček.

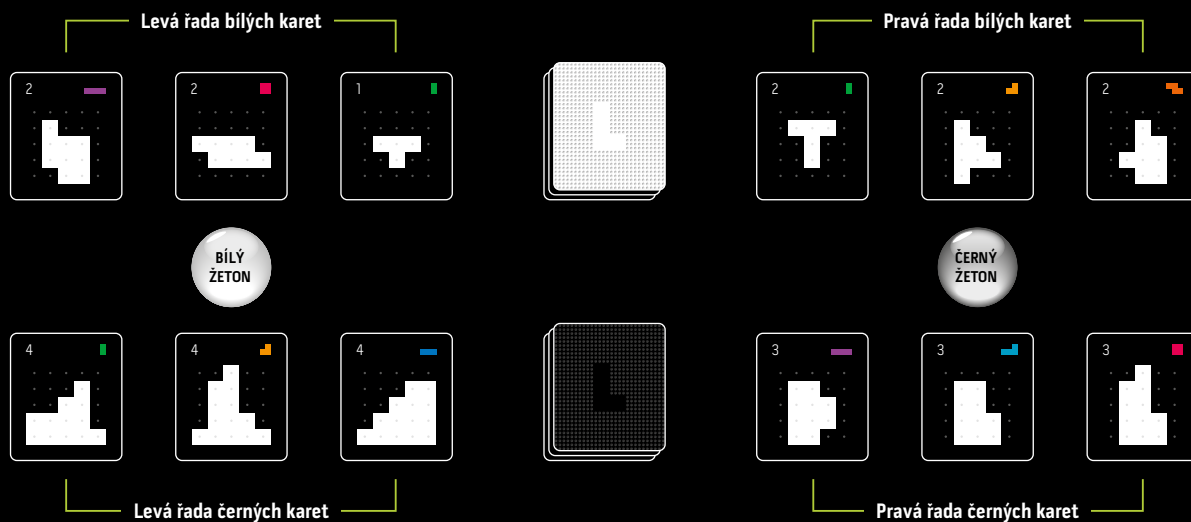
- Poté vyložte na opačné straně doplňovacích balíčků karet skládaček druhé řady o 3 kartách.
- Označte jedním bílým žetonem levé řady karet a druhý bílý žeton přiřadte začínajícímu hráči.
- Jedním černým žetonem označte pravé řady vyložených karet, druhý přiřadte 3. hráči v pořadí při hře ve čtyřech nebo v pěti, případně 4. hráči v pořadí při hře v šesti.

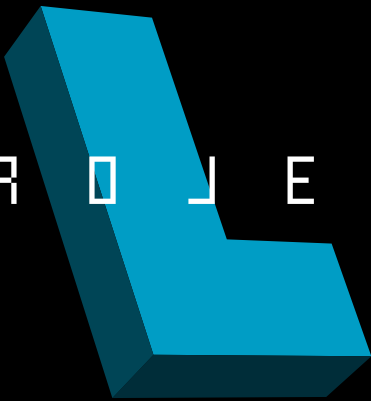
PRŮBĚH HRY

Na tahu jsou vždy současně oba držitelé putovních žetonů. Držitel bílého žetonu si vybírá z karet z levých řad, držitel černého žetonu z pravých řad. Po ukončení tahu obou předají držitelé žetonů současně putovní žetony spoluhráčům po směru hry.

KONEC HRY

Jako obvykle se hraje normálně do té doby, než dojde balíček černých karet. Hraje se dále tak dlouho, dokud od tohoto okamžiku nedoputují k začínajícímu hráči postupně oba žetony (v libovolném pořadí). Jakmile dostane druhý, hra okamžitě končí, žádné další tahy začínající hráč ani držitel druhého žetonu neprovádí. Na závěr mohou hráči ještě provést poslední úpravy podle obvyklých pravidel.





P R O J E C T

R E G E L N

PROJECT L REGELN

Konzipiere ein funktionierendes System, verbessere Teile und perfektioniere deine Strategie.

SPIELMATERIAL

- 32 weiße Puzzles
- 20 schwarze Puzzles
- 135 Teile
(jeweils 15 der 9 verschiedenen Formen)
- 5 Spielertableaus
- 4 Marker (2 weiße und 2 schwarze)

SPIELABLAUF: ÜBERSICHT

In Project L vollendest du Puzzles mit deinen Teilen, um möglichst viele Siegpunkte zu erhalten und somit das Spiel zu gewinnen.

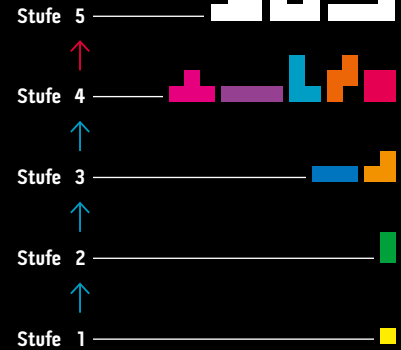
Teile

Jeder Spieler startet mit zwei Teilen. Während des Spiels baust du dir einen eigenen Vorrat an Teilen auf, mit denen du die immer schwieriger werdenden Puzzles vollendest und damit Siegpunkte sammelst.

Puzzles

Ein Puzzle ist vollendet, wenn du die leeren Bereiche komplett mit Teilen **1** gefüllt hast. Danach nimmst du alle deine eingesetzten Teile zurück in deinen eigenen Vorrat **2**, legst das Puzzle beiseite und erhältst deine Belohnung: Siegpunkte **3** und ein neues Teil **4**.

Ghost pieces



Spielaufbau

SPIELAUFBAU

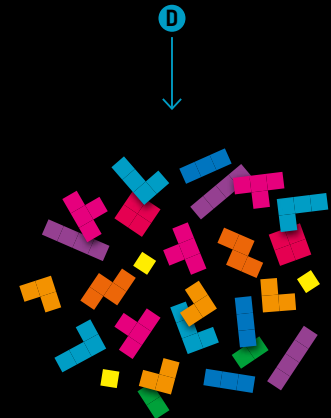
- Nimm alle weißen Puzzles und bilde damit einen Stapel **A**. Danach erstellst du den schwarzen Stapel anhand der folgenden Tabelle **B**:

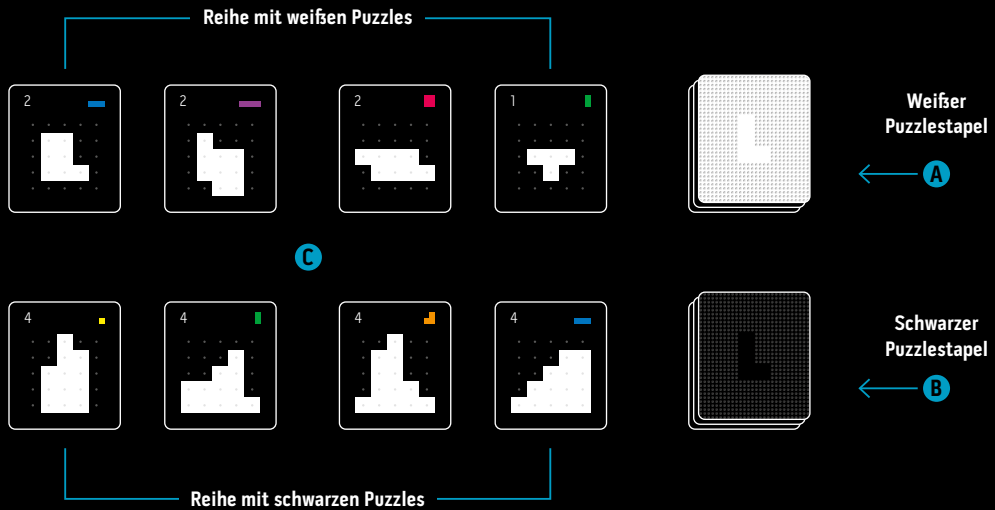
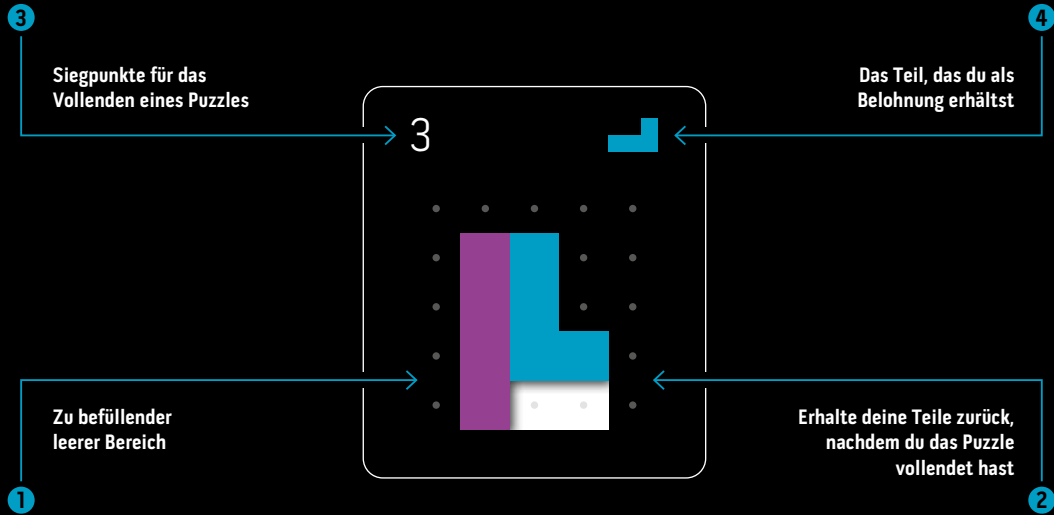
Anzahl der Spieler	2	3	4	5
Schwarze Puzzles	12	14	16	20

- Lege beide Stapel verdeckt in die Mitte des Tisches und decke danach vier Puzzles jeder Farbe offen in einer Reihe daneben **C**.

- Lege die farbigen Teile in den allgemeinen Vorrat in Reichweite aller Spieler **D**.
- Gib jedem Spieler zum Spielstart ein Teil der Stufe 1 und Stufe 2.
- Jeder Spieler nimmt sich zufällig ein Spielertableau. Auf einem der Tableaus ist eine Markierung für den Startspieler aufgedruckt.

Allgemeiner Vorrat für die Teile





SPIELABLAUF

Beginnend beim Startspieler führen die Spieler nacheinander ihre Züge im Uhrzeigersinn durch. Du kannst in deinem Spielzug drei Aktionen ausführen (du kannst dabei auch drei Mal die gleiche Aktion nutzen):

- **Nimm ein Puzzle** aus einer der beiden Reihen und lege es vor dich. Danach ersetzt du den freigewordenen Platz mit einem neuen Puzzle des zugehörigen Stapels. Du kannst bis zu 4 unvollständige Puzzles vor dir liegen haben.
- **Nimm ein beliebiges Teil der Stufe 1** aus dem allgemeinen Vorrat und lege es in deinen eigenen Vorrat.
- **Werte ein Teil aus deinem Vorrat um eine Stufe auf.** Lege dazu eines deiner Teile zurück in den allgemeinen Vorrat und nimm dir ein Neues, das 1 Stufe höher ist.
 - Wenn keine Teile im Vorrat liegen, die 1 Stufe höher sind (unabhängig von deren Form) kannst du stattdessen ein Teil nehmen, das 2 Stufen höher ist.
 - Anstelle einer Aufwertung auf die nächsthöhere Stufe kannst du eines deiner Teile mit einem Teil aus dem Vorrat tauschen, das die gleiche Stufe (mit unterschiedlicher Form) oder eine niedrigere Stufe hat.
- **Leg ein Teil auf eines deiner Puzzles**, so dass es in den leeren Bereich passt und kein anderes Teil verdeckt. Du kannst kein bereits gesetztes Teil verschieben oder zurücknehmen, bis das Puzzle vollständig ist (siehe auch: Puzzles vollenden).
- **Masteraktion** – Lege ein Teil auf alle deine vor dir liegenden Puzzles. Diese Aktion kann nur einmal während deines Zuges genutzt werden.
- **Ghost Piece-Aktion** – Lege ein Ghost Piece in den allgemeinen Vorrat zurück und nimm dafür zwei oder mehr Teile der

Stufe 1–4 in deinen Vorrat. Die Teile, die du nimmst, müssen die gleiche Form wie das Ghost Piece haben, das du zurückgelegt hast. Als Teil dieser Aktion musst du die aufgenommenen Teile sofort auf deine vor dir liegenden Puzzles legen, jedoch maximal ein Teil pro Puzzle.

- **Die Ambassador-Aktion funktioniert** wie die reguläre Master-Aktion, nur dass sie keine Rundenlimitierungen hat. Nachdem du die Aktion genutzt hast, lege das Puzzle mit dem **M** verdeckt auf deinen Siegpunktstapel, um zu markieren, dass du diese einmalige Aktion genutzt hast (dies hat keine Auswirkung auf die Punkte).

PUZZLES VOLLENDEN

Ein Puzzle ist vollständig, wenn der leere Bereich komplett mit Teilen gefüllt ist. Nach der Aktion, mit der du das Puzzle gelöst hast:

- nimm dir alle Teile vom Puzzle und lege sie in deinen eigenen Vorrat zurück (du kannst sie später erneut nutzen).
- lege das Puzzle auf deinen Siegpunktstapel, so dass es dir deine erreichten Punkte zeigt.
- nimm dir die Belohnung, die auf dem Puzzle abgebildet ist (ein neues Teil aus dem allgemeinen Vorrat).

SPIELENDE

Das Ende des Spiels wird ausgelöst, wenn der Stapel mit den schwarzen Puzzles aufgebraucht ist (es verbleiben weiterhin vier schwarze Puzzles in der Reihe, wenn dieser Fall eintritt). Das Spiel wird bis zum Startspieler fortgesetzt, so dass jeder Spieler die gleiche Zahl an Zügen durchgeführt hat. Anschließend wird eine weitere finale Runde gespielt.

ABSCHLUSSAKTIONEN

Nachdem die letzte Runde beendet ist, kannst du abschließende Aktionen mit den vor dir liegenden Puzzles durchführen, die du während des Spiels nicht vollendet hast:

- Lege eine beliebige Menge an Teilen aus deinem Vorrat auf die Puzzles vor dir. Für jedes abgelegte Teil ziehe dir 1 Punkt von deiner Endwertung ab.
- Wenn du alle abschließenden Aktionen durchgeführt hast, lege die gerade vollendeten Puzzles auf deinen Siegpunktstapel.

ENDWERTUNG

Addiere alle Punkte, die auf deinen vollendeten Puzzles abgebildet sind und ziehe davon die Strafpunkte der Abschlussaktionen ab. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

- Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler, der mehr Puzzles vollendet hat.
- Wenn es weiterhin ein Unentschieden gibt, gewinnt der Spieler mit den meisten Teilen.
- Gibt es nun immer noch einen Gleichstand teilt ihr euch den Sieg. Ihr seid dann alle großartig!

SPIELVARIANTEN

Es gibt weitere Varianten Project L zu spielen – testet die Spielvarianten, die entweder in dieser Box enthalten sind oder schaut online unter:



www.boardcubator.com/resources

GHOST PIECE ERWEITERUNG

Diese Erweiterung ergänzt das Spiel um neue Belohnungen, spezielle Teile der Stufe 5 und einen 6. Spieler.

SPIELMATERIAL

- 12 weiße Puzzles
- 12 schwarze Puzzles
- 30 Teile
(jeweils 10 der 3 verschiedenen Formen)
- 1 Spielertableau

Ghost pieces

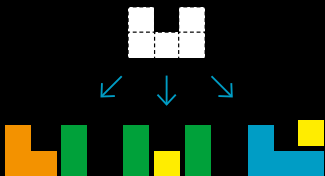
Stufe 5 

Mische dazu das Spielmaterial aus der Erweiterung mit dem Material des Basisspiels.

GHOST PIECES

Ghost pieces sind spezielle Teile der Stufe 5. Nicht nur, dass sie besonders groß sind, sie schalten auch eine neue Aktion während deines Zuges frei, wenn du eines der Teile in deinen Vorrat legst:



- **Ghost Piece-Aktion** – Lege ein Ghost Piece in den allgemeinen Vorrat zurück und nimm dafür zwei oder mehr Teile der Stufe 1–4 in deinen Vorrat. Die Teile, die du nimmst, müssen die gleiche Form wie das Ghost Piece haben, das du zurückgelegt hast. Als Teil dieser Aktion musst du die aufgenommenen Teile sofort auf deine vor dir liegenden Puzzles legen, je doch maximal ein Teil pro Puzzle.



Es ist nicht möglich, die Ghost pieces (Stufe 5) über eine reguläre Aufwertungsaktion während deines Zuges zu erhalten. Der einzige Weg sie zu bekommen ist durch das Vollenden eines Puzzles der Ghost Piece Erweiterung.

PUZZLE BELohnUNGEN

Es gibt zwei Arten von Belohnungen, die du durch das Vollenden von Puzzles der Erweiterung erhalten kannst:

- Ein neues Teil für deinen Vorrat, inklusive **Ghost Pieces**.
- Sofortiger Stufenaufstieg, der dich ein Teil aus deinem Vorrat für jedes Symbol  eine Stufe oder zwei Stufen für  aufwerten lässt. Du kannst diese Belohnung nutzen, um ein Teil zu einem Ghost Piece (Teil der Stufe 5) aufzuwerten. Auch ein Stufenaufstieg für ein durch das Vollenden eines Puzzles erhaltenes Teils ist möglich.

SPIEL MIT 6 SPIELERN

Die Regeln des Spiels bleiben gleich, lege aber während des Aufbaus 24 schwarze Puzzles auf den schwarzen Stapel. Wir empfehlen die Spielvariante "Line Clear", um die Wartezeit zwischen den Zügen zu reduzieren.

AMBASSADOR MODUL


Die Mini-Erweiterung beinhaltet neue aufregende Puzzles und einen Startspielermarker.


SPIELMATERIAL

- 1 weißes Puzzle
- 2 schwarze Puzzles
- Ambassador-Münze (Startspielermarker)

Mischt das Spielmaterial des Ambassador-Moduls mit dem restlichen Material des Basisspiels.

PUZZLE BELohnUNGEN

Sobald du ein Puzzle mit dem  vollendet hast, erhältst du keine sofortige Belohnung. Du kannst stattdessen die Ambassador-Aktion als eine deiner 3 möglichen Aktionen in deinem Zug nutzen:

- **Die Ambassador-Aktion** funktioniert wie die reguläre Master-Aktion, nur dass sie keine Rundenlimitierungen hat. Nachdem du die Aktion genutzt hast, lege das Puzzle mit dem  verdeckt auf deinen Siegpunktstapel, um zu markieren, dass du diese einmalige Aktion genutzt hast (dies hat keine Auswirkung auf die Punkte).

SOLOVARIANTE

Bist du bereit, die künstliche Intelligenz zu bezwingen?

SPIELAUFBAU

- Bilde einen Puzzlestapel **A** — wähle dazu 15 zufällige weiße Puzzles und 10 zufällige schwarze Puzzles. Lege die weißen Puzzles auf die schwarzen (alle verdeckt).
- Lege 9 Puzzles vom Puzzlestapel aufgedeckt in ein 3x3 Raster **B**. Du und dein virtueller Gegner nehmen Puzzles aus diesem Bereich.
- Bilde einen allgemeinen Vorrat aus allen Teilen.
- Nimm vier Teile der Stufe 1 aus dem Vorrat und lege je eins oberhalb der ersten und dritten Spalte und zwei oberhalb der zweiten Spalten des Puzzlerasters **C**. Diese Teile blockieren die Spalten und hindern den Gegner daran, Puzzles daraus zu nehmen.
- Lege 6, 3 oder 0 Teil der Stufe 1 in den gegnerischen Vorrat **D** für einen einfachen, herausfordernden oder unbesiegbaren Schwierigkeitsgrad.
- Nimm am Spielbeginn ein Teil der Stufe 1 und Stufe 2.

SPIELABLAUF — DEIN ZUG

Spiele dein Zug wie auch im Basisspiel mit einer Ausnahme: jedes Mal, wenn du ein Puzzle aus einer der Spalten des Rasters zu dir nimmst, entferne eins der oberhalb liegenden Teile und lege es in den Vorrat des Gegners. Überspringe diesen Schritt, wenn dort keine Teile mehr liegen.

SPIELABLAUF — ZUG DES GEGNERS

- **Dein Gegner nimmt immer ein Puzzle während seines Zuges und legt es auf seinen Siegpunktstapel **E****, als ob er es vollendet hat.
- Er kann keine Puzzles aus den blockierten Spalten nehmen (diejenigen mit mindestens einem Teil oberhalb).
- Er nimmt immer das Puzzle mit den meisten punktgleiche Puzzles nimmt der Gegner das erste Puzzle entsprechend der Abbildung auf der folgenden Seite. **F**

Nachdem dein Gegner ein Puzzle genommen hat:

- Bewege die Teile oberhalb der Spalte, aus der dein Gegner gewählt hat:
 - Alle Teile in den Vorrat des Gegners **G**
 - Ein Teil von oberhalb der anderen Spalten in das Puzzleraster (wenn möglich) **H**
- Ersetze das Puzzle, das dein Gegner zu sich genommen hat, mit einem neuen Puzzle vom Stapel.

Wenn dein Gegner kein Puzzle nehmen kann, weil alle drei Spalten blockiert sind, entferne ein Teil aus jede der drei Spalten und lege es zurück in den allgemeinen Vorrat (nicht in den Vorrat des Gegners).

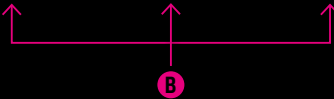
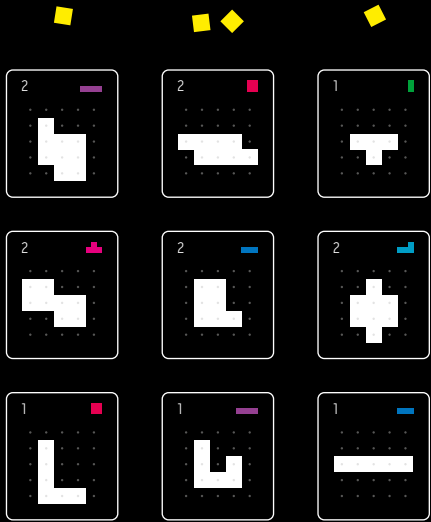
Danach bist du wieder dran.

SPIELLENDE

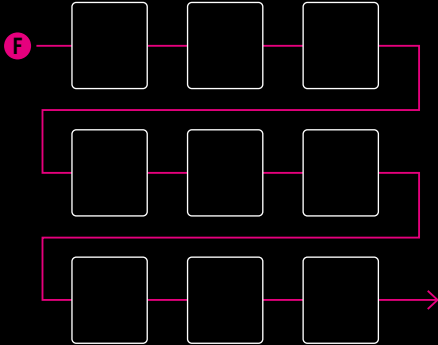
Das Spielende wird ausgelöst, sobald der Puzzlestapel aufgebraucht ist. Das Spiel läuft danach weiter, bis du einen kompletten Zug mit drei Aktionen ausgeführt hat, gefolgt von einem kompletten Zug deines Gegners. Danach kannst du die Abschlussaktionen durchführen.

ENDWERTUNG

Zähle deine Siegpunkte sowie die deines Gegners. Vergesse nicht, dir deine Strafpunkte der Abschlussaktionen abzuziehen. Im Gegensatz zum Basisspiel ziehe auch die vollen Punkte der vor die ausliegenden und noch nicht beendeten Puzzles ab. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt dein Gegner.



B Puzzleraster

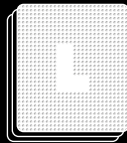


F

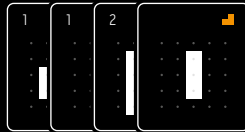
C Teilblockaden oberhalb der Spalten



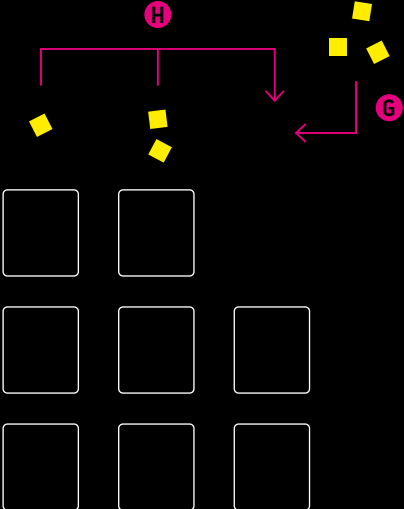
D Vorrat des Gegners



A Puzzlestapel



E Siegpunktstapel des Gegners



H

G

VARIANTE "LINE CLEAR"

Diese Spielvariante reduziert die Wartezeit beim Spielen mit 4–6 Spielern. Kannst du 4 Puzzlereihen vollenden?

SPIELAUFBAU

Baue das Spiel nach den Grundregeln auf, lege jedoch nur 3 Puzzles in jede der Puzzlereihen. Danach:

- Lege eine weitere Reihe mit 3 weißen und eine zusätzliche Reihe mit 3 schwarzen Puzzles auf die gegenüberliegende Seite der Puzzlestapel.
- Nimm 2 weiße Marker. Lege einen neben die linken Puzzlereihen und gib den anderen Marker an den Startspieler.
- Nimm 2 schwarze Marker. Lege einen zwischen die rechten Puzzlereihen und gib den anderen Marker an den dritten Spieler in einem 4- oder 5-Personen-Spiel oder an den vierten Spieler in einem 6-Personen-Spiel.

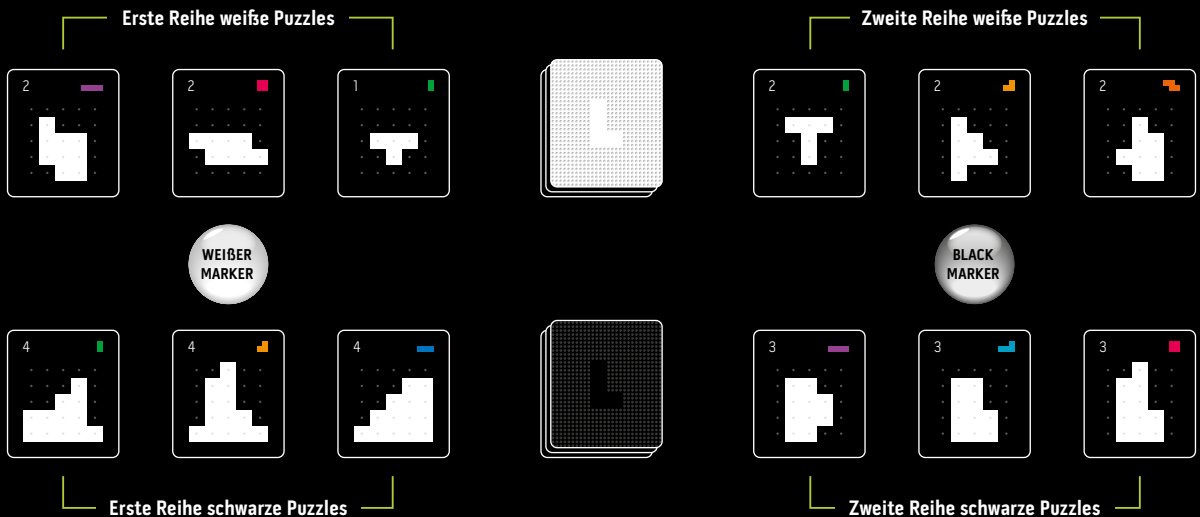
SPIELABLAUF

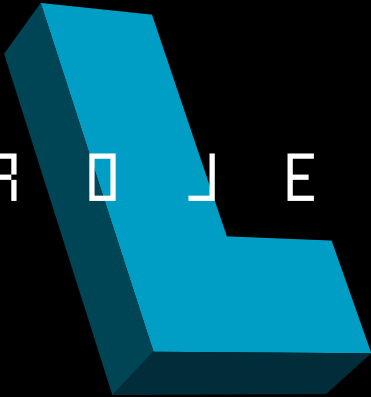
Spieler, die einen Marker vor sich liegen haben, nutzen ihre drei Standard-Aktionen wie bisher, mit den folgenden Anpassungen:

- beide Spieler spielen gleichzeitig
- Spieler können nur Puzzles aus den Reihen mit dem gleichen Marker wählen, der vor ihnen liegt
- nachdem beide Spieler ihren Zug beendet haben, geben sie ihren Marker im Uhrzeigersinn weiter.

SPIELLENDE

Das Spielende wird ausgelöst, wenn der Stapel mit den schwarzen Puzzles aufgebraucht ist. Das Spiel läuft weiter, bis der Startspieler beide Marker erneut erhalten hat (egal in welcher Reihenfolge). Sobald der Startspieler den zweiten Marker erhält endet das Spiel sofort. Danach kannst du die Abschlussaktionen durchführen und die Siegpunkte ermitteln.





P R O J E C T

M A N U A L D E R E G L A S

PROYECTO L MANUAL DE REGLAS

Construye un mecanismo de motor, mejora las piezas, perfecciona tu estrategia.

COMPONENTES

- 32 rompecabezas blancos
- 20 rompecabezas negros
- 135 piezas
(15 por cada una de las 9 formas)
- 5 tableros de jugador
- 4 marcadores (2 blancos y 2 negros)

INTRODUCCIÓN

En Proyecto L utilizarás tus piezas para completar rompecabezas y obtener la mayor cantidad de puntos posible y así ganar la partida.

Piezas

Cada jugador comienza con solo dos piezas. A través del juego, desarrollarás tu surtido de piezas para poder completar rompecabezas más difíciles y así obtener más puntos.

Rompecabezas

Para completar un rompecabezas debes llenar el área hundida con tus piezas **1**. Luego, recoges todas tus piezas **2**, colocas el rompecabezas a un lado y obtienes las recompensas: los puntos **3** y una nueva pieza **4**.

Piezas Fantasma



Preparación

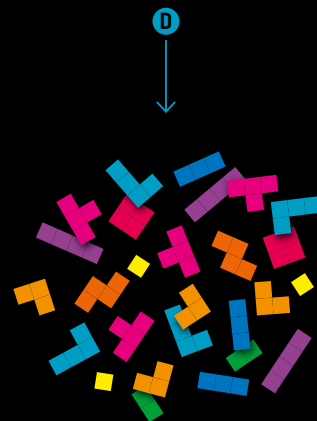
PREPARACIÓN

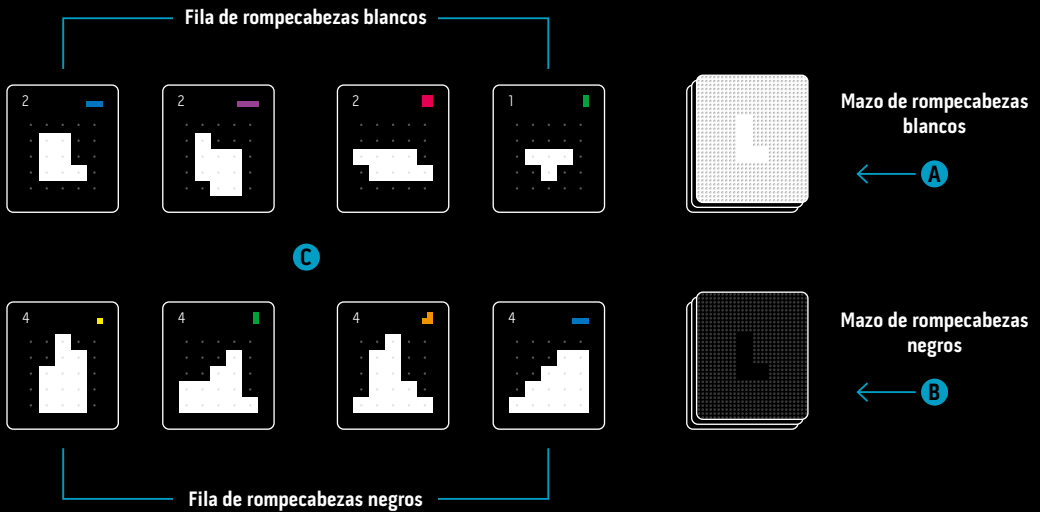
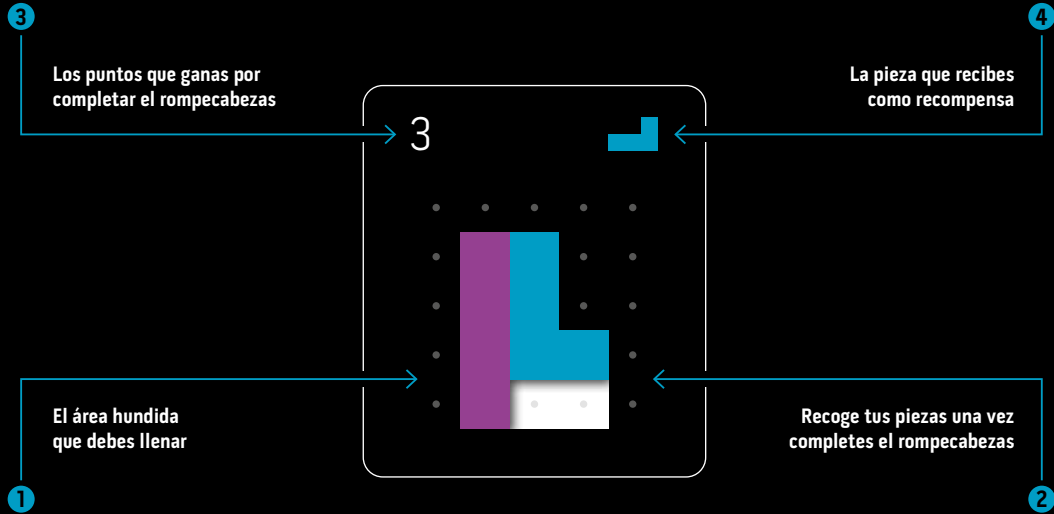
- Coloca todos los rompecabezas blancos en un mazo de rompecabezas blancos **A**. Luego, crea un mazo de rompecabezas negros **B** utilizando la siguiente tabla:

Cantidad de jugadores	2	3	4	5
Rompecabezas Blancos	12	14	16	20

- Coloca ambos mazos boca abajo en una mesa y coloca cuatro rompecabezas de cada mazo boca arriba en una fila al lado de su respectivo mazo **C**.
- Crea una reserva de piezas al alcance de todos los jugadores **D**.
- Cada jugador tendrá una pieza nivel 1 y una pieza nivel 2 al principio de la partida.
- Cada jugador escogerá un tablero de jugador al azar. Uno de los tableros de jugador tiene una marca para el primero jugador.

Reserva de piezas





DESARROLLO DE LA PARTIDA

Comenzando con el primer jugador, los jugadores toman su turno a favor de las manecillas del reloj. En tu turno, puedes tomar tres acciones (puedes repetir la misma acción hasta que completes un total de tres acciones):

- **Toma un rompecabezas** de una de las filas y colócalo frente a ti. Luego, añade un nuevo rompecabezas del mazo correspondiente a la fila. En cualquier momento, solo puedes tener un máximo de 4 rompecabezas sin resolver frente a ti.
- **Toma una pieza nivel 1** de la reserva y añádela en tu surtido de piezas.
- **Mejora una pieza** en tu surtido de piezas por un nivel (devuelve la pieza original a la reserva de piezas y toma una que sea de 1 nivel más alto).
 - Si no hay piezas en la reserva que sean de 1 nivel más alto (no importa su forma), puedes tomar una pieza que sea de 2 niveles más altos.
 - En vez de mejorar la pieza a una de 1 nivel más alto, puedes intercambiarla por una que sea del mismo nivel (con una forma distinta) o por una de 1 nivel más bajo.
- **Coloca una pieza en uno de tus rompecabezas** de tal manera que quepa dentro del área hundida y sin tapar otras piezas. No puedes mover o recoger una pieza de un rompecabezas hasta tanto completes ese rompecabezas (ver Completar Rompecabezas).
- **Acción Maestra** — Coloca un máximo de una pieza en todos los rompecabezas frente a ti. Esta acción se puede tomar una sola vez por turno.
- **Acción de Piezas Fantasma** – Devuelve la Pieza Fantasma a la reserva y añade dos o más piezas niveles 1–4 a tu

surtido. Las piezas que añadas a tu surtido tienen que completar la forma de la Pieza Fantasma que devolviste. Además, como parte de esta acción, puedes poner de inmediato las piezas que tomaste en los rompecabezas frente a ti, pero no puedes poner más de una pieza por rompecabezas.

- **La Acción de Embajador** funciona igual que una Acción Maestra, excepto que no tiene límites por turno. Luego de completar esta acción, colocas el rompecabezas con el símbolo de Acción de Embajador (M) boca abajo en tu mazo de puntos de victoria para así marcar que tomaste dicha acción (esto no afecta la puntuación final).

COMPLETAR ROMPECABEZAS

Para completar un rompecabezas deberás rellenar su área hundida con piezas. Luego de tomar la acción que te permitió completar un rompecabezas:

- recoges todas las piezas del rompecabezas y las añades en tu surtido (las puede usar nuevamente),
- colocas el rompecabezas en tu mazo de puntos de victoria de tal manera que solo se vean los puntos que te has ganado,
- obtienes la recompensa indicada en el rompecabezas (una nueva pieza que va de la reserva a tu surtido de piezas).

EL FIN DE LA PARTIDA

Cuando se acabe el mazo de rompecabezas negros (todavía habrá cuatro rompecabezas negros en la fila cuando esto suceda), se declara el fin de la partida. La partida continuará hasta el turno del último jugador para que así todos los jugadores hayan jugado la misma cantidad de turnos. Luego, jueguen una última ronda de turnos.

TOQUES FINALES

Cuando termine la última ronda de turnos, puedes poner los Toques Finales en los rompecabezas que no hayas completado durante la partida:

- Coloca la cantidad de piezas que desees de tu surtido en los rompecabezas que están frente a ti. Resta 1 punto de tu puntuación final por cada pieza que coloques de esta manera.
- Una vez hayas terminado de poner todos tus Toques Finales, coloca los rompecabezas que hayas completado en tu mazo de puntos de victoria.

PUNTUACIÓN FINAL

Suma los puntos en todos los rompecabezas que están en tu mazo de puntos de victoria y resta los puntos por cada Toque Final que hayas hecho. El jugador con más puntos, gana la partida.

- De haber un empate, el jugador que haya completado más rompecabezas gana.
- Si todavía hay un empate, el jugador con más piezas gana.
- Si todavía hay un empate, el empate persiste. ¡Todos son ganadores!

VARIANTES DE JUEGO

Hay otras maneras de jugar Proyecto L – prueba las variantes de juego contenidas en esta caja o en línea en:



[www.boardcubator.com/
resources](http://www.boardcubator.com/resources)

PIEZAS FANTASMA EXPANSIÓN

Esta expansión presenta rompecabezas con nuevas mecánicas de recompensa, piezas especiales nivel 5 y partidas de hasta 6 jugadores. .

COMPONENTS

- 12 rompecabezas blancos
- 12 rompecabezas negros
- 30 piezas (10 por cada una de las 3 formas)
- 1 tablero de jugador

Piezas Fantasma

Nivel 5

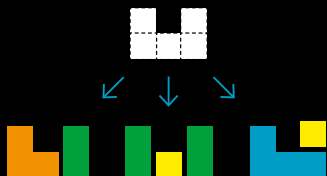


Mezcla los componentes de esta expansión con los del resto del juego

PIEZAS FANTASMA

Las Piezas Fantasma son piezas especiales nivel 5. Además de ser grandes, añaden una nueva acción que puedes tomar durante tu turno cuando tienes una de las Piezas Fantasma en tu surtido:

- **Acción de Piezas Fantasma** – Devuelve la Pieza Fantasma a la reserva y añade dos o más piezas niveles 1–4 a tu surtido. Las piezas que añadas a tu surtido tienen que completar la forma de la Pieza Fantasma que devolviste. Además, como parte de esta acción, puedes poner de inmediato las piezas que tomaste en los rompecabezas frente a ti, pero no puedes poner más de una pieza por rompecabezas.



No puedes obtener una Pieza Fantasma (Nivel 5) al usar la acción normal de **Mejorar una pieza durante tu turno**. La única manera de obtener una Pieza Fantasma es completando un rompecabezas de la expansión de Piezas Fantasma.

RECOMPENSAS DE ROMPECABEZAS

Hay dos tipos de recompensas que puedes obtener al completar un rompecabezas de la expansión:

- Una nueva pieza para tu surtido, incluyendo **Piezas Fantasma**;
- **Una mejora** instantánea que te permite mejorar una pieza en tu surtido 1 nivel si el símbolo es ↑ o 2 niveles si el símbolo es ↗. Puedes utilizar esta recompensa para mejorar una pieza Nivel 4 a una Pieza Fantasma (Nivel 5). También puedes utilizar esta recompensa para mejorar las piezas que acabas de recoger del rompecabezas completado.

PARTIDA DE 6 JUGADORES

Juega la partida normalmente, solo coloca 24 rompecabezas negros en el mazo de rompecabezas negros durante la preparación. Le recomendamos la Variante para Despejar Líneas para reducir el tiempo entre turnos.

PARA EMBAJADORES

Die Mini-Erweiterung beinhaltet neue aufregende Puzzles und einen Startspielermarker.

COMPONENTES

- 1 rompecabezas blanco
- 2 rompecabezas negros
- Moneda de Embajador, marcador para el primer jugador

Mezcla los componentes del Paquete para Embajadores con el resto del juego.

RECOMPENSAS DE ROMPECABEZAS

Una vez completes un rompecabezas con el símbolo de Acción de Embajador (M), no recibes una recompensa inmediata. Sin embargo, podrás usar una Acción de Embajador como una de tus 3 acciones durante tu turno una sola vez:

- **La Acción de Embajador** funciona igual que una Acción Maestra, excepto que no tiene límites por turno. Luego de completar esta acción, colocas el rompecabezas con el símbolo de Acción de Embajador (M) boca abajo en tu mazo de puntos de victoria para así marcar que tomaste dicha acción (esto no afecta la puntuación final).

VARIANTE SOLITARIO

¿Crees ser capaz de desafiar a la inteligencia artificial maestra?

PREPARACIÓN

- Crea un mazo de rompecabezas **A** — selecciona 15 rompecabezas blancos al azar y 10 rompecabezas negros al azar. Coloca los rompecabezas blancos sobre los rompecabezas negros (todos boca abajo).
- Coloca los primeros 9 rompecabezas del mazo de rompecabezas boca arriba en una cuadrícula 3x3 **B**. Tú y tu oponente tomarán rompecabezas de esta área.
- Crea una reserva con todas las piezas.
- Toma cuatro piezas nivel 1 de la reserva y coloca una sobre la 1ra columna, una sobre la 3ra columna y dos sobre la 2da columna de la cuadrícula **C**. Las piezas representan trabas en las columnas que previenen que el oponente pueda tomar rompecabezas de ellas.
- Coloca 0, 3 o 6 piezas nivel 1 en el surtido del oponente **D** para las dificultades estándar, difícil o imposible respectivamente.
- Para comenzar la partida, toma una pieza nivel 1 y una pieza nivel 2.

DESARROLLO DE LA PARTIDA — TU TURNO

Juega tu turno de la misma manera que en una partida normal, pero con una excepción — siempre que tomes un rompecabezas de cualquiera de las columnas de la cuadrícula de rompecabezas, mueve una pieza que esté sobre la columna correspondiente al surtido del oponente. Omite este paso si no hay piezas sobre esa columna.

DESARROLLO DE LA PARTIDA — EL TURNO DEL Oponente

- Durante su turno, el oponente siempre toma un rompecabezas y lo coloca en su mazo de puntos de victoria **E** tal y como si lo hubiese completado.
- El oponente no puede tomar rompecabezas de las columnas bloqueadas por una traba (aquellas que tengan al menos una pieza sobre ellas).
- El oponente siempre toma el rompecabezas con más puntos de victoria. Si hay más de un rompecabezas con la misma cantidad de puntos de victoria, el primer rompecabezas disponible siguiendo el orden establecido en la imagen **F**.

Luego de que el oponente tome un rompecabezas, mueve las siguientes piezas al tope de la columna de donde tomó el rompecabezas:

- Todas las piezas en el suplido del oponente; **G**
- Una pieza del tope de las otras columnas de la cuadrícula de rompecabezas (si se puede) **H**

Luego, reemplaza el rompecabezas que tomó el oponente con uno del mazo de rompecabezas.

Si el oponente no puede tomar un rompecabezas porque las tres columnas están bloqueadas, remueve una pieza del tope de cada columna y devuélvela a la reserva (no al surtido del oponente).

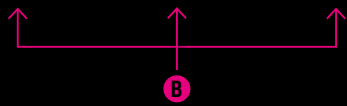
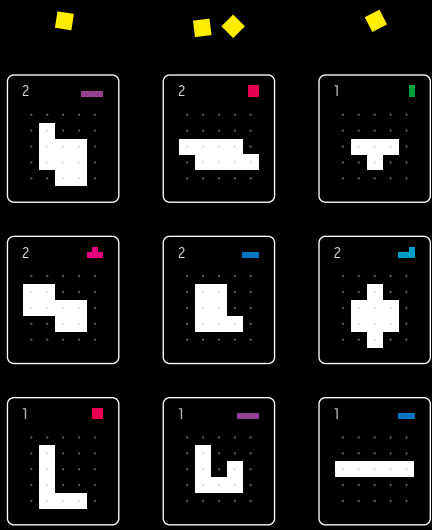
Luego, es el turno del jugador nuevamente.

EL FIN DE LA PARTIDA

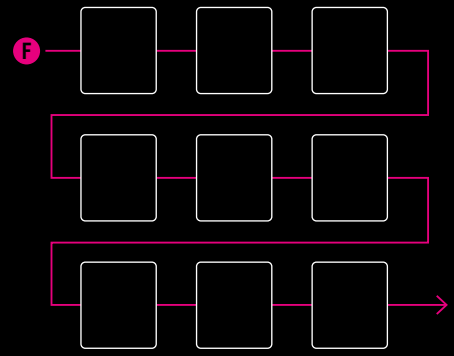
Cuando se acaba el mazo de rompecabezas, se anuncia el fin de la partida. La partida continuará hasta tanto tú juegues un turno completo adicional de tres acciones, seguido por un turno del oponente. Luego, podrás poner los Toques Finales.

PUNTUACIÓN FINAL

Tú y el oponente contarán los puntos en sus mazos de puntos de victoria. No olvides restar los puntos por cada Toque Final utilizado. A diferencia de una partida normal, también resta los puntos de cualquier rompecabezas que no hayas completado frente a ti (resta la cantidad total de los puntos de recompensa). En caso de un empate, gana el oponente.



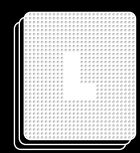
Cuadrícula de rompecabezas



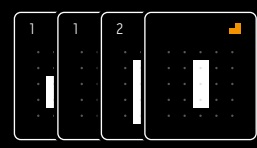
← **C** Piezas (trabas) sobre las columnas



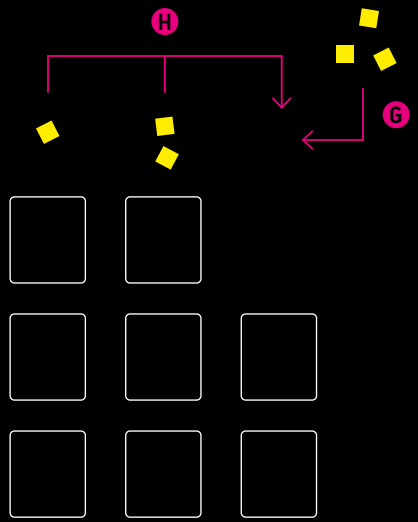
← **D** El surtido del oponente



← **A** Mazo de rompecabezas



← **E** El mazo de puntos de victoria del oponente



VARIANTE PARA DESPEJAR LÍNEAS

Esta variante de juego reduce el tiempo entre jugadores en una partida entre 4–6 jugadores.

¿Podrás lidiar con 4 filas de rompecabezas?

PREPARACIÓN

Sigue las instrucciones de preparación para una partida normal, pero coloca solo 3 rompecabezas al lado de los mazos de rompecabezas. Luego:

- Crea una segunda fila de 3 rompecabezas blancos y una segunda fila de 3 rompecabezas negros y colócalas en el lado opuesto de sus correspondientes mazos.
- Encuentre los 2 marcadores blancos. Ponga un marcador blanco entre las filas de rompecabezas de la izquierda y dele el otro marcador blanco al primer jugador.
- Encuentre los 2 marcadores negros. Ponga un marcador negro entre las filas de rompecabezas a la derecha y dele el otro marcador negro al 3^{er} jugador si es

una partida de 4–5 jugadores o al 4^{to} jugador si es una partida de 6 jugadores.

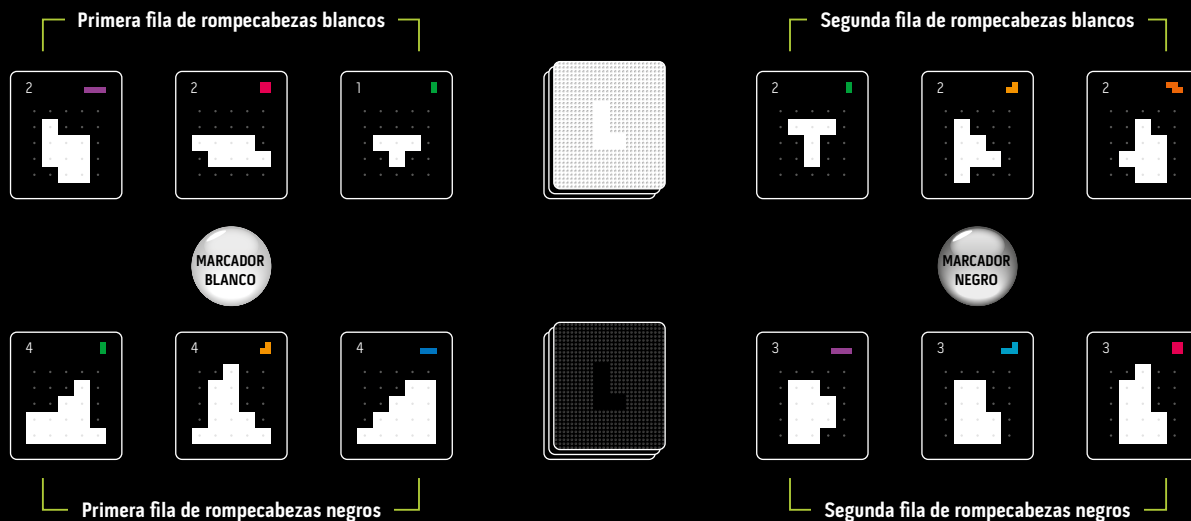
DESARROLLO DE LA PARTIDA

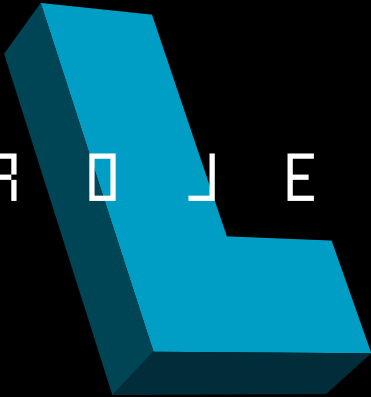
Los jugadores con un marcador frente a sí toman sus turnos completando las tres acciones normales, pero con las siguientes aclaraciones:

- ambos jugadores juegan al mismo tiempo;
- los jugadores solo pueden tomar rompecabezas de las filas asociadas al mismo marcador que está frente a sí;
- luego de que ambos jugadores terminen sus turnos, pasarán sus marcadores a favor de las manecillas del reloj.

EL FIN DE LA PARTIDA

Cuando se acabe el mazo de rompecabezas negros, se declara el fin de la partida. La partida continuará hasta que el primer jugador haya recibido los dos marcadores nuevamente (en cualquier orden). Una vez el primer jugador reciba el segundo marcador, se acaba la partida. Luego, los jugadores pueden poner sus Toques Finales y contar sus puntos.





P R O J E C T

R E G O L A M E N T O

REGOLAMENTO DI PROJECT L

Espandete la riserva, promuovete i pezzi, perfezionate la vostra strategia.

COMPONENTI

- 32 puzzle bianchi
- 20 puzzle neri
- 135 pezzi (15 di ciascuna delle 9 forme)
- 5 plance giocatore
- 4 segnalini (due bianchi e due neri)

PANORAMICA

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

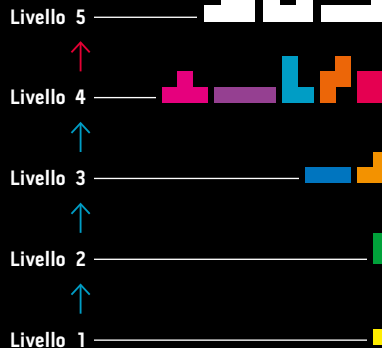
Pezzi

Ogni giocatore inizia solamente con due pezzi. Durante la partita, espandete la vostra riserva di pezzi in modo da poter completare puzzle di difficoltà crescente e guadagnare un sacco di punti.

Puzzle

Un puzzle è completato quando riemplete la sua area incassata con i vostri pezzi **1**. Dopodiché riprendete tutti i vostri pezzi **2**, mettete da parte il puzzle e ottenete le ricompense: punti **3** e un nuovo pezzo **4**.

Pezzi Fantasma



Preparazione

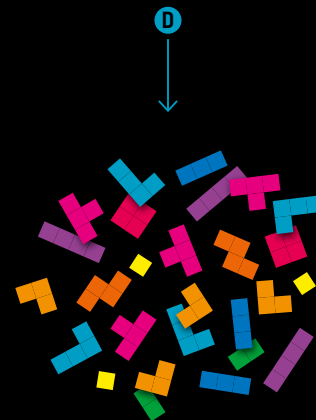
PREPARAZIONE

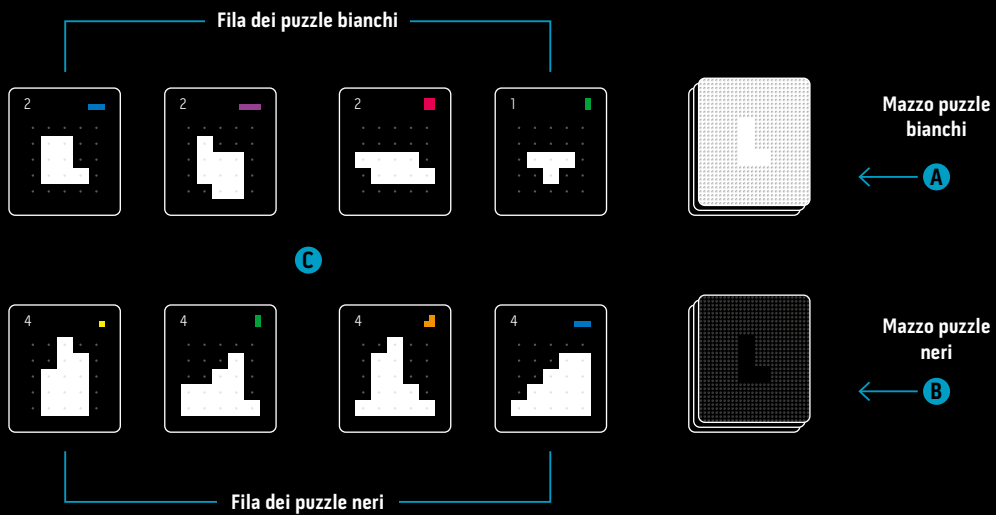
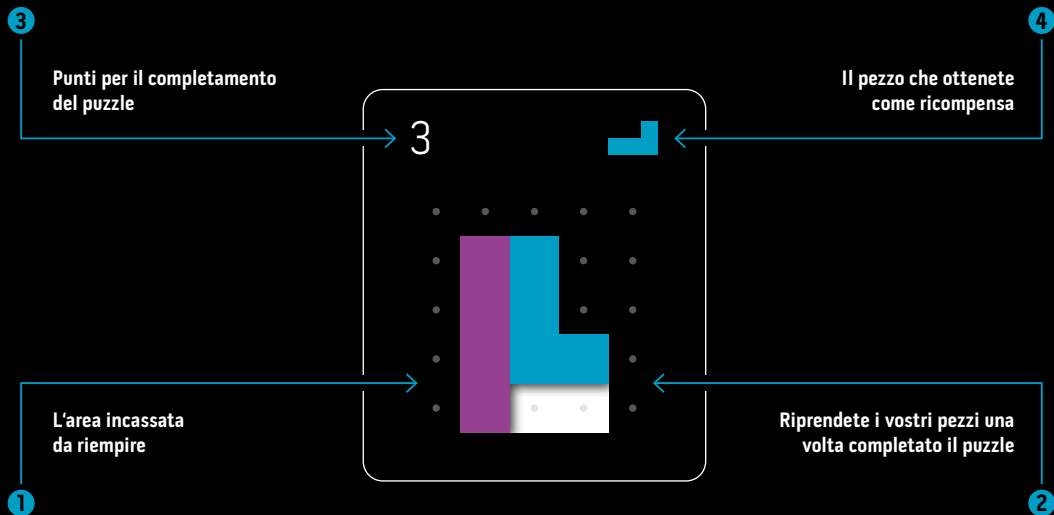
- Prendete tutti i puzzle bianchi e formate il mazzo puzzle bianchi **A**. Poi formate il mazzo puzzle neri secondo la tabella sottostante **B**:

Numero di giocatori	2	3	4	5
Puzzle neri	12	14	16	20

- Sistemate entrambi i mazzi a faccia in giù al centro del tavolo e disponete scoperti quattro puzzle da ciascun mazzo in una fila accanto a esso **C**.
- Create la riserva comune dei pezzi alla portata di tutti i giocatori **D**.
- Consegnate ad ogni giocatore un pezzo di livello 1 e un pezzo di livello 2 con cui cominciare.
- Ognuno sceglie a caso una plancia giocatore. Una delle plance ha raffigurato l'indicatore primo giocatore.

Riserva dei pezzi





COME SI GIOCA

A partire dal primo giocatore, ci si alterna in senso orario. Al vostro turno, potete eseguire tre azioni (potete anche ripetere la stessa azione fino a un totale di tre volte):

- **Prendete un puzzle** da una delle file e appoggiatelo di fronte a voi. Quindi sostituite il puzzle che avete preso dalla fila con un altro dal corrispondente mazzo. Potete avere contemporaneamente di fronte a voi un massimo di 4 puzzle ancora da completare.
- **Prendete un pezzo di livello 1** dalla riserva comune e mettetelo nella vostra riserva.
- **Promuovete un pezzo** nella vostra riserva di 1 livello (rimettete il pezzo originale nella riserva comune e prendete un altro pezzo che sia superiore di 1 livello).
 - Se nella riserva comune non ci sono pezzi superiori di 1 livello (indipendentemente dalla loro forma), potete prendere un pezzo che sia superiore di 2 livelli.
 - Invece di promuovere a un pezzo di livello superiore, potete scambiare il vostro pezzo con uno dello stesso livello (ma di forma diversa) o con uno inferiore di 1 livello.
- **Posizionate un pezzo in uno dei vostri puzzle**, in modo che si inserisca nell'area incassata e non si sovrapponga ad altri pezzi. Non potete spostare o riprendere un pezzo di un puzzle finché non completate quel puzzle (vedere Completare i Puzzle).
- **Azione Maestro** – Posizionate fino a un pezzo su tutti i puzzle di fronte a voi. Questa azione può essere usata solamente una volta per turno.
- **Azione Pezzo Fantasma** – Rimettete un Pezzo Fantasma nella riserva comune e prendete due o più pezzi di livello 1-4

per la vostra riserva. I pezzi che prendete devono ricreare la forma del Pezzo Fantasma che avete restituito. Come parte di questa azione, potete posizionare immediatamente questi pezzi nei puzzle di fronte a voi, però non più di un pezzo per puzzle.

- **L'Azione Ambasciatore** funziona proprio come la normale Azione Maestro, però non ha limiti di utilizzo durante il turno (potrete usarne anche fino a tre, se le avete a disposizione, nello stesso turno, al posto delle vostre normali azioni). Dopo aver utilizzato quest'azione, girate a faccia in giù il puzzle contrassegnato con **M** nella vostra pila dei punti vittoria, per indicare che l'azione monouso è stata consumata (il puzzle non verrà comunque escluso dal conteggio dei punti).

COMPLETARE I PUZZLE

Un puzzle è completato una volta che la sua area incassata è stata riempita con dei pezzi. Dopo aver terminato l'azione che vi ha consentito di completare un puzzle:

- rimettete tutti i pezzi del puzzle nella vostra riserva (potrete utilizzarli di nuovo);
- collocate il puzzle sulla vostra pila dei punti vittoria, in modo che mostri quanti punti avete guadagnato;
- ottenete dalla riserva comune la ricompensa indicata sul puzzle (sarà un nuovo pezzo a disposizione nella vostra riserva).

FINE DELLA PARTITA

La fine della partita si attiva una volta esaurito il mazzo puzzle neri (quando questo accade, nella fila ci saranno ancora quattro puzzle neri disponibili). La partita continua fino all'ultimo giocatore, in modo

che tutti giochino lo stesso numero di turni. Dopodiché si gioca un round finale.

ULTIMI RITOCCHI

Dopo il termine del round finale, potete dare gli Ultimi Ritocchi ai puzzle di fronte a voi, che non avete completato durante la partita:

- Posizionate nei puzzle di fronte a voi un qualsiasi numero di pezzi dalla vostra riserva. Per ogni pezzo posizionato in questo modo, sottraete 1 punto dal vostro punteggio finale.
- Quando avete finito con tutti i vostri Ultimi Ritocchi, collocate i puzzle che avete completato sulla vostra pila dei punti vittoria.

PUNTEGGIO FINALE

Contate i punti su tutti i puzzle nella vostra pila dei punti vittoria e sottraete i punti per gli eventuali Ultimi Ritocchi che avete dato. Il giocatore con più punti vince la partita.

- In caso di pareggio, vince il giocatore che ha completato più puzzle.
- Se c'è ancora un pareggio, vince il giocatore con più pezzi.
- Se c'è ancora un pareggio, rimane la parità. Siete tutti fantastici!

VARIANTI

Ci sono altri modi di giocare a Project L: provate le varianti che si trovano in questa scatola oppure online su:



www.boardcubator.com/resources

ESPANSIONE PEZZO FANTASMA

Questa espansione introduce puzzle con nuove meccaniche di ricompensa, pezzi speciali di livello 5 e partite con 6 giocatori.

COMPONENTI

- 12 puzzle bianchi
- 12 puzzle neri
- 30 pezzi (10 di ciascuna delle 3 forme)
- 1 plancia giocatore

Pezzi Fantasma

Livello 5

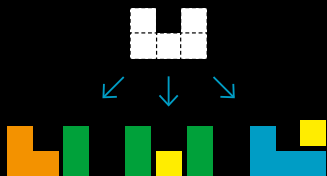


Mescolate i componenti di questa espansione con il resto del gioco.

PEZZI FANTASMA

I Pezzi Fantasma sono pezzi speciali di livello 5. Non solo sono grandi, ma sbloccano anche una nuova azione, che potete usare durante il vostro turno, quando avete uno dei Pezzi Fantasma nella vostra riserva:

- **Azione Pezzo Fantasma** – Rimettete un Pezzo Fantasma nella riserva comune e prendete due o più pezzi di livello 1–4 per la vostra riserva. I pezzi che prendete devono ricreare la forma del Pezzo Fantasma che avete restituito. Come parte di questa azione, potete posizionare immediatamente questi pezzi nei puzzle di fronte a voi, però non più di un pezzo per puzzle.



Non potete ottenere Pezzi Fantasma (livello 5) utilizzando la normale azione di promozione durante il vostro turno.

L'unico modo per ottenerli è completare i puzzle dell'espansione Pezzo Fantasma.

RICOMPENSE DEI PUZZLE

Ci sono due tipi di ricompense che potete ottenere completando i puzzle dell'espansione:

- un nuovo pezzo per la vostra riserva, compresi i **Pezzi Fantasma**;
- il **Livellamento** Istantaneo, che vi permette di promuovere un pezzo della vostra riserva di un livello per \uparrow e di due livelli per $\uparrow\uparrow$. Grazie a questa ricompensa potreste anche arrivare a promuovere un pezzo fino a Pezzo Fantasma (pezzo di livello 5). Potete utilizzare questa ricompensa anche per promuovere i pezzi che avete appena preso dal puzzle completato.

PARTITE CON 6 GIOCATORI

Giocate come al solito, semplicemente mettete 24 puzzle neri nel mazzo puzzle neri durante la preparazione. Si consiglia di utilizzare la variante Fila Libera per ridurre i tempi morti tra i turni.

PACCHETTO AMBASCIATORE

Questa mini-espansione include nuovi ed entusiasmanti puzzle e un segnalino primo giocatore.

COMPONENTI

- 1 puzzle bianco
- 2 puzzle neri
- Moneta Ambasciatore (segnalino primo giocatore)

Mescolate i componenti di questa espansione con il resto del gioco.

RICOMPENSE DEI PUZZLE

Diversamente dalla maggioranza degli altri puzzle, i pezzi dell'espansione Ambasciatore **M** non vi daranno una ricompensa immediata. Piuttosto, vi permetteranno di utilizzare nel vostro turno una Azione Ambasciatore al posto di una vostra normale azione:

- **L'Azione Ambasciatore** funziona proprio come la normale Azione Maestro, però non ha limiti di utilizzo durante il turno (potrete usarne anche fino a tre, se le avete a disposizione, nello stesso turno, al posto delle vostre normali azioni). Dopo aver utilizzato quest'azione, girate a faccia in giù il puzzle contrassegnato con **M** nella vostra pila dei punti vittoria, per indicare che l'azione monouso è stata consumata (il puzzle non verrà comunque escluso dal conteggio dei punti).

VARIANTE SOLITARIO

Hai quello che serve per sfidare l'intelligenza artificiale?

PREPARAZIONE

- Forma un mazzo puzzle **A** — scegli casualmente 15 puzzle bianchi e 10 puzzle neri. Appoggia i puzzle bianchi sopra ai puzzle neri (tutti a faccia in giù).
- Disponi scoperti 9 puzzle dalla cima del mazzo puzzle in una griglia 3x3 **B**. Tu e il tuo avversario prenderete i puzzle da quest'area.
- Crea la riserva comune con tutti i pezzi.
- Prendi quattro pezzi di livello 1 dalla riserva comune e mettile uno sopra la prima e la terza colonna e due sopra la seconda colonna della griglia dei puzzle **C**. I pezzi rappresentano i blocchi sulle colonne, che impediscono all'avversario di prendere i puzzle da esse.
- Metti 6, 3 o 0 pezzi di livello 1 nella riserva dell'avversario **D** per difficoltà standard, impegnativa o imbattibile.
- Prendi un pezzo di livello 1 e un pezzo di livello 2 con cui cominciare.

COME SI GIOCA — IL TUO TURNO

Svolgi il tuo turno come nel gioco standard, con un'unica eccezione: ogni volta che prendi un puzzle da una qualsiasi colonna della griglia dei puzzle, rimetti nella riserva dell'avversario un pezzo da sopra la colonna corrispondente. Salta questo passaggio se non ci sono pezzi sopra quella colonna.

COME SI GIOCA — IL TURNO DELL'AVVERSARIO

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

Dopo che l'avversario ha preso un puzzle:

- Sposta i seguenti pezzi sopra la colonna da cui l'avversario l'ha preso:
 - Tutti i pezzi nella riserva dell'avversario; **G**
 - Un pezzo da sopra le altre colonne della griglia dei puzzle (se possibile). **H**
- Sostituisci il puzzle preso dall'avversario con uno nuovo dal mazzo puzzle.

Se l'avversario non può prendere un puzzle, perché tutte e tre le colonne sono bloccate, rimuovi un pezzo da sopra ciascuna delle tre colonne e rimettilo nella riserva comune (non nella riserva dell'avversario).

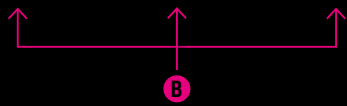
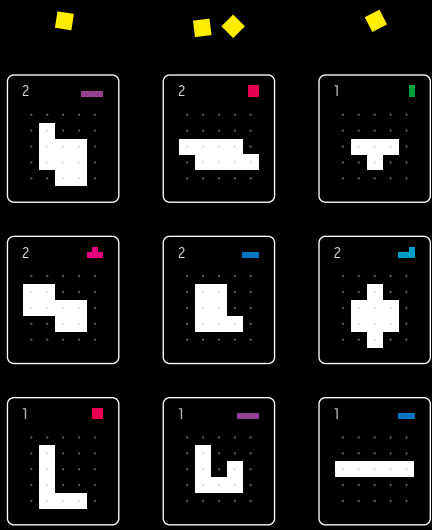
Poi tocca di nuovo a te.

FINE DELLA PARTITA

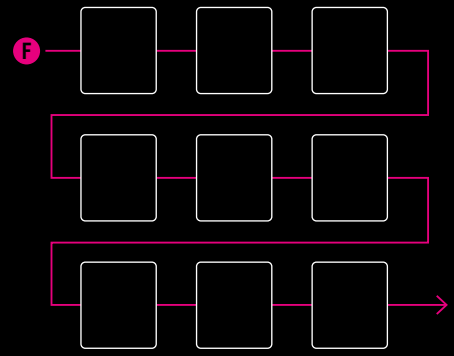
La fine della partita si attiva una volta esaurito il mazzo puzzle. La partita continua fino a quando non giochi un altro turno completo di tre azioni seguito dal turno dell'avversario. Dopodiché puoi dare gli Ultimi Ritocchi.

PUNTEGGIO FINALE

Tu e l'avversario contate i punti nelle pile dei punti vittoria. Non dimenticarti di sottrarre i punti per gli Ultimi Ritocchi. Diversamente dal gioco standard, sottrai pure i puzzle che rimangono incompiuti di fronte a te (sottrai i loro punti totali)! In caso di pareggio, vince l'avversario.



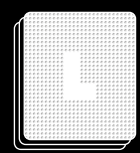
Griglia dei puzzle



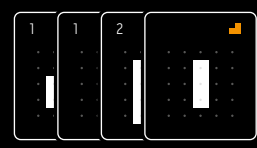
← **C** Pezzi (blocchi) sopra le colonne



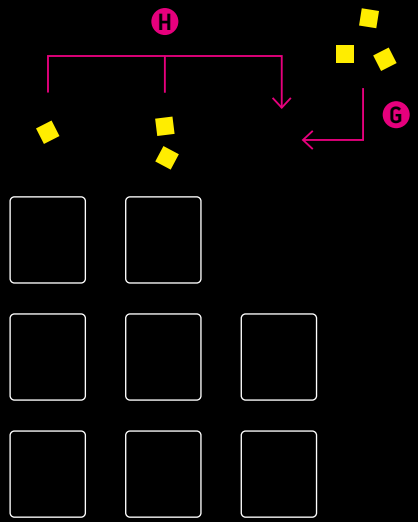
← **D** La riserva dell'avversario



← **A** Mazzo puzzle



← **E** La pila dei punti vittoria dell'avversario



VARIANTE FILA LIBERA

Questa variante riduce i tempi morti nelle partite con 4-6 giocatori. Riuscite a gestire 4 file di puzzle?

PREPARAZIONE

Seguite la preparazione standard del gioco, ma disponete soltanto 3 puzzle in ciascuna delle file dei puzzle. Dopodiché:

- Create una seconda fila di 3 puzzle bianchi e una seconda fila di 3 puzzle neri sul lato opposto dei mazzi puzzle.
- Prendete 2 segnalini bianchi. Piazzatene uno vicino alle file dei puzzle sulla sinistra e consegnate l'altro segnalino al primo giocatore.
- Prendete 2 segnalini neri. Piazzatene uno vicino alle file dei puzzle sulla destra e consegnate l'altro segnalino al terzo giocatore (in una partita con 4-5 giocatori) o al quarto giocatore (in una partita con 6 giocatori).

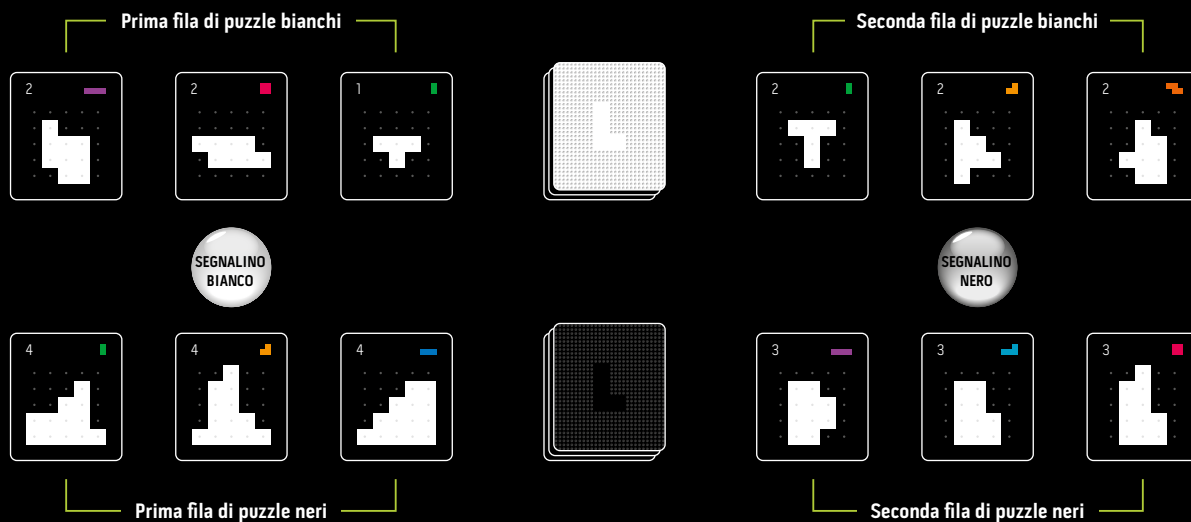
COME SI GIOCA

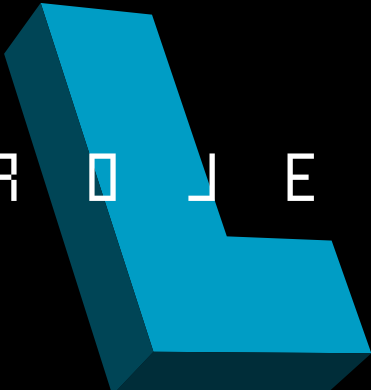
I giocatori che hanno un segnalino davanti a loro giocano un turno standard con tre azioni, con le seguenti precisazioni:

- entrambi i giocatori giocano contemporaneamente;
- i giocatori possono prendere i puzzle solamente dalle file associate allo stesso segnalino che si trova davanti a loro;
- dopo che entrambi i giocatori hanno concluso il loro turno, passano i loro segnalini in senso orario.

FINE DELLA PARTITA

La fine della partita si attiva una volta esaurito il mazzo puzzle neri. La partita continua fino a quando entrambi i segnalini (in qualunque ordine) tornano di nuovo al primo giocatore. Una volta che il primo giocatore ottiene il secondo segnalino, la partita finisce. Poi potete dare gli Ultimi Ritocchi e contare i punti.





P R O J E C T

L I V R E T D E R È G L E S

PROJECT L LIVRET DE RÈGLES

Mettez en place votre mécanique, améliorez vos pièces, perfectionnez votre stratégie.

MATÉRIEL DE JEU

- 32 puzzles blancs
- 20 puzzles noirs
- 135 pièces (15 de chacune des 9 formes)
- 5 plateaux Joueur
- 4 marqueurs (2 blancs et 2 noirs)

APERÇU DU JEU

Dans Project L, vous résolvez des puzzles au moyen de vos pièces afin de gagner un maximum de points pour remporter la partie.

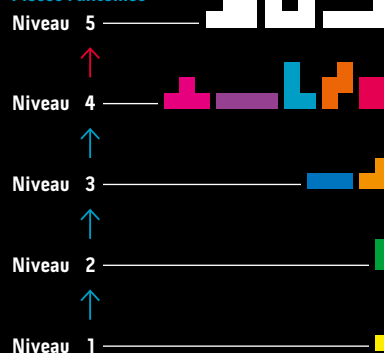
Pièces

Chaque joueur commence avec seulement deux pièces. Lors de la partie, vous constituez votre réserve personnelle de pièces afin de résoudre des puzzles de difficulté croissante et récolter de plus en plus de points.

Puzzles

Un puzzle est achevé lorsque vous avez rempli sa partie creuse avec vos pièces **1**. Reprenez ensuite toutes vos pièces **2**, mettez de côté le puzzle et récupérez les récompenses : les points **3** et une nouvelle pièce **4**.

Pièces Fantômes



Mise en place

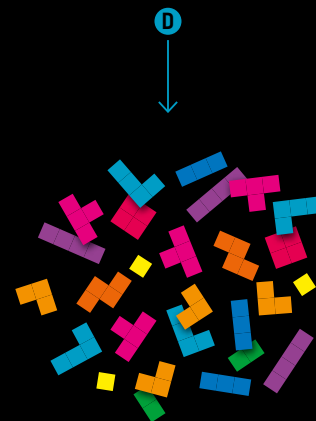
MISE EN PLACE

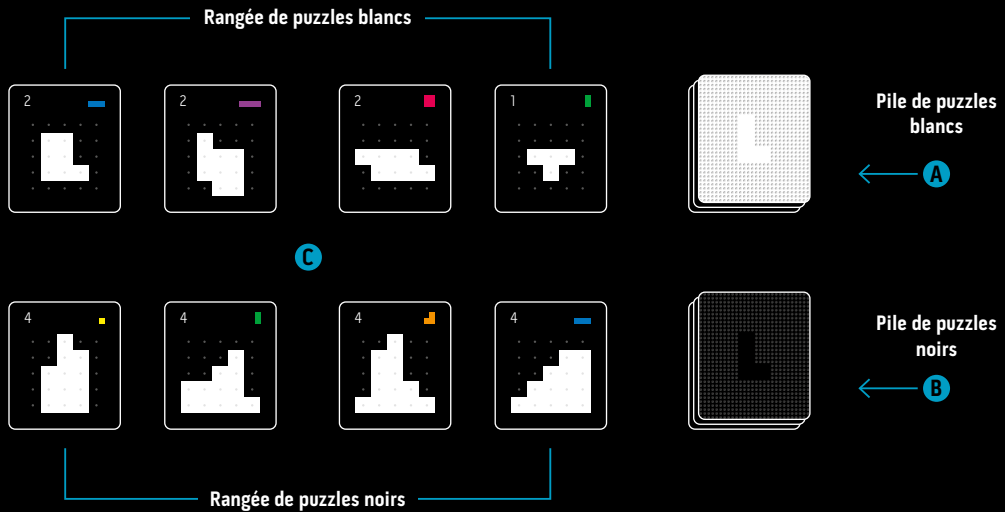
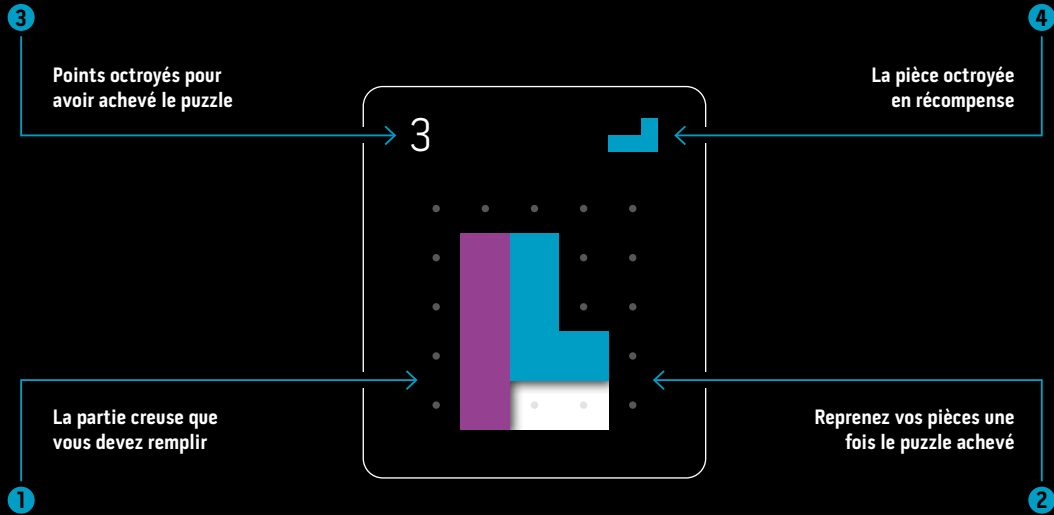
- Prenez tous les puzzles blancs et faites-en une pile **A**. Faites une pile de puzzles noirs selon le tableau ci-dessous **B** :

Nombre de joueurs	2	3	4	5
Nombre de puzzles noirs	12	14	16	20

- Mettez les deux piles au centre de la table face cachée et révélez quatre puzzles de chaque pile que vous mettez en ligne à côté de chacune d'elles **C**.
- Faites une réserve générale de pièces à portée de tous les joueurs **D**.
- Donnez à chaque joueur une pièce de niveau 1 et une pièce de niveau 2 pour commencer.
- Chaque joueur prend un plateau Joueur au hasard. Sur l'un des plateaux Joueur figure le symbole Premier Joueur.

Réserve générale de pièces





DÉROULEMENT DU JEU

En commençant par le premier joueur, les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire. À votre tour, vous pouvez effectuer trois actions (vous pouvez effectuer plusieurs fois la même action, jusqu'à un total de trois actions) :

- **Prendre un puzzle** d'une des rangées et le placer devant vous. Révélez le premier puzzle de la pile correspondante pour compléter la rangée. Vous pouvez avoir un maximum de 4 puzzles inachevés devant vous à tout instant.
- **Prendre une pièce de niveau 1** de la réserve générale et la mettre dans votre réserve personnelle.
- **Améliorer une pièce de votre réserve personnelle** d'un niveau (remettez la pièce d'origine dans la réserve commune et mettez dans votre réserve personnelle une pièce d'un niveau immédiatement supérieur).
 - Si il n'y a plus de pièce d'un niveau immédiatement supérieur dans la réserve générale (peu importe la forme), vous pouvez prendre une pièce de 2 niveaux au-dessus.
 - Au lieu d'améliorer une pièce à un niveau supérieur, vous pouvez échanger votre pièce contre une pièce de même niveau (d'une forme différente) ou d'un niveau en dessous.
- **Placer dans un de vos puzzles une pièce** qui s'insère dans la partie creuse sans se superposer à d'autres pièces et sans dépasser. Vous pouvez retourner et pivoter la pièce comme bon vous semble. Vous ne pouvez pas déplacer ou reprendre une pièce sur un puzzle jusqu'à ce qu'il soit achevé (voir Achever des puzzles).
- **Super Action** (une seule fois par tour) – Placez jusqu'à une pièce sur chacun des puzzles devant vous. Toutes les pièces que vous souhaitez placer doivent être

dans votre réserve personnelle au début de cette action.

- **Action des pièces Fantômes** – Remettez une de vos pièces Fantômes dans la réserve générale et prenez deux pièces ou plus de niveau 1 à 4. Les pièces que vous prenez ainsi doivent permettre de reconstituer la forme de la pièce Fantôme que vous venez de défausser. Vous pouvez également placer immédiatement ces pièces sur les puzzles devant vous, mais pas plus d'une pièce par puzzle.
- **L'action d'Ambassadeur** fonctionne comme une Super Action standard, à la seule différence que vous pouvez effectuer plusieurs Actions d'Ambassadeur lors d'un même tour. Cette action ne peut être effectuée qu'à condition de retourner face cachée un puzzle figurant **M** dans votre pile de points de victoire (ceci n'affecte pas le décompte des points).

ACHEVER DES PUZZLES

Un puzzle est achevé dès que sa partie creuse est intégralement remplie de pièces. Une fois l'action ayant permis d'achever le puzzle terminée :

- remettez toutes les pièces sur le puzzle dans votre réserve personnelle (vous pouvez à nouveau les utiliser),
- placez le puzzle dans votre pile de points de victoire afin de comptabiliser en fin de partie tous les points que vous avez gagnés,
- recevez la récompense figurant sur le puzzle (une nouvelle pièce de la réserve générale que vous mettez dans votre réserve personnelle).

FIN DE PARTIE

La fin de partie survient dès que la pile de puzzles noirs est épuisée (il y aura

toujours quatre puzzles noirs face visible dans la rangée lorsque cela surviendra). La partie continue jusqu'au dernier joueur afin que chacun ait joué le même nombre de tours. Après ceci, effectuez un dernier tour.

TOUCHES FINALES

Après la fin du dernier tour, vous pouvez apporter la Touche Finale aux puzzles se trouvant devant vous et que vous n'avez pas terminés durant la partie :

- Placez autant de pièces de votre réserve personnelle que souhaité sur les puzzles devant vous (vous pouvez éclipser des pièces Fantômes lors des Touches Finales). Pour chaque pièce ainsi posée, déduisez 1 point de votre score final.
- Une fois vos Touches Finales terminées, mettez les puzzles que vous venez d'achever sur votre pile de points de victoire (mais ne recevez aucune récompense supplémentaire).

DÉCOMPTÉ FINAL

Faites la somme des points sur tous les puzzles dans votre pile de points de victoire et soustrayez les Touches Finales que vous avez pu faire. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

- En cas d'égalité, le joueur qui a achevé le plus de puzzles l'emporte.
- En cas de nouvelle égalité, le joueur ayant le plus de pièces l'emporte.
- En cas de nouvelle égalité, l'égalité persiste. Vous êtes tous géniaux !

VARIANTES DE JEU

Il existe plusieurs façons de jouer à Project L. Essayez les variantes de jeu proposées dans cette boîte ou en ligne sur : www.boardcubator.com/resources

EXTENSION PIÈCES FANTÔMES

Cette extension introduit des nouveaux puzzles ayant de nouvelles mécaniques de récompense, des pièces spéciales de niveau 5 et la possibilité de jouer jusqu'à 6 joueurs.

MATÉRIEL

- 12 puzzles blancs
- 12 puzzles noirs
- 30 pièces (10 de chacune des 3 formes)
- 1 plateau Joueur

Pièces Fantômes

Niveau 5

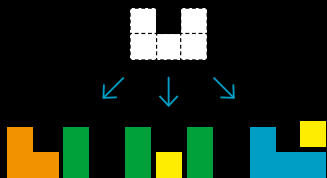


Mélangez le matériel de cette extension avec le reste du jeu.

PIÈCES FANTÔMES

Les pièces Fantômes sont des pièces spéciales de niveau 5. Elles sont plus grandes, mais permettent aussi une nouvelle action que vous pouvez effectuer lorsque vous avez une pièce Fantôme dans votre réserve personnelle :

- **Action des pièces Fantômes** – Remettez une de vos pièces Fantômes dans la réserve générale et prenez deux pièces ou plus de niveau 1 à 4. Les pièces que vous prenez ainsi doivent permettre de reconstituer la forme de la pièce Fantôme que vous venez de défausser. Vous pouvez également placer immédiatement ces pièces sur les puzzles devant vous, mais pas plus d'une pièce par puzzle.



Il n'est pas possible d'obtenir des pièces Fantômes (niveau 5) en utilisant à son tour l'action standard d'amélioration. La seule façon de les obtenir est d'achever un puzzle de l'extension Pièces Fantômes.

RÉCOMPENSES DES PUZZLES

Il existe deux types de récompenses que vous pouvez obtenir en achevant des puzzles de l'extension :

- Une nouvelle pièce de la réserve générale, notamment les **Pièces Fantômes**;
- Une **amélioration instantanée** qui vous permet d'améliorer une pièce de votre réserve personnelle d'un niveau pour un symbole ↑ ou de deux niveaux pour un symbole ↗. Vous pouvez utiliser cette récompense pour améliorer une pièce de niveau 4 en pièce Fantôme (pièce de niveau 5). Vous pouvez utiliser cette récompense pour améliorer les pièces que vous venez tout juste de récupérer du puzzle achevé.

PARTIES À 6 JOUEURS

Jouez la partie comme à l'accoutumée, utilisez simplement 24 puzzles noirs dans la pile de puzzles noirs lors de la mise en place. Nous vous recommandons d'utiliser la variante Multijoueurs accélérée pour limiter les temps d'attente entre les tours.

PACK AMBASSADEUR

Cette mini-extension inclut de nouveaux puzzles palpitants et un marqueur Premier Joueur.

MATÉRIEL

- 1 puzzle blanc
- 2 puzzles noirs
- un marqueur Premier Joueur (Pièce Ambassadeur)

Incorporez le matériel de cette extension avec le reste du jeu.

RÉCOMPENSES DES PUZZLES

Contrairement à la plupart des autres puzzles, les puzzles d'Ambassadeur **M** n'octroient pas une récompense immédiate. Ils vous donnent néanmoins le droit d'utiliser à votre tour une action d'Ambassadeur lors d'une de vos actions :

L'action d'Ambassadeur fonctionne comme une Super Action standard, à la seule différence que vous pouvez effectuer plusieurs Actions d'Ambassadeur lors d'un même tour. Cette action ne peut être effectuée qu'à condition de retourner face cachée un puzzle figurant **M** dans votre pile de points de victoire (ceci n'affecte pas le décompte des points).

VARIANTE SOLO

Êtes-vous prêt à affronter une intelligence artificielle ?

MISE EN PLACE

- Créez une pile de puzzles **A** en prenant aléatoirement 15 puzzles blancs et 10 puzzles noirs. Placez les puzzles blancs sur les puzzles noirs (tous face cachée).
- Prenez 9 puzzles de la pile et formez un carré de 3 x 3 puzzles **B**. Votre adversaire et vous prendrez des puzzles de cette zone.
- Créez une réserve générale avec toutes les pièces.
- Prenez 4 pièces de niveau 1 de la réserve générale et placez-en une au-dessus des 1^{er} et 3^e colonnes et deux au-dessus de la 2^e colonne du carré de puzzles **C**. Ces pièces représentent des verrous sur ces colonnes, empêchant l'adversaire d'y prendre des puzzles.
- Placez 6, 3 ou 0 pièces de niveau 1 dans la réserve personnelle de votre adversaire **D** pour jouer avec un niveau de difficulté standard, relevé ou imbattable.
- Prenez une pièce de niveau 1 et une pièce de niveau 2 pour commencer.

DÉROULEMENT — VOTRE TOUR

Jouez vos tours de façon habituelle comme dans une partie standard, à une exception près : dès que vous prenez un puzzle provenant d'une colonne du carré de puzzles, retirez une pièce d'au-dessus de la colonne

correspondante et mettez-la dans la réserve de votre adversaire. Sautez cette étape s'il n'y a pas de pièce au-dessus de cette colonne.

DÉROULEMENT — TOUR DE VOTRE ADVERSAIRE

- **L'adversaire prend toujours un puzzle à son tour et le place dans sa pile de points de victoire **E****, comme s'il l'avait achevé.
- Il ne peut pas prendre de puzzle des colonnes verrouillées (celles qui ont au moins une pièce au-dessus d'elles).
- Il prend toujours le puzzle rapportant le plus de points. En cas d'égalité pour la valeur la plus élevée, l'adversaire prend le premier selon l'illustration ci-contre **F**.

Une fois que l'adversaire a pris un puzzle :

- Déplacez les pièces décrites ci-dessous au-dessus de la colonne dans laquelle l'adversaire a pris un puzzle :
 - toutes les pièces dans la réserve de l'adversaire, **G**
 - une pièce d'au-dessus de chacune des deux autres colonnes du carré de puzzles (si possible). **H**
- Remplacez le puzzle pris par l'adversaire par un nouveau de la pile de puzzles.

Si l'adversaire ne peut pas prendre un puzzle car les trois colonnes sont verrouillées, retirez une pièce de chacune des trois colonnes et remettez-les dans la réserve générale (et non dans la réserve de l'adversaire).

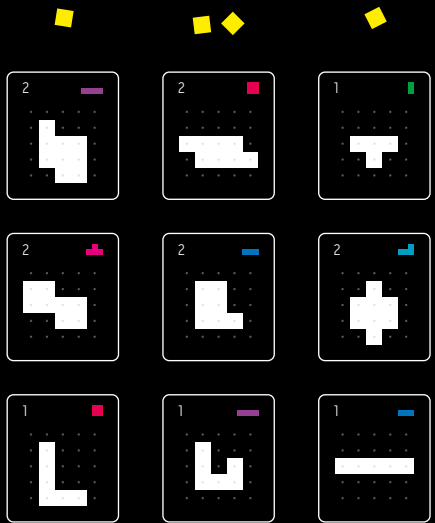
C'est désormais à nouveau à votre tour.

FIN DE PARTIE

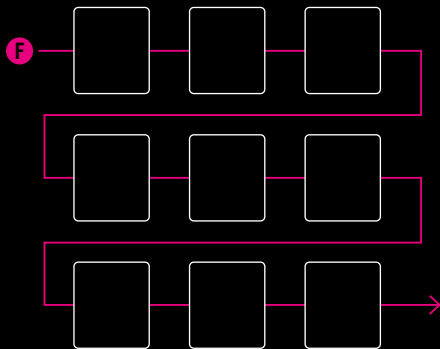
La fin de partie survient lorsque la pile de puzzles est épuisée. La partie continue jusqu'à ce que vous jouiez un tour complet de trois actions suivi d'un tour de votre adversaire. Après ceci, vous pouvez effectuer des Touches Finales.

DÉCOMPTE FINAL

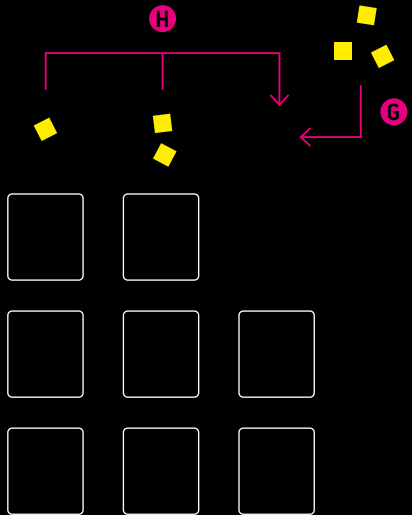
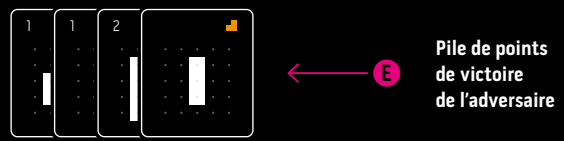
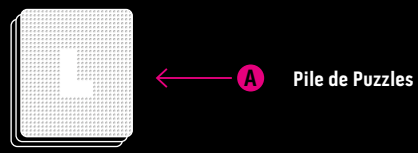
Votre adversaire et vous comptez les points dans vos piles de points de victoire respectives. N'oubliez pas de soustraire les Touches Finales. Contrairement à une partie standard, soustrayez également les points présents sur les puzzles devant vous que vous n'avez pas achevés (soustrayez la somme de leurs récompenses en points de victoire) ! En cas d'égalité, l'adversaire remporte la partie.



B
Carré de Puzzles



C Verrous au-dessus des colonnes



VARIANTE MULTIJOUEURS ACCÉLÉRÉE

Cette variante de jeu réduit les temps d'attente lors de parties à 4–6 joueurs. Serez-vous capable de jouer avec 4 rangées de puzzles ?

MISE EN PLACE

Effectuez la mise en place de façon standard, mais ne révélez que 3 puzzles dans chaque rangée de puzzles. Après ceci :

- Créez une seconde rangée de 3 puzzles blancs et une seconde rangée de puzzles noirs de l'autre côté des piles de puzzles.
- Prenez les 2 marqueurs blancs. Placez-en un près des rangées de puzzles de gauche et donnez l'autre au premier joueur.
- Prenez les 2 marqueurs noirs. Placez-en un près des rangées de puzzles de droite et donnez l'autre au 3^e joueur lors de parties à 4–5 joueurs ou au 4^e joueur lors de parties à 6 joueurs.

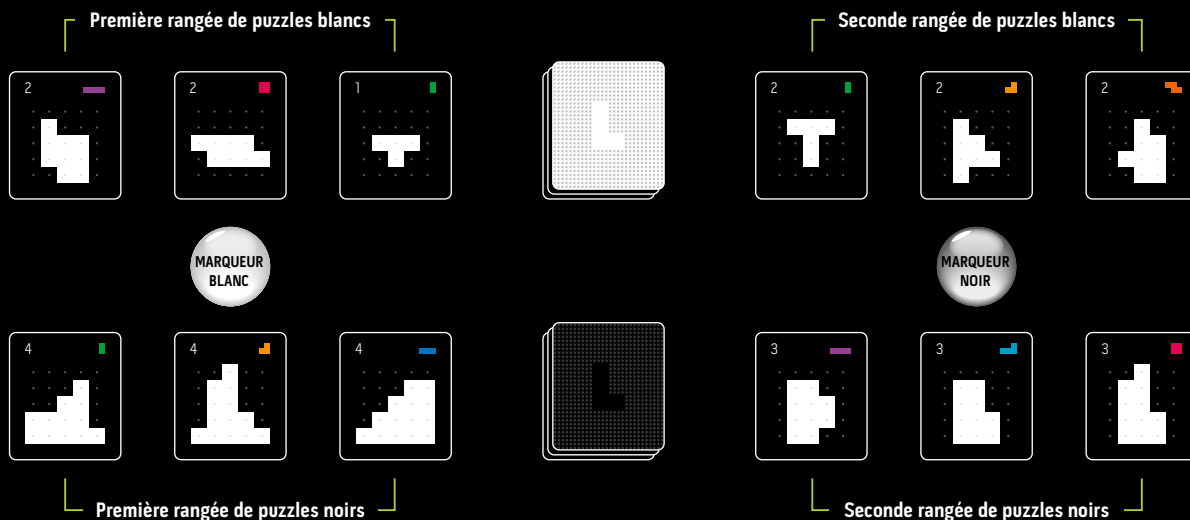
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs qui ont un marqueur devant eux jouent leurs trois actions de façon standard en suivant les points ci-dessous :

- les deux joueurs jouent simultanément,
- les joueurs ne peuvent prendre des puzzles que depuis les rangées associées au marqueur identique à celui devant eux,
- une fois que les deux joueurs ont tous deux terminé leur tour, ils passent leur marqueur à leur voisin de gauche.

FIN DE PARTIE

La fin de partie survient une fois que la pile de puzzles noirs est épuisée. La partie continue jusqu'à ce que le premier joueur se voit passer chacun des deux marqueurs (peu importe l'ordre). Une fois que le premier joueur reçoit un marqueur pour la seconde fois, la partie prend fin. Vous pouvez désormais effectuer les Touches Finales et compter les points.



CREDITS

Project L original game concept by **Adam Španěl**

Project L game design by **Jan Soukal, Michal Mikeš, and Adam Španěl**

Gameplay variants by **Jan Soukal, Michal Mikeš, Martin Řehořík, and Filip Daňhel**

Art direction by **Marek Loskot**

Graphic design by **Pavel Richter**

Product design by **Jaroslav Juřica**

Spanish translation by **José Colón**

Italian translation by **Fabio Piovesan, and Andrea Cecchetti**

French translation by **Thomas Million, Maël Brustlein, and Bruno Larochette**

German translation by **Sascha Kurr, Marko Tatge, and Tina Schaumburg**

Czech translation by **Karel Vlasák**

Developed and published by Boardcubator s.r.o. in 2019. All rights reserved.

www.boardcubator.com

support@boardcubator.com

Follow us on Facebook and Instagram at [@boardcubator](https://www.facebook.com/boardcubator)

boardcubator

www.boardcubator.com