

## PL szalony pałac

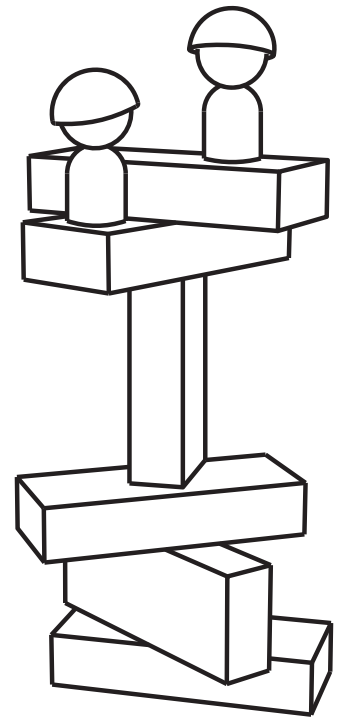
### INSTRUKCJA

Każdy gracz otrzymuje 10 drewnianych klocków i jedną figurkę. Element z napisem należy położyć na płaskiej powierzchni (np. na stole lub podłodze) tak by napis LARGE (DUŻY) był skierowanym do góry – będzie to podstawa dla całej konstrukcji. O kolejności w jakiej gracze będą budowali pałac decyduje rzut kostką. Rozpocząć będzie gracz, który wyrzuci największy rozmiar (S, M, L). Zaczyna się zabawa. Pierwszy gracz rzuca kostką i jedną ręką ustawia klocek w dowolnym miejscu podstawy w taki sposób jaki wskaże kostka (patrz rysunek).

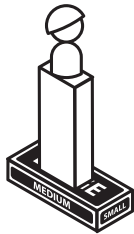
Za każdym razem, gdy gracz ustawi klocek, musi umieścić na nim swoją małą figurkę następnie kostką rzuca kolejny gracz i układa kolejny element

wraz ze swoją figurką.

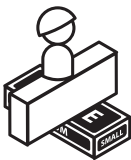
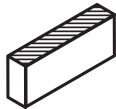
Aby umieścić nowy klocek, można tymczasowo usunąć z konstrukcji swoją figurkę. Można także umieścić nowy klocek na szczycie klocka z figurką przeciwnika, ale nie można przesunąć jego figurki. Kiedy wszystkie klocki zostaną użyte, zwycięzca zostaje gracz, którego figurka jest najwyżej. Jeżeli gracz spowoduje, że konstrukcja się zawali lub spadnie z niej jakikolwiek element w tym także figurka, przegrywa. Przegrywa również ten gracz, który nie ma miejsca do postawienia figurki na ustawionym właśnie elemencie. Gdy pałac zawali się pomiędzy turami, przegrywa ten gracz, który umieścił ostatni klocek w konstrukcji.



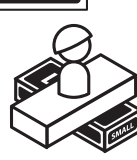
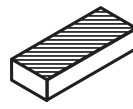
**S** = SMALL



**M** = MEDIUM



**L** = LARGE



## PL szalony pałac

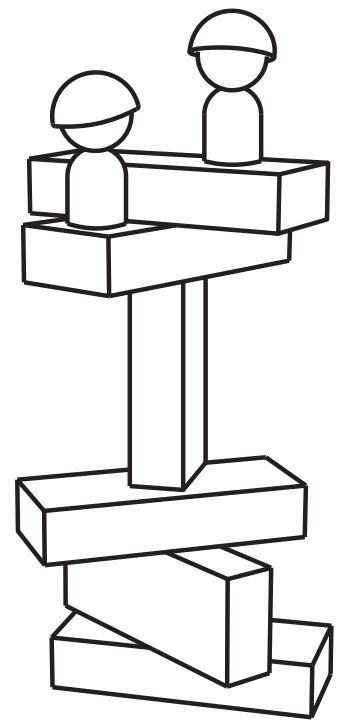
### INSTRUKCJA

Każdy gracz otrzymuje 10 drewnianych klocków i jedną figurkę. Element z napisem należy położyć na płaskiej powierzchni (np. na stole lub podłodze) tak by napis LARGE (DUŻY) był skierowanym do góry – będzie to podstawa dla całej konstrukcji. O kolejności w jakiej gracze będą budowali pałac decyduje rzut kostką. Rozpocząć będzie gracz, który wyrzuci największy rozmiar (S, M, L). Zaczyna się zabawa. Pierwszy gracz rzuca kostką i jedną ręką ustawia klocek w dowolnym miejscu podstawy w taki sposób jaki wskaże kostka (patrz rysunek).

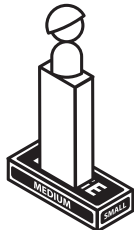
Za każdym razem, gdy gracz ustawi klocek, musi umieścić na nim swoją małą figurkę następnie kostką rzuca kolejny gracz i układa kolejny element

wraz ze swoją figurką.

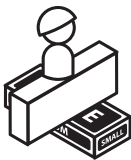
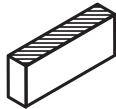
Aby umieścić nowy klocek, można tymczasowo usunąć z konstrukcji swoją figurkę. Można także umieścić nowy klocek na szczycie bloku z figurką przeciwnika, ale nie można przesunąć jego figurki. Kiedy wszystkie klocki zostaną użyte, zwycięzca zostaje gracz, którego figurka jest najwyżej. Jeżeli gracz spowoduje, że konstrukcja się zawali lub spadnie z niej jakikolwiek element w tym także figurka, przegrywa. Przegrywa również ten gracz, który nie ma miejsca do postawienia figurki na ustawionym właśnie elemencie. Gdy pałac zawali się pomiędzy turami, przegrywa ten gracz, który umieścił ostatni klocek w konstrukcji.



**S** = SMALL



**M** = MEDIUM



**L** = LARGE

