

EN

FR

DE

IT



P R O J E C T

F I N E S S E E X P A N S I O N

R U L E B O O K

CREDITS

PROJECT L

Original game concept by **Adam Španěl**

Game design by **Jan Soukal**, **Michal Mikeš**, and **Adam Španěl**

PROJECT L: FINESSE

Game design by **Jan Soukal**, **Martin Řehořík**, **Michal Mikeš**,
and **Filip Daňhel**

Art direction by **Marek Loskot**

Graphic design by **Pavel Richter**

Product design by **Jaroslav Juřica**

Rulebook editing by **Paul Grogan** and the **Gaming Rules! team**

CONTENTS

EN	4
FR	12
DE	20
IT	28

FINESSE ERWEITERUNG

Diese Erweiterung führt ein neues Spielmodul ein: Finessen! Ihr müsst immer wieder eure Taktik überdenken, um durch verschiedene Feinheiten an wertvolle Münzen zu gelangen. Diese neue Ressource kann für zusätzliche Aktionen eingetauscht werden.

SPIELMATERIAL

- 35 Münzen
- 30 Finesse-Plättchen
 - 10x Set A
 - 10x Set B
 - 10x Set C

Diese Erweiterung ist mit dem Grundspiel von **Project L** und den Erweiterungen kombinierbar.

SPIELAUFBAU

Baut das Spiel nach den Regeln des Grundspiels auf. Dann legt ihr das Finesse-Material nach den folgenden Regeln aus:

- 1 Legt alle Münzen als Vorrat aus, um die Bank zu bilden.
- 2 Sortiert die Finesse-Plättchen nach Set.

- 3 Nehmt je 2 zufällige Plättchen von Set A und B sowie 6 zufällige Plättchen von Set C. Legt die übrigen Plättchen ungesehen zurück in die Schachtel.
- 4 Mischt die 10 gewählten Plättchen gemeinsam und legt sie verdeckt in einer Reihe unter die Reihe mit den schwarzen Puzzles aus. Deckt dann alle Plättchen bis auf die beiden ganz links auf.

1



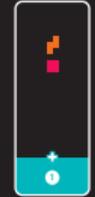
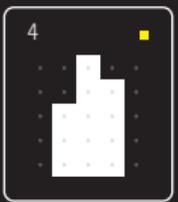
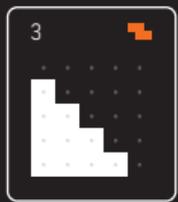
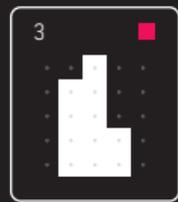
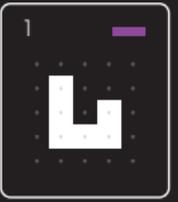
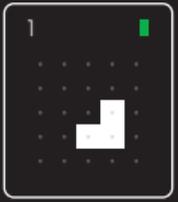
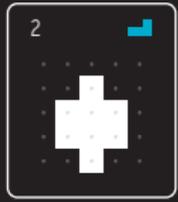
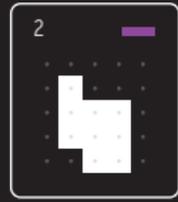
Reihe mit weißen Puzzles



Reihe mit schwarzen Puzzles



Reihe mit Finesse-Plättchen



1. und 2. Finesse-Plättchen (verdeckt)

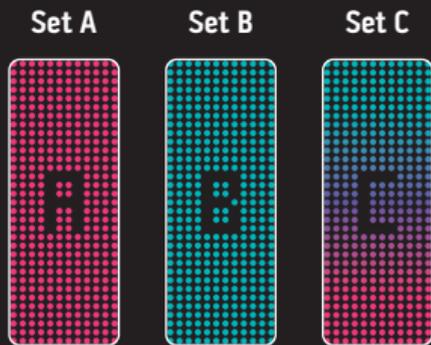
3. bis 10. Finesse-Plättchen (aufgedeckt)

SPIELABLAUF

Während einer Runde kann immer nur das ganz links liegende Finesse-Plättchen abgeschlossen werden, sofern es aufgedeckt ist. Am Ende jeder Runde wird das ganz links liegende Finesse-Plättchen aus dem Spiel entfernt. Da die ersten beiden links liegenden Plättchen zu Spielbeginn verdeckt ausliegen, kann niemand in den ersten beiden Runden Finessen abschließen. Finessen können immer nur im eigenen Zug abgeschlossen werden.

EINE FINESSE ABSCHLIESSEN

Um eine Finesse abzuschließen, musst du alle Ziele erfüllen, die auf dem Finesse-Plättchen abgebildet sind.



- Set-A-Plättchen erfordern, dass du einen bestimmten Stein in deine Puzzles setzt.
- Set-B-Plättchen erfordern, dass du am Ende deines Zugs bestimmte Steine in deinem Vorrat hast.
- Set-C-Plättchen beinhalten verschiedene Ziele.

Falls du dir eine Münze nehmen darfst, die Bank aber leer ist, muss die Person mit den meisten Münzen im eigenen Vorrat eine Münze zurück in die Bank legen. Nimm dir dann die Münze.

Am Ende deines Zugs bewegst du alle Münzen von der linken Seite deines Spielerbogens auf die rechte Seite deines Spielerbogens (in die Nähe deines Vorrats an Puzzlesteinen). Diese Münzen gelten nun als aktiv und können von dir in einem späteren Zug ausgegeben werden, um die spezielle Einwerfen-Aktion auszuführen (siehe unten).

EINWERFEN

Jederzeit in deinem Zug darfst du 2 deiner aktiven Münzen ausgeben (lege sie zurück in die Bank), um sofort eine beliebige Aktion auszuführen. Diese Aktion zählt nicht zu den drei Aktionen, die du ohnehin in deinem Zug ausführen darfst. Du darfst die Einwerfen-Aktion auch mehrfach ausführen, solange du sie mit 2 aktiven Münzen bezahlen kannst. **Achtung:** Die Meister-Aktion darfst du trotzdem immer nur ein Mal pro Zug ausführen.

SPIELENDE

Das Spiel kann nun auf zwei Arten enden (je nachdem, was zuerst eintritt):

- Entsprechend den Regeln des Grundspiels: **Sobald der schwarze Puzzlestapel leer ist**, spielt ihr die Runde noch zu Ende. Führt zum Abschluss den letzten Feinschliff aus.
- **Sobald das letzte Finesse-Plättchen entfernt wird** (am Ende der 10. Runde), ist die Runde sofort beendet. Führt zum Abschluss den letzten Feinschliff aus.

LETZTER FEINSCHLIFF

Am Ende der letzten Runde bewegst du alle Münzen von der linken Seite deines Spielerbogens auf die rechte Seite deines Spielerbogens. Du darfst 1 Münze ausgeben, um während des letzten Feinschliffs einen Stein ohne Punktabzug einsetzen zu können.

Hast du keine Münzen, musst du dir weiterhin einen Punkt pro eingesetztem Stein abziehen.

ABSCHLUSSWERTUNG

Im Falle eines Gleichstands gewinnt unter den am Gleichstand Beteiligten, wer mehr Münzen in seinem Vorrat hat. Herrscht immer

noch Gleichstand, geht nach den Regeln des Grundspiels vor.



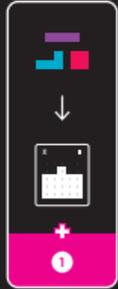
Pinkes Plättchen: Jedes Mal, wenn du die Finesse abschließt, nimm die Anzahl Münzen wie unten auf dem Plättchen abgebildet aus der Bank und lege sie links neben dein Spielertableau – du kannst sie erst ab der nächsten Runde ausgeben.



Blaues Plättchen: Überprüfe am Ende deines Zugs, wie oft du die Finesse abgeschlossen hast. Für jede abgeschlossene Finesse nimm die Anzahl Münzen wie unten auf dem Plättchen abgebildet aus der Bank und lege sie links neben dein Spielertableau – du kannst sie erst ab der nächsten Runde ausgeben.

ANHANG FINESSE-PLÄTTCHEN

Set A



Alle Finesse-Plättchen in diesem Set funktionieren gleich.
Jedes Mal, wenn du einen der abgebildeten Steine in eines deiner Puzzles einsetzt, erhältst du 1 Münze.

Beispiel: Falls du mit der **Meister-Aktion** einen - und -Stein in deine Puzzles einsetzt, erhältst du 2 Münzen.

Set B



Alle Finesse-Plättchen in diesem Set funktionieren gleich.
Am Ende deines Zugs erhältst du 1 Münze für jeden der abgebildeten Steine in deinem Vorrat und/oder in deinen Puzzles.

Beispiel: Falls du am Ende deines Zugs 2 -Steine in deinem Vorrat und 1 -Stein in einem Puzzle hast, erhältst du 3 Münzen.

Set C

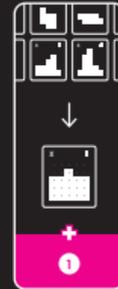


Am Ende deines Zugs erhältst du 1 Münze für jedes deiner nicht gelösten Puzzles.

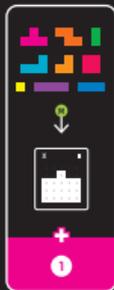
Beispiel: Falls du am Ende deines Zugs 4 nicht gelöste Puzzles hast, erhältst du 4 Münzen.



Jedes Mal, wenn du ein Puzzle löst, erhältst du 1 Münze.

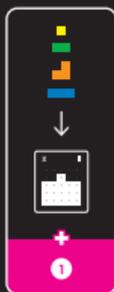


Jedes Mal, wenn du ein Puzzle nimmst, erhältst du 1 Münze.



Jedes Mal, wenn du die **Meister-Aktion** ausführst, erhältst du 1 Münze für jeden Stein (beliebigen Levels), den du einsetzt.

Beispiel: Falls du die Meister-Aktion ausführst, um 3 Steine (beliebigen Levels) in deine Puzzles einzusetzen, erhältst du 3 Münzen.



Immer wenn du einen der abgebildeten Steine in eines deiner Puzzles einsetzt, erhältst du 1 Münze.

Beispiel: Falls du die **Einsetzen-Aktion** ausführst, um einen -Stein in eins deiner Puzzles einzusetzen, erhältst du 1 Münze.



Am Ende deines Zugs erhältst du 1 Münze für jede Art der abgebildeten Steine, von denen du mindestens 1 in deinem Vorrat oder auf nicht gelösten Puzzles hast.

Beispiel: Falls du am Ende deines Zugs zwei verschiedene Arten von Steinen in deinem Vorrat hast (3  - und 2 -Steine), erhältst du 2 Münzen.



Immer wenn du die **Aufwerten-Aktion** ausführst, erhältst du 1 Münze.

Falls du mit der **Ghost-Piece**-Erweiterung spielst, erhältst du auch für die Aufwerten-Belohnung 1 Münze (1 Münze für  und 2 Münzen für .

FINESSE SOLOVARIANTE

Der unschlagbare Meisterpuzzler nimmt sich jetzt 2 Puzzles pro Zug, setze deine Finesse also mit Geschick ein.

SPIELAUFBAU

Baue das Spiel nach den Soloregeln des Grundspiels auf, nutze aber 20 weiße und 15 schwarze Puzzles. Lege dann die Finesse-Plättchen nach den üblichen Regeln aus. Lege sie in die Nähe des Puzzle-Rasters.

SPIELABLAUF – DEIN ZUG

Spieler nach den üblichen Regeln der Solovariante und den Regeln der Finesse-Erweiterung.

SPIELABLAUF – ZUG DES MEISTERPUZZLERS

Der Meisterpuzzler sammelt keine Münzen und schließt keine Finessen ab. Er spielt nach den üblichen Regeln der Solovariante, mit der folgenden Ausnahme:

Der Meisterpuzzler nimmt sich in seinem Zug immer 2 Puzzles:

- Als erstes Puzzle nimmt er sich gemäß den üblichen Regeln der Solovariante immer das Puzzle, das die meisten Punkte gibt.

- Als zweites Puzzle nimmt er sich immer ein Puzzle aus derselben Spalte, aus der er das erste Puzzle genommen hat, dieses Mal aber das mit den wenigsten Punkten.
 - Falls mehrere Puzzles die wenigsten Punkte geben, nimmt er davon das Puzzle, das sich weiter oben in der Spalte befindet.
 - Falls sich in der Spalte kein Puzzle mehr befindet, überspringe diesen Schritt.
- Ersetze die Puzzles erst, nachdem alle Puzzles genommen wurden. Ersetze zunächst das obere, dann das andere Puzzle.

SPIELEND

Das Spielende wird entsprechend den Regeln des Grundspiels oder der Finesse-Erweiterung eingeläutet.

LETZTER FEINSCHLIFF

Befolge die üblichen Regeln der Solovariante und der Finesse-Erweiterung.

ABSCHLUSSWERTUNG

Befolge die üblichen Regeln der Solovariante.



P R O J E C T

F I N E S S E E X P A N S I O N

boardcubator

www.boardcubator.com