



*Nazwa dodatku nawiązuje do wewnętrznego żartu twórcy, któremu nadano taką ksywkę :)

Do rozgrywki wymagana jest gra *Rzuć na tacę Wolfganga Warscha*.



Przerzut i zamrożenie – zamiast przerwotu pozostałych kości po odłożeniu na tacę gracz wybiera jeszcze jedną kość. Następnie odkłada kości na tacę tak jak zawsze (chyba, że gracz użyje tej akcji kolejny raz).



Dowolna wartość – gracz może wybrać dowolną wartość kości, musi ją jednak wpisać na arkusz, nie może tą akcją wpisać „X”.

W szarym obszarze nie można zdobywać punktów nie liczy się również jako punktacja przy borsukach. Jednakże każde puste pole w tym obszarze to 3 ujemne punkty na koniec gry.

Wartość odpowiedniej kości wpisuje się w pole o odpowiednim kolorze. Każdej cyfry można użyć tylko raz. Biała kość nie działa tutaj jako joker.

Szarego obszaru można użyć tylko z aktualnie wybraną kością, nigdy ikoną bonusu.



Borsuki działają jak lisy.



3

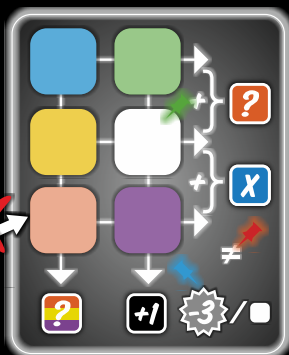
2

Dodaj wszystkie wartości

Wypełnianie tego obszaru zaczyna się od górnego lewego rogu a następnie można wypełniać w dwóch kierunkach zgodnie z pomarańczowymi liniami, o ile wartość którą gracz chce wpisać jest przyległa do pola z wartością poprzedzającą cyfrę. 1 i 6 są traktowane jakby były poprzedzające. Zobacz przykład na górze ramki.



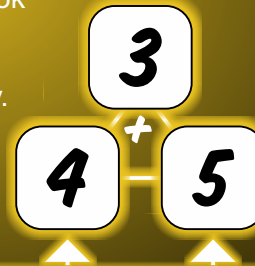
Jeśli graczowi uda się zamknąć pierścień, na koniec gry otrzyma dodatkowo 15 punktów zwycięstwa. (Należy pamiętać, że ostatnia wartość musi przylegać do poprzedzających wartości z obu stron.)



Dodaj wszystkie wartości

Zaczyna się wpisywać od dołu (zgodnie z żółtymi strzałkami). Aby uzupełnić pole na wyższym poziomie dwa pola poniżej muszą być już uzupełnione. Ponadto w wyższe pole można wpisać tylko wartość będącą sumą wartości wpisanych w dwa pola poniżej. Jeśli ta suma wynosi więcej niż 6, należy wyrzucić i wpisać wartość zgodnie z podaną obok listą. Jeśli gracz wypełni najwyższe pole na koniec gry otrzyma dodatkowo 22 punkty.

12 → „6”
11 → „5”
10 → „4”
9 → „3”
8 → „2”
7 → „1”



Patrz tabelka



Niebieska kość działa tak jak zawsze. Akcja „+1” znajdująca się na środku zostaje odblokowana kiedy wszystkie otaczające ją pola są wypełnione.

Patrz tabelka



W tym obszarze trzeba wypełniać pola od lewej do prawej. Aby to zrobić trzeba użyć liczby nieparzystej (znaczek trójkąta) lub parzystej (znaczek kwadratu).

Dodaj wszystkie wartości

W tym obszarze należy wypełniać pola od lewej do prawej. Każda kolejna liczba nie może być większa niż wpisana poprzednio. Nie ma możliwości zresetowania wartości (jak w oryginalnej grze). Jeśli gracz wypełni ostatnie pole w tym obszarze na koniec gry otrzyma dodatkowo 12 punktów.



Wariant: Białą kość zamienia się na sześciokolorową kość. Można wybrać jej wartość w momencie użycia (bezpośrednio lub łącząc z niebieską kością). Należy się liczyć z konsekwencjami odrzucenia kości zgodnie z podstawowymi zasadami. Wartość jest stała do kolejnego rzutu. Kiedy jest ona na srebrnej tacy gracz może dowolnie wybrać wartość.

RZUCAJ

2

ROLFEM

1 [snowflake icon]

2 [+1]

3 [snowflake icon]

[snowflake icon] [6 empty circles]

4 [X] [question mark]

5 [3 people icon]

6 [2 people icon]

[+1] [5 empty circles]

Grid with colored squares (blue, green, yellow, white, orange, purple) and icons (+, X, ?, =, -3, +1, snowflake)

Yellow grid with numbers 1-10, icons (+, X, +1, snowflake, cat), and a star with +22. Legend: 12 -> "6", 11 -> "5", 10 -> "4", 9 -> "3", 8 -> "2", 7 -> "1"

TheHunter, LeBon, [down arrow], [question mark]

Central board with numbers 1-12, icons (+1, X, snowflake, cat), and a path of numbers (1, 2, 3, 4, 5, 12, 16, 22, 29, 37, 46)

Green bar with numbers 1, 3, 6, 10, 15, 21, 28, 36, 45, 55 and icons (arrow, triangle, snowflake, X, question mark, +1, cat)

Purple bar with icons (arrow, question mark, +1, X, snowflake, cat, question mark, X, star +12)

[lock icon] [star +15]