

ES

BR

RU

KR

P R O J E C T

G H O S T P I E C 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: GHOST PIECE

Game design by **Jan Soukal**, **Michal Mikeš**

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**

EXPANSÃO GHOST PIECE

Esta expansão apresenta Peças Fantasma especiais de Nível 5 e quebra-cabeças com recompensas diferentes.

COMPONENTES

- 12 Quebra-cabeças brancos
- 12 Quebra-cabeças pretos
- 30 Peças (10x de cada um dos 3 tipos)
- 4 Tabuleiros do jogador

Peças Fantasma

Nível 5



Esta expansão é compatível com o jogo base Project L e todas as outras expansões.

COMO JOGAR

As Peças Fantasma são peças especiais de Nível 5. Além de grandes, se você tiver uma peça Fantasma em seu suprimento, você ganha acesso a uma nova ação no seu turno.

Você pode pegar uma peça Fantasma de duas maneiras, ambas exigem que você complete quebra-cabeças específicos desta expansão:

- Como uma recompensa ao completar um quebra-cabeça.
- Quando você aprimora uma peça para o Nível 5 com uma recompensa de "Subir de Nível" ↑ / ↗.

Recompensa de Subir de Nível

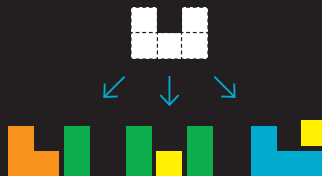
Alguns dos novos quebra-cabeças Pretos possuem uma recompensa de Subir de Nível, mostrando uma seta única ou dupla ↑ / ↗.

Esta recompensa permite que você aprimore quaisquer peças em seu suprimento, incluindo aquelas que você acabou de recuperar do quebra-cabeça recém-completado. A recompensa de setas duplas permite que você aprimore a mesma peça duas vezes, ou então duas peças diferentes uma vez.

Nota: Não é possível pegar peças Fantasma (Nível 5) ao usar a ação padrão de Aprimorar no seu turno; a única forma de fazê-lo é ao completar os quebra-cabeças da expansão Ghost Piece.

Fantasma

Se você tiver uma peça Fantasma no seu suprimento, você pode utilizar a nova ação Fantasma para devolvê-la para a reserva e pegar uma quantidade de peças de Níveis 1-4 que corresponda ao mesmo formato da peça Fantasma devolvida. Você pode colocar essas novas peças imediatamente nos quebra-cabeças que você possui, mas não mais do que uma nova peça por quebra-cabeça. Quaisquer peças restantes vão para o seu suprimento pessoal.



Você não pode trocar peças Fantasma por outras peças durante os Ajustes Finais.



P R O J E C T

G H O S T P I E C E E X P A N S I O N

boardcubator

www.boardcubator.com