

autor: Reiner Knizia

ilustracje: Janusz Wyrzykowski

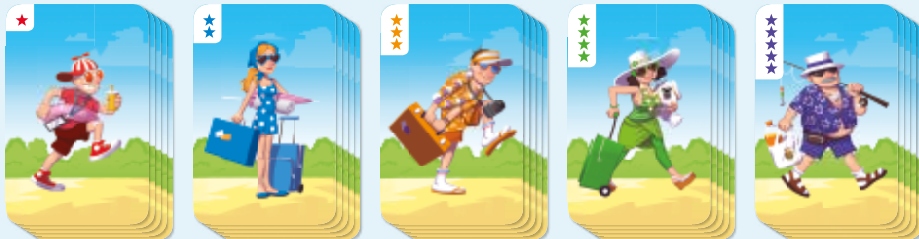
NAJAZD TURYSTÓW

instrukcja wideo
gry.nk.com.pl



ELEMENTY GRY

50 kart turystów (po 10 kart w 5 kolorach)



5 hoteli (kolory symbolizują różne sieci hotelowe)



5 domków (każdy z nich o innym standardzie: od 1 do 5 gwiazdek)



1 żeton „5 punktów”



10 żetonów „1 punkt”



4 znaczniki graczy



CEL GRY

Podczas gry będziesz wysyłać członków swojej rodziny do kurortów turystycznych na wakacje. Jedni turyści wolą mieszkać w hotelach, a inni preferują zakwaterowanie w domkach o różnym standardzie. Każda rodzina jednak bardziej ceni towarzystwo swoich bliskich niż obcych ludzi. Odpowiednio rozmieść więc rodzinę w kurortach i zgromadź **jak najwięcej punktów**:

- jeśli twoja rodzina zdobędzie przewagę **w hotelu**, dostaniesz **5 punktów**,
- jeśli twoja rodzina zdobędzie przewagę **w domku**, dostaniesz **tylko punktów, ile gwiazdek posiada dany domek**.

Przykład:

Za każdy hotel (niezależnie od koloru) zdobyć możesz 5 punktów.



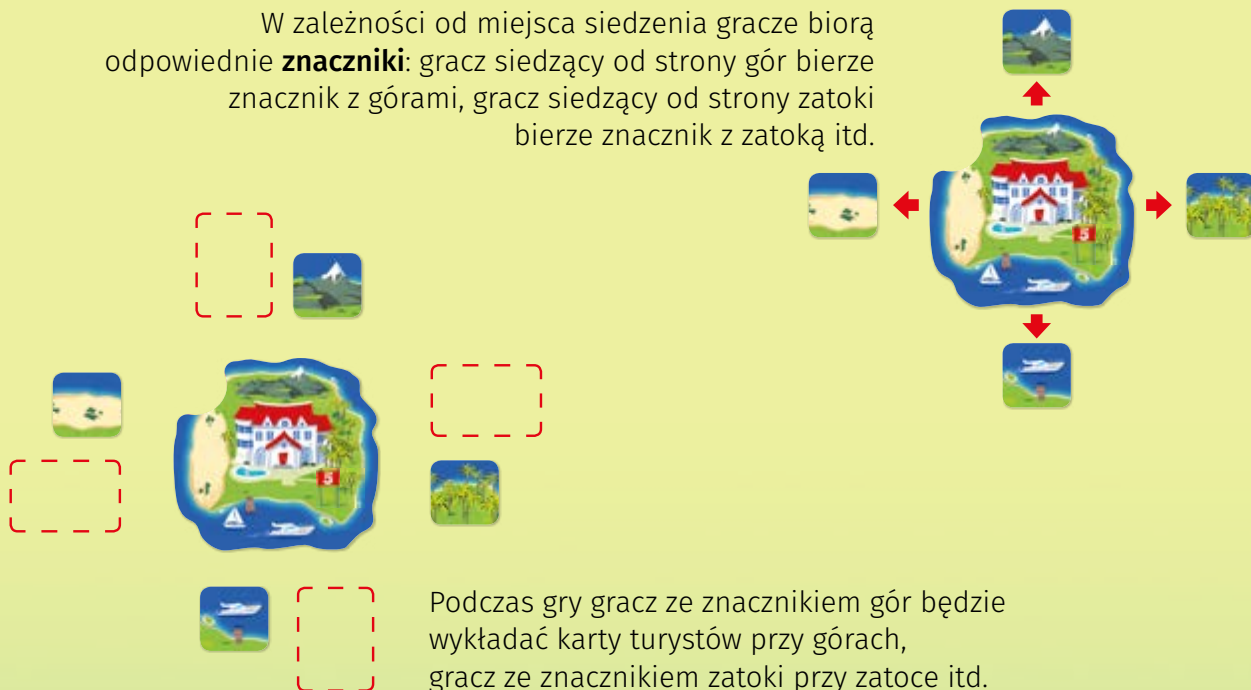
Za domki zdobyć możesz tylko punktów, ile gwiazdek posiada dany domek.



PRZYGOTOWANIE GRY

- A Dokładnie potasuj **wszystkie karty turystów** i stwórz z nich zakryty stos (karty leżą obrazkiem do dołu). Umieść stos na środku stołu.
W dalszej części instrukcji **karty turystów** będziemy nazywać **turystami**.
- B Weź **2 turystów** z góry stosu i odłóż (bez podglądania kart) do pudełka – nie będą brali udziału w grze.
- C Każdy z graczy bierze z góry stosu **po 8 turystów**. Karty należy trzymać w taki sposób, aby rywale nie widzieli, co się na nich znajduje.
- D Rozłóż **domki** w jednym rzędzie. Ułóż je w kolejności od domku 1-gwiazdkowego do 5-gwiazdkowego.
- E Rozłóż **hotele** w jednym rzędzie. Ułóż je w dowolnej kolejności.
- F Do każdego hotelu i do każdego domku dołóż po jednym żetonie „1 punkt”.
- G **Żeton „5 punktów”** połóż z boku stołu (będzie potrzebny pod koniec gry).
- H Wszyscy biorą po jednym **znaczniku gracza** i kładą przed sobą na stole.

W zależności od miejsca siedzenia gracze biorą odpowiednie **znaczniki**: gracz siedzący od strony gór bierze znacznik z górami, gracz siedzący od strony zatoki bierze znacznik z zatoką itd.



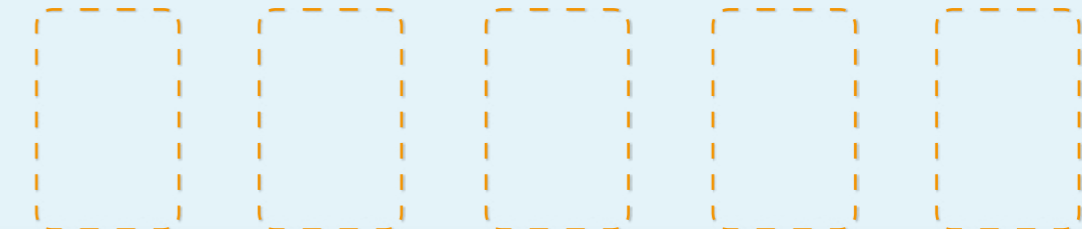
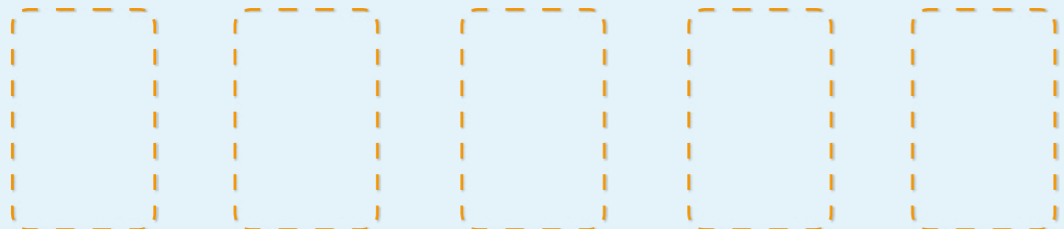
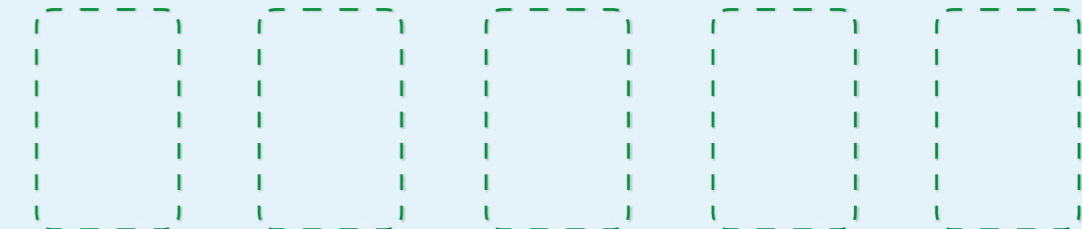
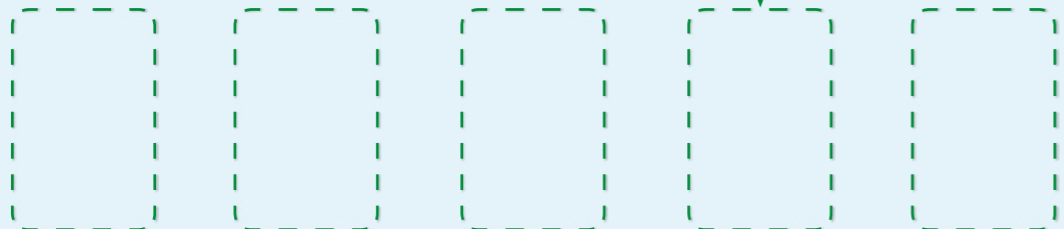
Przygotowanie gry dla 2 osób:

gracz posiada znacznik gór,
karty turystów wykładać więc
będzie od strony gór



C obaj gracze biorą po 8 kart

2 karty odłóżcie
do pudełka



gracz posiada znacznik zatoki,
karty turystów wykładać więc
będzie od strony zatoki



C

żeton „5 punktów”
połóżcie z boku

G



Przygotowanie gry dla 3 osób:

gracz posiada znacznik gór,
karty turystów wykładać więc
będzie od strony gór

H



C

wszyscy gracze biorą po 8 kart

2 karty odłóżcie
do pudełka

B



C



H

gracz posiada znacznik plaży,
karty turystów wykładać więc
będzie od strony plaży

F

1

D

F

1

E

gracz posiada znacznik zatoki,
karty turystów wykładać więc
będzie od strony zatoki

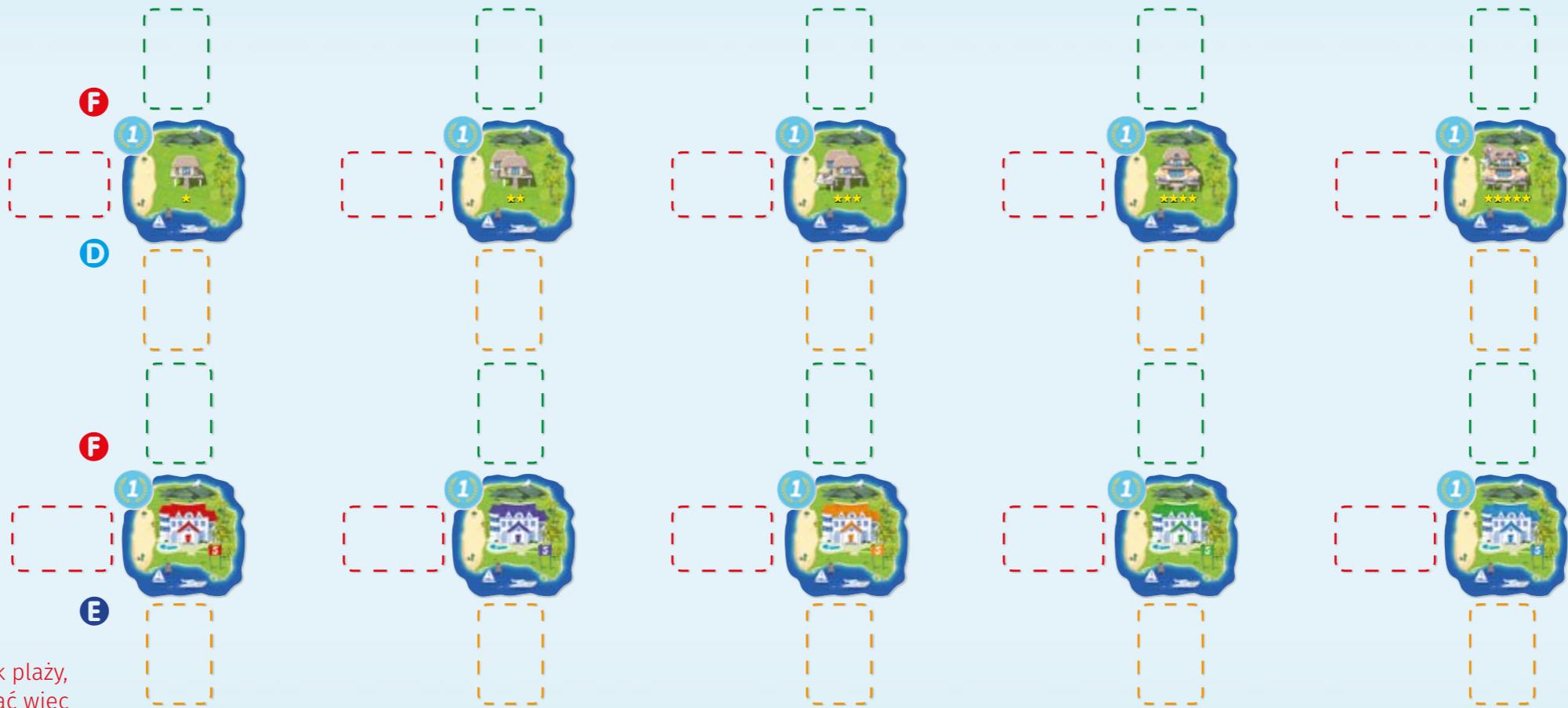
H



C

żeton „5 punktów”
połóżcie z boku

G



A



OPIS KART

Na kartach znajdują się informacje dotyczące oczekiwań poszczególnych turystów:

- **gwiazdki** dotyczą **domków**,
- **kolor karty** dotyczy **hotelu**.

Przykład A: Tego turystę interesuje wyłącznie domek **5-gwiazdkowy** oraz **czerwony** hotel. Możemy więc zakwaterować go w jednym z poniższych kurortów.



Przykład B: Ten turysta chętnie spędzi wakacje w domku **1-gwiazdkowym** albo w **fioletowym** hotelu. Możemy więc zakwaterować go w jednym z poniższych kurortów.



Pamiętajcie, że każdą kartę turysty możecie wykorzystać **na jeden z dwóch sposobów:**

- dołożyć do domku z taką samą liczbą gwiazdek
albo
- dołożyć do hotelu w tym samym kolorze.

Grę rozpoczyna osoba, która jest najbardziej opalona (lub najmłodszy gracz). W swojej turze gracz **wykonuje 2 poniższe działania:**

- 1. Wsyła turystę na wakacje.**
- 2. Bierze nowego turystę.**

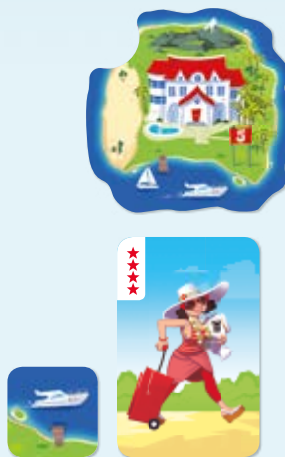
1. Wystanie turysty na wakacje

Gracz wybiera **jednego** ze swoich turystów (spośród tych trzymanyh w ręku) i wysyła go do właściwego kurortu (do hotelu lub do domku).

Uwaga! Gracz kładzie turystę po odpowiedniej stronie wyspy – tej, która odpowiada jego znacznikowi.

Przykład:

Gracz zakwaterował turystkę w czerwonym hotelu. Kartę kładzie od strony zatoki, ponieważ znacznik gracza przedstawia zatokę.



2. Wzięcie nowego turysty

Gracz bierze nową kartę turysty z góry stosu kart.

Tura gracza się kończy. Rozpoczyna się tura gracza siedzącego z lewej strony: wysyła na wakacje jednego ze swoich turystów, a następnie bierze kartę ze stosu.

Uwaga! Jeżeli **nie ma już kart w stosie**, gracze nie biorą nowych turystów, ale gra toczy się dalej – aż do momentu, gdy żaden z graczy nie będzie miał kart turystów w ręce.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy żaden z graczy nie ma już kart turystów w ręce. Należy wtedy policzyć punkty zdobyte przez graczy. **Punkty przyznawane są najpierw za domki, a następnie za hotele.**

PUNKTY ZA DOMKI

Każdy domek rozpatruje się **osobno**, w kolejności od domku 1-gwiazdkowego do 5-gwiazdkowego. Gracz, który zakwaterował w danym domku **najwięcej turystów**, **bierze płytkę tego domku** i kładzie przed sobą – zdobył tyle punktów, ile jest na niej gwiazdek:

- domek 1-gwiazdkowy = 1 punkt,
- domek 2-gwiazdkowy = 2 punkty,
- domek 3-gwiazdkowy = 3 punkty,
- domek 4-gwiazdkowy = 4 punkty,
- domek 5-gwiazdkowy = 5 punktów.

Gracz, który w danym domku zajął **drugie miejsce**, **bierze żeton „1 punkt”** i kładzie przed sobą. Gracz ten zdobył 1 punkt. Kolejny gracz nie zdobywa punktów.

Przykład zdobywania punktów za domek 3-gwiazdkowy:

- **gracz A** zakwaterował w nim najwięcej turystów, zdobywa więc 3 punkty (bierze domek i kładzie przed sobą),
- **gracz B** zajął 2. miejsce, zdobywa więc 1 punkt (bierze żeton i kładzie przed sobą),
- **gracz C** nie zdobywa punktów.



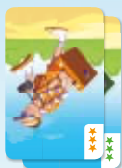
Uwaga! W przypadku **remisu** gracze **nie zdobywają punktów!** Nie są brani pod uwagę. Daje to szansę zdobycia punktów graczowi, który zajął kolejne miejsce.

Przykład gry 2-osobowej:

Obaj gracze zakwaterowali w tym domku po jednym turyście, nikt więc nie zdobywa 3 punktów za gwiazdki i żetonu „1 punkt”.

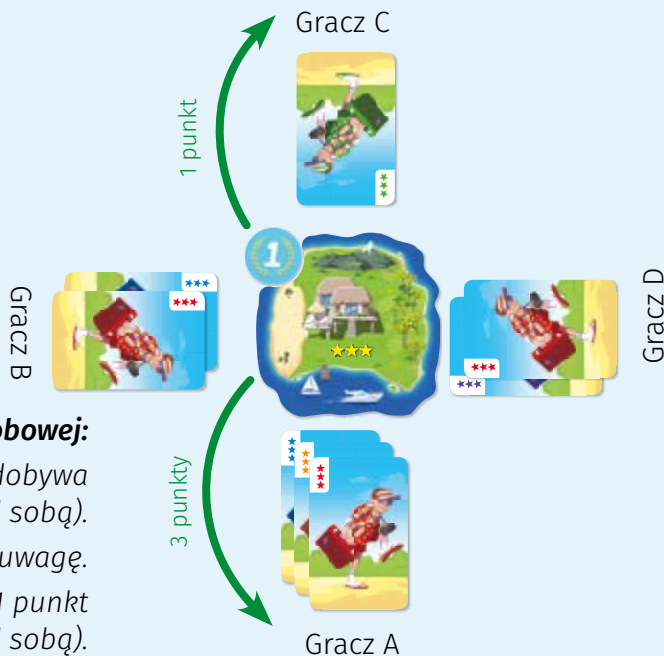


Gracz B



Przykład gry 3-osobowej:

Gracze A i B remisują, nie są więc brani pod uwagę. W związku z tym **gracz C** zajął 1. miejsce i zdobywa 3 punkty (bierze domek i kładzie przed sobą). Nikt nie zdobywa żetonu „1 punkt”.



Przykład gry 4-osobowej:

Gracz A zakwaterował najwięcej turystów, zdobywa więc 3 punkty (bierze domek i kładzie przed sobą).

Gracze B i D remisują, nie są więc brani pod uwagę.

Drugie miejsce zajmuje **gracz C** – zdobywa 1 punkt (bierze żeton i kładzie przed sobą).

Uwaga! Gracz, który jako pierwszy zdobędzie 2 domki, otrzyma w nagrodę 5 punktów!

Gracz ten bierze żeton „5 punktów” i kładzie przed sobą.

Pamiętajcie więc, aby domki rozpatrywać po kolei, od 1-gwiazdkowego do 5-gwiazdkowego.



Przykład:

Gracz A jako pierwszy zdobył 2 domki (1- i 4-gwiazdkowy), dostaje więc dodatkowe 5 punktów (bierze żeton „5 punktów” i kładzie przed sobą). **Gracz B** również zdobył 2 domki, ale gracz A go uprzedził.



Przykład:

W tej sytuacji dodatkowe 5 punktów zdobywa gracz D. Bierze żeton „5 punktów” i kładzie przed sobą.



Przykład:

Jeśli żaden gracz nie zdobędzie 2 domków, nikt nie dostaje dodatkowych 5 punktów. Może tak się zdarzyć, gdy nikt nie zakwateruje turystów w danym domku lub gdy w wyniku remisów nikt nie zdobędzie danego domku.



PUNKTY ZA HOTELE

Sytuację w każdym hotelu rozpatruje się **osobno**.

Gracz, który zakwaterował w danym hotelu **najwięcej turystów**, bierze płytkę tego hotelu i kładzie przed sobą.

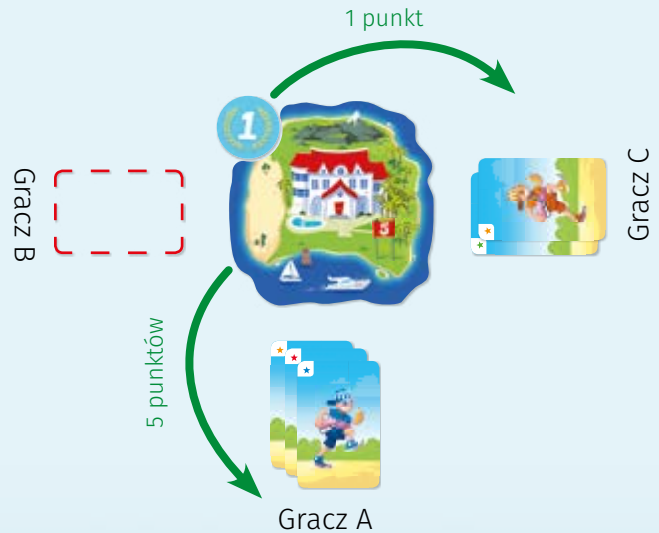
Każdy hotel = 5 punktów. Informuje o tym tabliczka umieszczona przy każdym hotelu.



Przykład:

Gracze rozpatrują sytuację w czerwonym hotelu:

- **gracz A** zakwaterował w nim najwięcej turystów, zdobywa więc 5 punktów (bierze hotel i kładzie przed sobą),
- **gracz C** zajął 2. miejsce, zdobywa więc 1 punkt (bierze żeton i kładzie przed sobą),
- **gracz B** nie zakwaterował w tym hotelu żadnego turysty, nie jest więc brany pod uwagę.



Uwaga! W przypadku hoteli **nie ma** dodatkowych 5 punktów, które przyznawane były za zdobycie dwóch domków.



Po przyznaniu punktów za domki i hotele gracze liczą zdobyte punkty. Zwycięzcą zostaje osoba z ich największą liczbą. W przypadku **remisu** zwycięży gracz posiadający domek z mniejszą liczbą gwiazdek.

Przykład:

Obaj gracze zdobyli po 17 punktów. Zwycięzcą zostaje gracz A ponieważ posiada domek z mniejszą liczbą gwiazdek.

Gracz A



Gracz B



Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl • nk.com.pl •  /NaszaKsiegarnia



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2018 Dr Reiner Knizia. All rights reserved.

Autor: Reiner Knizia
Ilustracje: Janusz Wyrzykowski
Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Michał Szewczyk, Jakub Gralak
Korekta: Katarzyna Suszał
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc



ZEUS

Gracze wspinają się na Olimp – grecką górę bogów. Chcą dostarczyć na jej szczyt posąg Zeusa. Podczas wspinaczki będzie on przechodził z rąk do rąk. Staraj się, aby w momencie dotarcia na szczyt posąg był w twoich rękach!



FigurkaZeusa



POLSKA, GOLA!

Wyobraź sobie, że w finale Mistrzostw Świata gramy z Hiszpanią lub Niemcami. Poczuj te emocje! Wyjątkowa gra oddająca atmosferę meczów piłkarskich. Szybkie tempo gry, dynamiczne akcje, walka o piłkę i... krzyki mające dodać sił drużynie!



2 WERSJE GRY!





BUDOWA MIASTA

Inwestuj w nieruchomości i zarób majątek!

- **Buduj** osiedla, biurowce i fabryki.
- **Inwestuj** w obiekty dla mieszkańców.
- **Zarabiaj** miliony na nieruchomościach!

Kupuj udziały w obiektach typu kawiarnia, kina, pływalnie. Obok nich buduj osiedla i biurowce – zarobisz majątek! Miasto dynamicznie się rozwija, wykorzystaj to i zostań potentatem nieruchomości!

