

jedzie



Autor: Jeffrey D. Allers • Ilustracje: Nikola Kucharska

z daleka



ELEMENTY GRY



Przed rozpoczęciem gry należy połączyć elementy tego samego koloru. Powstaną 4 ramki ze stacjami.



4 ramki ze stacjami



60 kafelków torów



2 plansze punktacji



4 małe żetony



16 lokomotyw



16 dużych żetonów



CEL GRY



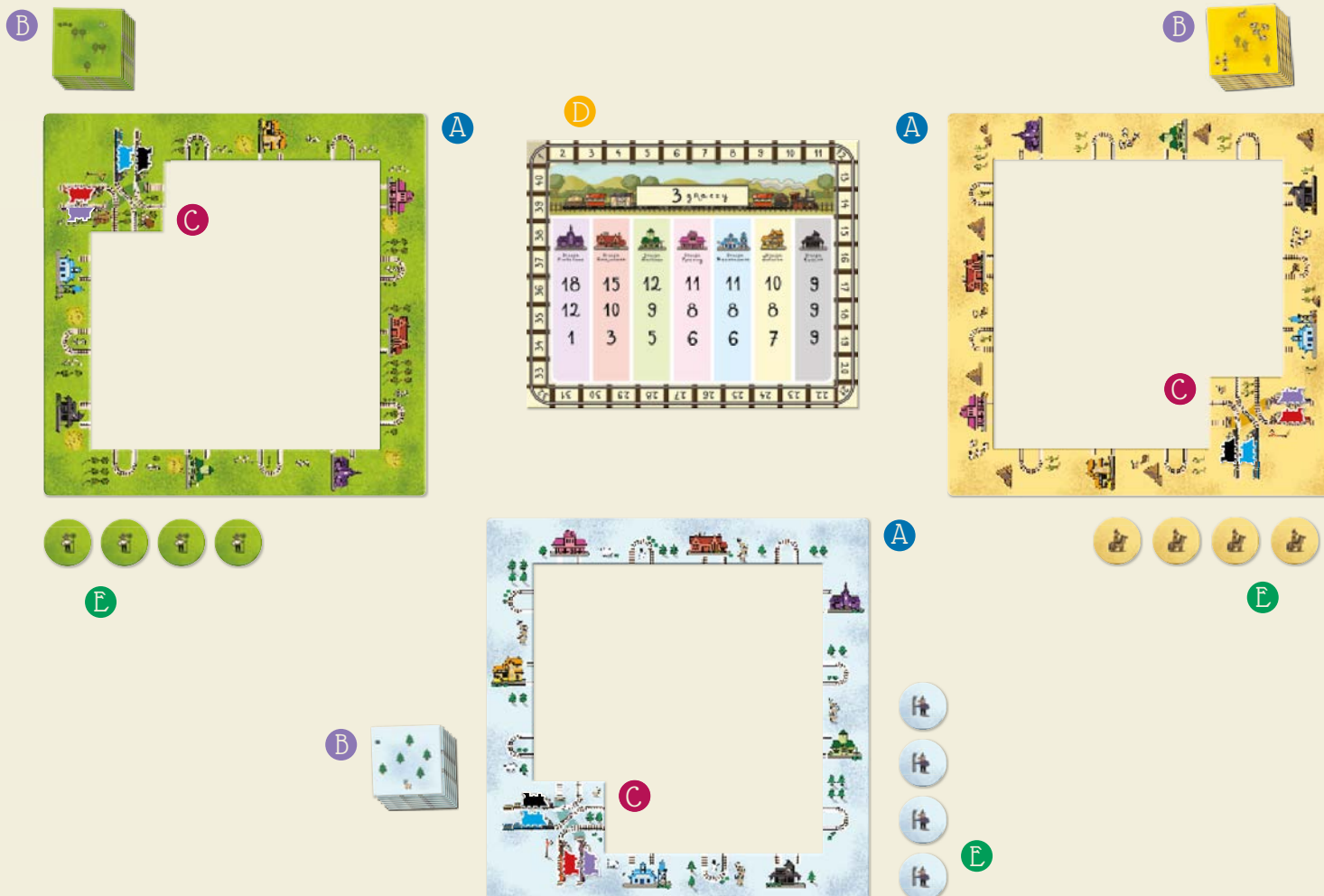
Gracze będą zdobywać punkty za dotarcie swoimi lokomotywami do stacji. Niektóre stacje dostarczają więcej punktów, inne mniej. Gracze muszą więc w przemyślny sposób planować trasy przejazdu swoich lokomotyw. Wygra osoba z największą liczbą punktów.

PRZYGOTOWANIE GRY

Poniżej przedstawione są zasady podstawowej wersji gry. Na końcu instrukcji znajdują się opisy dwóch wariantów.

- A** Każdy gracz dostaje jedną **ramkę ze stacjami** i kładzie ją na stole przed sobą. Ramki różnią się jedynie kolorem i grafiką, rozmieszczenie stacji jest na wszystkich ramkach jednakowe.
- B** Gracze biorą **kafelki torów** w tym samym kolorze, co posiadana ramka ze stacjami. Tasują je, tworzą z nich zakryte stosy (kafelki leżą torami do dołu) i kładą obok swoich ramek ze stacjami.
- C** Gracze biorą **po 4 lokomotywy** – po jednej w każdym kolorze. Umieszczają je w swoich zajezdniach, na polach w odpowiednich kolorach (**niebieska** lokomotywa na **niebieskim** polu, **fioletowa** na **fioletowym** polu itd.). Zajezdnia znajduje się w narożniku każdej ramki ze stacjami – stanowi początek sieci kolejowej gracza.
- D** **Planszę punktacji** odpowiadającą liczbie graczy biorących udział w grze należy umieścić na środku stołu, tak aby była widoczna dla wszystkich graczy. Drugą planszę punktacji należy odłożyć do pudełka.
- E** Każdy gracz bierze **4 duże żetony** w swoim kolorze (czyli w kolorze posiadanych kafelków) i umieszcza je obok swojej ramki ze stacjami.

Małe żetony nie będą wykorzystywane podczas podstawowej wersji gry – należy odłożyć je do pudełka.





PRZEBIEG ROZGRYWKI



Podczas rozgrywki gracze **dokładają kafelki torów wewnątrz swoich ramek ze stacjami**. W ten sposób tworzą sieć kolejową, po której jeżdżą ich lokomotywy. Celem dokładania kafelków jest **dotarcie lokomotywami do stacji i zdobycie punktów**.

Gra toczy się przez szereg rund. Każda runda składa się z 3 kroków. Kolejne kroki gracze wykonują równocześnie.



Krok 1 - wzięcie kafelka

Wszyscy gracze biorą **po jednym kafelku torów** z góry swojego stosu.

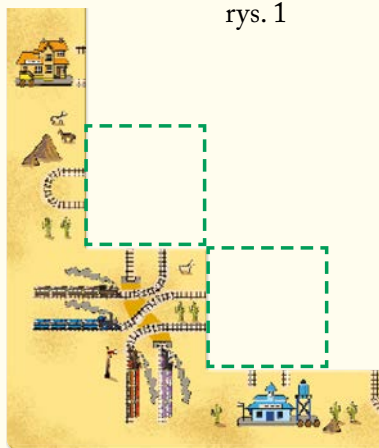


Krok 2 - budowa torów

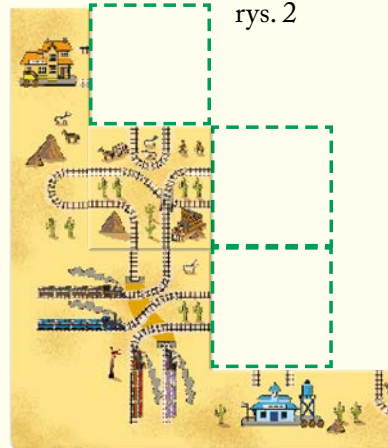
Gracze zastanawiają się, gdzie umieścić wzięty kafelek. Gdy wszyscy gracze potwierdzą, że są gotowi do budowy torów, pada komenda **Budujemy!** i wszyscy **równocześnie** umieszczają kafelki wewnątrz swoich ramek ze stacjami.

- **Pierwszy dokładany kafelek** musi przylegać do jednej z krawędzi **zajezdni** (rys. 1).
- Każdy kolejny kafelek musi przylegać **przynajmniej jedną krawędzią** do innego kafelka lub do zajezdni (rys. 2).

rys. 1



rys. 2



Uwaga! Dokładany kafelek musi spowodować **ruch przynajmniej jednej lokomotywy!** (Ruch lokomotyw opisany jest poniżej).

- Po położeniu kafelka gracz nie może zmienić decyzji i umieścić go w innym miejscu.

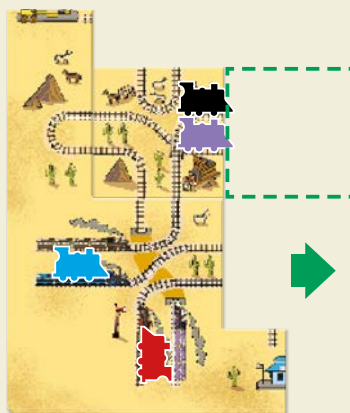
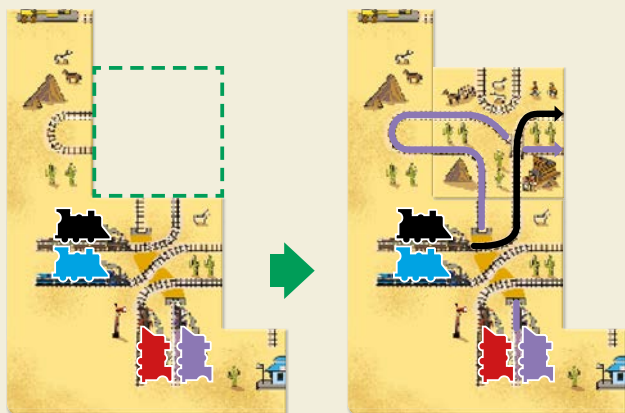


Krok 3 - ruch lokomotyw

Po dołożeniu kafelka gracze **przesuwają lokomotywy**. Jadą one tak daleko, jak pozwalają im tory, na których stoją i zatrzymują się na ich końcu. Poniżej przykłady dokładania kafelków i przesuwania lokomotyw podczas pierwszych trzech rund.

Przykład: runda 1.

Przykład: runda 2.

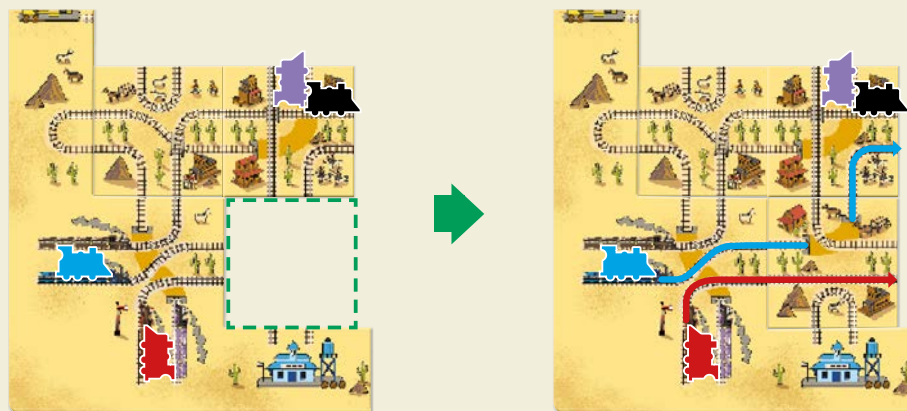


Dołożony kafelek wydłużył tory, na których stoją 2 lokomotywy: **fioletowa** i **czarna**. Jadą więc one tak daleko, jak to możliwe.

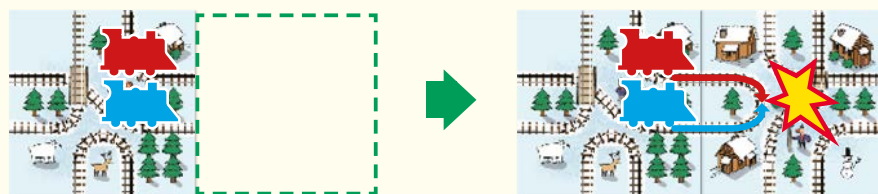
Dołożony kafelek ponownie wydłużył tory lokomotywy **fioletowej** i **czarnej**. Ponownie więc jadą tak daleko, jak to możliwe.

Przykład: runda 3.

Dołożony kafelek wydłużył tory, na których stoją 2 lokomotywy: **niebieska** i **czerwona**. Jadą one tak daleko, jak to możliwe.



Uwaga! Jeśli lokomotywy zderzą się ze sobą, obie zostają usunięte z planszy i nie biorą udziału w dalszej grze!



Z jakiego powodu gracze mają 4 różnokolorowe lokomotywy?

Podczas gry może się zdarzyć, że któryś gracz trąci stół i niektóre lokomotywy przesuną się na kafelkach. Jeśli gracz nie będzie pewien, gdzie stała lokomotywa, wystarczy cofnąć ją do zajezdni – na pole w takim samym kolorze – i pokonać całą trasę. Lokomotywa zatrzyma się na końcu swojej trasy.

ZDOBYWANIE PUNKTÓW

Punkty zdobywane są **za dotarcie lokomotywy do stacji**. Liczbę punktów do zdobycia przedstawiają plansze punktacji.

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
40										
39										
38										
37										
36										
35										
4										
3										
2										
1										
39										
38										
37										
36										
35										
4										
3										
2										
1										

Przykład – plansza dla 3 graczy:

Pierwszy gracz, który dotrze do stacji **Fioletowo**, zdobędzie 18 punktów. Drugi otrzyma 12 punktów, a trzeci tylko 1 punkt.

Za dotarcie do stacji **Czerno** gracze dostaną 9 punktów niezależnie od kolejności, w jakiej tam dojadą.

Tor punktów biegnący dookoła planszy **nie jest wykorzystywany** w podstawowej wersji gry. Potrzebny jest do wariantów opisanych na końcu instrukcji.

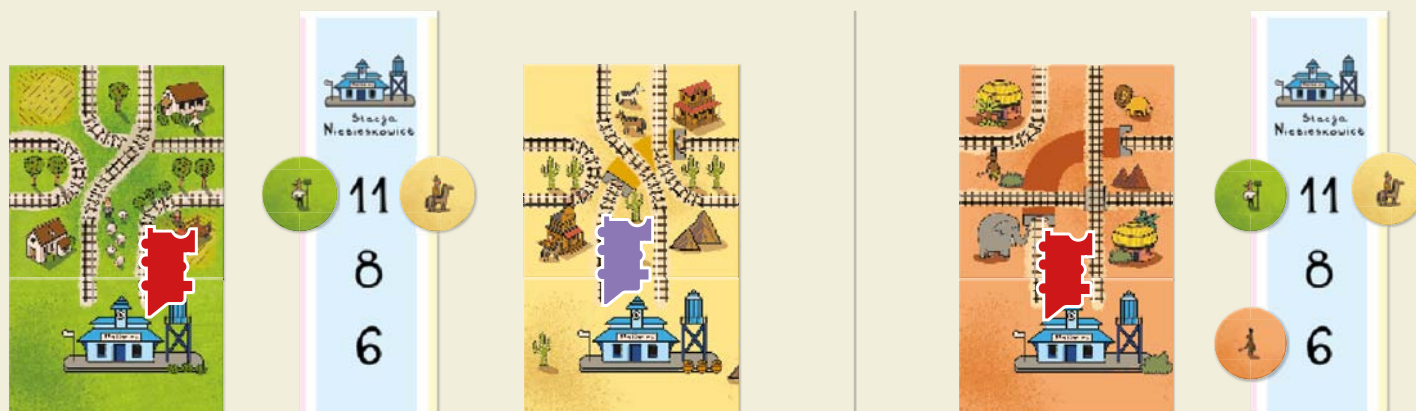
- Gdy lokomotywa dotrze do stacji, **pozostaje na niej do końca gry**. Gracz umieszcza na planszy punktacji jeden ze swoich **dużych żetonów** – pod stacją, do której dotarła jego lokomotywa. Żeton należy umieścić na pierwszym wolnym polu na odpowiednim torze punktacji (pierwszy gracz zajmuje pierwsze pole, drugi zajmuje drugie pole itd.).

Przykład: Lokomotywa dojechała do stacji **Różawy** (pozostanie tu do końca gry!). Gracz umieszcza żeton na pierwszym wolnym polu na **różowym** torze punktów. Zdobywa 11 punktów (nikt wcześniej nie dotarł do tej stacji). Następny gracz, którego lokomotywa dotrze do tej stacji, zdobędzie 8 punktów.



- Jeśli kilku graczy dotrze do tej samej stacji w tej samej rundzie, zdobywają oni taką samą liczbę punktów (umieszczają swoje żetony na tym samym polu na planszy punktacji). Kolejny gracz, który dotrze do tej stacji, umieści swój żeton na polu odpowiadającym miejscu, na którym tam dojechał.

Przykład: Lokomotywy graczy **zielonego** i **żółtego** dotarły do stacji **Niekoskowice** w tej samej rundzie. Żetony tych graczy zajmują więc pierwsze pole na **niebieskim** torze punktów. W następnej rundzie do stacji **Niekoskowice** dojechała lokomotywa **pomarańczowego** gracza. Dotarła tam jako **trzecia**, żeton tego gracza umieszczany jest więc na **trzecim** polu na **niebieskim** torze punktów.



Uwaga! Każda lokomotywa gracza musi dojechać do innej stacji! Jeśli gracz wjedzie lokomotywą na stację, na której stoi już inna lokomotywa, wjeżdżająca lokomotywa usuwana jest z gry!

Uwaga! Gdy gracz nie posiada już lokomotyw (dotarł nimi do stacji lub zderzyły się ze sobą i zostały usunięte z gry), kończy grę. Pozostali gracze posiadający lokomotywy kontynuują grę.

KONIEC GRY

Gra może zakończyć się na 2 sposoby:

- gdy **żaden z graczy nie posiada już lokomotywy** (dotarli do stacji lub zderzyły się ze sobą),
lub
- gdy **ramki ze stacjami zostały wypełnione kafelkami torów** (po dołożeniu ostatniego kafelka gracze przeprowadzają ostatnią rundę i gra się kończy).

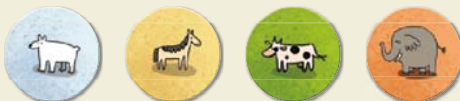
Gracze liczą zdobyte punkty za poszczególne stacje (sumują wartości pól, na których leżą ich żetony). Wygrywa osoba z największą liczbą punktów. W przypadku **remisu** zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył więcej punktów za stację **Fioletowo**. Jeśli remisujący gracze zdobyli za nią tyle samo punktów, sprawdzają stację **Czerwienie**, a w razie potrzeby następne stacje.

WARIANTY GRY

Po zagraniu w podstawową wersję gry proponujemy sprawdzić poniższe warianty. Wzbogacają rozgrywkę i dostarczają jeszcze więcej emocji.

Wariant 1: Najdłuższa trasa (dla 1-4 graczy)

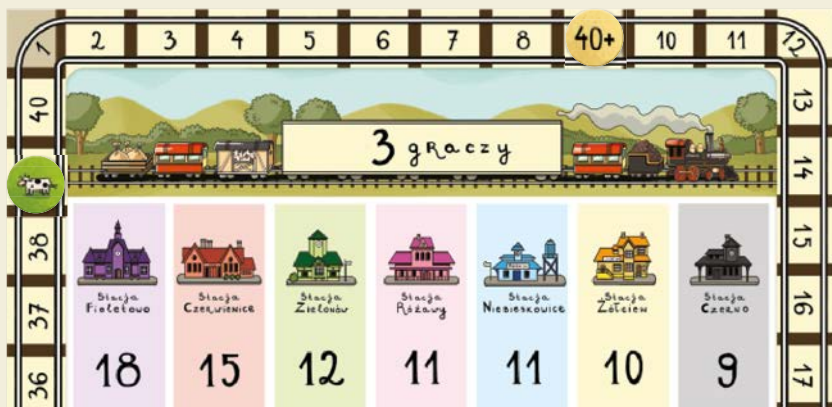
- W wariacie tym:
 - używana jest **plansza punktacji Najdłuższa trasa** (drugą planszę należy odłożyć do pudełka),
 - używane są **małe żetony – po 1 dla gracza** (duże żetony należy odłożyć do pudełka). Gracze kładą je obok swoich ramek ze stacjami (stroną ze zwierzęciem do góry).



- **Gracze nie zdobywają punktów za dotarcie do stacji** (jak w wersji podstawowej). Starają się, aby ich lokomotywy przemierzyły **jak najdłuższą trasę**.





Gracze zdobywają punkty za każdym razem, gdy przemieszczają swoje lokomotywy. Przemieszczanie ich odbywa się tak samo, jak w wersji podstawowej: po dołożeniu kafelka lokomotywy jadą tak daleko, jak pozwalają im tory, na których stoją i zatrzymują się na ich końcu. **Gracze zdobywają 1 punkt za każdy kafelek, na który wjedzie lokomotywa.**

- Zdobyte punkty zaznacza się **małym żetonem** na torze punktów. Po przekroczeniu pola „40” gracz odwraca żeton na stronę „40+” i kolejne zdobywane punkty zaznacza od początku toru. Dzięki informacji na żetonie (40+) widać, ile w sumie gracz zdobył punktów.



Przykład: **Żółty** gracz zakończył grę na polu „9”. Zdobył więc 49 punktów (40+9). Gracz **zielony** zdobył 39 punktów. Nie przekroczył 40 punktów, jego żeton nie został więc odwrócony na drugą stronę.

ZASADY ZDOBYWANIA PUNKTÓW

-  Gracz przesuwają **jedną** ze swoich lokomotyw i **liczy kafelki**, na które udało jej się wjechać. Liczba kafelków oznacza **zdobyte punkty** – gracz zaznacza je żetonem na torze punktów biegnącym dookoła planszy punktacji. Następnie przesuwają **drugą** ze swoich lokomotyw, ponownie **liczy zdobyte punkty** i dodaje je na torze punktów. W ten sposób przemieszcza każdą swoją lokomotywę, która ma możliwość ruchu.
-  Zajeżdźnia traktowana jest jak pozostałe kafelki. Wjechanie na nią oznacza zdobycie **1 punktu**.
-  Jeśli **kilka lokomotyw gracza** w tej samej rundzie wjedzie **na ten sam kafelek**, każda lokomotywa dostarcza graczowi 1 punkt za ten kafelek.
-  Jeśli lokomotywa wjedzie na stację, pozostaje tam do końca gry. **Gracz nie zdobywa punktów za dotarcie do stacji.**

Gra może zakończyć się na 2 sposoby:

- gdy **żaden z graczy nie posiada już lokomotywy**,
lub
- gdy **ramki ze stacjami zostały wypełnione kafelkami torów** (po dołożeniu ostatniego kafelka gracze po raz ostatni przemieszczają lokomotywy i gra się kończy).

Wygrywa osoba z największą liczbą punktów. W przypadku **remisu** gracze dzielą się zwycięstwem.

Wariant ten umożliwia grę jednoosobową. Celem gry jest osiągnięcie jak najlepszego wyniku:

- 20 punktów – poziom początkujący
- 30 punktów – poziom średni
- 40 punktów – poziom dobry
- 50 punktów – poziom bardzo dobry
- 60 punktów – poziom zaawansowany

Wariant 2: Najdłuższa trasa + stacje (dla 1-4 graczy)

W celu podniesienia poziomu trudności można połączyć wariant *Najdłuższa trasa* z podstawową wersją gry.

- W wariancie tym:
 - używana jest **plansza punktacji** odpowiadająca liczbie graczy biorących udział w grze (jak w wersji podstawowej),
 - używane są **wszystkie żetony** (dla każdego gracza 1 mały i 4 duże). Gracze kładą je obok swoich ramek ze stacjami.



- Gracze zdobywać będą punkty na 2 sposoby:
 - **za każdy kafelek, na który wjadą lokomotywy** (zgodnie z zasadami wariantu *Najdłuższa trasa*) – punkty te zaznaczane są małym żetonem na torze biegnącym dookoła planszy,
 - **za każdą stację, do której dotrą lokomotywy** (zgodnie z zasadami podstawowej wersji gry) – punkty te zaznaczane są dużymi żetonami na torach odpowiednich stacji.*

* **W wersji jednoosobowej** do liczenia punktów gracz wykorzystuje planszę punktacji dla 2 graczy: za dotarcie do stacji gracz zdobywa wyższą wartość z dwóch widocznych na planszy.

Przykład: Gracz dotarł do stacji w **Różawach**. Umieszcza swój znacznik na wyższej wartości – zdobywa 10 punktów.



Poznaj nasze gry planszowe!

nk.com.pl  /NaszaKsiegarnia



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
© 2017 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2017 Jeffrey D. Allers. All rights reserved.

Autor: Jeffrey D. Allers
Ilustracje: Nikola Kucharska

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Michał Szewczyk
Korekta: Katarzyna Suszał
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc