

GRA TOR

Grupa autorów „Trehgrannik”
Dla 2 do 4 graczy w wieku od 8 lat wzwyż. Czas gry: 20 minut.

Zawartość pudełka



88 kart: 4 lokomotywy i 84 wagony.

Zamysł i cel gry

Każdy z graczy będzie miał przed sobą pociąg składający się z lokomotywy i 7 ponumerowanych wagonów umieszczonych obok siebie w malejącej kolejności. Podczas swojej tury gracz albo weźmie nowy wagon, aby zastąpić jeden ze swoich wagonów, albo skorzysta ze zdolności karty, żeby zamienić kolejność swoich wagonów, a nawet usunąć wagony z pociągów przeciwników. Zwycięzcą zostanie ten z graczy, który jako pierwszy ułoży swoje wagony w rosnącej kolejności.

Przygotowanie do gry

- Każdy z graczy otrzymuje po 1 karcie lokomotywy (nieużywane karty lokomotyw należy odłożyć do pudełka).
- Karty wagonów należy potasować i rozdać po 7 każdemu z graczy. Z reszty kart należy utworzyć talie i umieścić ją rewersem do góry na środku stołu.
- Każdy z graczy układa swoje karty tak, aby utworzyć z nich szereg o malejących liczbach (od lewej do prawej), a następnie umieszcza kartę lokomotywy po lewej stronie od tego szeregu.
- Pierwszego gracza należy wybrać w losowy sposób.
- Począwszy od pierwszego gracza, a następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy dobiera z talii określoną liczbę kart:
 - 1. gracz – 1 kartę;
 - 2. gracz – 2 karty;
 - 3. gracz – 3 karty;
 - 4. gracz – 4 karty.
- Począwszy od pierwszego gracza, a następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy wybiera jedną z dobranych kart i **zastępuje** nią jeden z wagonów ze swojego pociągu. Pozostałe karty odrzuca na zakryty stos kart odrzuconych. Zastąpioną kartę należy umieścić awerssem do góry obok talii.
- Jeśli w dowolnym momencie gry obok talii znajdują się dwie karty o takiej samej zdolności, należy obie odrzucić.

Teraz jesteście gotowi, aby rozpocząć grę!

1



Rozgrywka

Gracze odbywają swoje tury po kolei, począwszy od pierwszego gracza, a następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Podczas swojej tury gracz musi wykonać jedną z dwóch możliwych akcji. Kiedy gracz wykona swoją akcję, przychodzi kolej na wybranie akcji przez następnego gracza i tak dalej.

Akcje

1) **Dobranie karty** – gracz dobiera kartę z wierzchu talii. Dobraną kartę musi umieścić w swoim szeregu wagonów, zastępując którąś ze znajdujących się tam kart. Zastąpioną kartę należy umieścić obok talii – jej zdolność będzie od teraz dostępna dla wszystkich graczy.

ALBO

2) **Użycie zdolności** – gracz wybiera jedną z kart położonych awerssem do góry obok talii, wykorzystuje wskazaną na niej zdolność i odrzuca ją. W grze występuje 8 różnych zdolności (opisano je poniżej).

2

Pozostałe zasady:

- Jeśli w dowolnym momencie gry obok talii znajdują się dwie karty z tą samą zdolnością, należy obie odrzucić!
- Karty na stosie kart odrzuconych są położone rewerssem do góry, nie można ich podglądać.
- Jeśli talia się wyczerpie, należy potasować stos kart odrzuconych i stworzyć z niego nową talie.
- Jeśli obok talii nie ma żadnych kart ze zdolnościami położonych awerssem do góry, gracz może wykonać tylko pierwszą akcję – dobrać kartę.
- Karta lokomotywy służy jedynie jako przypomnienie, z której strony szeregu powinna się znaleźć karta o najniższym numerze na koniec gry. Karty lokomotywy nie uważa się za wagon i nie bierze się pod uwagę, gdy zdolność odnosi się do pozycji kart w szeregu (patrz poniżej).

Koniec gry i zwycięstwo

Gra kończy się natychmiast, gdy jeden z graczy ułoży swoje wagony w szereg o rosnących liczbach (od lewej do prawej). Ten gracz zostaje zwycięzcą.

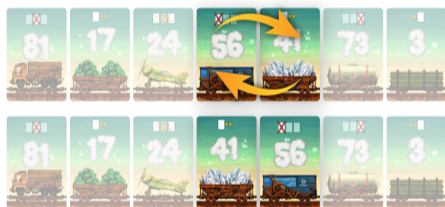


3

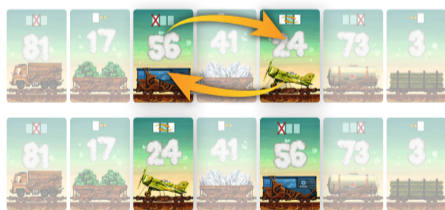
Zdolności



Zamień miejscami **2 dowolne sąsiadujące ze sobą** karty ze swojego szeregu.



Zamień miejscami 2 karty ze swojego szeregu, które dzieli **dokładnie 1 karta**.



5



Usunięcie karty najbardziej po lewej.



Usunięcie środkowej karty (czwarte, licząc od każdej strony).



Usunięcie karty najbardziej po prawej.

Każdy z graczy usuwa ze swojego szeregu odpowiednią kartę (chyba że jest chroniona – patrz poniżej). Usunięte karty należy umieścić awerssem do góry obok talii. Gracze będą mogli z nich skorzystać dzięki akcji użycia zdolności.

Uwaga! Jeśli po wykorzystaniu tej zdolności obok talii znajdują się co najmniej dwie karty z tą samą zdolnością, należy je odrzucić parami. Oznacza to, że przy nieparzystej liczbie kart z tą samą zdolnością jedna z nich pozostanie na stole.

Następnie, począwszy od gracza, który skorzystał ze zdolności, a potem kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy, który usunął swoją kartę, dobiera kartę z wierzchu talii i umieszcza ją w miejsce usuniętej karty w swoim szeregu.

Ważne! Jeśli w wyniku tej zdolności któryś z graczy spełni warunek zwycięstwa, rozgrywka zostaje natychmiast przerwana, a gracz ten ogłoszony zwycięzcą (kolejni gracze, którzy mieliby zastąpić usunięte karty, nie kończą swoich akcji).

4



Przesuń jedną ze swoich kart o **2 pola** w prawo. **Uwaga!** Musisz przesunąć kartę dokładnie o 2 pola, co oznacza, że nie możesz użyć tej zdolności na pierwszej i drugiej po prawej stronie szeregu.



Przesuń jedną ze swoich kart o **2 pola** w lewo. **Uwaga!** Musisz przesunąć kartę dokładnie o 2 pola, co oznacza, że nie możesz użyć tej zdolności na pierwszej i drugiej karcie po lewej stronie szeregu.



6



Ochrona – umieść tę kartę pod kartą znajdującą się najbardziej po lewej, najbardziej po prawej albo na środku (czwartą, licząc od każdej strony) swojego szeregu w taki sposób, aby widoczny był jedynie symbol kłódki. Tej karty nie można od tej pory usunąć zdolnością usuwania (patrz obok). Jeśli jednak chroniona karta zmieni położenie w wyniku działania jej właściciela (zostanie wymieniona albo przesunięta), straci ochronę, a kartę z symbolem kłódki należy odłożyć na stos kart odrzuconych.



Uwaga! Z kart można korzystać na dwa sposoby – zagrywać je jako numery albo zdolności. Jeśli gracz dobierze kartę z wierzchu talii, może ją **jedynie** umieścić w swoim szeregu **jako numer**, zaś jeśli zabierze ją spośród kart leżących obok talii, może **jedynie skorzystać z jej zdolności**.

BRAIN GAMES



Autorzy: grupa autorów „Trehgrannik” (Anatolij Szklarow, Aleksiej Palcow, Aleksiej Konnow)
Ilustracje: Reinis Pētersons
© 2015 Brain Games Publishing SIA
Bruniņnieku 39, Rīga, LV-1001, Łotwa
Tel. (+371) 67334034; info@Brain-Games.com
www.Brain-Games.com

www.BRAIN-GAMES.COM

Podziękowania za pomoc w procesie powstawania gry dla: Aarona MacMillana, Agnis Skuskovniks, Anny Lodeserta, Anny Paturskiej, Barduchiego, Eliny Braslīny, Emiliji Petraškeviči, Haraldta Schindlera, Ilzy Rence, Jany Singh, Jekateriny Bondariki, Jurgity Šarkovaitē, Laury Pastare, Valentīny Eigner.

7