

SKYLINE EXPRESS

• ROLL AND WRITE •

INSTRUKCJA



THISTROY
GAMES

Hamil Langie
Autor gry

Jarosław Wajs
Opracowanie graficzne

Michał Jagodziński
Rozwój gry

Patronat medialny:



nerdads.pl

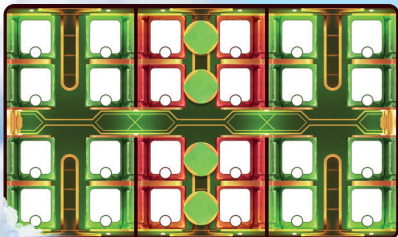


CEL GRY

Celem graczy jest wypełnienie swoich wagonów pasażerami i zdobycie jak największej liczby Punktów Zwycięstwa (PZ) na koniec gry. PZ są zdobywane na 3 różne sposoby:

- ⚙️ **Zadania**
- ⚙️ **Persony**
- ⚙️ **Usługi**

Gra kończy się, gdy wszyscy gracze całkowicie wypełnią swoje wagony.



Wagony graczy mają po 6 przedziałów, a w każdym przedziale są 2 miejsca przy oknie i 2 miejsca obok korytarza.



miejsca przy oknie



miejsca obok korytarza

PRZYGOTOWANIE

Każdy z graczy bierze po jednym arkuszu gracza. 5 kolorowych pisaków i 4 kości położcie w swobodnym zasięgu wszystkich graczy.

Pierwszym graczem zostaje gracz, który ostatnio jechał kolejną.

Przed rozpoczęciem gracze muszą wybrać, które Zadania dadzą im PZ na koniec gry. W tym celu pierwszy gracz musi rzucić wszystkimi 4 kośćmi, a następnie dopasować ich kolory i wyniki do odpowiednich miejsc w obszarze Zadań.

Wszyscy gracze zakreslają wybrane Zadania na swoich arkuszach graczy – wszyscy gracze mają te same Zadania.



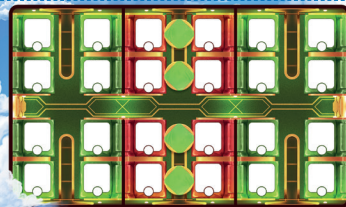
PRZYKŁAD

Jeśli pierwszy gracz uzyskał na niebieskiej kostce wynik "1", to wszyscy gracze zaznaczają Zadanie, które daje 5 PZ za każdy przedział, w którym 2 zielonych pasażerów siedzi naprzeciwko 2 niebieskich pasażerów.

ZADANIA



AKCJE KOŚCI



TOR PUNKTÓW KOŚCI



TOR BILETÓW

USŁUGI

PZ ZA ZADANIA



PZ ZA PERSONY

PZ ZA USŁUGI



KOŃCOWY WYNIK

PRZEBIEG GRY

Kości reprezentują pasażerów, a ich wyniki zapewniają różne bonusy.



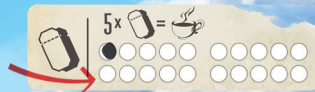
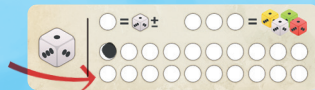
W każdej rundzie, pierwszy gracz rzuca wszystkimi 4 kośćmi, wybiera jedną z nich i:

- ❗ Umieszcza pasażera tego koloru na dowolnym dostępnym miejscu swojego wagonu, zakreślając to miejsce odpowiednim kolorem.
- ❗ W zależności od wyniku na tej kości, gracz otrzymuje 1 z 3 bonusów:

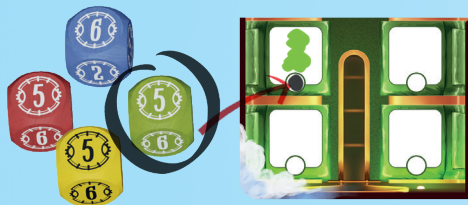
- ❗ Wynik 1 - gracz zdobywa 2 Bilety. Zaznacz dwa puste pola na swoim torze Biletów.



- ❗ Wynik 2/3/4 - gracz zdobywa 1 Bilet i 1 Punkt Kości. Zaznacz odpowiednio po jednym pustym polu na torze Biletów i torze Punktów Kości.



- ⚙️ **Wartość 5/6** - Ten pasażer jest Personą. Zaznacz to zakreślając pole poniżej miejsca, zajętego w tej rundzie przez pasażera. Persony zapewniają dodatkowe PZ, co zostało opisane w sekcji KONIEC GRY tej instrukcji. W każdym przedziale można umieścić dowolną liczbę Person.



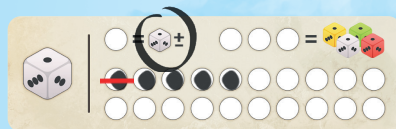
Gracze po kolei wykonują swoje tury, wybierając po jednej z niewybranych dotąd kości i umieszczając odpowiednio pasażerów w swoich wagonach. Gdy każdy z graczy umieści po jednym pasażerze, znacznik pierwszego gracza jest podawany w lewo i rozpoczyna się nowa runda gry.

SPECJALNE AKCJE

W swojej turze gracze mogą wykonać dowolną liczbę specjalnych akcji.

Akcja Kości

- ⚙️ Gracz może wydać 1 Punkt Kości, aby zmienić wynik na wybranej kości o ± 1 . Zmiana z 1 na 6 i na odwrót jest niedozwolona.



- ☀ Gracz może wydać 3 Punkty Kości, aby umieścić w swoim wagonie pasażera innego koloru niż wybrana kość.



Akcja Biletu

Gracz może wydać 5 Biletów, aby pozyskać 1 z dostępnych Usług. Gracz zaznacza wybraną Usługę zakreślając puste pole poniżej tej Usługi. Pozostali gracze muszą wykreślić tę Usługę ze swoich arkuszy gracza. Jest ona dla nich niedostępna do końca gry.

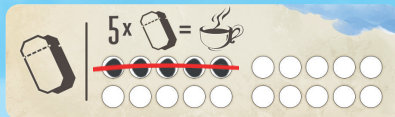


UWAGA! Arkusz gracza zawiera 2 zestawy Usług. W rozgrywkach 3- i 4-osobowych dostępne są oba zestawy Usług. W rozgrywkach 1- i 2-osobowych dostępny jest tylko jeden zestaw Usług, więc przy większej liczbie graczy warto wykreślić drugi z nich, aby uniknąć pomyłki.

UWAGA! Gracze nie mogą posiadać dwóch identycznych Usług.

Wydawanie Biletów i Punktów Kości

Podczas gry gracze zaznaczają zdobyte Bilety i Punkty Kości na odpowiednich torach swoich arkuszy gracza. W celu wydania Biletów lub Punktów Kości, należy wykreślić wymaganą liczbę zakreślonych wcześniej pól na torach Biletów lub Punktów Kości. Stają się one niedostępne do końca gry.



KOŃIEC GRY

Gra kończy się, gdy wszyscy gracze zapelnili pasażerami wszystkie miejsca swoich wagonów.

Czas na punktację końcową:



ZADANIA

Gracze sprawdzają na swoich arkuszach, które z Zadań (wybranych podczas przygotowania) udało im się ukończyć. Gracze zdobywają

PZ za każde ukończone Zadanie (liczba PZ jest nadrukowana na Zadaniu). Gracze mogą za to samo Zadanie zdobyć wielokrotność PZ, jeśli spełnili jego wymagania w więcej niż jednym przedziale.

PERSONY

Każda Persona jest warta 1 PZ + 1 PZ za każdego pasażera w tym samym kolorze, zajmującego miejsce w przedziale tej Persony (wliczając także inne Persony tego samego koloru). W ten sposób każda Persona może być warta maksymalnie 4 PZ (1 PZ za Personę + 3 PZ za pasażerów w tym samym kolorze w jej przedziale).

PRZYKŁAD

Gracz ma 4 żółte Persony w tym samym przedziale. Każda z nich jest warta 4 PZ (1 PZ za Personę + 3 PZ za pasażerów w tym samym kolorze). Przedział wypełniony 4 Personami w tym samym kolorze jest łącznie wart 16 PZ!

USŁUGI

Gracze zdobywają po 2 PZ za każdą parę pasażerów w kolorach przedstawionych na pozyskanej Usłudze.

PRZYKŁAD

Gracz pozyskał Usługę z czerwonym i zielonym pasażerem. W swoim wagonie ma 4 czerwonych pasażerów i 8 zielonych pasażerów. Tworzą oni 4 zielono-czerwone pary pasażerów zapewniając mu 8 PZ.



Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa grę. W przypadku remisu, wygrywa ten z remisujących graczy, który ma więcej dostępnych Punktów Kości. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

OPIS ZADAŃ

Żółte [1-2]	5 PZ za każdy przedział, w którym 2 niebieskich pasażerów siedzi naprzeciwko 2 czerwonych pasażerów.
Żółte [3-4]	5 PZ za każdy przedział, w którym 2 żółtych pasażerów siedzi naprzeciwko 2 niebieskich pasażerów.
Żółte [5-6]	5 PZ za każdy przedział, w którym 2 żółtych pasażerów siedzi naprzeciwko 2 zielonych pasażerów.

Zielone [1-2]	5 PZ za każdy przedział, w którym 1 zielony pasażer jest otoczony 3 pasażerami takiego samego koloru (poza zielonym).
Zielone [3-4]	5 PZ za każdy przedział, w którym 1 żółty pasażer jest otoczony 3 pasażerami takiego samego koloru (poza żółtym).
Zielone [5-6]	2 PZ za każdy przedział, w którym 2 pasażerów takiego samego koloru siedzi obok korytarza.

Czerwone [1-2]	5 PZ za każdy przedział, w którym 1 czerwony pasażer jest otoczony 3 pasażerami takiego samego koloru (poza czerwonym).
Czerwone [3-4]	5 PZ za każdy przedział, w którym 1 niebieski pasażer jest otoczony 3 pasażerami takiego samego koloru (poza niebieskim).
Czerwone [5-6]	2 PZ za każdy przedział, w którym 2 pasażerów takiego samego koloru siedzi przy oknie.

Niebieskie [1-2]	5 PZ za każdy przedział, w którym 2 zielonych pasażerów siedzi naprzeciwko 2 niebieskich pasażerów.
Niebieskie [3-4]	5 PZ za każdy przedział, w którym 2 zielonych pasażerów siedzi naprzeciwko 2 czerwonych pasażerów.
Niebieskie [5-6]	5 PZ za każdy przedział, w którym 2 czerwonych pasażerów siedzi naprzeciwko 2 żółtych pasażerów.

GRA 2-OSOBOWA

Rozgrywka 2-osobowa różni się sposobem wybierania kości.

- ⚙ Pierwszy gracz wybiera JEDNĄ kość i ją rozpatruje.
- ⚙ Drugi gracz wybiera DWIE kości i je rozpatruje.
- ⚙ Pierwszy gracz bierze ostatnią kość i ją rozpatruje.

W ten sposób, w każdej rundzie, gracze umieszczają w swoich wagonach po 2 pasażerów.

GRA 1-OSOBOWA

Gra jednoosobowa przebiega podobnie do gry wieloosobowej, z kilkoma poniższymi zmianami.

PRZEBIEG GRY

Gracz jest zawsze pierwszym graczem.

Wirtualny Przeciwnik (WP) także otrzymuje swój arkusz, który gracz wypełnia za niego.

Po rzucie kośćmi gracz wybiera 1 kość dla siebie i 1 kość dla WP. Następnie przerzuca 2 pozostałe kości i ponownie wybiera 1 kość dla siebie i 1 kość dla WP.

Wybieranie kości dla Wirtualnego Przeciwnika

Wybierając kość dla WP postępuj według poniższej listy priorytetów. Jeśli WP nie ma możliwości wybrania pożądaney kości, przejdź do kolejnej pozycji:

- ⚙ WP wybiera kość w kolorze, którego ma najmniej w swoim wagonie.

- ⚙ WP wybiera kość o najwyższym wyniku.
- ⚙ WP wybiera kość w kolorze, który zapewnia mu najwięcej PZ za pozyskane Usługi.
- ⚙ Gracz decyduje.

Za każdym razem, gdy WP ma wystarczającą liczbę Punktów Kości, by móc zmienić wynik wybranej kości na "5" (co pozwoli mu na umieszczenie Persony) MUSI to zrobić.

Natychmiast po zdobyciu 5 Biletów WP MUSI pozyskać tę spośród dostępnych Usług, która zapewnia mu w tym momencie najwięcej PZ.

Jeśli kilka Usług zapewnia mu taką samą liczbę PZ, WP pozyskuje tę spośród remisujących Usług, która na arkuszu jest najbardziej z lewej (w górnym, a później w dolnym rzędzie).

Zasady umieszczania pasażerów

WP zawsze stara się umieścić w przedziale jak najwięcej pasażerów takiego samego koloru.



Po wybraniu pasażera w kolorze, którego nie ma jeszcze w wagonie, WP umieszcza go w pustym przedziale.



Kolejnych pasażerów w tym kolorze umieszcza w tym samym przedziale.



Jeśli przedział jest zajęty i WP musi umieścić nowego pasażera tego koloru, umieszcza tego pasażera w następnym dostępnym miejscu pustego przedziału.



Jeśli w przedziale nie ma już wolnych miejsc, umieszcza pasażera na pierwszym dostępnym miejscu, zaczynając od góry i od lewej strony w prawo.

PUNKTACJA

- WP **nie** zdobywa PZ za Zadania.
- WP zdobywa **podwójną** liczbę PZ za Persony.
- WP standardowo zdobywa PZ za Usługi.

Aby wygrać, gracz musi zdobyć więcej PZ niż Wirtualny Gracz. W przypadku remisu wygrywa WP.