



# BOSO PRZEZ ŚWIAT

## GRA PLANSZOWA

### INSTRUKCJA

**Instrukcja jest dość długa i przez to gra wydaje się skomplikowana. Ale tylko przy pierwszej rozgrywce, więc nie należy się zrażać :) Aby szybciej przyswoić sobie zasady, dobrze jest obejrzeć filmik Jak grać w „Boso przez świat” dostępny na stronie [www.BosoPrzezSwiat.com](http://www.BosoPrzezSwiat.com)**

## 1. O CO CHODZI W GRZE „BOSO PRZEZ ŚWIAT”?

W grze chodzi o to, by jak najszybciej przebyć wylosowaną trasę. Kto pierwszy odwiedzi wszystkie miejsca wymienione na **Karcie Trasy** – wygrywa. Chyba że wybieriecie drugi wariant zwycięstwa – wtedy gra toczy się aż wszyscy gracze zakończą swoją trasę i wygrywa najbogatszy (przy czym nadal dobrze jest być pierwszym).

(nie trzeba być przy tym boso, nie będziemy tego sprawdzać :))

## 2. Z CZEGO SKŁADA SIĘ GRA?

### A. PLANSZA Z MAPĄ ŚWIATA

Plansza przedstawia mapę Ziemi. Można się na niej poruszać dookoła świata, czyli z lewej lub prawej krawędzi planszy można się przemieścić na drugą stronę zgodnie z kolorowymi strzałkami.

Plansza jest podzielona na pola. Większość pól obejmuje powierzchnię danego państwa, ale niektóre większe państwa podzielone są na części. Pola obejmują też niektóre wyspy i archipelagi, a także punkty na morzach i oceanach. Każdy obszar z „kropką” jest polem planszy.



„Kropka” przyjmuje różne formy:

- na lądzie lub dużej wyspie
- na małej wyspie / wyspach
- na wodzie

Na planszy znajdują się też 3 pola **Puli Kart Publicznych** (omówiona szerzej w punkcie 10).

Europa jest powiększona w lupce, aby była bardziej czytelna.

## B. MAZAKI SUCHOŚCIERALNE

W grze nie ma pionków. Poruszamy się po planszy za pomocną maza-ka suchościeralnego – każdy gracz ma własny kolor mazaka i oznacza nim przebytą trasę.

### PORADA:

Zetrzyjcie planszę od razu po rozgrywce. Zostawiony ma dłużej ślad mazaka może być trudny do wytarcia. W takim przypadku polecamy płyn do mycia okien z alkoholem.

## C. KARTY Z TRASAMI



40 kart z trasami, a konkretnie miejscami, które należy odwiedzić.

Na każdej karcie jest lista pięciu miejsc. Z jednego z nich (dowolnego) rozpoczyna się rozgrywkę, do pozostałych czterech należy dojść w dowolnej kolejności.

Każda trasa została tak opracowana, by w swojej najkrótszej wersji miała długość 26 pól.

Miejsca na karcie ułożone są alfabetycznie.

Kropki w odpowiadających nazwie kolorach wskazują położenie miejsca na mapie świata.

## D. KARTY SKOJARZEŃ

371 kart. Zawierają skojarzenia lub informacje dotyczące miejsc, które stanowią pola na planszy.

Karta może odnosić się:

**a) do całego państwa** (jeżeli jest podzielone na części, to do dowolnej z jego części). W tym przypadku zielony napis zawiera nazwę tego państwa bez wyszczególnionej części, np. „USA”, „Rosja”;

**b) tylko do konkretnej części państwa.** W tym przypadku po nazwie państwa wymieniona jest nazwa części, np. „Kanada stołeczna”, „Rosja: część bajkalska”, „Włochy północne”;

**c) do wyspy lub grupy wysp, które nie stanowią integralnej części państwa.** Wtedy zielony napis zawiera nazwę wyspy lub archipelagu, a w nawiasie okrągłym jej przynależność administracyjną. Przynależność jest podana jedynie informacyjnie, nie wpływa na grę.

Np. karta z zielonym napisem „Włochy” odnosi się zarówno do pola „Włochy północne” jak i „Włochy południowe”, ale nie odnosi się do pola o nazwie „Sardynia (Włochy)”.

I vice versa: karta z napisem „Sardynia (Włochy)” odnosi się wyłącznie do wyspy Sardynia i nie można jej wykorzystać na polach Włoch.

Karta „Hawaje (USA)” odnosi się do pola Hawajów, nie do pól USA.

**d) do państwa-enklawy ze wskazaniem na pole większego państwa,** które je zawiera, np. „Monako [POLE Francji].” Taka karta ważna jest na polu Francji;

**e) do punktów na morzu lub oceanie** np. „dowolny punkt wodny na Oceanie Atlantyckim”;



**Karty Skojarzeń** służą do:

- wymieniania na Goldeny (punkty ruchu);
  - wchodzenia gratis na pole związane z daną kartą;
  - zarabiania Goldenów na ruchu innego Gracza;
  - zabawy skojarzeniami;
- (szerzej omówione w punkcie 8).

**KARTY SKOJARZEŃ** podzielone są na 9 kategorii plus jedna kategoria wyjątkowa.

### STOLICE

84 karty

wyłącznie stolice autonomicznych państw będących polami na planszy

### GEOGRAFIA

50 kart

miejsca stworzone przez naturę (góry, rzeki, wodospady, pustynie, solniska, bagna, jaskinie, kaniony, unikalne rośliny i zwierzęta itp.)

### LUdzie I LUDY

42 karty

znani ludzie (również postacie fikcyjne) i ich kraj pochodzenia i/lub działalności oraz ludy etniczne i grupy „zawodowe” charakterystyczne dla danego regionu

### WYSPY

40 kart

wyspy, archipelagi, państwa wyspiarskie, wspólnoty zamorskie, wyspiarskie terytoria zależne (w nawiasach podano zależność administracyjną)

### ROZMAITOŚCI

34 karty

skojarzenia z danymi miejscami lub ciekawostki nie pasujące do żadnej innej kategorii

### CYWILIZACJA

28 kart

miejsca, budynki, monumenty itd. stworzone lub zmienione przez człowieka

### KULINARIA

27 kart

potrawy, napoje lub produkty żywnościowe charakterystyczne dla danego regionu

### „BOSO PRZEZ ŚWIAT”

26 kart

miejsca, które były omawiane w odcinkach programu TV „Boso przez świat” i „Boso” Wojciecha Cejrowskiego, wraz z główną tematyką odcinków

### MUZYKA I TANIEC

14 kart

taniec albo muzyka charakterystyczne dla lub wywodzące się z danego kraju, regionu

### KATEGORIA WYJĄTKOWA:

#### NIESPODZIANKI W PODRÓŻY

26 kart

zdarzenia utrudniające podróżowanie, np. huragan, powódź...  
Z tą kategorią związane są inne zasady niż z pozostałymi **Kartami Skojarzeń** (opisane w punkcie 9)

#### PORADA:

Liczba kart w kategoriach jest różna. Zbierając 3 karty z tej samej kategorii w celu wymiany ich na Goldeny, warto wziąć to pod uwagę.

#### E. GOLDENY /PUNKTY RUCHU/

Za pomocą Goldenów płaci się za ruch po planszy.

#### F. KARTA INFORMACYJNA


Jest to „ściaga”, pomocna szczególnie w pierwszych rozgrywkach. Opisuje rundę Gracza i podaje liczebność kategorii Kart Skojarzeń.

#### G. INSTRUKCJA



### 3. OGÓLNE ZASADY PORUSZANIA SIĘ PO PLANSZY

Plansza podzielona jest na pola.

Każde pole oznaczone jest kropką. 

Przemieszczenie się na sąsiednie pole nazywamy **krokiem**.

Można przemieszczać się tylko między polami połączonymi kropkowaną linią.

W czasie swojej rundy Gracz może wykonać dowolną liczbę kroków, ale kroki kosztują (im szybciej chcemy się przemieszczać, tym więcej zapłacimy, więc szybciej nie zawsze znaczy mądrzej...).

<b>Pierwszy</b> krok w danej rundzie	kosztuje <b>1 Goldena</b>
<b>Drugi</b> krok w danej rundzie	kosztuje <b>2 Goldeny</b>
<b>Trzeci</b> krok w danej rundzie	kosztuje <b>3 Goldeny</b>
<b>Czwarty</b> krok w danej rundzie	kosztuje <b>4 Goldeny</b>

Czyli przemieszczając się tylko na sąsiednie pole zapłacimy 1 Goldena;

Przemieszczając się o dwa pola zapłacimy  $1+2 = 3$  Goldeny;

Przemieszczając się o trzy pola zapłacimy  $1+2+3 = 6$  Goldenów;

Przemieszczając się o cztery pola zapłacimy  $1+2+3+4 = 10$  Goldenów.

Ale zdarzają się wyjątki i o tym za chwilę. (patrz punkty 8B i 11.)

Można przemieszczać się z prawej krawędzi planszy na lewą i odwrotnie, zgodnie z kolorowymi strzałkami, które wskazują, dokąd przechodzi się z danego pola.

### 4. POCZĄTEK GRY

#### A. ROZKŁADAMY PLANSZĘ

i upewniamy się, że jest czysta (nie ma śladów poprzednich rozgrywek).

#### B. TASUJEMY KARTY

Porządnie potasowane Karty Skojarzeń układamy w kilku przypadkowych kupkach napisami do dołu.

Stanowią one Pulę Kart NIEUŻYWANYCH, z których losowo dobiera się karty (z dowolnej kupki). Podział na kupki pomaga niwelować niedoskonałość tasowania tak dużej liczby kart. Dlatego zalecane jest dobieranie kart z różnych kupek (nie kilka z rzędu z jednej).

#### C. KAŻDY GRACZ:

- wybiera mazak
- dostaje 5 Goldenów
- losuje Kartę z Trasą (te karty są widoczne dla wszystkich Graczy)
- dobiera z Puli Kart NIEUŻYWANYCH 6 Kart Skojarzeń (te zachowujemy dla siebie)

Gracze zaznaczają kropkami (swoim mazakiem) miejsca na planszy, do których mają dojść. Analizują trasę swoją oraz innych Graczy, aby ustalić, od którego punktu trasy zaczną swoją podróż i jak ona będzie mniej więcej przebiegać.

#### PORADA:

Warto przy tym wziąć pod uwagę, którądy może przebiegać trasa innych Graczy – wejście na pole, przez które już ktoś przeszedł lub odwiedził kosztuje więcej, a Goldeny wędrują do Gracza, który pierwszy był na danym polu. (punkt 11)

Po ustaleniu swoich tras Gracze na chwilę zasłaniają swoje Karty z Trasą i zaznaczają, od którego miejsca zaczynają (stawiając kropkę mazakiem na karcie).

Gdy wszyscy Gracze zaznaczą miejsce startu, pokazują Karty z Trasą – pozostają one widoczne dla wszystkich przez całą grę.

Chodzi o to, by nikt nie uzależniał swojego miejsca startu od wyboru innego Gracza. Każdy musi wybrać niezależnie.

## 5. PRZEBIEG GRY

### PORADA:

Cały opis rundy jest też na podręcznej, osobnej Karcie Informacyjnej.

W czasie swojej rundy Gracz kolejno:

### A. DOBIERA JEDNĄ KARTĘ SKOJARZEŃ

(do 6 kart, które ma w ręku, dobiera siódmą)

**Ma dwie opcje:**

**Losuje 1 kartę z Puli Kart NIEUŻYWANYCH**

**CHYBA ŻE**

na Puli Kart Publicznych (na wierzchu) leży karta, którą może wykorzystać W TEJ RUNDZIE, czyli:

- wymienić ją od razu wraz z dwiema z ręki na 3 Goldeny (punkt 8A) albo

- wykorzystać ją w ruchu, wchodząc w tej rundzie do miejsca skojarzonego z kartą (punkt 8B)

**wtedy może wziąć kartę z Puli Kart Publicznych** (wierzchnią).

\*\*\*

**Jeżeli po dobraniu karty Gracz ma 3 karty z tej samej kategorii, wymienia je na 3 Goldeny.**

(3 karty za 3 punkty). Wymienione karty odrzuca na stertę kart użytych – one nie biorą udziału w dalszej rozgrywce.

Po wymianie dobiera 2 karty (aby mieć 6 w ręku).

Można dokonać wyłącznie JEDNEJ wymiany na rundę. Jeżeli Gracz ma kolejne 3 karty na wymianę, musi poczekać na następną rundę.

\*\*\*

**Jeżeli nie dokonuje wymiany, wyrzuca jedną kartę** na jedno z pól **Puli Kart Publicznych** (punkt 10).

Przed wykonaniem ruchu Gracz ma mieć w ręku 6 kart.

### B. GRACZ WYKONUJE RUCH PO PLANSZY

(jeżeli może go opłacić).

Za każdy krok płaci Goldenami (punkt 3)

lub kartą skojarzoną z miejscem, do którego wchodzi (patrz punkt 8B).

Jeżeli ma w ręku np. kartę skojarzoną z Ekwadorem, to do Ekwadoru wchodzi zupełnie gratis – ten krok nie liczy się.

**Jeżeli wchodzi do swojego miejsca docelowego** (miejsca na swojej trasie), musi się w nim zatrzymać do następnej rundy.

Otrzymuje 3 Goldeny premii i „zwiedza” wszystkie przylegające miejsca, oznaczając je jako odwiedzone (punkt 7).

**Jeżeli wchodzi do miejsca odwiedzonego wcześniej przez innego**

**Gracza**, za ten krok płaci temu Graczowi 1 Goldeną więcej niż regularna opłata za ten krok (punkt 11).

(dotyczy to zarówno trasy innego Gracza, jak i miejsc, które ktoś „zwiedzał”)

Jeżeli to był 2. krok, płacisz  $2+1=3$  Goldeny.

Jeżeli to był krok darmowy (opłacony kartą), płacisz  $0+1=1$  Goldeną.

Pamiętaj, by na koniec swojej rundy mieć w ręku 6 Kart Skojarzeń.

### C. ZABAWA SKOJARZENIAMI (ETAP OPCJONALNY)

**Jeżeli masz w ręku kartę z kategorii „Niespodzianki w podróży”,**

to jest moment, gdy możesz jej użyć (punkt 9).

\*\*\*

Karty Skojarzeń zawierają wiele ciekawych informacji. Bawcie się nimi.

Więcej informacji w punkcie 8E.

### POZA RUNDĄ:

### D. ŚLEDZENIE RUCHÓW INNYCH GRACZY

Warto obserwować trasę innych Graczy, gdyż można zarobić Goldeny.

Patrz punkt 8C oraz punkt 11.



## 6. ZAKOŃCZENIE GRY

Gracze mają za zadanie przebyć trasę przez wszystkie punkty wymienione na Karcie z Trasą. Zaczynają od wybranego z Karty miejsca i przemieszczają się w dowolnym kierunku, aż odwiedzą pozostałe cztery punkty.

Dotarcie Gracza do ostatniego punktu trasy kończy jego wyścig (inni Gracze – jeżeli pozostało ich więcej niż jeden – mogą grać dalej, jeżeli mają ochotę lub jeżeli wybrali **drugi wariant (B) wyłonienia zwycięzcy** – patrz poniżej)

### Dwa warianty wyłonienia zwycięzcy:

#### A. KTO PIERWSZY ZAKOŃCZY SWOJĄ TRASĘ – WYGRYWA.

#### B. WYGRYWA GRACZ, KTÓRY NA KONIEC ROZGRYWKI MA NAJWIĘCEJ GOLDENÓW.

przy czym Gracz, który już zakończył swój wyścig:

- po zakończeniu rund wszystkich graczy (tzn. zanim Gracz, który rozpoczął grę, rozpocznie swoją rundę) otrzymuje z banku 2 Goldeny. Czyli za każdą turę, w czasie której inni Gracze nadal się przemieszczają a on już skończył wyścig, zarabia 2 Goldeny. Dotyczy to każdego Gracza, który już zakończył wyścig; W przypadku dwóch graczy, gdy jeden kończy wyścig, gra się kończy. Gracz, który dotarł na metę, dostaje dodatkowe 2 Goldeny (otrzymuje też oczywiście 3 Goldeny za dotarcie do pola docelowego – punkt 7).  
np. gra 3 graczy, zaczynał grę Gracz A. W czasie rozgrywki Gracz B wchodzi na ostatnie swoje pole kończąc wyścig. Następnie jest runda Gracza C. Po zakończeniu jego rundy, przed rundą Gracza A, gracz B otrzymuje 2 Goldeny. Po następnej kolejce otrzymuje kolejne 2 Goldeny. Itd.
- nadal pobiera płatności od Graczy, którzy weszli na jego trasę (punkt 11);
- nadal jest w posiadaniu 6 Kart Skojarzeń, które mu zostały z ostatniego ruchu (jeżeli zostało mniej, dobiera ostatni raz do sześciu). Może śledzić ruchy innych Graczy i zarabiać Goldeny na kartach, które są związane z ich trasą (punkt 8C);
- nie może już dobierać nowych kart. Nie może wymieniać ich na Goldeny (nawet jeżeli ma w ręku 3 karty z tej samej kategorii).

**Gra kończy się, gdy na trasie pozostał jeden Gracz** (czyli przy dwóch graczach gra kończy się, gdy jeden z nich skończy wyścig).

Wygrywa Gracz, który na koniec gry ma najwięcej Goldenów.

## BARDZEJ SZCZEGÓŁOWE ZASADY:

Z przebiegu rozgrywki przedstawionego w punkcie 5 wiesz już jak grać.

Poniżej prezentujemy doprecyzowane zasady opisane pokrótce wcześniej.

## 7. MIEJSCA DO ODWIEDZENIA

Gracz musi odwiedzić miejsca wymienione na jego **Karcie Trasy** – nazwijmy te pola **polami docelowymi**. Miejsce, z którego rozpoczyna grę, uznaje się za odwiedzone.

### Gdy wchodzi na pole docelowe:

- otrzymuje 3 Goldeny;
- odpoczywa (musi zatrzymać się i dopiero w kolejnej rundzie może iść dalej);
- zwiedza okolicę – oznacza kropką lub krzyżykiem wszystkie bezpośrednio przylegające pola, uznając je za odwiedzone (ma to znaczenie, gdy inny Gracz będzie chciał przez nie przejść – punkt 11, ma to również znaczenie, gdy inny Gracz ma kartę skojarzoną ze zwiedzanym aktualnie miejscem – może ją zamienić na Goldeną – punkt 8C);

Uwaga: gdy któreś pole było wcześniej odwiedzone przez innego Gracza, nie zwiedza tego pola.

Zwiedzone miejsce nie ma wpływu na **WŁASNY** ruch – zasady są takie same jak przy wejściu na wolne pole.

np. Gracz Czerwony dotarł do miejsca docelowego **INDIE PÓŁNOCNE**. Zwiedza Nepal, Chiny: część 2 tybetańską i punkt na oceanie.

Nie zwiedza Pakistanu, gdyż tamtędy przechodził już Gracz Niebieski.



## 8. KARTY SKOJARZEŃ

Karty skojarzeń służą do:

### A. WYMIANY NA GOLDENY:

na początku rundy, po dobraniu karty, jeżeli Gracz ma w ręku 3 karty z tej samej kategorii, może wymienić je na 3 Goldeny;

TYLKO 3 karty za 3 Goldeny - nie więcej;

TYLKO jedna wymiana w czasie rundy;

### B. PRZEMIESZCZANIA SIĘ PO PLANSZY "GRATIS"

Jeżeli Gracz ma w ręku **kartę skojarzoną z miejscem, do którego wchodzi, ten krok jest zupełnie gratis**, czyli ani nie płaci się za niego Goldenami (wyjątkiem jest wejście na pole już odwiedzone przez innego Gracza, patrz punkt 11), ani nie liczy się on jako kolejny krok.

Kartę odrzuca się na stertę kart użytych i dobiera nową z Puli Kart NIEUŻYWANYCH, aby mieć 6 kart w ręku.



Jeżeli Gracz ma dwie karty skojarzone z tym samym miejscem (przykładowe miejsce C), może wykorzystać obie – wtedy wchodzi gratis do danego miejsca oraz przechodzi jeden krok dalej.



Jeżeli zdarzy się, że Gracz ma dwie karty do miejsca C oraz jedną do miejsca D, również ma jeden dodatkowy krok gratis.



### PORADA:

Zdarza się, że Gracz musi wybierać między Kartą miejsca, do którego ma zamiar niedługo wejść, a zebraniem 3 Kart z jednej kategorii w celu wymiany na Goldeny.

Podpowiadamy: jeżeli nie ma za co się ruszyć, to nigdzie się nie dojdzie.

Zbierając 3 karty z kategorii warto zwrócić uwagę na to, że kategorie mają różną liczbę kart. Prawdopodobieństwo wylosowania STOLICY jest większe niż MUZYKI i TAŃCA.

### C. ZARABIANIA NA RUCHU INNYCH GRACZY

Jeżeli Gracz ma w ręku **kartę skojarzoną z miejscem, do którego wchodzi inny Gracz lub które właśnie zwiedza**, może ją wymienić na 1 Golden (z banku, nie od Gracza).

Kartę odrzuca na stertę kart użytych. Dobiera nową z Puli Kart NIEUŻYWANYCH.

### D. SPRAWIANIA NIESPODZIANEK INNYM GRACZOM

Do tego służy wyjątkowa kategoria „Niespodzianki w podróży” opisana w punkcie 9.

### E. ZABAWY W SKOJARZENIA

Karty skojarzeń zawierają wiele ciekawych informacji. Bawcie się nimi.

Możesz zadać współgraczom pytanie dotyczące jakiegoś skojarzenia, np. „fajita kojarzy wam się z?” albo „kto wie, przez jaki kraj płynie Orinoko?” To może być Wasze własne skojarzenie. Nie chodzi o to, by wykazać czyjąś niewiedzę, wręcz przeciwnie, poznawajcie świat, jego różnorodność i bogactwo, utrwalając swoją wiedzę luźną zabawą. Może coś Wam się kojarzy z filmem, z książką? Może z własną przygodą?

Upredzając pytania: nie, za prawidłowe odpowiedzi nie otrzymuje się Goldenów, gdyż istniałoby ryzyko, że padałyby pytania typu: „stolica Sri Lanki?”

(odpowiedź: Sri Dżajawardanapura Kotte...) Chcecie tak się bawić?

## 9. NIESPODZIANKI W PODRÓŻY

Wśród **Kart Skojarzeń** jedna kategoria rządzi się innymi zasadami.

26 kart zawierających rozmaite zdarzenia losowe, które mogą stanąć na drodze podróżników.

Karty te opisują zdarzenia takie jak huragan, wybuch wulkanu, trzęsienie ziemi czy potężne korki.

Każda karta ma też opisany obszar, którego dotyczy.

Jeżeli Gracz wyciągnie kartę „**Niespodzianki w podróży**”, może ją zachować, aby użyć w stosunku do innego Gracza, który prawdopodobnie stanie (lub właśnie jest) na wymienionych na karcie polach.

Karta ta wlicza się do trzymanyh w rękę kart skojarzeń.

Przykład:

Gracz A ma w rękę pokazaną obok kartę.

Przypuszcza, że Gracz B będzie przechodził przez któryś z wymienionych punktów, więc zachowuje ją.

Po kilku rundach Gracz B wchodzi na pole Bahamy i zatrzymuje się na nim.

Gracz A w czasie swojej rundy (po swoim ruchu) pokazuje kartę i oznajmia Graczowi B, że właśnie spotkała go „niespodzianka” i w związku z tym jego podróż się opóźni – Gracz B traci najbliższą rundę (omija go kolejka, nic nie może zrobić).

Kartę odrzuca się na stertę kart użytych i dobiera nową (aby mieć 6).

Kartę można zastosować TYLKO do Gracza, który obecnie znajduje się na jednym z wymienionych pól. Jeżeli tylko przez nie przechodził, udało mu się uniknąć pułapki.

**Jeżeli Gracz nie chce zachować tej karty**, może ją odrzucić na Pulę Kart Publicznych, analogicznie jak inne Karty Skojarzeń.

**Jeżeli taka karta leży na wierzchu Puli Kart Publicznych** można ją pobrać, pod warunkiem że od razu (w tej samej rundzie) użyje się jej w stosunku do Gracza, który już jest na wymienionym obszarze.

## 10. PULA KART PUBLICZNYCH

**Na Pulę Kart Publicznych** trafiają karty w jednym przypadku:

gdy Gracz dobiera kartę z Puli Kart Nieużywanych, nie ma zebranych 3 kart na wymianę i musi odrzucić jedną nadmiarową kartę. Odrzuca ją na Pulę Kart Publicznych.

Zawsze widoczne są maksymalnie 3 karty leżące na wierzchu i **tylko karty na wierzchu są dostępne**.

Jeżeli któreś z trzech pól jest wolne, odkładając kartę należy zappełnić wolne pole.

**Jeżeli na Puli Kart Publicznych (na wierzchu) leży karta, którą Gracz może wykorzystać W OBECNEJ RUNDZIE, może wziąć tę kartę ZAMIAST karty z Puli Kart Nieużywanych.**

**Kartę można wykorzystać na poniższe sposoby:**

- dołożyć ją do 2 innych z tej samej kategorii, które Gracz ma w rękę i wymienić na Goldeny (można dobrać tylko jedną kartę i od razu musi nastąpić wymiana);
- wykorzystać ją w najbliższym ruchu, płacąc nią za któryś z kroków wykonanych w tej rundzie.
- w przypadku karty „**Niespodzianki w podróży**” musi być ona zastosowana od razu w stosunku do Gracza, który jest na opisanym na karcie obszarze.

Innymi słowy, karta wzięta z Puli Kart Publicznych MUSI być wykorzystana w tej samej rundzie.

## II. PRZECINANIE TRAS

Karty Tras są tak opracowane, by najkrótsze trasy się przecinały.

Może się jednak zdarzyć, że tak nie jest. Polecamy wtedy ponowić losowanie Kart Tras, gdyż rozgrywka jest ciekawsza, gdy dochodzi rywalizacja o najkrótszą drogę.

**Jeżeli Gracz wchodzi do miejsca odwiedzonego lub zwiedzonego wcześniej przez innego Gracza, za ten krok płaci temu Graczowi 1 Goldeną więcej niż regularna opłata za ten krok.**



Jeżeli to był 2. krok w ruchu, płaci Graczowi  $2+1=3$  Goldeny za to, że wchodzi do miejsca odwiedzonego już wcześniej przez tego Gracza.

Jeżeli to był krok darmowy (opłacony kartą), płaci  $0+1=1$  Goldena.

Jeżeli Gracz nie ma wystarczającej liczby Goldenów, by opłacić ruch, nie może wykonać ruchu.

Opłata ta jest ważna nawet jeżeli Gracz, który ma ją otrzymać, skończył już rozgrywkę.

Jeżeli dwóch (lub trzech) Graczy odwiedziło już dane pole, płaci się każdemu z nich osobno.

Odwiedzone pole to również takie, które inny Gracz zwiedzał przy okazji pobytu w swoim miejscu docelowym (nie musiał przez nie przechodzić).

## 12. DOBREJ ZABAWY!

Aby szybciej przyswoić sobie zasady, dobrze jest obejrzeć filmik **Jak grać w „Boso przez świat”** dostępny na stronie

[www.BosoPrzezSwiat.com](http://www.BosoPrzezSwiat.com)

Autorzy gry:

Agnieszka Rajczak-Kucińska i Wojciech Cejrowski

Wyprodukowano w Polsce dla W. Cejrowski Sp. z o.o.

[www.cejrowski.com](http://www.cejrowski.com)

[www.sklepkolonialny.com](http://www.sklepkolonialny.com)

[www.bosoprzezswiat.com](http://www.bosoprzezswiat.com)

[www.twojemapy.com](http://www.twojemapy.com)

