

ŚLADAMI PHILEASA FOGGA

* SŁAWOMIR CZUBA

✪ DOROTA WJCIECHOWSKA-DANEK

Czy odważycie się wyruszyć w podróż dookoła świata? Słynny podróżnik Phileas Fogg pokazał, że jest to możliwe w czasie krótszym niż 80 dni. Kiedy informacje o jego wyprawie pojawiły się we wszystkich londyńskich gazetach, grupa śmiałków postanowiła ją powtórzyć!

CZAS GRY
45-90 MINUT

LICZBA GRACZY
2-4

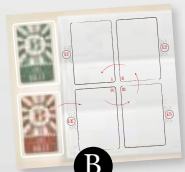
WIEK
9+



ELEMENTY GRY



A
PLANSZA



B
PLANSZETKA
BIURO PODRÓŻY



C
4 PLANSZETKI
POSTACI
KAŻDA Z UNIKALNĄ
ZDOLNOŚCIĄ SPECJALNĄ



D
4 PIONKI



E
50 KART
BILETÓW



F
8 KART
PODRÓŻY
PIESZO



G
12 KART
RUND



H
30 KART
WYDARZEŃ



I
56
BANKNOTÓW
PO 8 SZTUK KAŻDEGO NOMINAŁU
£1, £2, £5, £10, £20, £50, £100



J
ZNA CZNIK
PIERWSZEGO
GRACZA



K
ZNA CZNIK
RUNDY

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Rozłóżcie PLANSZĘ na stole albo na podłodze.
2. Potasujcie PLANSZETKI POSTACI **C**. Każdy losuje jedną i kładzie ją przed sobą tak, żeby była widoczna dla innych graczy. PIONKI **D** postawcie na polu Londyn na PLANSZY **A**. Niewykorzystane PLANSZETKI POSTACI odłóżcie do pudełka.
3. Rozdajcie BANKNOTY **I** wszystkim graczom **1**. Każdy otrzymuje: 1x £100, 2x £10, 2x £5, 2x £2, 1x £1. Posiadane BANKNOTY nie muszą być widoczne dla innych graczy. Pozostałe BANKNOTY połóżcie obok planszy, tworząc BANK **2**. Jeden z graczy może zostać wybrany do jego obsługi.
4. Potasujcie KARTY BILETÓW **E** i zróbcie z nich zakryty stos na brązowym polu na planszecie BIURO PODRÓŻY **3**. Połóżcie 4 odkryte karty na polach BIURA PODRÓŻY: pierwsza karta na polu za £1, druga karta na polu za £2, trzecia karta na polu za £5 i czwarta karta na polu za £10. Na zielonym polu umieśćcie zakryte KARTY PIESZO **F**.
5. Potasujcie KARTY RUND **G** i zróbcie z nich zakryty stos obok planszy, a ZNA CZNIK RUNDY **K** połóżcie przed 1. polem rundy.



6. Z talii KART WYDARZEŃ **H** wyjmijcie po 1 KARCIE BALON dla każdego z graczy **4**.
Pozostałe karty potasujcie i zróbcie z nich zakryty stos obok planszy.

7. Wybierzcie gracza, który rozpoczyna grę – może to być najmłodszy gracz albo ten, który jako ostatni wrócił z podróży do innego miasta. Gracz ten otrzymuje ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA **J**. W każdej kolejnej rundzie należy przekazać znacznik graczowi po lewej.

CEL GRY

Gracze muszą okrążyć świat (czyli wyruszyć w podróż z Londynu do Londynu) przed upływem 80 dni (czyli przed końcem 12. rundy). Wygrywa osoba, która tego dokona i jednocześnie zaoszczędzi najwięcej pieniędzy pod koniec gry.

PRZEBIEG GRY

Gra obejmuje 12 rund (w świecie gry 12 rund odpowiada 11 tygodniom i 3 dniom podróży). Każda runda składa się z 6 etapów podróży opisanych poniżej.

1. PRZYGOTOWANIE DO PODRÓŻY.
2. I ZAKUP BILETÓW.
3. II ZAKUP BILETÓW.
4. SZCZĘŚLIWY TRAF.
5. PRZECIWNOCI LOSU.
6. NOWY CEL PODRÓŻY.
7. ODSPRZEDAŻ BILETÓW.



PRZYGOTOWANIE DO PODRÓŻY

ZNACZNIK RUNDY ustawcie na polu danej rundy. Zaczyna się nowy tydzień podróży. W trakcie gry, po ukończeniu wszystkich etapów, gracze przesuwają ZNACZNIK RUNDY na następne pola. Na przykład w drugiej rundzie znacznik przesuwamy na 2. pole, w trzeciej – na 3. Następnie gracze odsłaniają KARTĘ RUNDY i czytają dodatkową zasadę obowiązującą tylko w tej rundzie. Polecenie dotyczy wszystkich graczy.

KARTA RUNDY



I ZAKUP BILETÓW

UWAGA! GRACZE MOGĄ (ALE NIE MUSZĄ) WYKORZYSTAĆ SPECJALNE ZDOLNOŚCI SVOICH BOHATERÓW ZGODNIE Z TEKSTEM NA PLANSZETCE POSTACI TYLKO NA TYM ETAPIE GRY, PRZED DOKONANIEM I ZAKUPU BILETÓW.

Gracze po kolei kupują po 1 BILECIE w BIURZE PODRÓŻY. Każdy BILET ma swoją cenę. Na przykład jeśli BILET leży na polu za £5, to gracz musi zapłacić za niego £5. Wydane pieniądze należy odłożyć do BANKU obok planszy.

Po każdym zakupie należy przesunąć karty zgodnie ze strzałką na planszecie i dołożyć nową kartę na puste pole. Na przykład jeśli gracz kupił BILET za £2, to musi przesunąć kartę za £5 na pole za £2, a kartę za £10 na pole za £5 i dołożyć nową kartę na pole za £10.

UWAGA! KARTA NA GAPĘ ZAWSZE JEST ZA DARMO, NIEZALEŻNIE OD TEGO, NA KTÓRYM POLU LEŻY! KARTA NIE PODLEGA TEŻ NIEKTÓRYM EFEKTOM Z KART WYDARZEŃ I KART RUND. SZCZEGÓŁY MOŻNA ZNALEŻĆ W OPISACH KART W DALSZEJ CZĘŚCI INSTRUKCJI.

Jeśli gracz nie chce kupować BILETU, może wziąć 1 KARTĘ PIESZO (jeśli jest dostępna). Wyjątkowo, jeśli gracz nie ma pieniędzy i nie może wziąć KARTY PIESZO (bo nie jest dostępna), może spasować.

Gracz musi położyć przed sobą kupiony BILET tak, żeby był on widoczny dla innych graczy.



II ZAKUP BILETÓW

Gracze ponownie kupują po 1 BILECIE zgodnie z zasadami z etapu I ZAKUP BILETÓW.

UWAGA! W 12. RUNDZIE NALEŻY POMINAĆ TEN ETAP (OSTATNIA RUNDA JEST KRÓTSZA, PONIEWAŻ ODPOWIADA 3 DNIOM PODRÓŻY).

PLANSZETKA POSTACI



KARTA BILETU





SZCZĘŚLIWY TRAF

Gracze po kolei dobierają po 2 BILETY z zakrytego stosu w BIURZE PODRÓŻY.

Jeśli w dowolnym momencie gry karty BILETÓW w BIURZE PODRÓŻY się skończą, należy potasować stos wykorzystanych BILETÓW i zrobić z nich nowy stos BILETÓW do kupienia.



PRZECIWNOCI LOSU

Gracze, zgodnie z wcześniejszą kolejnością, mogą (ale nie muszą) użyć swoich KART WYDARZEŃ. Są dwa typy takich kart:

ZAGRAJ NA SIEBIE – gracz zagrywa kartę na siebie (dzięki temu może coś zyskać, np. dodatkowe pieniądze),

ZAGRAJ NA PRZECIWNIKA – gracz zagrywa kartę na innego (dowolnego) gracza (dzięki temu może pokrzyżować mu plany).

Posiadane KARTY WYDARZEŃ nie muszą być widoczne dla innych graczy. Nie ma limitu posiadanych i zagrywanych KART WYDARZEŃ. KARTY WYDARZEŃ są zagrywane tylko i wyłącznie na tym etapie gry. Zagraną kartę gracz kładzie przed sobą lub przed wybranym przeciwnikiem. Zagrane KARTY WYDARZEŃ, których efekt należy rozpatrzyć na kolejnym etapie lub w kolejnej rundzie, należy położyć obrócone o 90 stopni. Po ich wykorzystaniu, należy je umieścić na stosie odrzuconych KART WYDARZEŃ.

UWAGA! JEŻELI GRACZ STRACI BILET, NA KTÓRY MIAŁO ZADZIAŁAĆ WYDARZENIE BALON, DZIAŁANIE TEJ KARTY ZOSTAJE ANULOWANE, A BALON ODRZUCONY Z GRY.



NOWY CEL PODRÓŻY

Gracze, zgodnie z wcześniejszą kolejnością, mogą (ale nie muszą) wykorzystać zakupione BILETY i przesunąć swoje pionki na planszy.

W każdej rundzie gracz może przesunąć pionek o 1 albo 2 odcinki trasy (poła), ale musi posiadać odpowiednie BILETY.

KARTA WYDARZEŃ



Aby pokonać dany odcinek:

~ gracz musi posiadać BILETY, które umożliwią mu podróż na danym odcinku (np. żeby pokonać odcinek oznaczony jako , trzeba posiadać BILETY z odpowiednimi symbolami),

~ suma mil na posiadanych BILETACH musi być równa (albo większa) długości danego odcinka.

UWAGA! DO POKONANIA KAŻDEGO ODCINKA (Z MIASTA DO MIASTA) GRACZ POTRZEBUJE ODDZIELNEGO ZESTAWU KART (NADWYŻKI MIL NIE PRZECHODZĄ NA KOLEJNY ODCINEK).

Wykorzystane BILETY należy odłożyć na stos wykorzystanych BILETÓW.

Za pokonanie każdego odcinka gracz otrzymuje 1 KARTĘ WYDARZEŃ (chyba że cała talia jest w posiadaniu graczy). Gracze trzymają swoje KARTY WYDARZEŃ w ręku lub zakryte na stole i nie pokazują ich innym graczom. KARTY RUND i KARTY WYDARZEŃ mogą modyfikować powyższe zasady. Gdy skończą się KARTY WYDARZEŃ, należy przetasować stos kart wykorzystanych i utworzyć nowy.



ODSPRZEDAŻ BILETÓW

Jeżeli na zakończenie 6. etapu gracz ma więcej niż 8 BILETÓW, musi odsprzedać nadwyżkę (wybrane BILETY) do BANKU lub innym graczom.

Gracze mogą odsprzedać niechciane BILETY do BANKU za stałą kwotę £1. Mogą również odsprzedać BILETY innym graczom za umówioną kwotę (nie większą niż £10).

ZAKOŃCZENIE

Gra kończy się, gdy spełniony zostanie jeden z warunków:

~ **OSTATNI GRACZ DOTRZE Z POWROTEM NA POLE LONDYN PRZED KOŃCEM 12. RUNDY,**

~ **SKOŃCZY SIĘ 12. RUNDA.**

Zwycięzcą zostaje gracz, który spełni oba poniższe warunki:

~ **DOTRZE DO LONDYNU PRZED KOŃCEM 12 RUNDY,**

~ **ZAO SZCZĘDZI NAJWIĘCEJ PIENIĘDZY (LICZY SIĘ KWOTA, A NIE LICZBA BANKNOTÓW).**

Jeśli kilku graczy zaoszczędzi tyle samo pieniędzy, zwycięzcą zostaje ten, który jako pierwszy dotarł do Londynu.



1320 MIL



Przykład: Gracz uzbierał 1380 mil na Biletach (900 mil , 480 mil). Może pokonać odcinek 1320 mil, ale nadwyżka mil przepada. W powyższym przykładzie środki transportu i można łączyć.



SYMBOLE NA KARTACH I PLANSZY



DODATKOWE ZASADY DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Poniższe zasady (warianty gry) zostały opracowane z myślą o najmłodszych graczach albo tych, którzy dopiero rozpoczynają przygodę z grami planszowymi. Można wykorzystać jedną dowolną zasadę albo kilka jednocześnie.

SOLIDNE BUTY

Na początku gry wszyscy gracze dostają po 2 losowe KARTY PIESZO.

BEZ NIESPODZIANEK

Przebieg gry wygląda tak samo, ale gracze nie używają KART RUND (należy odłożyć je do pudełka).

WSZYSCY JESTEŚMY TACY SAMI

Gracze ignorują zdolności specjalne swoich bohaterów na PLANSZETKACH POSTACI.

JEDEN ZA WSZYSTKICH, WSZYSCY ZA JEDNEGO

Ta zasada zmienia cel i charakter rozgrywki (kooperacja zamiast rywalizacji). Gracze nie rywalizują ze sobą, ale próbują wspólnie dotrzeć do Londynu przed końcem 12. rundy.

Jeśli im się uda – wszyscy wygrywają, jeśli jednak chociaż jeden z graczy nie dotrze do Londynu przed końcem 12. rundy – wszyscy przegrywają. Gracze muszą usunąć z talii KART WYDARZEŃ wszystkie karty zagrywane na przeciwnika i odłożyć je do pudełka. Uczestnicy gry mogą pomagać sobie na trzy sposoby:

- przekazywać sobie KARTY WYDARZEŃ,
- wymieniać się ze sobą BILETAMI (1:1),
- pomagać sobie finansowo i materialnie (czyli przekazywać sobie pieniądze i BILETY). Akcje pomocy są wykonywane w turze danego gracza.

CZŁONKOWIE KLUBU REFORMA

Madame Fiodorow

SZANSONISTKA I MEDIUM

Możesz wziąć ze stosu niezakupionych BILETÓW 3 sztuki, wybrać 1 i zapłacić £5. Pozostałe BILETY odrzuć na stos wykorzystanych BILETÓW.


Lord Cox

BOGACZ I MECENAS SZTUKI

Możesz wymienić 1 ze swoich BILETÓW  na dowolny BILET innego gracza.

Lady Amalia

FILANTROPKA I AKTORKA

Możesz wymienić 1 ze swoich BILETÓW  na dowolny BILET innego gracza.

Mister Been

DŻENTELMEN WŁAMYWACZ



Możesz zabrać £2 dowolnemu graczowi (lub po £1 dwóm wybranym graczom).

UWAGA! Z UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNEJ MOŻESZ SKORZYSTAĆ TYLKO RAZ NA RUNDE, PRZED ROZPOCZĘCIEM ETAPU I ZAKUP BILETÓW.

OPIS KART

KARTY WYDARZEŃ

ZAGRAJ NA SIEBIE

BALON – możesz użyć 1 BILETU, który jest innym środkiem transportu niż wymagany do pokonania danego odcinka (np. zamiast karty  użyj karty ). Nadal musisz zbierać odpowiednią liczbę mil.

POMOCNIK – kup 2 BILETY zamiast 1. Ta zasada obowiązuje w następnej rundzie podczas I lub II ZAKUPU BILETÓW (łącznie możesz kupić do 3 BILETÓW). Musisz zapłacić za wszystkie BILETY. KARTA NA GAPEŁ liczy się jako BILET, chociaż za nią nie płacisz.


PRACA W CYRKU – otrzymujesz z BANKU £10.

ZAGRAJ NA PRZECIWNIKA

TUBYLCY – wskaż 1 BILET dowolnego gracza i odłóż go na stos wykorzystanych BILETÓW.

PIRACI – wskaż gracza, który musi zapłacić £10. Pieniądze wracają do BANKU.


BRAK BILETÓW – wskaż gracza, który w następnej rundzie będzie mógł kupić jedynie najdroższy BILET, albo wziąć KARTĘ PIESZO albo KARTĘ NA GAPEŁ, jeżeli jest dostępna.

WYKOLEJENIE – wskaż 1 BILET  dowolnego gracza i odłóż go na stos wykorzystanych BILETÓW (możesz wskazać KARTĘ NA GAPEŁ).

DETEKTYW – wskaż dowolnego gracza i zabierz mu 1 BILET. Dołącz ten BILET do swojej puli. Przeciwnik tasuje posiadane BILETY, a następnie rozkłada je w wachlarz, zakrywając awersy. Gracz, który zagrał kartę DETEKTYW, wybiera losowo 1 BILET.



ROZPRAWA – wskaż gracza, który w następnej rundzie nie będzie mógł kupić BILETU podczas I ZAKUPU BILETÓW ani wziąć KARTY PIESZO. Gracz może wziąć KARTĘ NA GAPEŁ, jeżeli jest dostępna.



KARTY RUND

LOTERIA – na koniec rundy wszyscy gracze, którzy posiadają przynajmniej 1 BILET oznaczony tylko , dostają po £5.

ŁUT SZCZĘŚCIA – na koniec rundy gracz lub gracze, którzy pokonali najmniejszą liczbę odcinków, dobierają 1 BILET ze stosu.

FILANTROP – na początku rundy, przed etapem I ZAKUP BILETÓW, najbogatszy gracz oddaje po £1 każdemu z pozostałych graczy.

BARKA – w tej rundzie BILETY oznaczone tylko symbolem  mogą być zastąpione BILETAMI oznaczonymi tylko symbolem .






AMFIBIA – w tej rundzie BILETY oznaczone tylko symbolem  mogą być zastąpione BILETAMI oznaczonymi tylko symbolem .


OKAZJA – każdy z graczy podczas II ZAKUPU BILETÓW może wymienić wszystkie BILETY w BIURZE PODRÓŻY na nowe.


BONIFIKATA – wszystkie BILETY w BIURZE PODRÓŻY kosztują £1 (podczas I i II ZAKUPU BILETÓW). KARTA NA GAPEŁ jest nadal za darmo.

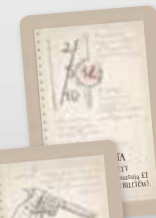
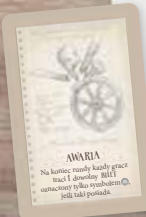
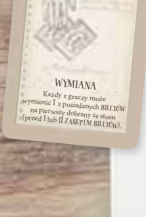
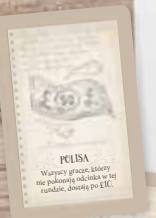
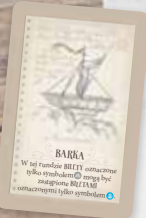
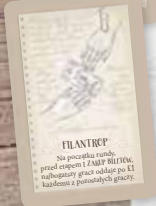
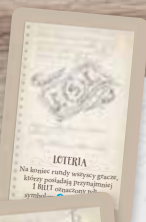
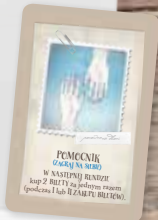
POLISA – wszyscy gracze, którzy nie pokonają odcinka w tej rundzie, dostają po £10.

WYMIANA – przed dokonaniem I lub II ZAKUPU BILETÓW, każdy z graczy może wymienić 1 z posiadanych BILETÓW na pierwszy dobrany ze stosu.

RABUSIE – każdy gracz, który pokona odcinek, korzystając z BILETÓW lądowych (, , , ), PODRÓŻY NA GAPEŁ lub PODRÓŻY PIESZO traci £10. Nie dotyczy BILETÓW  na które działa KARTA BALON.

SZTORM – na koniec rundy każdy gracz traci dowolnie wybrany przez niego 1 BILET oznaczony tylko symbolem , jeśli ma taki w swojej puli.

AWARIA – na koniec rundy każdy gracz traci dowolnie wybrany przez niego 1 BILET oznaczony tylko symbolem , jeśli ma taki w swojej puli.



PLAN PODRÓŻY

LONDYN	BRINDISI	1440 MIL	⌘ ⚠
BRINDISI	SUEZ	1100 MIL	⚓
SUEZ	ADEN	1700 MIL	⚓
ADEN	BOMBAJ	1900 MIL	⚓
BOMBAJ	KALKUTA	1020 MIL	⌘ ⚠ 🍷
KALKUTA	SINGAPUR	2200 MIL	⚓
SINGAPUR	HONGKONG	1800 MIL	⚓
HONGKONG	JOKOHAMA	1600 MIL	⚓
JOKOHAMA	SAN FRANCISCO	4500 MIL	⚓
SAN FRANCISCO	OMAHA	1910 MIL	⌘ ⚠ ❄️
OMAHA	NOWY JORK	1320 MIL	⌘ ⚠
NOWY JORK	LIVERPOOL	3000 MIL	⚓
LIVERPOOL	LONDYN	200 MIL	⚠

Szanowny Kliencie, dbamy o to, aby nasze gry były kompletowane z największą starannością. Jeżeli jednak okaże się, że w pudełku czegoś brakuje, jakiś element jest zniszczony lub źle wydrukowany (za co bardzo przepraszamy), prosimy o przesłanie informacji dotyczącej rodzaju usterki na adres:

wydawnictwo@zielonasowa.pl

Prosimy o zawarcie w mailu danych kontaktowych tj. imienia, nazwiska, adresu do korespondencji i adresu e-mail.

Informacje na temat przetwarzania przez nas danych osobowych znajdują się na stronie:

www.zielonasowa.pl/polityka-prywatnosci