

Goblin Coaster

INSTRUKCJA

Witajcie, witajcie, drogie gobliny! Jestem zachwycony, że tylu z was przybyło w tym historycznym dniu do naszej wspaniałej jaskini! Jako waszemu burmistrzowi, przypadł mi zaszczyt otwarcia Goblin Coastera – pierwszej Goblinskiej Kolejki Górskiej...



„Uhm, panie burmistrzu...”



Nie przeszkadzaj mi! Co ja tu chciałem...
A, tak: Niniejszym ogłaszam pierwszą Goblinską Kolejkę Górską – najszybszą i najbardziej szaloną, jaką kiedykolwiek zbudowano – za otwartą! Nie mogę się doczekać mojej pierwszej jazdy!
A teraz – ruszajmy!

Uhm, panie burmistrzu, właściwie chodzi o samą konstrukcję, to ją pan niniejszym otwiera, a nie trasę kolejki! Trasa jeszcze nie jest ukończona...



drap, drap

To może lepiej przedziutko ją zbudujemy...



KLIK, KLIK, KLAP, KLAP

Ale wagonik właśnie ruuuuuuuuszaaaaa...!!!



CEL GRY

GOBLIN COASTER to gra kooperacyjna: wszyscy razem ścigacie się z czasem, by skompletować Goblinską Kolejkę Górską. Każdy kolejny gracz pobiera z woreczka kafelki niezbędny do kontynuowania budowy trasy kolejki. Klepsydra to symbol wagonika Goblinskiej Kolejki Górskiej, który musicie przesuwac do przodu i przekręcać. Jednocześnie nigdy nie możecie przekroczyć limitu czasu! Musicie współpracować, aby ominąć przeszkody na torach, losując w tym celu odpowiednie narzędzia z woreczka i podejmując różne wyzwania po drodze. Pamiętajcie, by działać razem! Tylko wtedy zdołacie ominąć skały, roje nietoperzy i pajęczyny! Czy uda wam się ukończyć trasę kolejki goblinów na czas?

ZAWARTOŚĆ

1 kafelek rampy start-meta



40 kafelków
fragmentów torów



1 kafelek początkowego
fragmentu torów



20 kafelków
z narzędziami



12 znaków zasad
bezpieczeństwa



4 kafelki punktów
kontrolnych



1 woreczek



1 kafelek skarbu



2 klepsydry:
pomarańczowa ok. 30 sek.
zielona ok. 40 sek.

JAK GRAĆ?

Gracie w „Goblin Coaster” po raz pierwszy? Proponujemy zatem, byście zaczęli od poziomu 1 i każdy poziom rozgrywali po kolei. Możecie wtedy wybierać i uczyć się dowolnych elementów – dzięki temu będziecie coraz lepiej posługiwać się nimi w kolejnych rozgrywkach.

PRZYGOTOWANIE GRY

Włóżcie do woreczka te elementy, których będziecie potrzebować na wybranym poziomie gry. Sprawdźcie, czego będziecie potrzebować na danym poziomie. Poziomy gry są szczegółowo opisane na następnych stronach. Teraz dobrze przemieszajcie elementy w woreczku!

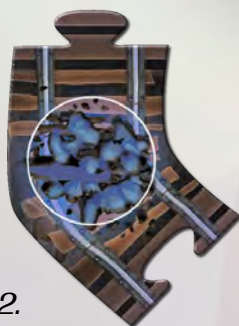
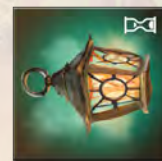
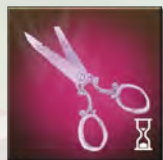
Wszyscy gracze będą kolejno losować elementy z woreczka, a następnie kłaść je przed sobą. Tabela poniżej wskazuje, ile elementów należy wylosować w zależności od liczby graczy:

Liczba graczy	Początkowa liczba elementów na gracza
2	4
3	3
4 – 6	2

Położcie początkowy fragment torów przy rampie startowej. Umieście pomarańczową klepsydre (ok. 30 sek.) na rampie, obok pierwszego pola.

Osoba, która jako ostatnia była w kopalni, zaczyna i bierze woreczek.

Uwaga: Każdy gracz może wylosować maksymalnie jedno narzędzie (kwadratowy kafelek) podczas przygotowywania gry.



Przykład przygotowania gry dla trójki graczy na poziomie 2.

POZIOM 1 – POWODZENIA!

Elementy w woreczku: wyłącznie fragmenty toru

[Wszystkie przedmioty i znaki bezpieczeństwa mogą zostać w pudełku – nie będziecie ich potrzebować na tym poziomie]

Kolejka górską rusza w swoje pierwsze okrążenie! Ten poziom jest dużo łatwiejszy niż pozostałe i właściwie jest wprowadzeniem do zasadniczej rozgrywki. Nie martwcie się, jeśli gra nie jest dla was szczególnym wyzwaniem – to zmieni się na pewno na kolejnym poziomie!

Odwróćcie klepsydrę i przesunąć ją o jedno pole do przodu. Teraz musicie szybko zbudować tor kolejki górskiej. Rozpoczyna ten, kto podczas przygotowania gry otrzymał woreczek. Gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Kiedy nadejdzie twoja kolej, musisz zawsze wykonać następujące kroki w tej kolejności:

1. Wylosuj fragment toru z woreczka.

Wyczujesz palcami różne kształty kafelków, więc zastanów się, który chcesz wyjąć. **NIGDY** nie zaglądasz do woreczka. Wylosowany fragment toru umieść przed sobą.

2. Połącz fragmenty toru

Przymocuj fragment toru do trasy kolejki. Kolory fragmentów toru, które masz połączyć, tworzące „X” albo przedstawiające brązowe drewniane tory, muszą zawsze do siebie pasować.



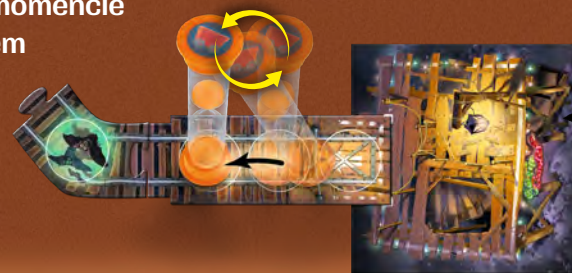
LUB

Zwróć fragment toru do woreczka

Jeśli nie możesz – lub nie chcesz – dołączyć fragmentu toru, musisz zwrócić jeden fragment do woreczka.

3. Przekaż woreczek graczowi po twojej lewej stronie.

Czas odmierzony przez klepsydrę nigdy nie może się skończyć! Każde z was może ponownie obrócić zegar w dowolnym momencie gry. Za każdym razem należy go jednak przesunąć o jedno pole do przodu.



Przeszkody przedstawione na kolejnych fragmentach toru nie odgrywają żadnej roli na poziomie 1!

Kiedy przegrywacie?

Jeśli kolejka osunie się w otchłań: Jeśli piasek w klepsydrze przesypane się do końca, a ty nie możesz wykonać żadnego ruchu – gra kończy się przegraną. Kolejka osuwa się w mroczną przepaść, a poobijane gobliny wracają do domu.

Kolejka zatrzymuje się na torze: Jeśli nie zauważycie, że piasek w klepsydrze się przesypane, przegraliście. Iiio-iiiio! To czas, by Gobińska Ochotnicza Brygada Ratunkowa wkroczyła do akcji!

Kiedy wygrywacie?

Budowa Gobińskiej Kolejki Górskiej została ukończona: ułożony tor styka się z rampą startową, a klepsydra znajduje się na jednym z ostatnich fragmentów toru. Wystarczy, że ostatnia część dotknie rampy startowej w dowolnym momencie gry. Jeśli wygracie poziom 1, pierwszą fazę testową gobińskiej kolejki można uznać za zakończoną sukcesem – czas przejść do kolejnego poziomu!



POZIOM 2 – PRZED NAMI PRZESZKODY!

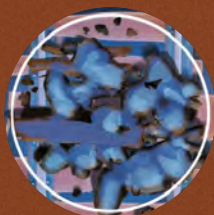
Elementy w woreczku: wszystkie fragmenty toru i kafelki narzędzi

[Na tym poziomie znaki bezpieczeństwa nie są potrzebne]

Pierwsza podróż zakończyła się sukcesem, ale na następnym etapie drogę blokują pięttrzące się przeszkody.

Gra ma taki sam przebieg jak na poziomie 1, jednak tym razem musicie zwracać uwagę na **przeszkody pojawiające się na fragmentach toru**. Aby przesunąć klepsydre na fragment toru z przeszkodą, musicie najpierw wyciągnąć z woreczka narzędzie, którym można ją usunąć.

Przeszkoda:



skały



pajęczyny



nietoperze

Czarodziejska różdżka usuwa wszystkie przeszkody! Ale uważa: w woreczku znajdują się tylko dwie czarodziejskie różdżki, więc mądrze je wykorzystajcie!



Narzędzie:



Potrzebujesz **kilofu**, by usunąć **skały** z toru.



Potrzebujesz **nożyczek**, by przeciąć **pajęczyny**.



Potrzebujesz **lampy**, by odstraszyć **nietoperze**.



Przebieg gry na poziomie 2:

1. Wylosuj z woreczka fragment toru lub kafelek narzędzia.

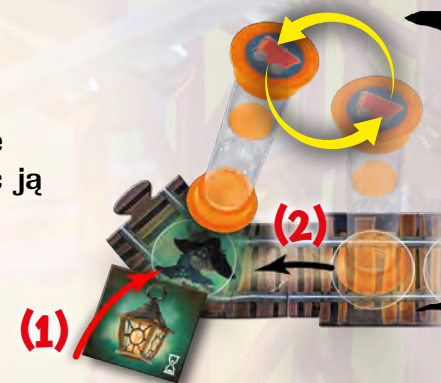
Możesz wyczuć palcami różne kształty. Zastanów się, co chcesz wyciągnąć. Może jest jakiś przedmiot, którego teraz pilnie potrzebujesz? Poszukaj uważnie – narzędzia mają inny kształt niż fragmenty toru. Pamiętaj, że **NIGDY** nie wolno zaglądać do woreczka. Umieść przed sobą wylosowany fragment toru lub narzędzie.

2. Połącz fragmenty toru [Jak na poziomie 1]

LUB

Usuń przeszkodę

Umieść wymagane narzędzie na przeszkodzie, aby usunąć ją z drogi. **(1)** Teraz już możesz przesunąć klepsydre na to pole. **(2)**



LUB

Zwróć fragment toru lub narzędzie do woreczka.

Jeśli nie możesz – lub nie chcesz – dołączyć fragmentu toru, musisz zwrócić jeden fragment do woreczka. Ewentualnie możesz zwrócić narzędzie.

3. Przekaz woreczek graczowi po twojej lewej stronie.

Wygrywanie lub przegrywanie podobnie jak na poziomie 1.

Pamiętajcie, że nie możecie przenieść klepsydry na pole z przeszkodą, dopóki nie użyjecie narzędzia do jej usunięcia z toru. Przegrywanie również w sytuacji, gdy musicie przesunąć klepsydre na pole z przeszkodą, która nie została jeszcze usunięta.

ZBYT TRUDNE?

Jeżeli okaże się, że wasz czas zawsze kończy się, zanim uda wam się odbudować góblińską kolejkę, wypróbujcie zieloną czterdziestosekundową klepsydre.



Klepsydra pojawiająca się na niektórych kafelkach nie odgrywa żadnej roli w grze na poziomie 2!

POZIOM 3 – UWAGA, OBJAZD!

Elementy w woreczku: wszystkie fragmenty toru i kafelki narzędzi

Przygotujcie również punkty kontrolne.



PRZYGOTOWANIE GRY

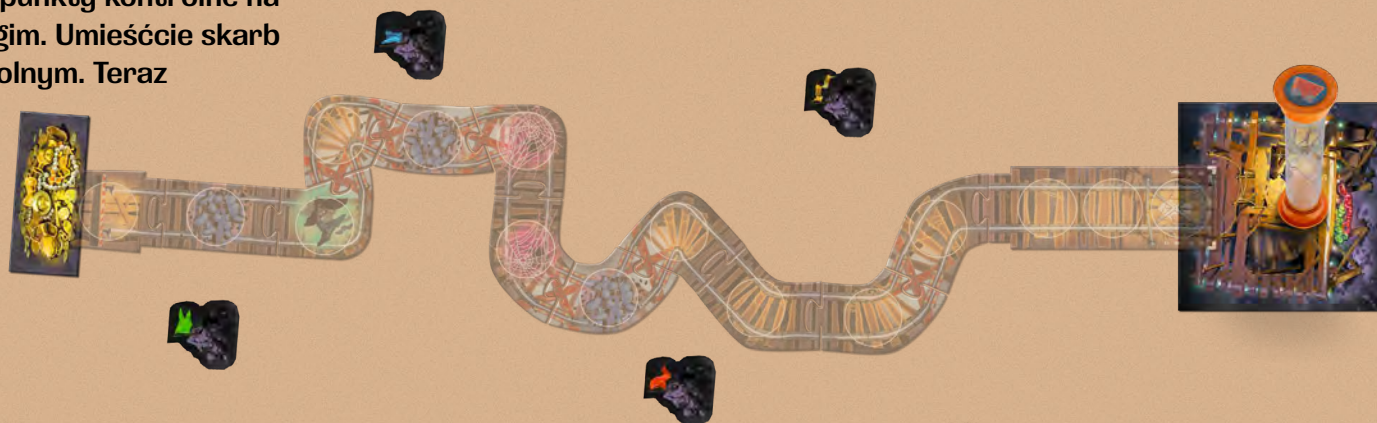
Połączcie **dwa punkty kontrolne** na stole. Tylko od was zależy, gdzie je umieścicie. Możecie na przykład ułożyć klepsydre na boku tak, by dotykała rampy startowej, położyć przy jej drugim końcu pierwszy punkt kontrolny i ponownie odmierzyć klepsydrami odległość do kolejnego punktu kontrolnego.

Gracie tak samo jak na poziomie 2, ale tym razem musicie okrążyć torem punkty kontrolne. Żaden fragment toru nie może dotykać kafelka punktu kontrolnego.



WERSJA „WYPRAWA PO SKARB!”

Rozłóżcie wszystkie cztery punkty kontrolne na stole, najlepiej jeden za drugim. Umieście skarb za ostatnim punktem kontrolnym. Teraz musicie zmieścić tor pomiędzy punktami kontrolnymi, a tor nie kończy się z powrotem przy rampie startowej, lecz przy kafelku skarbu!



POZIOM 4 – A CZAS UCIEKA...

Elementy w woreczku: wszystkie fragmenty toru i kafelki narzędzi

Możecie grać w taki sam sposób jak na poziomie 2 lub 3. Tym razem jednak musicie również zwracać uwagę **na ikony klepsydr** umieszczone na kafelkach narzędzi. Gdy umieścicie takie narzędzie na przeszkodzie, **natychmiast przesuńcie klepsydrę o jedno pole do przodu** – bez względu na to, gdzie ona się w danym momencie znajduje. Podczas tego ruchu **NIE** wolno obracać klepsydry!



POZIOM 5 – LEPIEJ DMUCHAĆ NA ZIMNE

Elementy w woreczku: wszystkie fragmenty toru, wszystkie kafelki narzędzi i sześć przypadkowo wybranych znaków bezpieczeństwa

Uwaga: Jeśli podczas przygotowywania gry wylosujecie kafelek znaku bezpieczeństwa, zwróćcie go do woreczka, a w zamian wylosujecie inny element.

Możecie grać w taki sam sposób jak na poziomie 2, 3 lub 4. Uwaga, gobliny! Teraz pojawiły się **specjalne znaki bezpieczeństwa** dla danego odcinka toru. Uprzejmie uprasza się o stosowanie się do nich! Jeżeli wylosujecie z woreczka kafelek ze znakiem bezpieczeństwa, musicie umieścić go obok toru w odległości tylu pól od pola z klepsydrą, ile strzałek znajduje się na danym kafelku bezpieczeństwa. Jeśli nie ma jeszcze tylu gotowych pól, po prostu umieśćcie ten kafelek obok ostatniego elementu toru.

Jeśli wylosujesz kafelek ze znakiem bezpieczeństwa, NIE możesz go zwrócić do woreczka. Musisz natychmiast przekazać woreczek dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Musisz spełnić wymogi znaku bezpieczeństwa do czasu, gdy klepsydra dotrze do miejsca, które oznaczone jest tym znakiem.



Znaki bezpieczeństwa – znaczenie



Cisza na placu budowy: gracz, którego kolej jest teraz, nie może się odzywać.



Obowiązek noszenia kasku: gracz, którego kolej jest teraz, musi przez cały czas trzymać jedną rękę na głowie.



Toksyczne opary: gracz, którego kolej jest teraz, musi zawsze zatykać jedną ręką nos.



Ochrona słuchu: gracz, którego kolej jest teraz, zakrywa uszy obiema rękami. Inny gracz musi pomóc mu w realizacji jego ruchu.



Strome wzgórze: kiedy dodany zostaje fragment toru lub zağrywany jest jakiś kafelek narzędzia, natychmiast przesuniecie klepsydrę do przodu o jedno pole bez odwracania jej. Ten znak bezpieczeństwa powinniście włączać do gry tylko wtedy, gdy będziecie gotowi na wyzwanie dla ekspertów!



Bez narzędzi: w tej sytuacji nie wolno zağrywać narzędzi przedstawionych na danym znaku bezpieczeństwa. Możecie oczywiście wybrać, którą stronę chcesz go ułożyć – po każdej jest inne narzędzie. Wybierzcie mądrze!

Ten znak bezpieczeństwa nie ma wpływu na moc czarodziejskiej różdżki!

Gobliny najwyraźniej mają trudności z wykonywaniem swoich zadań, gdy trzeba stosować się do restrykcji. Wszystkie znaki bezpieczeństwa, które wymagają użycia rąk, mogą być realizowane przy pomocy innych graczy. Można więc położyć rękę na głowie osoby, która trzyma w rękę woreczek, lub na przykład zakryć jej uszy, jeśli wymaga tego znak bezpieczeństwa. Przed rozpoczęciem gry ustalcie jednak jasno, czy wszystkim graczom taka pomoc odpowiada! Nie zapominajcie, że albo wszyscy wygracie, albo przegracie, podobnie jak na wcześniejszych poziomach!

CO DALEJ?

Gratulacje! Przeszliście przez wszystkie poziomy! Wicie już, jak sobie poradzić z Goblinską Kolejką Górską i jakie elementy będziecie chcieli zağrywać w przyszłości. Może wykorzystacie punkty kontrolne do ułożenia specjalnej trasy? A może w woreczku umieścicie WSZYSTKIE znaki bezpieczeństwa naraz? Czy wśród swoich zabawek macie jakiegoś smoka? Możecie użyć takiego pluszaka lub figurki i postawić zabawkę na trasie kolejki. Wówczas trzeba będzie objechać przeszkodę okrężną drogą! Goblinska Kolejka Górská jest teraz w waszych rękach! Bawcie się dobrze!

EGMONT.pl



Story House Egmont Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl
© 2024 Story House Egmont Sp. z o.o.

Autorzy gry: Ursula Hermens-Meyberg, Jan Meyberg
Ilustratorzy: Piotr Sokołowski, Antje Stephan, Claus Stephan
Product manager: Beata Sawoń
Tłumaczenie: Monika Polkowska
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Skład: Cezary Szulc

Uwaga: Gra nie jest przeznaczona dla dzieci poniżej trzeciego roku życia. Niebezpieczeństwo zadławienia z powodu połknięcia drobnych elementów.

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl
Grę polecają:



© 2023, 2024 HUCH!
Hutter Trade GmbH + Co. KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | GERMANY
www.hutter-trade.com

