PROSZĘ WSIADAĆ!

INSTRUKCJA

Oto Twój autobus! Szybko, zajmij miejsce i schroń się przed deszczem!

Jak zwykle podczas podróży fascynują Cię wszyscy wsiadający pasażerowie: turyści, biznesmeni, studenci...

Wszyscy podróżują razem, choć każdy z nich w inne miejsce. Ta linia autobusowa jest naprawdę szczególna... Ale czy dowiezie wszystkich całych i zdrowych?

Saashi **Monsieur Z**

ZAWARTOŚĆ

- 1 dwustronna plansza
  - 1 strona: Londyn
  - 1 strona: Nowy Jork
- 50 dwustronnych arkuszy Graczy
- 160 znaczników Trasy
- 5 znaczników Początku Trasy
- 5 ołówków
- 12 kart Biletów autobusowych
- 6 kart Celów Wspólnych
- 10 kart Celów Osobistych
  - 5 kart Londynu
  - 5 kart Nowego Jorku
- 1 znacznik Kontrolera

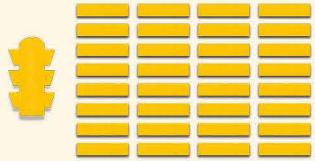
OGÓLNE ZASADY I CEL GRY

Macie 12 rund, aby stworzyć najlepszą linię autobusową w mieście. W każdej rundzie odkryjcie nową kartę, która pokaże Wam, jaki kształt trasy musicie wyznaczyć. Zawieźcie pasażerów tam, gdzie chcą, omińcie korki i zdobądźcie tyle punktów zwycięstwa (PZ), ile tylko się da!

KOMPONENTY I PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Wybierzcie swoje kolory i umieśćcie przed sobą: **32 znaczniki Trasy i 1 znacznik Początku Trasy** w wybranym kolorze.

   Znaczniki Trasy umieszcza się na mapie, aby wyznaczyć linię autobusową.



2. Weźcie **arkusze Graczy i ołówki**. Upewnijcie się, że górne sekcje arkuszy różnią się od siebie (reszta arkusza wygląda tak samo).

   Arkusze Graczy pokazują, kto wsiadł do autobusu na danej trasie i w jakich miejscach się zatrzymaliście, co później da Wam punkty zwycięstwa.

3. Umieśćcie planszę na środku obszaru gry.
   W rozgrywce **2- lub 3-osobowej** wybierzcie stronę **Nowego Jorku**.
   W rozgrywce **4- lub 5-osobowej** wybierzcie stronę **Londynu**.

Plansza przedstawia mapę miasta złożoną z różnych dróg. Na każdym skrzyżowaniu znajduje się jeden z Pasażerów [, , ,], albo jedno z Miejsc [, , ,], albo Zielone Światło. Nazwy niektórych Miejsc umieszczono na kolorowym tle - to tak zwane „Atrakcje turystyczne". Na każdej stronie planszy znajdują się 2 numerowane pola na karty Celów Wspólnych, które układa się awersem do góry. Obok nich wyznaczono 2 pola na talię kart Biletów autobusowych i stos kart odrzuconych. Na mapie Nowego Jorku znajduje się również kilka czarnych dróg, które zawsze są zakorkowane.

4 Potasujcie **6 kart Celów Wspólnych** i losowo umieśćcie po 1 z nich, żółtą stroną do góry, **na każdym z 2 pól na planszy**. Odłóżcie niewykorzystane karty do pudełka.

Karty Celów Wspólnych pokazują graczom, ilu Pasażerów muszą zabrać albo Miejsca, w których muszą się zatrzymać, aby zdobyć punkty zwycięstwa.

5 Potasujcie **5 kart Celów Osobistych** odpowiednich dla strony planszy, na której gracie, a następnie rozdajcie po **1 zakrytej karcie wszystkim graczom**. Zostawcie pozostałe karty w pudełku. Możecie także położyć te karty awersem do góry, aby zwiększyć rywalizację.

Karty Celów Osobistych wskazują 3 wybrane skrzyżowania, przez które musicie poprowadzić linię, aby zdobyć punkty zwycięstwa. To punkty umieszczone w czarnych kółkach. Czerwone kółka oznaczają tylko punkty turystyczne na mapie.

6 Potasujcie wszystkie **12 kart Biletów autobusowych**, jeżeli gracie na stronie Londynu lub tylko karty 1–6, jeżeli gracie na stronie Nowego Jorku, następnie **rozdajcie po 2 zakryte karty wszystkim graczom**. Spójrzcie na 2 karty, które otrzymaliście i umieśćcie 1 z nich zakrytą przed sobą. Kiedy wszyscy gracze mają karty przed sobą, odkryjcie je. **Umieśćcie znaczniki Początku Trasy na symbolach Świateł na skrzyżowaniach** o numerach odpowiadających numerom wybranych przez was Biletów autobusowych.

Te znaczniki wskazują początek waszych linii autobusowych.

7 **Weźcie z powrotem wszystkie 12 kart Biletów autobusowych, potasujcie je** i ułóżcie w zakrytej talii na wskazanym polu na planszy.

Karty Biletów autobusowych mają różne numery i kolory. Numery są używane tylko przy przygotowaniu do gry, aby wyznaczyć różne punkty początkowe. Podczas rozgrywki używa się kolorów.

8 Najstarszy gracz zostaje pierwszym Kontrolerem i umieszcza **znacznik Kontrolera** przed sobą.

Znacznik Kontrolera wskazuje kolejność podczas rundy. Rundę zawsze zaczyna Kontroler, a po nim rozgrywają ją pozostali gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W następnych rundach znacznik przechodzi kolejno do pozostałych graczy.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka w *Proszę wsiadać!* trwa **12 rund**.
Każda z rund obejmuje **4 fazy**:

1. NOWY BILET AUTOBUSOWY
2. WYZNACZANIE TRASY
3. SPRAWDZANIE CELÓW WSPÓLNYCH
4. ZMIANA KONTROLERA

1 NOWY BILET AUTOBUSOWY

Kontroler odkrywa wierzchnią kartę z talii Biletów autobusowych i umieszcza ją odkrytą na stosie kart odrzuconych.

Każdy z graczy wykreśla jedno z dwóch pól w odpowiadającym kolorze na górze swojego arkuszu Gracza. To pole pokazuje kształt trasy, którą gracze będą wyznaczać podczas fazy 2 WYZNACZANIE TRASY oraz wskazuje trasy dostępne w następnych rundach.

Przejdźcie do fazy 2 WYZNACZANIE TRASY.

PRZYKŁAD

2 WYZNACZANIE TRASY

Rozpoczynając od Kontrolera, idąc **zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z graczy wykonuje następujące kroki**:

a. UMIESZCZANIE ZNACZNIKÓW TRASY
b. WSIADANIE DO AUTOBUSU

a UMIESZCZANIE ZNACZNIKÓW TRASY

Wyznacz na planszy **kształt trasy** wymagany przez Bilet autobusowy odkryty w tej rundzie.

Przy wyznaczaniu trasy należy przestrzegać poniższych reguł:

- Każdy z graczy może umieścić tylko 1 swój znacznik na danym odcinku drogi, ale kilku graczy może umieścić swoje znaczniki na tym samym odcinku.
- Wasze trasy muszą rozpocząć się **w miejscu zakończenia tras z poprzedniej rundy**. W pierwszej rundzie **rozpocznijcie wyznaczanie tras od znaczników Początku Trasy**.
- Możecie umieścić tylko **tyle znaczników, ile wskazano** na waszych arkuszach Graczy.
- Wasze trasy w danej rundzie mogą mieć **tylko tyle zakrętów, ile wskazano** na waszych arkuszach Graczy. Należy wziąć pod uwagę tylko liczbę zakrętów, nie ich kierunek, który możecie zawsze wybrać dowolnie **(w prawo lub lewo)**.
- Początek obecnej trasy i koniec trasy z poprzedniej rundy mogą tworzyć zakręt. **Nie wlicza się go jednak do wymaganej w danej rundzie liczby zakrętów**.
- Nie wolno robić pętli na danej trasie.

RÓŻNE KSZTAŁTY TRAS

LINIA PROSTA

Musicie umieścić dokładnie 1, 2 lub 3 znaczniki jak na ilustracji. Jeżeli umieszczacie 2 lub 3, muszą one tworzyć linię prostą.

1 ZAKRĘT

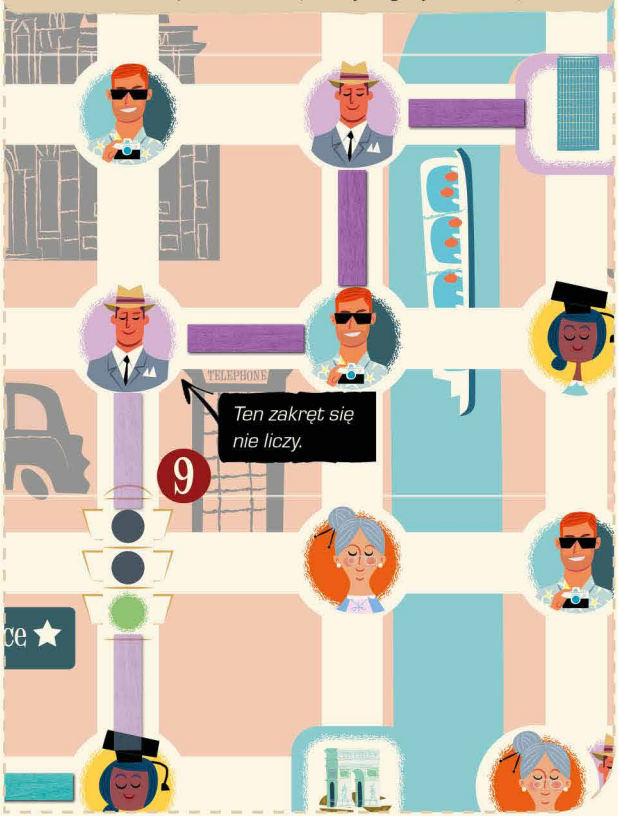
Musicie umieścić dokładnie 2 znaczniki pod kątem 90 stopni.

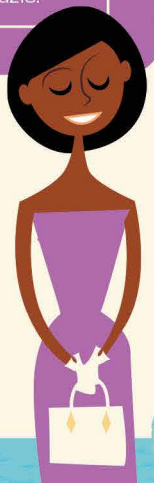
2 ZAKRĘTY

Musicie umieścić dokładnie 3 znaczniki tak, by tworzyły 2 kąty proste. Zakręty mogą być w tym samym kierunku (kształt U) lub w kierunkach przeciwnych (kształt S).

Jeżeli na waszych arkuszach pokazano 2 różne kształty oddzielone ukośnikiem, wybierzcie 1, który wyznaczycie w tej rundzie.

PRZYKŁAD: *W tej rundzie musisz umieścić 3 znaczniki, tworząc 2 zakręty. Decydujesz się ułożyć je tak, jak na ilustracji. Zakręt pomiędzy ostatnim znacznikiem poprzedniej trasy i pierwszym znacznikiem nowej, nie wlicza się do wymaganych 2 zakrętów.*





KORKI

JEŚLI TYLKO TO MOŻLIWE, OMIJAJCIE KORKI!

Za każdym razem, kiedy wyznaczacie trasę przez **odcinek, na którym znajduje się już przynajmniej jeden znacznik innego gracza, musicie wykreślić tyle Autobusów w Sekcji Korków** (lewy dolny róg arkusza Gracza), **ile znaczników innych graczy znajduje się na danym odcinku**. Wykreślcie je kolejno, zaczynając od pierwszego z góry po lewej.

Reprezentują one korki na waszych trasach, co negatywnie wpłynie na końcową liczbę punktów zwycięstwa.

NEW YORK

NIEKTÓRE DROGI SĄ ZAWSZE ZAKORKOWANE!

Za każdym razem, gdy wasze trasy przebiegają przez strefę ruchu, czyli czarną drogę, wykreślcie 1 dodatkowy autobus w Sekcji Korków na swoich arkuszach.

PRZYKŁAD: *Umieszczasz 1 znacznik w strefie ruchu, w której 2 innych graczy umieściło już swoje znaczniki. W związku z tym musisz wykreślić 3 Autobusy na swoim arkuszu Gracza (1 za strefę ruchu i 2 za inne znaczniki).*

ZIELONE ŚWIATŁA

SKORZYSTAJCIE Z ZIELONEJ FALI I PRZYSPIESZCIE CZAS PRZYJAZDU!

Jeżeli trasa w obecnej rundzie **skończy się** na skrzyżowaniu z Zielonym Światłem, **umieśćcie dodatkowy znacznik**, aby przedłużyć ją zgodnie ze zwykłymi zasadami (w dowolnym kierunku). Jeżeli po umieszczeniu tego znacznika znów dotrzecie do Zielonego Światła, dołóżcie kolejny znacznik. Zielone Światła pod znacznikami Początku Trasy są traktowane jak normalne Zielone Światła.

Jeżeli skończą się Wam znaczniki, użyjcie podobnych zamienników i grajcie dalej.

PRZYKŁAD: *Kończysz trasę na Zielonym Świetle, więc musisz umieścić 1 dodatkowy znacznik!*

PRZYKŁAD: *Twoja trasa dotarła do skrzyżowania, przez które już prowadziła. Decydujesz się dodać zakręt na trasie, wykreślając 1 pole w Strefie Zakrętów na swoim arkuszu. Udaje Ci się ominąć to skrzyżowanie i uniknąć wyeliminowania.*

PĘTLE NIEDOZWOLONE

LINIA AUTOBUSOWA, KTÓRA ROBI PĘTLĘ, JEST NIEEFEKTYWNA!

Jeżeli wasza trasa po raz drugi dotrze do tego samego skrzyżowania, natychmiast kończycie turę. Zostajecie wyeliminowani z rozgrywki i nie dostajecie żadnych punktów zwycięstwa na końcu gry. Zostawcie swoje znaczniki na planszy.

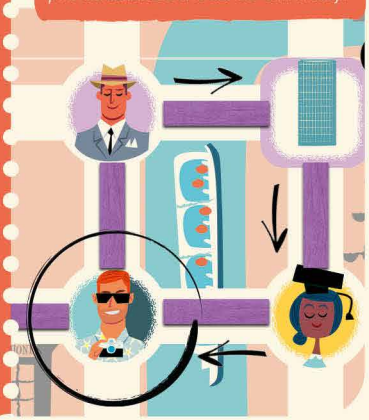
LINIE PROSTE I ZAKRĘTY

Jeżeli obecny kształt trasy nie pozwala Wam umieścić wymaganej liczby znaczników lub nie jest dla was optymalny, możecie zwiększyć lub zmniejszyć liczbę wymaganych zakrętów.

W tym celu wykreślcie pole skrajnie po lewej w **Strefie Zakrętów** (czerwone tło, prawy górny róg arkusza). Za każde wykreślone pole możecie zamienić zakręt na linię prostą i odwrotnie. Nie zmienia to liczby znaczników, które musicie umieścić. Tej liczby nie można zmienić.

Możecie wykreślić maksymalnie 5 pól w tej Strefie. Jeżeli wykreśliliście już wszystkie pola, a wymagany kształt jest niemożliwy do wyznaczenia, ponieważ trasa wykroczy poza mapę (ale nie dlatego, że miałaby przebiec przez to samo skrzyżowanie po raz drugi), potraktujcie swój kształt jak linię prostą, używając pojedynczego znacznika.

PRZYKŁAD: *Twoja trasa dociera do skrzyżowania przez które już prowadziła. Dochodzi do eliminacji.*



Po umieszczeniu wszystkich znaczników, przejdźcie do kroku **b** WSIADANIE DO AUTOBUSU.

b WSIADANIE DO AUTOBUSU

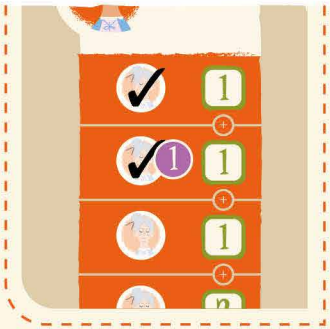
Dla **każdego** z Pasażerów lub Miejsc, do których dotrzecie ze swoimi znacznikami podczas kroku WYZNACZANIE TRASY, zastosujcie zasady ze stron 8, 9 i 10.

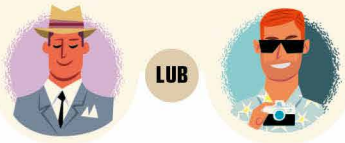
Na niektórych skrzyżowaniach są 2 Postacie. Jeżeli dotrzecie do jednego z takich skrzyżowań, zastosujcie efekty obu Postaci.

2 **Natychmiast wykreślcie jedno z odpowiadających pól na swoich arkuszach.** Jeżeli wszystkie pola są już wykreślone, nic się nie dzieje. Uwaga! 3 z dolnego rzędu możecie wykreślić tylko z bonusem , który oferuje staże dla niektórych Studentów.

Przykład: Twoja trasa dotarła do , więc wykreślasz 1 pole .

1 **Natychmiast wykreślcie pierwsze dostępne pole** na swoich arkuszach. Jeżeli wszystkie pola są już wykreślone, nic się nie dzieje.





Natychmiast wykreślcie odpowiednie pole lub skrajnie po lewej w górnym rzędzie bez Zaparkowanego Autobusu (bez liczby w polu skrajnie po prawej). Jeżeli wszystkie pola w tym rzędzie są już wykreślone lub jeżeli wszystkie rzędy mają Zaparkowane Autobusy, nic się nie dzieje.

- Spójrzcie na ostatnie pole (jeżeli dotarliście do) **lub** (jeżeli dotarliście do lub), **które wykreśliliście w górnym rzędzie bez Zaparkowanego Autobusu** (bez liczby w polu skrajnie po prawej). Następnie sprawdźcie punkty pokazane na dole tej kolumny. **Zapiszcie liczbę punktów zwycięstwa w polu skrajnie po prawej w tym rzędzie**, aby pokazać, że tu Zaparkował Autobus.
- Jako bonus przy parkowaniu Autobusu, pozwala wykreślić **Dodatkowego Pasażera**, zgodnie z symbolem na dole odpowiedniej kolumny. **Wykreślcie wskazanego Pasażera** zgodnie ze zwykłymi zasadami. Jeżeli w ten sposób wykreślacie 1 , wykreślcie jedno z pól w trzecim rzędzie - **to stażyści, których można wykreślić tylko dzięki takiemu bonusowi**.
- **Następnie zamażcie pozostałe pola albo w tym rzędzie, które nie zostały wykreślone** zanim Autobus Zaparkował. Następnym razem, gdy będziecie wykreślać któreś z tych pól, zacznijcie od kolejnego rzędu.
- Jeżeli nie wykreśliliście żadnego z pól lub w górnym rzędzie zanim Autobus zaparkował, **nic się nie dzieje.**

Przykład:

1. *Docierasz do , mając już wykreślone 2 pola w pierwszym rzędzie.*
2. *Wpisz 4 w polu skrajnie po prawej w tym rzędzie, następnie wykreśl kolejne dostępne pole .*
3. *Zamaż ostatnie pole w tym rzędzie, aby pokazać, że Autobus zaparkował.*

Docierasz do , mając już wykreślone 3 pola w rzędzie.

1. *Wykreśl jedno z 3 pól odpowiadających temu budynkowi.*
2. *Wpisz 9 w polu skrajnie po prawej w tym rzędzie.*
3. *Zamaż ostatnie pole w tym rzędzie, aby pokazać, że Autobus zaparkował.*

2 karty Celów Wspólnych zobowiązują was do zatrzymania się przy 3 lub 3 . Jeżeli któryś z tych Celów znajduje się w grze, śledźcie wasze postępy, wykreślając odpowiednie pola za każdym razem, gdy odwiedzicie to Miejsce, niezależnie od tego czy przewozicie Turystów. **Ta strefa ma na celu jedynie przypomnienie wam, gdzie już byliście.**

★ Times Square ★ ★ Piccadilly Circus ★ ★ Columbia ★ ★ King's College ★

★ Guggenheim ★ ★ Buckingham Palace ★ ★ Wall Street ★ ★ City of London ★

Na każdej z map znajdują się 4 Miejsca (po jednym z każdego rodzaju) reprezentujące Atrakcje turystyczne warte odwiedzenia. Można je rozpoznać po wielkich literach, kolorowym tle i gwiazdkach po bokach.

Jeżeli dotrzecie do któregoś z tych Miejsc, w odpowiednim polu z gwiazdkami zapiszcie liczbę Pasażerów odpowiadających kolorem, których wykreśliliście do tej pory.

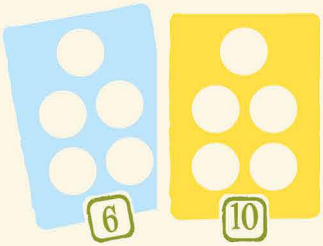
Wyróżniamy 2 pola dla Turystów: jasnoniebieskie dla Atrakcji i ciemnoniebieskie dla Atrakcji . Pole ze znakiem > wykorzystuje się tylko podczas liczenia punktów na końcu gry (zob. str. 12).

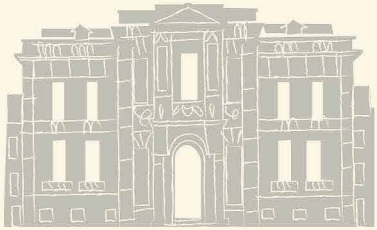
PRZYKŁAD: *Docierasz do Columbii, mając już wykreślone 4 pola , więc wpisujesz 4 w żółtym polu z gwiazdkami.*

PRZYKŁAD: *Docierasz do Times Square, mając już wykreślone 2 pola , więc wpisujesz 2 w jasnoniebieskim polu z gwiazdkami. Później docierasz do Guggenheim, mając już wykreślonych 5 pól , więc wpisujesz 5 w ciemnoniebieskim polu z gwiazdkami.*

Po zakończeniu wyznaczania trasy dla obecnej rundy i wykreśleniu wszystkich odpowiednich pól na arkuszach, przejdźcie do fazy ③ Sprawdzanie Celów Wspólnych.

3 SPRAWDZANIE CELÓW WSPÓLNYCH





Sprawdźcie czy w tej rundzie osiągnęliście któryś z Celów Wspólnych, zgodnie z poniższymi zasadami:

Każdy z Celów może być osiągnięty przez kilku graczy, ale tylko raz przez danego gracza.

Jeżeli 1 lub więcej graczy osiągnęło żółty Cel w tej samej rundzie, **wpisują 10 PZ** w strefie bonusów na swoich arkuszach. **Następnie odwróćcie kartę** Celu na niebieską stronę.

Jeżeli 1 lub więcej graczy osiągnęło niebieski Cel w tej samej rundzie, **wpisują 6 PZ** w strefie bonusów na swoich arkuszach. Karta Celów zostaje na stronie niebieskiej.

Przejdźcie do fazy 4 Zmiana Kontrolera.

PRZYKŁAD: *W tej rundzie zabrałeś piątego pasażera . Ten Cel został osiągnięty przez innego gracza w poprzedniej rundzie, więc wpisujesz tylko 6 PZ na swoim arkuszu.*

4 ZMIANA KONTROLERA

Jeżeli właśnie skończyliście 12. rundę (i talia Biletów autobusowych wyczerpała się), przejdźcie do Zakończenia gry.

W przeciwnym razie **przekażcie znacznik Kontrolera** kolejnemu graczowi, zgodnie z ruchem wskazówek zegara i rozpocznijcie nową rundę.

TWÓRCY

Projekt gry: Saashi
Ilustracje: Monsieur Z
Kierownictwo projektu: Xavier Taverne
Projekt graficzny: Vincent Mougenot
Zasady gry: Xavier Taverne
Tłumaczenie: Danni Loe
Korekta: William Niebling

Polska Edycja: Portal Games Sp. z o.o.
ul. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów
Tłumaczenie: Katarzyna Siedlarska
Korekta: Zespół Portal Games
Skład: Konrad Rószkowski

Saashi & Saashi

ZAKOŃCZENIE GRY

Podliczcie punkty w następujący sposób:

1. Zsumujcie wszystkie punkty ujemne z pól wykreślonych w **Strefie Zakrętów**.
2. Zsumujcie punkty za każde wykreślone pole .
3. **Pomnóżcie** liczbę wykreślonych pól przez liczbę wykreślonych pól . Następnie dodajcie te punkty do punktów zwycięstwa z żółtego pola Atrakcji Turystycznych

Dla stref i , wykonajcie następujące kroki:

4. Dla **Atrakcji Turystycznych** porównajcie wartości z 2 pól Atrakcji. Zdobywacie tyle punktów, ile wynosi wyższa wartość. Zapiszcie tę liczbę w polu po prawej z symbolem .
5. **Zaparkowane Autobusy** zapewniają tyle punktów, ile zanotowaliście podczas rozgrywki.
6. **Autobusy**, które nie zaparkowały (tzn. rzędy bez punktów po prawej stronie) zdobywają połowę punktów (zaokrągloną w dół), którą zdobylibyście, gdybyście w tym momencie dotarli do lub dla lub dla .
7. Zsumujcie punkty z 4 pól w kolumnie skrajnie po prawej.
8. Zsumujcie punkty z wszystkich **Celów Wspólnych**, które osiągnęliście podczas gry.

9. **Sprawdźcie wasze Cele Osobiste.** Jeżeli połączyliście wszystkie 3 skrzyżowania na czarnym tle (w dowolnej kolejności), zdobywacie 10 punktów. W przeciwnym razie nie zdobywacie punktów.
10. Zsumujcie wszystkie punkty ujemne z **Korków**.
11. W prawym dolnym rogu arkuszy Graczy, zapiszcie sumę punktów zwycięstwa z wszystkich 8 sekcji (pola z + i - w lewym dolnym rogu). To wasz wynik końcowy!

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. Jeżeli gracze mają tyle samo punktów, dzielą się wygraną!

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: https://portalgames.pl/pl/reklamacje/

Wspieramy każdą naszą grę - także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem - nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery - pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: https://portalgames.pl/pl/prosze-wsiadac/