

⚡ Steven Aramini

✍ Mathieu Leyssenne

Stoi na stacji **Lokomotywa**

Instrukcja



★ O grze

Masz zamiar przenieść się ze swoim cyrkiem do innego miasta. Musisz jako pierwszy umieścić swoją trupę cyrkową w wagonach i jak najszybciej wyruszyć.

Dobierz odpowiednie karty Zwierząt, zdobądź Wagony i dołącz je do swojej Lokomotywy.

Im dłuższy pociąg, tym lepszy wynik!

★ Cel gry

Wygrywa pierwszy gracz, który osiągnie (lub przekroczy) wymaganą liczbę punktów.

Skorzystajcie z poniższej tabelki, by ustalić, ile punktów potrzeba do wygranej:

Liczba graczy	Wymagane punkty
2 lub 3	18
4	16



★ Komponenty

W pudełku znajdziecie wszystko, czego potrzeba do gry:



- 40 kart Wagonów (po 10 w 4 różnych kolorach, z których każdy zawiera cztery jedynki, trzy dwójki, dwie trójki i jedną czwórkę)



- 48 kart Zwierząt (Żyrafy, Niedźwiedzie, Ryby, Tygrysy)



- 4 karty Lokomotyw



- 4 żetony Zamiany



- 10 kart Dodatkowych



rewers

awers



- 1 żeton Dyrektora Cyrku

- oraz niniejszą instrukcję

★ Przygotowanie do gry

- 1 Każdy z graczy bierze 1 kartę Lokomotywy i kładzie ją przed sobą. Nieużywane karty Lokomotyw należy odłożyć do pudełka.
- 2 Każdy z graczy otrzymuje 1 losowy żeton Zamiany i kładzie go odkryty przed sobą. W rozgrywce na 2 lub 3 graczy pozostały żeton (pozostałe żetony) połóżcie odkryty (odkryte) w zasięgu wszystkich graczy.
- 3 Potasujcie talię Wagonów, po czym odkryjcie z niej 4 wierzchnie karty i połóżcie je na środku obszaru gry – te Wagony są dostępne.
- 4 Resztę talii Wagonów połóżcie zakrytą na lewo od nich, będziemy ją nazywać Składem Dodatkowym.



- 5 Potasujcie talię Zwierząt i rozdajcie każdemu z graczy po 5 zakrytych kart.
- 6 Resztę talii Zwierząt połóżcie poniżej dostępnych Wagonów – to będzie stos doboru Zwierząt.
- 7 Odwróćcie wierzchnią kartę z tego stosu i połóżcie ją obok niego, rozpoczynając tworzenie stosu odrzuconych.
- 8 Losowo ustalcie, kto rozpocznie grę.
- 9 Osoba siedząca na prawo od gracza rozpoczynającego otrzymuje żeton Dyrektora Cyrku i kładzie go przed sobą awersem do góry.



★ Przebieg tury

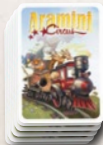
W czasie swojej tury możesz wykonać dwie akcje z poniższych trzech. Mogą to być dwie takie same lub dwie różne akcje wykonane w dowolnej kolejności. Poinformuj innych graczy, jakie akcje wykonujesz.

1 Weź na rękę nową kartę Zwierząt:

Możesz wziąć albo wierzchnią kartę ze stosu doboru Zwierząt (zakrytą), albo wierzchnią kartę ze stosu kart odrzuconych (odkrytą). Nie możesz dobierać kart ze stosu kart odrzuconych, jeśli jest on pusty lub jeśli na jego wierzchu leży Karta Dodatkowa (patrz: Wariant z Kartami Dodatkowymi). Liczba kart Zwierząt, jakie gracz może mieć na ręce, nie jest ograniczona.

2 Rozmieść Zwierzęta w Wagonach:

Możesz zakupić dowolny z dostępnych (odkrytych) Wagonów, o ile dysponujesz Zwierzętami odpowiedniego gatunku i w odpowiedniej liczbie. Aby zakupić i zapełnić Wagon, odrzuć z ręki karty Zwierząt w podanej na Wagonie ilości oraz rodzaju. Odrzucone przez ciebie karty Zwierząt połóż odkryte na stosie kart odrzuconych i weź zakupiony Wagon. Natychmiast odwróć wierzchnią kartę ze Skadu Dodatkowego – w grze zawsze muszą być cztery dostępne Wagony. W czasie jednej akcji można zakupić i zapełnić tylko jeden Wagon.



W przykładzie na stronie 6. możesz odrzucić 1  aby wziąć Wagon z 1 Żyrafą, albo odrzucić 3 , aby wziąć Wagon z 3 Żyrafami.

3 Wymień się żetonami Zamiany:

Możesz wykorzystać swoją akcję, aby wymienić swój żeton Zamiany na żeton znajdujący się w posiadaniu innego gracza lub na leżący na środku obszaru gry (uwaga: w rozgrywkę 4-osobowej żaden żeton nie leży na środku). Gracz zawsze musi mieć przed sobą dokładnie jeden żeton Zamiany, nigdy też nie można nikomu odmówić wymiany żetonu.

Korzystanie z żetonów Zamiany:

W grze znajdują się 4 żetony Wymiany, na każdym z nich narysowane są Zwierzęta 4 gatunków. Kiedy chcesz zapełnić Wagon, twój żeton Zamiany pozwala ci odrzucić dwie karty Zwierząt 1 gatunku, aby zastąpić w ten sposób 1 zwierzę innego gatunku. Samemu określasz kolejność, w jakiej odrzucasz karty z ręki podczas zapełniania Wagonu. Po skorzystaniu z żetonu zatrzymujesz go w swoim obszarze gry. W ciągu swojej tury możesz go użyć tyle razy, ile chcesz.



Jeśli masz ten żeton Zamiany, możesz odrzucić 2  aby wziąć Wagon z 1 Żyrafą, albo odrzucić 2  i 2  aby wziąć Wagon z 3 Żyrafami.

Zestawianie pociągu:

Po zapełnieniu Wagonu musisz go włączyć do swojego składu, aby otrzymać za niego punkty. Wagon można dołączyć do istniejącego składu tylko wtedy, kiedy ostatni Wagon w składzie ma tę samą cyfrę lub ten sam kolor co Wagon dołączany. Ponieważ Lokomotywa nie ma koloru ani wartości liczbowej, zestawianie pociągu można rozpocząć od dowolnego Wagonu.



Do Wagonu z 2 Żyrafami można dołączyć albo Wagon z cyfrą 2, albo dowolny Wagon z Żyrafami.

Bocznica:

Jeśli zapełnisz Wagon, którego nie możesz dołączyć do składu ze względu na niepasujący kolor i gatunek, taki Wagon trafia na Bocznice – połóż jego odkrytą kartę poniżej swojego pociągu.



Wagon z 3 Niedźwiedziami różni się od ostatniego Wagonu składu zarówno cyfrą, jak i kolorem, trzeba go więc odstawić na Bocznice.

Wagony stojące na Bocznicy nie są brane pod uwagę w czasie punktowania.

Kiedy dołączasz nowy Wagon do składu, sprawdź, czy któryś z Wagonów stojących na Bocznicy do niego nie pasuje. Jeśli tak, możesz teraz pasujące Wagony dołączyć do składu. To działanie jest darmowe (nie wymaga wykorzystania akcji).

W ciągu jednej tury możesz dołączyć do składu tyle Wagonów stojących na Bocznicy, ile chcesz, jeśli pasują one kolorem i/lub wartością liczbową do karty ostatniego Wagonu składu. Wagony niepasujące muszą pozostać na Bocznicy, a liczba Wagonów, które mogą się tam znajdować, nie jest ograniczona.

UWAGA: Jeśli zapełnisz Wagon, który zgodnie z zasadami można dołączyć do składu, musisz go dołączyć.



Ten pociąg wart jest 6 punktów. Wagonu na Bocznicy nie wlicza się do tej sumy. Jeśli gracz dołączy do składu Wagon z 3 Tygrysami albo z 1 Żyrafą (dostawiając go za Wagonem z 1 Tygrysem), będzie mógł od razu dołączyć także Wagon z Bocznicy (ponieważ będzie się zgadzała cyfra lub gatunek).

Żeton Dyrektora Cyrku:

Rola Dyrektora Cyrku przechodzi po kolei z gracza na gracza w kolejności przeciwnej do ruchu wskazówek zegara.

Kiedy jesteś w posiadaniu żetonu Dyrektora Cyrku, możesz podjąć w swojej turze jedną dodatkową akcję (łącznie do trzech akcji). Kiedy twoja tura dobiegnie końca, przekaz żeton graczowi po prawej, który następnie położy go przed sobą, aby zaznaczyć, że w swojej następnej turze będzie pełnić rolę Dyrektora Cyrku. Bez względu na to, czy gracz wykorzystał dodatkową akcję czy nie, nie może zatrzymać przy sobie żetonu Dyrektora Cyrku na kolejną turę.

Wyjątek dla rozgrywki dwuosobowej:

Kiedy w czasie rozgrywki dwuosobowej przekazujesz przeciwnikowi żeton Dyrektora Cyrku, żeton ten jest zakryty, a przeciwnik nie skorzysta z niego w swojej najbliższej turze. Zamiast tego normalnie podejmuje dwie akcje, po czym odwraca żeton awerssem do góry, aktywując go na czas swojej następnej tury.

★ Koniec gry

Wygrywa pierwszy gracz, który zdobędzie wymaganą liczbę punktów lub ją przekroczy. Punkty zdobywa się tylko za Wagony będące częścią składu pociągu.

★ Wariant z użyciem kart Dodatkowych

Przygotujcie rozgrywkę według normalnych zasad, a potem wtasujcie do talii Zwierząt 10 kart Dodatkowych. Jeśli dociągniesz kartę Dodatkową z talii, bierzesz ją na rękę (jak zwykłą kartę Zwierząt). Nie

możesz jednak wziąć karty Dodatkowej ze stosu kart odrzuconych; jeśli leży ona odkryta na wierzchu tego stosu (wtedy nie można z niego dobierać kart).

Zagranie karty Dodatkowej nie liczy się jako akcja. Możesz zagrać kartę Dodatkową w tej samej turze, w której wziąłeś ją na rękę, lub zachować ją do użycia w jednej z przyszłych tur – chyba że dobrałeś kartę Dodatkową w wyniku swojej ostatniej akcji w turze: wówczas musisz ją zostawić na później.

Kiedy zagrywasz kartę Dodatkową, połóż ją odkrytą na stosie kart odrzuconych i zastosuj efekt na niej opisany. Nie możesz zagrać karty Dodatkowej w czasie tury innego gracza. Jeśli nie wykorzystałeś wszystkich swoich akcji, możesz to zrobić po zagranie karty Dodatkowej.

Efekty kart Dodatkowych:

Dobierz 2 karty Zwierząt

Dobierz 2 karty Zwierząt. Owe dodatkowe 2 karty możesz dobrać (w dowolnej kombinacji) ze stosu doboru Zwierząt albo ze stosu kart odrzuconych.

Zapłać 1 kartę mniej

Odrzuć tę kartę Dodatkową, aby podczas zapełniania Wagonu wydać o 1 Zwierzę mniej. Jeśli pojemność wybranego Wagonu wynosi 1, nie wydajesz żadnych kart Zwierząt, by go zapełnić. Zakup i zapełnienie Wagonu kosztuje cię jedną akcję, jak zwykle.

Weź 1 odrzuconą kartę

Odrzuć tę kartę Dodatkową, aby wziąć 1 kartę ze stosu kart odrzuconych (może to być jedna z odrzuconych wcześniej kart Dodatkowych).

1 dodatkowa akcja

Odrzuć tę kartę Dodatkową, aby w swojej turze wykonać 1 dodatkową akcję.

Wymiana 1:1

Odrzuć tę kartę Dodatkową, aby na czas jednego zakupu móc wymieniać Zwierzęta zgodnie z posiadanym przez siebie żetonem Wymiany, ale w stosunku 1:1. Na przykład, jeśli masz żeton Wymiany Niedźwiedzi i zagrasz kartę Wymiana 1:1, wszystkie posiadane przez siebie karty Niedźwiedzi możesz na czas jednego zakupu traktować jakby były kartami dowolnych innych gatunków.

Twórcy



Projekt: Steven Aramini

Ilustracje: Mathieu Leyssenne

Rozwój gry: Patrick Nickell, David Short & Spencer Munoz

Publikacja, adaptacja i korekta: IELLO

Tłumaczenie: Piotr Wiśniewski

Skład wersji polskiej: Aga Jakimiec

©2014 Crash Games

©2015 IELLO (wersja francuska)

©2016 PORTAL GAMES (wersja polska)

ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice

www.portalgames.pl

www.2pionki.pl

Kopiowanie, powielanie i publikowanie instrukcji, komponentów i wykorzystywanie ilustracji bez wcześniejszej zgody jest zabronione.

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki - serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy poinformuj nas o tym: portal@portalgames.pl

