

RZUTEM DO METY



INSTRUKCJA GRY

+ SZYBKIE WPROWADZENIE
(na końcu instrukcji)

CEL GRY

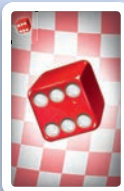
Celem gry jest zdobycie największej liczby punktów zwycięstwa w trakcie 4 etapów wyścigu. Każdy gracz dysponuje swoimi Kartami Ukrytego Celu i to one decydują o wygranej.

ZAWARTOŚĆ

- 30 kości w 5 różnych kolorach
- 110 kart (70 Kart Ruchu, 30 Kart Ukrytego Celu, 6 Kart Pomocy i 4 Karty Etapu)
- instrukcja

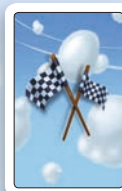
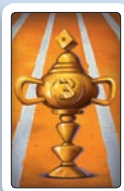
KARTY

Karty Ukrytego Celu



Na awersie każdej z 30 kart znajduje się kolorowa kość z określoną liczbą oczek. Rewersy tych kart służą do oznaczenia zdobytych punktów zwycięstwa.

Karty Etapu



Na awersie tych 4 kart znajduje się puchar z określoną wartością (3, 4, 5 i 6) – to punkty zwycięstwa za wygraną w kolejnych etapach. Rewers jest oznaczony dwiema flagami w szachownice.

Karty Pomocy



Opisują działanie Kart Ruchu, służą także do gromadzenia zdobytych w trakcie gry punktów zwycięstwa.

Karty Ruchu



70 kart podzielonych na 7 różnych rodzajów. Wszystkie rodzaje Kart Ruchu opisano w części

AKCJA – ZAGRANIE KARTY RUCHU.

PRZYGOTOWANIE GRY

- **Ustal kolejność graczy** – niech każdy gracz rzuci dwiema kośćmi. Ten, który wyrzuci najwięcej oczek, będzie rozpoczynał grę, kolejni będą przystępowali do gry zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
- **Rzuć wszystkimi kośćmi** i umieść je razem po jednej stronie stołu, tworząc **Grupę Startową**.
- **Potasuj 30 Kart Ukrytego Celu i rozdaj każdemu z graczy po 4.** Pozostałe Karty Ukrytego Celu połóż zakryte na stole (awersem do dołu).
- **Potasuj 70 Kart Ruchu i rozdaj każdemu z graczy po 3.** Następnie pociągnij 4 Karty Ruchu z talii i wyłóż je, obok siebie, odkryte na stole (awersem do góry).
- **W talii z pozostałymi Kartami Ruchu umieść Karty Etapu, tworząc Talię Wyścigu** (patrz **PRZYKŁAD 1** na następnej stronie).
- **Tak przygotowaną Talię Wyścigu połóż obok wcześniej wyłożonych 4 Kart Ruchu.**

Przykładowe początkowe rozłożenie gry znajduje się na następnej stronie (**PRZYKŁAD 2**).

PRZYKŁAD 1 - PRZYGOTOWANIE TALII WYŚCIGU



Pozostałe Karty Ruchu podziel na 5 osobnych stosów o podobnej (ale nie równej) wysokości **1**.

Następnie umieść Kartę Etapu z pucharem o wartości 3 na drugim stosie, na trzecim stosie Kartę Etapu z pucharem o wartości 4, na czwartym stosie Kartę Etapu z pucharem o wartości 5, na piątym stosie Kartę Etapu z pucharem o wartości 6 (wszystkie Karty Etapu umieść na odpowiednich stosach rewersami do góry) **2**.

Teraz połóż pierwszy stos na drugim. Później nowo utworzony stos na trzecim itd **3**. W ten sposób utworzysz **Talię Wyścigu**, w środku której będą znajdować się 4 Karty Etapu **4**.

PRZYKŁAD 2 - ROZŁOŻONA GRA



1 Grupa Startowa

2 Początkowy zestaw kart dla każdego z graczy:

- 4 Karty Ukrytego Celu
- 3 Karty Ruchu
- 1 Karta Pomocy

3 Talia Wyścigu

4 4 odkryte Karty Ruchu

5 Stos Kart Ukrytego Celu

ROZGRYWKA

Na początku rozgrywki, kości znajdują się w jednej grupie, zwanej **Grupą Startową**. W trakcie gry przed Grupą Startową zostaną utworzone nowe grupy. Grupa wysunięta najdalej od Grupy Startowej nazywana będzie **Grupą Prowadzącą**.

Kości w grze reprezentują grupę ścigających się "zawodników" – każdy z nich jest oznaczony kolorem i liczbą oczek. W większości przypadków zagranie karty spowoduje przemieszczenie się niektórych kości, np. kości jednego koloru lub kości o tej samej wartości. Zazwyczaj kości poruszane są do przodu, ale istnieją wyjątki od tej reguły.

Kości zawsze przesuwają się począwszy od Grupy Prowadzącej, a następnie z każdej kolejnej grupy znajdującej się za nią. Ostatnią grupą, z której przesuwają się kości, jest zawsze Grupa Startowa. Jeżeli znajdzie się przynajmniej jedna kość, którą należy przesunąć do przodu z jednej grupy, należy dołączyć ją do grupy przed nią. Jeśli przynajmniej jedna kość zostanie wysunięta z Grupy Prowadzącej, utworzy ona samodzielnie nową Grupę Prowadzącą.

TURA GRACZA

W swojej turze gracz **musi** wykonać **jedną z trzech akcji**:

- zagranie **KARTY RUCHU**
- zagranie **KARTY UKRYTEGO CELU**
(tylko raz w trakcie każdego etapu)
- **RZUT WSZYSTKIMI KOŚCMI** w jednej grupie
(oprócz Grupy Prowadzącej)

Po zagranii **Karty Ruchu** albo wykonaniu akcji **Rzut Wszystkimi Kośćmi** gracz dobiera jedną z 4 odsłoniętych Kart Ruchu lub ciągnie w ciemno z góry Talii Wyścigu tak, aby **na koniec swojej tury mieć 3 Karty Ruchu na ręce**. Po dobraniu odsłoniętej karty, gracz musi natychmiast odkryć na jej miejsce kolejną kartę z góry Talii Wyścigu. Zagraną Kartę Ruchu należy odrzucić na stos kart odrzuconych.

UWAGA! Po zagranii Karty Ukrytego Celu gracz nie dobiera Karty Ruchu z Talii Wyścigu.

Po wykonaniu jednej z trzech akcji, **gracz kończy swoją turę**.

AKCJA – ZAGRANIE KARTY RUCHU

W grze występuje 7 rodzajów Kart Ruchu:



Kolor – wszystkie kości pasujące kolorem są przesuwane do przodu.



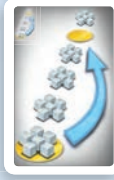
Liczba oczek – wszystkie kości pasujące liczbą oczek są przesuwane do przodu.



Wybór – gracz może wybrać **liczbę oczek** albo **kolor**, a następnie przesunąć wszystkie pasujące kości do przodu.



Zamiana – dwie sąsiadujące ze sobą grupy kości zostają w całości zamienione miejscami (zamiana nie może dotyczyć Grupy Prowadzącej).



Powrót – wszystkie kości z ostatniej grupy wykonują wielki powrót, osiągając **drugą pozycję w wyścigu**. Należy przesunąć całą ostatnią grupę w miejsce pomiędzy Grupą Prowadzącą a grupą będącą dotąd na drugiej pozycji.



Wypadek – gracz wybiera **pojedynczą kość w Grupie Prowadzącej** (również wtedy, gdy znajduje się tam tylko jedna kość) i przesuwają ją **do ostatniej grupy**.



Przewrotka – gracz wybiera najpierw jedną grupę kości w wyścigu, następnie liczbę oczek, a na koniec przewraca w tej grupie wszystkie kości z wybraną liczbą oczek na przeciwległą ściankę (np. po zagranii tej karty, kości wskazujące dotychczas 6 będą wskazywać 1). **Pamiętajcie:** liczby oczek na przeciwległych ściankach kości zawsze sumują się do 7.

PRZYKŁAD 3 – ZAGRYWANIE KART RUCHU

Wybrany gracz rzuca wszystkimi kośćmi, tworząc Grupę Startową **1**.

Pierwszy gracz zagrywa kartę „przesuń wszystkie niebieskie kości” **2**.

Wszystkie niebieskie kości zostają przesunięte do przodu, tworząc nową grupę (tzw. Grupę Prowadzącą), która prowadzi w wyścigu **3**.

Następny gracz zagrywa kartę „przesuń wszystkie szóstki” **4**.

Ruch kości zaczyna się zawsze od Grupy Prowadzącej, zatem gracz przesuwając pojedynczą szóstkę z Grupy Prowadzącej, a następnie wszystkie szóstki z drugiej grupy. Nową Grupę Prowadzącą tworzy teraz niebieska szóstka **5**, za którą podążają dwie grupy kości.

Kolejny gracz zagrywa kartę „przesuń wszystkie szóstki” **6**.

Prowadząca szóstka **nie może przesunąć się dalej**, zatem dołączają do niej szóstki z drugiej grupy, tworząc nową Grupę Prowadzącą **7**.



PRZYKŁAD 4 – PRZESUNIĘCIE WSZYSTKICH KOŚCI Z JEDNEJ GRUPY

Przesunięcie wszystkich kości z jednej grupy do kolejnej nie powoduje zwiększenia odstępów między sąsiednimi grupami. Przykład znajdujący się obok szczegółowo wyjaśnia tę zasadę.

Gracz w swojej turze zagrywa kartę „przesuń wszystkie szóstki” **1**. W Grupie Prowadzącej nie ma szóstek **2**, ale druga grupa jest złożona wyłącznie z szóstek **3**, dlatego gracz przesuwa je wszystkie razem do Grupy Prowadzącej.

W ten sposób grupa, z której przesunięto kości, znika, a szóstki z dotychczasowej trzeciej grupy również dołączają do Grupy Prowadzącej **4**.



AKCJA – ZAGRANIE KARTY UKRYTEGO CELU

Zagranie Karty Ukrytego Celu pozwala na przesunięcie wszystkich kości odpowiadających kolorem i liczbą oczek rysunkowi na zagranej karcie.

Akcja pozwala zatem na wykonanie dwóch osobnych przesunięć kości. Gracz może wybrać, w jakiej kolejności je wykona: czy najpierw przesunie kości odpowiadające kolorem, a później liczbą oczek, czy też odwrotnie. By wykonać tę akcję, gracz musi zagrać jedną ze swoich Kart Ukrytego Celu i położyć ją odkrytą przed sobą. Następnie kończy swoją turę bez pobierania karty z Talii Wyścigu. Zagrana karta zdradza przeciwnikom Ukryty Cel gracza w tym etapie wyścigu.

UWAGA! Gracz może zagrać tylko jedną Kartę Ukrytego Celu w trakcie jednego etapu wyścigu.

AKCJA – RZUT WSZYSTKIMI KOŚCMI

Wykonanie tej akcji pozwala na rzut wszystkimi kośćmi w jednej grupie, poza Grupą Prowadzącą. By wykonać tę akcję, gracz musi zagrać z ręki dowolną Kartę Ruchu i położyć ją zakrytą przed sobą. Następnie wybiera grupę, rzuca wszystkimi kośćmi i odkłada je w to samo miejsce. Po wykonaniu tej akcji, gracz dobiera Kartę Ruchu z Talii Wyścigu wg zasad opisanych w części TURA GRACZA.

UWAGA! Grupa Startowa nie jest uważana za Grupę Prowadzącą, w związku z czym można na nią zagrywać akcję Rzut Wszystkimi Kośćmi.

Zakryta Karta Ruchu, leżąca przed graczem, informuje wszystkich pozostałych graczy o tym, kto, jako ostatni, wykonał tę akcję. Gracz, który posiada przed sobą taką zakrytą Kartę Ruchu, nie może ponownie rzucić wszystkimi kośćmi do czasu, kiedy jeden z pozostałych graczy nie wykona tej akcji. Gdy tak się stanie, zakryta Karta Ruchu leżąca przed graczem, który jako ostatni użył tej akcji, zostaje odrzucona (co pozwala temu graczowi na ponowne użycie tej akcji w swojej kolejnej turze). Z kolei gracz, który właśnie rzucił wszystkimi kośćmi, musi zagrać z ręki dowolną Kartę Ruchu i położyć ją zakrytą przed sobą.

KONIEC ETAPU

Gra jest podzielona na 4 etapy. Każdy z nich kończy się natychmiast w momencie, gdy w Talii Wyścigu odsłonięty zostanie rewers Karty Etapu oznaczony dwiema flagami w szachownicy. Karta Etapu jest odkładana na bok. Następnie, przed wznowieniem wyścigu, gracze zdobywają punkty zwycięstwa za ukończenie etapu.

PUNKTACJA

Na koniec każdego etapu, wszyscy gracze **muszą wybrać jedną ze swoich Kart Ukrytego Celu** i położyć ją zakrytą przed sobą. Gdy już to zrobią, wszystkie wybrane karty są odkrywane jednocześnie.

UWAGA! Jeżeli gracz posiada przed sobą odkrytą Kartę Ukrytego Celu (wykonał akcję jej zagrania w swojej turze), wówczas nie może wybrać innej Karty Ukrytego Celu w tym etapie.

W celu wyłonienia zwycięzcy etapu należy podliczyć punkty. Gracze otrzymują **1 punkt** za **każdą kość w Grupie Prowadzącej**, która odpowiada **tylko kolorem albo liczbą oczek** rysunkowi na Karcie Ukrytego Celu gracza. Z kolei **kość odpowiadająca zarówno kolorem, jak i liczbą oczek** rysunkowi na Ukrytej Karcie Celu gracza, warta jest dodatkowo **1 punkt bonusowy** (czyli 3 punkty zamiast 2).

PRZYKŁAD 5 – PUNKTACJA



Na koniec etapu gracze wybierają jedną ze swoich Kart Ukrytego Celu. Ania wybrała „niebieską szóstkę”, Zoja „pomarańczową piątkę”, a Marcel „niebieską jedynkę”. Etap wygrywa Ania, zdobywając 8 punktów (po 1 punkcie za każdą z ośmiu kości o wartości „6” w Grupie Prowadzącej), drugie miejsce zajmuje Zoja z 7 punktami (3 punkty za pomarańczową kość o wartości „5”, 1 punkt za fioletową kość o wartości „5” i po 1 punkcie za pozostałe trzy pomarańczowe kości w Grupie Prowadzącej), a trzecie miejsce Marcel z 1 punktem za fioletową kość o wartości „1” w Grupie Prowadzącej.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Po zakończeniu każdego etapu, jego zwycięzca zabiera Kartę Etapu (tę odłożoną na bok) i **zdobywa tyle punktów zwycięstwa, ile wskazuje cyfra na tej karcie** (tzn. 3 punkty za pierwszy etap, 4 za drugi itd.). **Drugi gracz zdobywa zawsze 2 punkty, a trzeci zawsze 1 punkt. Do oznaczania liczby zdobytych punktów zwycięstwa za drugie i trzecie miejsce służą rewersy nieużywanych lub zagranych Kart Ukrytego Celu.** Gracze umieszczają je pod napisem „KIESZEŃ NA ZDOBYTE PUNKTY” na swojej Karcie Pomocy.

W przypadku remisu, gracze sprawdzają drugą grupę kości, aby określić swoją pozycję. Jeśli wciąż nie ma rozstrzygnięcia, gracze sprawdzają trzecią grupę, czwartą itd., aż do momentu rozstrzygnięcia remisu. W rzadkim przypadku, gdy nie można rozstrzygnąć remisu po sprawdzeniu wszystkich grup, gracze otrzymują taką samą, pełną liczbę punktów zwycięstwa za rozstrzygane miejsce.

WYŚCIG TRWA

Zagrane Karty Ukrytych Celów, które nie zostały zabrane do oznaczenia zdobytych punktów zwycięstwa, należy odłożyć na stos tych kart. Następnie wyścig jest kontynuowany bez zmiany ułożenia grup kości. Nowy etap rozpoczyna następna osoba po graczu, który odkrył Kartę Etapu. **Przed rozpoczęciem kolejnego etapu, 4 odkryte Karty Ruchu należy przetasować z już zagranymi kartami znajdującymi się na stosie kart odrzuconych, a następnie wyłożyć i odkryć 4 nowe Karty Ruchu.** Pozostałe Karty Ruchu należy odłożyć na miejsce stosu kart odrzuconych.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się w momencie odsłonięcia czwartej (ostatniej) Karty Etapu w Talii Wyścigu. Gracze otrzymują punkty zwycięstwa za ukończenie czwartego etapu, a następnie podliczają wszystkie punkty zwycięstwa zdobyte podczas całego wyścigu. Gracz z najwyższą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa grę!

W przypadku remisu wygrywa gracz z Kartą Etapu o najwyższej wartości.

WARIANT 2-OSOBY

Przy rozgrywce w dwie osoby, przed rozpoczęciem gry, usunięcie z talii wszystkie Karty Ruchu, na których widnieje ikona:



SZYBKIE WPROWADZENIE

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie największej liczby punktów w trakcie 4 etapów wyścigu. Każdy gracz dysponuje swoimi Kartami Ukrytych Celów i to one decydują o cennych punktach.

PRZYGOTOWANIE GRY

- **Ustal kolejność graczy** – niech każdy gracz rzuci dwiema kośćmi. Ten, który wyrzuci najwięcej oczek, będzie rozpoczynał grę, kolejni będą przystępowali do gry zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.
- **Rzuć wszystkimi kośćmi** i umieść je razem po jednej stronie stołu, tworząc **Grupę Startową**.
- **Potasuj 30 Kart Ukrytego Celu i rozdaj każdemu z graczy po 4.**
- **Potasuj 70 Kart Ruchu i rozdaj każdemu z graczy po 3.** Następnie pociągnij 4 Karty Ruchu z talii i wyłóż je, obok siebie, odkryte na stole (awersem do góry).
- **W talii z pozostałymi Kartami Ruchu umieść Karty Etapu, tworząc Talię Wyścigu** (patrz **PRZYKŁAD 1** na trzeciej stronie instrukcji).
- **Tak przygotowaną Talię Wyścigu połóż obok wcześniej wyłożonych 4 Kart Ruchu.**

TURA GRACZA

W swojej turze gracz **musi** wykonać **jedną z trzech akcji**:

- zagranie **KARTY RUCHU**
- zagranie **KARTY UKRYTEGO CELU**
(tylko raz w trakcie każdego etapu)
- **RZUT WSZYSTKIMI KOŚCMI** w jednej grupie
(oprócz Grupy Prowadzącej)

Po zagraniu **Karty Ruchu** albo wykonaniu akcji **Rzut Wszystkimi Kośćmi** gracz dobiera jedną z 4 odsłoniętych Kart Ruchu lub ciągnie w ciemno z góry Talię Wyścigu tak, aby **na koniec swojej tury mieć 3 Karty Ruchu na ręce**. Po dobraniu odsłoniętej karty, gracz musi natychmiast odkryć na jej miejsce kolejną kartę z góry Talię Wyścigu. Zagrana Kartę Ruchu należy odrzucić na stos kart odrzuconych.

UWAGA! Po zagraniu Karty Ukrytego Celu gracz nie dobiera Karty Ruchu z Talię Wyścigu.

Po wykonaniu jednej z trzech akcji, **gracz kończy swoją turę**.

KONIEC ETAPU

Gra jest podzielona na 4 etapy. Każdy z nich kończy się natychmiast w momencie, gdy w Talię Wyścigu odsłonięty zostanie rewers Karty Etapu oznaczony dwiema flagami w szachownicy. Karta Etapu jest odkładana na bok. Następnie, przed wznowieniem wyścigu, gracze zdobywają punkty zwycięstwa za ukończenie etapu.

PUNKTACJA

Na koniec każdego etapu, wszyscy gracze **muszą wybrać jedną ze swoich Kart Ukrytego Celu** i położyć ją zakrytą przed sobą. Gdy już to zrobią, wszystkie wybrane karty są odkrywane jednocześnie. Gracze otrzymują **1 punkt za każdą kość w Grupie Prowadzącej**, która odpowiada **tylko kolorem albo liczbą oczek** rysunkowi na Karcie Ukrytego Celu gracza. Z kolei **kość odpowiadająca zarówno kolorem, jak i liczbą oczek** rysunkowi na Ukrytej Karcie Celu gracza, warta jest dodatkowo **1 punkt bonusowy** (czyli 3 punkty zamiast 2).

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Po zakończeniu każdego etapu, jego **zwycięzca zabiera Kartę Etapu** (tę odłożoną na bok) i **zdobywa tyle punktów zwycięstwa, ile wskazuje cyfra na tej karcie** (tzn. 3 punkty za pierwszy etap, 4 za drugi itd.). **Drugi gracz zdobywa zawsze 2 punkty, a trzeci zawsze 1 punkt.**

WYŚCIG TRWA

Przed rozpoczęciem kolejnego etapu, 4 odkryte Karty Ruchu należy przetasować z już zagranyimi kartami znajdującymi się na stosie kart odrzuconych, a następnie wyłożyć i odkryć 4 nowe Karty Ruchu. Pozostałe Karty Ruchu należy odłożyć na miejsce stosu kart odrzuconych.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie odsłonięcia czwartej (ostatniej) Karty Etapu w Talię Wyścigu. Gracze otrzymują punkty zwycięstwa za ukończenie czwartego etapu, a następnie podliczają wszystkie punkty zwycięstwa zdobyte podczas całego wyścigu. Gracz z najwyższą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa grę!

Autor gry: Spartaco Albertarelli, **Ilustracje:** Krzysztof Roslan, **Produkcja:** Sławomir Gacal, **Tłumaczenie:** Sławomir Czuba, **Redakcja i korekta:** Krzysztof Wasyliszyn



© for the Polish edition Fabryka Kart Treffi-Kraków
Fabryka Kart Treffi-Kraków
Podłęża 650, 32-003 Podłęża
www.treffi.krakow.pl