

Instrukcja - City Express DJ08430

Wiek: 7 – 10 lat

Liczba graczy: 2 – 4

Czas gry: 15 minut

Zawartość:

- 1 plansza
- 32 żetony pasażerów
- 1 żeton kierowcy
- 4 pionki lokomotywy
- 4 karty lokomotywy
- 32 karty wagonów

Cel: Jako pierwszy zdobądź 8 pasażerów i kierowcę

Przygotowanie: Złóż 4 części planszy.

Możesz wybrać ciemno-niebieską lub jasno-niebieską krawędź

Uwaga: upewnij się, że wszystkie tory są poprawnie połączone!

- Umieść żetony pasażerów w torbie

- Wyciągnij 6 pasażerów i połóż ich na polach planszy o tym samym kolorze i numerze

- Kierowcę połóż na planszy na jego specjalnym miejscu

- Każdy z uczestników wybiera kartę lokomotywy i kładzie ją przed sobą. Następnie, biorąc odpowiadającą kartom lokomotywy i ustawiają je na punktach startowych

- Każdy z graczy bierze 8 wagonów i układa je przed sobą w linii, obrazkami do dołu. Następnie odkrywają 3 pierwsze karty.

Najmłodszy uczestnik rozpoczyna, a gra toczy się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Zasady gry:

W trakcie swojej kolejki:

1. Wyciągnij z torby jeden żeton pasażera i połóż go na planszy, na pasującym polu skrzyżowania
2. Spróbuj zabrać pasażera wybierając konkretną linię i przesuwasz swój pionek aż do jednego ze skrzyżowań. W trakcie ruchu nie można zmieniać linii, po której porusza się lokomotywa, ani zatrzymywać się na skrzyżowaniu, na którym jest już inny gracz. Gracze mogą jednak „przeskakiwać” lokomotywy przeciwników.

- Kiedy gracz zatrzyma się na skrzyżowaniu z pasażerem, który odpowiada jednej z odkrytych kart gracza, może wtedy zabrać żeton z pasażerem i położyć go na pasującej karcie. Następnie gracz może odkryć kolejną kartę.

- Kiedy graczowi nie uda się dotrzeć do skrzyżowania z odpowiednim pasażerem, wtedy kolejka przechodzi na następną osobę

Przykład ruchu:

Gracz z fioletową lokomotywą może zabrać fioletowego pasażera poruszając się po niebieskiej linii kolejowej i zatrzymując się na drugim skrzyżowaniu. Aby zabrać różowego pasażera, gracz musi pojechać pomarańczową linią i zatrzymać się na skrzyżowaniu z liczbą 5. W trakcie swojej następnej kolejki zmienia trasę na niebieską i odbiera pasażera na pierwszym skrzyżowaniu.

Koniec gry:

Uczestnicy muszą uzupełnić pasażerami wszystkie karty wagonów, aby móc zabrać kierowcę.

Pierwszy gracz, który zdobędzie kierowcę – wygrywa.

