


 PL


Wiek: od 8 do 99 lat



Liczba graczy: 3 do 6



Zawartość: 1 plansza, 96 kart (6 x 16 kart + 30 kart symboli), 6 pionków, 1 kostka



Cel gry: wygrać wyścig



Przygotowanie: każdy z graczy otrzymuje zestaw 16 kart tematycznych. Potasowane karty ułożyć w talii na środku stołu, obrazkami do dołu. Na środku należy także ustawić planszę. Każdy z graczy wybiera swój pionek i ustawia na miejscu startu.

Przebieg gry: najmłodszy uczestnik jako pierwszy odwraca kartę symboli ,a następnie rzuca kością. Wyrzucony kolor określa, który z symboli będzie użyty w trakcie tej kolejki.

Po określeniu symbolu, każdy z uczestników musi przejrzeć swoje karty i znaleźć dwie karty, które według nich są powiązane z symbolem. Następnie gracze wykładają wybrane karty przed sobą, obrazkami do dołu. Celem jest mieć te same skojarzenia z symbolem co inni gracze.

Kiedy wszyscy wyłożą już karty, uczestnicy po kolei odkrywają swoje karty i wyjaśniają swój wybór. Wtedy można zobaczyć, które karty powtarzają się wśród graczy. Na tej podstawie rozdziela się punkty i przesuwa pionki na planszy. Po tym następuje nowa kolejka.

Liczenie punktów i ruch pionkami: jeden punkt pozwala na przesunięcie pionka o 1 pole do przodu

- jeżeli gracz ma 1 lub 2 karty, które zgadzają się z kartami wszystkich pozostałych uczestników: wszyscy otrzymują 3 punkty
- jeżeli gracz ma kartę, która zgadza się z kartami przynajmniej 1 uczestnika: każdy z graczy otrzymuje po 1 punkcie



Symbole: symbole otoczone są różnymi okręgami, z których każdy ma inne znaczenie dla rozgrywki:

- **pojedynczy kolorowy okrąg:** wszyscy grają

- **podwójny kolorowy okrąg:** wszyscy grają, ale gracz A, który wykonywał rzut kością wybiera jednego gracza B. Jeżeli ich karty się pokrywają, dostają podwójne punkty

Uwaga: jedynie gracze A i B dostają podwójne punkty. Pozostali otrzymują punkty według zasad wyjaśnionych wcześniej

- **szary okrąg:** gracz A wybiera gracza B. Tylko ci dwaj uczestnicy biorą udział w tej kolejce i tylko oni mogą zdobyć punkty.

- **podwójny szary okrąg:** gracz A wybiera gracza B. Tylko ci dwaj uczestnicy biorą udział w tej kolejce i w przypadku pasujących kart zdobywają podwójne punkty.



Koniec gry: wygrywa osoba, która jako pierwsza dojdzie pionkiem do linii mety

