



Gra dla 1-4 graczy w wieku 8-108 lat.

travel

ELEMENTY GRY

- 52 klocki (po 13 w każdym kolorze)
- 4 dwustronne plansze (po 1 w każdym kolorze)
- 4 karty startowe
- 4 rampy
- 13 podstawowych kart

CEL GRY

Gracze umieszczają wskazane klocki na swoich rampach, starając się zastonić jak najwięcej pól.

PRZYGOTOWANIE GRY

Każdy gracz bierze:

- 13 klocków w wybranym przez siebie kolorze,
- 1 rampę,
- 1 dwustronną planszę w kolorze klocków.

Jeśli w grze uczestniczy mniej niż 4 graczy, nieużywane elementy odłóż do pudełka.

EGMONT.pl



krainaplanszowek.pl



[/KrainaPlanszowek](https://www.facebook.com/KrainaPlanszowek)

EGMONT Polska Sp. z o.o.

ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa

WydawnictwoEgmont.pl

© 2020 Egmont Polska Sp. z o.o.

Autor gry: Reiner Knizia

Projekt graficzny: Piotr Kania

Wydawca: Tomasz Kołodziejczak

Redakcja: Patryk Blok

Koordinacja produkcji: Agnieszka Kupczyk

DTP: Cezary Szulc

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt:

gryplanszowe@egmont.pl

PRZEBIEG GRY

Gra składa się z 2 rund, a każda runda przebiega w następujących krokach:

1. Umieszczenie planszy na rampie

Każdy gracz umieszcza swoją planszę na rampie, tak by pokazany na niej numer znajdował się na górze. W pierwszej rundzie używa się planszy nr 1, a w drugiej – nr 2.

2. Umieszczenie klocka startowego

Potasuj **karty startowe** (niebieskie) i daj każdemu po 1. Jeśli gra mniej niż czterech graczy, nieużywane karty odłóż na bok.



Każdy gracz dobiera pokazany na swojej karcie startowej klocek i umieszcza go na swojej rampie zgodnie z zasadami układania klocków (patrz str. 4).

Gracze trzymają przed sobą karty startowe aż do końca rundy.

3. Rozegranie rundy

Potasuj karty podstawowe (fioletowe) i połóż je w zakrytym stosie. Odkryj pierwszą kartę z wierzchu. Każdy gracz bierze swój klocek pokazany na karcie, umieszcza go na górze rampy, dowolnie obraca, a następnie zsuwa w prostej linii w dół. Gracze umieszczają klocki jednocześnie.

Po tym, jak każdy umieści już swój klocek, odstoń kolejną kartę. Wszyscy gracze biorą odpowiedni klocek, umieszczają go na swojej rampie i tak dalej, aż karty w stosie się wyczerpią.

Wykorzystane karty należy odkładać na stos obrazkami do góry.

4. Punktacja

Gdy wyczerpie się stos fioletowych kart, następuje punktacja. Zapamiętajcie swoje punkty lub zapiszcie je na kartce.

Runda 1

- Każdy całkowicie wypełniony rząd daje 1 punkt (maksymalnie 10 punktów).

Runda 2

- Każdy całkowicie wypełniony rząd daje 1 punkt.
- Trójka takich samych widocznych symboli daje 3 punkty.
- Niezastłonięte pole „-3” odejmuje 3 punkty.

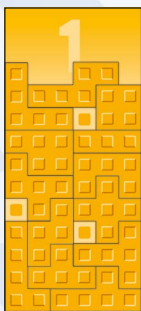
W 2. rundzie można zdobyć maksymalnie 19 punktów (10 za rzędy i 9 za symbole).

Dodatkowe uwagi

- Na planszy nr 2 są nadrukowane klocki z symbolami. Pozostawione widoczne liczą się jak wypełnione pola.
- Nie dostaje się ujemnych punktów za pozostawione dziury (niezastłonięte pola).

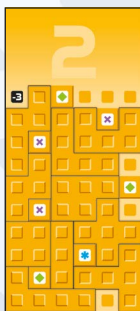


Przykłady punktacji



Runda 1. Gracz zdobywa **7 punktów** za wypełnione rzędy.

Runda 2. Gracz zdobywa 6 punktów za wypełnione rzędy, 6 punktów za widoczne symbole, -3 punkty za niezastłonięte „-3”. W sumie gracz zdobywa **9 punktów** (6 + 6 - 3).



KONIEC GRY

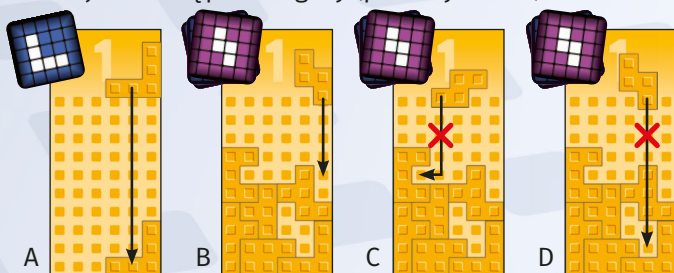
Gra kończy się po drugiej rundzie. Podlicz punkty graczy z dwóch rund. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W razie remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

ZASADY DLA JEDNEGO GRACZA

Rozegraj 2 rundy, jak w normalnej grze i zsumuj punkty. Zapisuj swoje wyniki i staraj się pobijać własne rekordy.

ZASADY UKŁADANIA KŁOCKÓW

- Umieść klocek na górze rampy w dowolnej kolumnie.
- Klocek możesz dowolnie przekręcić i obrócić.
- Przesuń klocek w prostej linii na dół, aż osiągnie dolną krawędź rampy (rys. A) lub zatrzyma się na innych klockach znajdujących się już na rampie (rys. B).
- Podczas zsuwania nie wolno już obracać klocka ani przesuwając go w bok. Nie da się więc wypełnić luki, która nie jest dostępna od góry (patrz rys. C i D).



- Jeśli wskazany klocek jest taki sam jak na twojej karcie startowej, pomijasz daną turę (bo klocek w tym kształcie jest już na rampie).
- Nie musisz umieszczać klocka na rampie, jeśli nie chcesz. Odłóż go na bok. Pamiętaj jednak, że w każdej rundzie dany klocek pojawia się tylko raz.
- Klocki nie mogą wystawać poza lewą i prawą stronę rampy, mogą jednak wystawać ponad górną krawędź pola gry.



**Sprawdź też
dużą wersję gry**



**z plastikowymi
klockami!**