

HJALMAR HACH & LORENZO SILVA

# KOLEJOWY

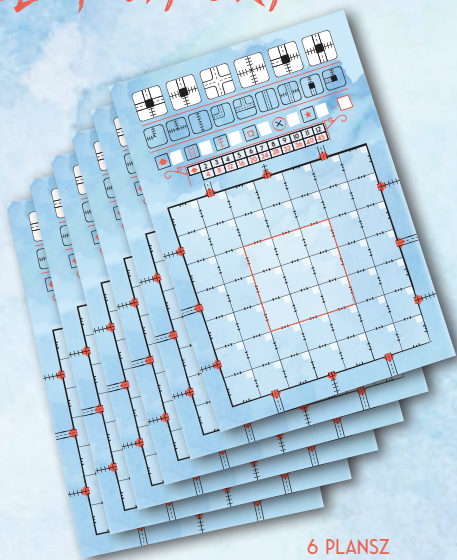
*szlak*



**GŁĘBOKI BŁĘKIT**

FOXGAMES

## ELEMENTY GRY



6 PLANSZ



6 PISAKÓW



4 KOSTKI TRASY



2 KOSTKI RZEKI



2 KOSTKI JEZIORA

## OPIS GRY

Gra w Kolejowy szlak trwa 7 rund. Celem jest **połączenie** ze sobą jak największej liczby **wyjść** ▲ poprzez **rysowanie tras**, które tworzą sieci. Im więcej **wyjść** ▲ połączycie **w tej samej sieci**, tym więcej **punktów** będzie warta. **Dodatkowe punkty** otrzymacie za swoją **najdłuższą linię kolejową**, za **najdłuższą autostradę** oraz za wypełnienie **centralnych pól** na swojej planszy.

# PRZYGOTOWANIE

1. Każdy gracz bierze **planszę** i kładzie przed sobą.
2. Każdy gracz bierze również **pisak**.
3. Umieściecie **kostki trasy** na środku stołu.
4. **Kostki rzeki i jeziora** są używane tylko podczas gry z rozszerzeniami (patrz strona 10).

TRASY SPECJALNE

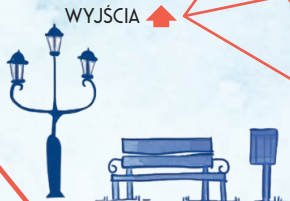
TABELKA WYNIKÓW

PRZYPOMNIENIE  
KOSTEK TRAS

WARTOŚCI SIECI

WYJŚCIA

POLA CENTRALNE



# RUNDY GRY

Na początku każdej rundy jeden gracz rzuca wszystkimi **kostkami trasy jeden raz**. Wynik rzutu wskazuje, jakie **trasy** podczas tej rundy gracze **muszą** narysować. Po rzucie wszyscy gracze **jednocześnie** zaczynają na swoich planszach rysować widoczne trasy.

## RZUT KOSTKAMI

Ważne kostki trasy i **rzuć je** na środku stołu. Ułóż je tak, by były **dobrze widoczne** dla wszystkich graczy.



Score table:

5	6	7	8	9	10	11	12
5	20	24	28	32	36	40	45

Other symbols: a square, a circle with an X, a star, and an equals sign.

## W grze występują 2 rodzaje kostek trasy.

3 kostki mają na ściankach 6 tras:



prosta autostrada



prosta linia kolejowa



zakręt autostrady



zakręt linii kolejowej



skrzyżowanie autostrady



skrzyżowanie kolejowe



1 kostka ma na ściankach 3 trasy:



wiadukt



stacja na prostej



stacja na zakręcie


**Uwaga:** Stacje umożliwiają wam **połączenie** torów kolejowych z autostradami. **Wiadukty** pozwalają na przekraczanie tras **bez połączenia**.



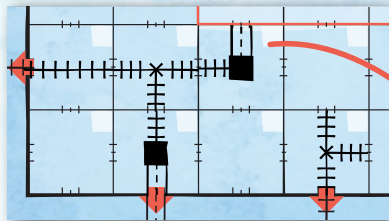
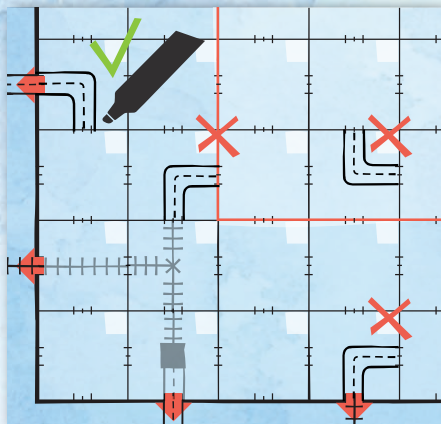
**Podpowiedź:** Aby łatwiej zapanować nad trasami, które musicie w tej rundzie narysować, możecie je sobie **oznaczyć** w tabelce z **przypomnieniem kostek tras**.

## RYSOWANIE TRAS

Po rzucie kostkami gracze muszą **jednocześnie** narysować wszystkie **trasy** na swoich planszach. Przy rysowaniu musicie się stosować do kilku **zasad**:

1. Każda trasa, którą rysujecie, musi być **połączona przynajmniej z jednej strony do wyjścia**  lub do już istniejącej trasy. Jeżeli **nie możesz połączyć** trasy, nie możesz jej narysować.
2. **Musicie narysować wszystkie 4 trasy** pokazane na kostkach (o ile to możliwe, co więcej każdą kostkę można wykorzystać tylko **raz**).
3. Trasa **nie można** rysować w taki sposób, by bezpośrednio **połączyć** autostradę i tory kolejowe i nawzajem (do tego potrzebna jest **stacja**).

**Ważne:** Podczas rysowania tras możecie dowolnie **obracać** lub **odbijać** widoczny na ściance wzór.



## UŻYWANIE TRAS SPECJALNYCH

Każdy gracz może użyć **6 tras specjalnych**, widocznych na **górnej części planszy**, których wzory **nie pojawiają się** na kostkach trasy. Te trasy pozwalają **połączyć różne sieci** albo powiększyć istniejące.

Możesz narysować trasę specjalną **raz na rundę** jako dodatek do tras wyrzuconych na kostkach, ale każdej trasy specjalnej możesz użyć **tylko raz na grę**. Po wykorzystaniu musisz ją **wykreślić** – będzie ci to przypominać, że w tej grze nie możesz jej ponownie użyć.

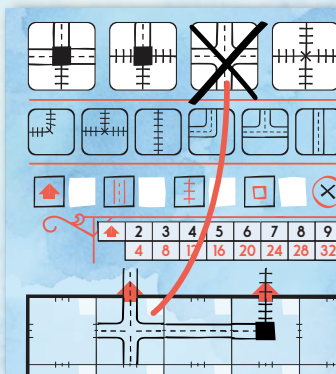
Dodatkowo podczas gry możesz wykorzystać **maksymalnie 3 trasy specjalne** (i pamiętaj – po 1 na rundę).

## KONIEC RUNDY

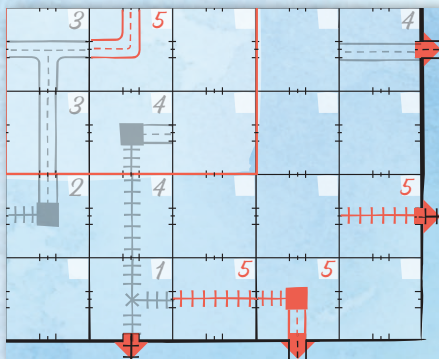
Kiedy wszyscy gracze narysowali **trasy**, runda się kończy.

Każdy gracz musi **zaznaczyć pola**, na których w tej rundzie narysował trasy, poprzez wpisanie **numeru aktualnej rundy** w białym kwadracie w rogu pola. **Nie wolno usuwać** tras narysowanych w poprzednich rundach.

Następnie **rzućcie** kostkami trasy i rozpocznijcie **nową rundę**.



**Pamiętaj:** Tylko 1 trasa specjalna na rundę i maksymalnie 3 przez całą grę!



**Przykład:** Koniec 5. rundy

# KONIEC GRY

Gra kończy się po **7. rundzie**. Pora podliczyć swój wynik! Każdy gracz sumuje punkty za **połączone wyjścia** ▲, swoją **najdłuższą autostradę** i **najdłuższą linię kolejową** oraz zapewnione **poła centralne**. Punkty **zaznacza się w odpowiedniej kategorii w tabelce wyników** na planszy. Szczegółowy przykład punktowania na następnej stronie.

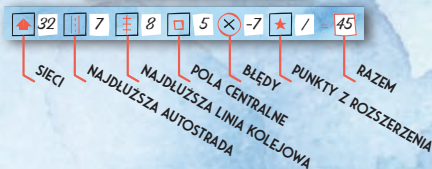
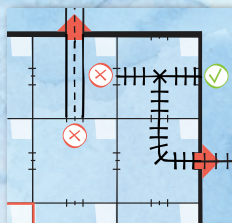
Następnie każdy gracz sprawdza swoje **nie-dokończone trasy**. Każdy **koniec** trasy, który **nie łączy się** z żadną inną trasą lub **krawędzią planszy**, jest liczony jako błąd. Oznacz każdy taki błąd symbolem ⊗. **Tracisz 1 punkt za każdy błąd** na swojej planszy. Zapisz je w odpowiednim polu tabelki wyników.

**Uwaga:** Jeżeli gracie z rozszerzeniem ★ (patrz strona 10), zapiszcie dodatkowe punkty na polu rozszerzenia tabelki wyników.

Na koniec **podsumujcie** wszystkie punkty (**odejmując** karę za popełnione błędy) i zapiszcie w tabelce. Gracz z **najwięcej punktów** wygrywa! W przypadku remisu zwycięzcą zostaje gracz, który popełnił **najmniej błędów**. W przypadku dalszego remisu gracze **dzielią się zwycięstwem**.



Zeskanuj ten kod QR, aby pobrać planszę gracza do samodzielnego wydruku!



© 2018 Horrible Games.  
All rights reserved.

© 2019 Grupa Wydawnicza  
Foksal sp. z o.o.  
ul. Domaniewska 48  
02-672 Warszawa, Polska

## PODZIĘKOWANIA

Autorzy:

Hjalmar Hach, Lorenzo Silva

Ilustracje:

Marta Tranquilli

Grafika:

Rita Ottolini, Noa Vassalli

Koordinacja projektu:

Lorenzo Silva

Produkcja:

Alessandro Pra', Flavio Mortarino

## EDYCJA POLSKA

Wydawca:  
Michał Herman

Tłumaczenie:  
Marek Baranowski

Korekta:  
Natalia Tyczko



Koordinacja produkcji:  
Alicja Arcimowicz

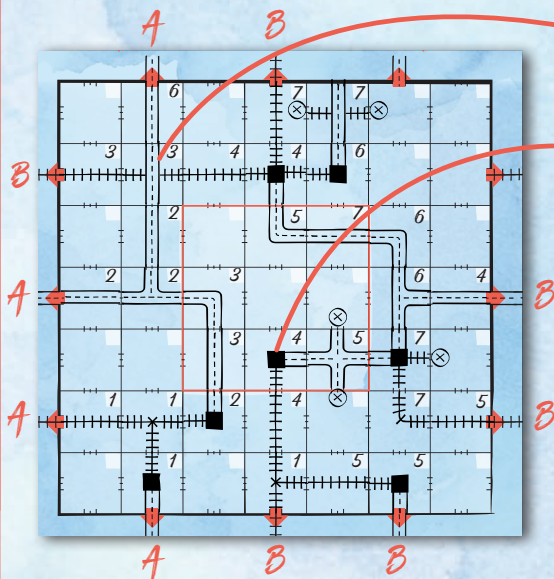
DTP: Cezary Szulc

[www.horrible-games.com](http://www.horrible-games.com)  
[www.foxgames.pl](http://www.foxgames.pl)

# JAK LICZYĆ PUNKTY

## ŁĄCZENIE WYJŚĆ

**Łączenie wyjść**  jest głównym sposobem na zdobywanie punktów w Kolejowym szlaku. Na koniec gry każdy **zestaw wyjść**  połączonych ze sobą jedną **siecią tras** jest wart tyle punktów, ile wynika z widocznej na planszy tabeli **wartości sieci**.



**Uwaga: Wiadukty** pozwalają na **przecięcie** dwóch sieci, ale nie tworzą pomiędzy nimi połączenia.



**Uwaga:** Możesz używać **stacji**, aby połączyć w sieć **linie kolejowe** i **autostrady**.



Tabela wartości sieci


	2	3	4	5	6	7		32
	4	8	12	16	20	24		


**Przykład:** Na planszy Anny na koniec gry znajdują się 2 sieci. Jedna (A) łączy w sumie 4 wyjścia i jest warta 12 punktów. Druga (B) łączy 6 wyjść i jest warta 20 punktów. Ostatecznie za sieci Anna otrzymuje 32 punkty.







## DODATKOWE PUNKTY

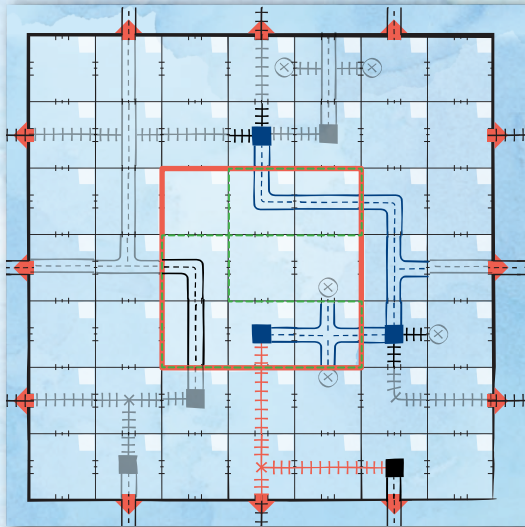
Chociaż punkty otrzymane za **łączenie wyjść** ▲ mogą stanowić większość ostatecznego wyniku, nie można lekceważyć **dodatkowych punktów za najdłuższą autostradę, najdłuższą linią kolejową i pola centralne**.

 Twoja **najdłuższa autostrada** to **najdłuższy nieprzerwany ciąg przyległych pól**, na których narysowałeś **połączone ze sobą autostrady** (nie licząc pętli ani rozgałęzień). Po prawej stronie przykład zaznaczony na niebiesko. Zdobywasz **1 punkt za każde pole**, które składa się na jedną odnogę twojej najdłuższej autostrady. Stacje **nie przerywają** autostrady. Przykład pokazuje najdłuższą autostradę na 8 pól.

 Twoja **najdłuższa linia kolejowa** jest liczona tak samo jak najdłuższa autostrada, tylko liczymy przyległe pola linii kolejowych, tak jak zaznaczona na czerwono w przykładzie po prawej (5 punktów).

 Twoje **pola centralne** to 9 pól pośrodku planszy. Zdobywasz **1 punkt za każde centralne pole**, na którym cokolwiek narysowałeś.

 **8**  **5**  **6**



Jeżeli masz dwie najdłuższe trasy (z taką samą liczbą pól), **liczy się tylko 1 z nich**.



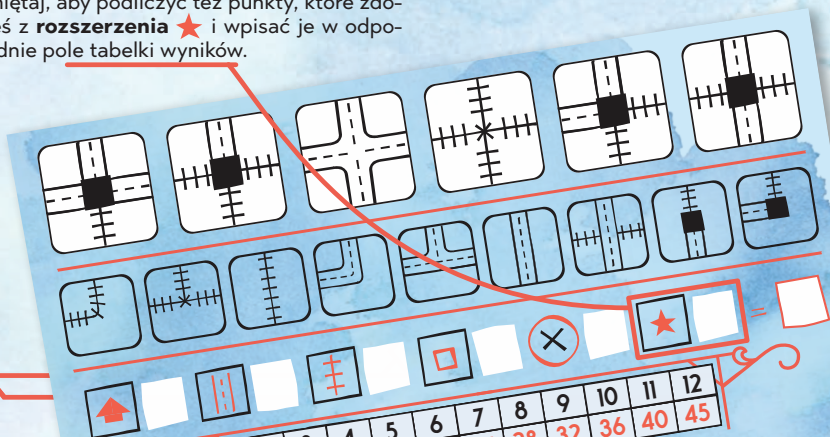
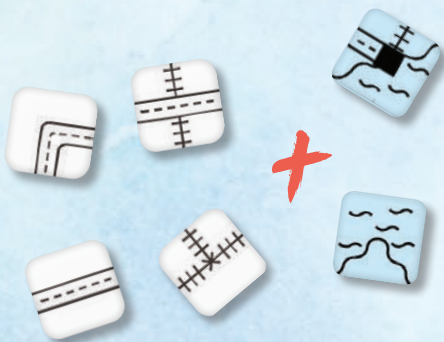
## ROZSZERZENIA ★

Kiedy poczujesz, że znasz już **Kolejowy szlak** na wylot, możesz ubarwić rozgrywkę 1 z 2 **opcjonalnych rozszerzeń**, które znajdziesz w tym pudełku.

Kiedy grasz z rozszerzeniem ★, oprócz podstawowych 4 kostek tras na początku rundy musisz rzucić również **kostkami z odpowiedniego rozszerzenia**. Dodatkowo rozszerzenie może zmienić **liczbę rund** oraz dodać **nowe sposoby zdobywania punktów**.

Podczas gry stosuj **te same zasady**, uwzględniając kilka **zmian** opisanych na kolejnych stronach.

Na koniec gry, kiedy **podsumowujesz wynik**, pamiętaj, aby podliczyć też punkty, które zdobyłeś z **rozszerzenia** ★ i wpisać je w odpowiednie pole tabelki wyników.



## KOSTKI RZEKI

 : 6 RUND

Rzeki są **trzecim rodzajem trasy**. Tak jakby. Nie mogą łączyć się z wyjściami, ale można je połączyć ze sobą, **tworząc rzeki**. Rzek **nie można przekroczyć** autostradą ani linią kolejową inaczej, niż używając **ścianki mostu** z kostki rzeki. Dodatkowym celem jest utworzenie **najdłuższej rzeki**. Grając z **rozszerzeniem „rzeki”** ★, wprowadź do zasad te zmiany:

- ◇ Gra trwa tylko **6 rund**.
- ◇ Kiedy rysujesz trasę, **nie musisz** użyć **żadnych** kostek rzek, jeżeli nie masz na to ochoty (musisz jednak użyć wszystkich 4 kostek trasy).
- ◇ Rysowane rzeki **nie muszą** być połączone z już istniejącymi trasami ani rzekami.
- ◇ **Nie możesz** połączyć tras rzek z innymi rodzajami tras (ani z wyjściami ▲).
- ◇ Przy sprawdzaniu **błędów** każdy koniec rzeki, który **nie łączy się** z inną rzeką albo krawędzią planszy, liczy się jako błąd.
- ◇ Na koniec gry wybierz jedną ze swoich rzek. Otrzymujesz **1 punkt** za **każde pole**, przez które przepływa ta rzeka. Jeżeli **oba końce** rzeki stykają się z krawędziami planszy, zdobywasz **3 dodatkowe punkty**.

**Przykład:** Natalia stworzyła dwie rzeczne trasy. Dłuższa z nich jest warta 7 punktów, ale jej końce nie stykają się z krawędzią planszy. Krótsza jest warta 8 punktów: 5 punktów za długość i 3 dodatkowe punkty za stykanie się oboma końcami z krawędzią planszy, zatem Natalia wybiera tę drugą rzekę przy podliczaniu punktów.

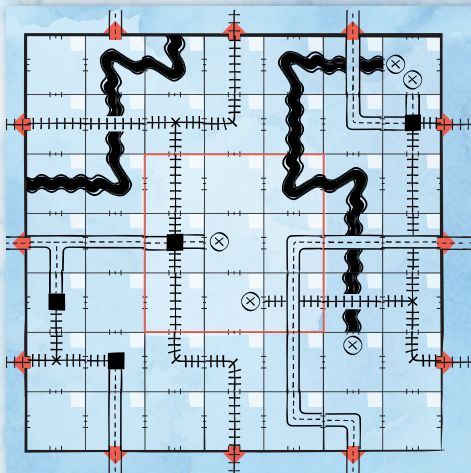
★ 8



ŚCIANKI TRAS RZECZNYCH



ŚCIANKI MOSTÓW



## KOSTKI JEZIORA

 : 6 RUND

Jeziora mają **dwie zalety**. Po pierwsze, pozwalają na tworzenie większych sieci poprzez łączenie tras z jeziorami przy pomocy **ścianek portów**. Dodatkowo pozwalają uzyskać **dotkliwe punkty** za **najmniejsze jezioro** na planszy gracza. Grając z **rozszerzeniem „jeziora”** ★, wprowadź do zasad te **zmiany**:

- ◇ Gra trwa tylko **6 rund**.
- ◇ Kiedy rysujesz trasę, **nie musisz** użyć **żadnych** kostek jezior, jeżeli nie masz na to ochoty (musisz jednak użyć wszystkich 4 kostek trasy).
- ◇ Rysowane jeziora **nie muszą** być połączone z już istniejącymi trasami ani jeziorami.
- ◇ Jeżeli pole ma **3 boki** przylegające do **otwartych jezior**, **musi** zostać natychmiast **wypełnione wodą**.
- ◇ Otwarte jeziora **nie są liczone** jako błąd na koniec gry.
- ◇ Sieci łączące się z **tym samym jeziorem** (przez porty) są ze sobą **również połączone**.
- ◇ Na koniec gry otrzymujesz **1 punkt** za każde pole zajmowane przez swoje **najmniejsze jezioro**.

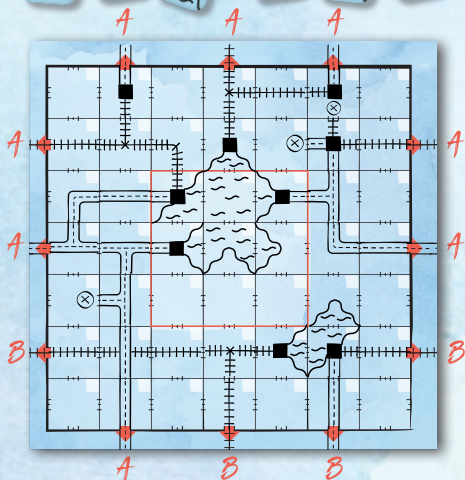
**Przykład:** Większe jezioro byłoby warte 7 punktów, ale ponieważ Monika narysowała też mniejsze, otrzymuje tylko 3 punkty. Ten ruch pozwolił jej jednak połączyć dwie małe sieci w jedną większą z 4 wyjściami, która jest warta 12 punktów!



ŚCIANKI OTWARTYCH JEZIOR



ŚCIANKI PORTÓW



WYPEŁNIENIE

PORTY

OTWARTE JEZIORA

12