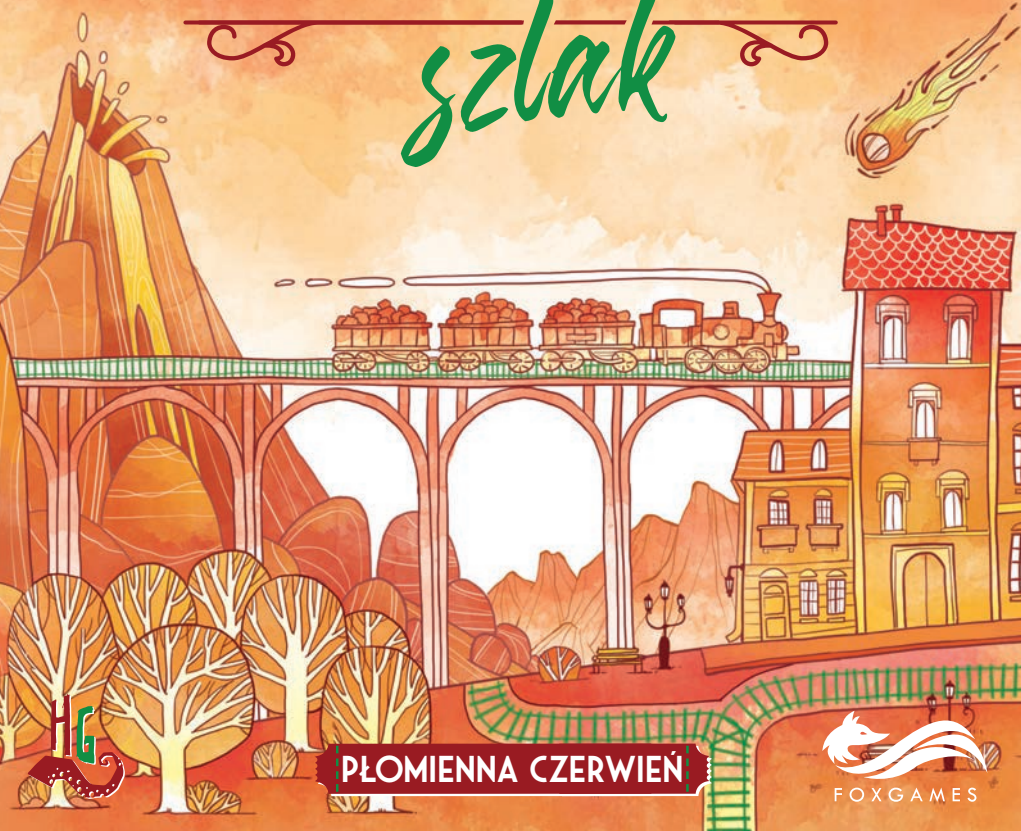


HJALMAR HACH & LORENZO SILVA

KOLEJOWY

szlak

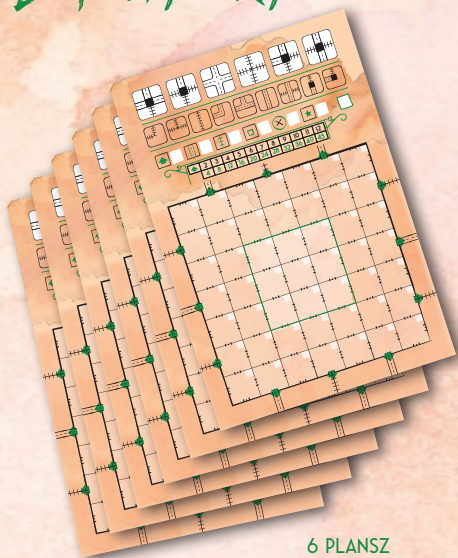


PŁOMIENNA CZERWIŃ



FOXGAMES

ELEMENTY GRY



6 PLANSZ



6 PISAKÓW



4 KOSTKI TRASY



2 KOSTKI LAWY



2 KOSTKI METEORYTU

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. Umieśćcie kostki trasy na środku stołu.
4. **Kostki lawy i meteorytu** są używane tylko podczas gry z rozszerzeniami (patrz strona 10).

TRASY SPECJALNE

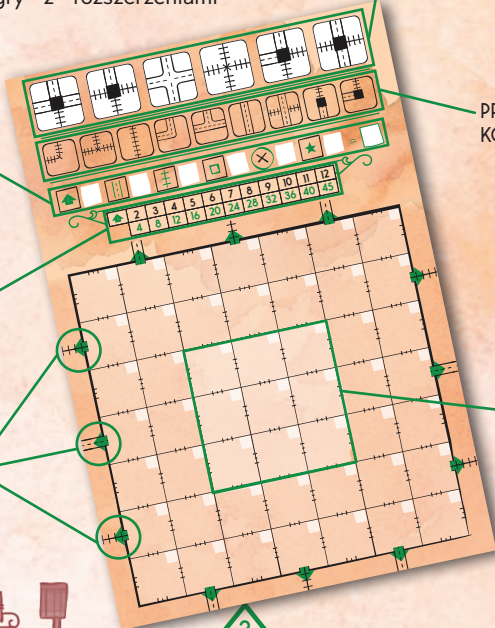
TABELKA WYNIKÓW

PRZYPOMNIENIE
KOSTEK TRAS

WARTOŚCI SIECI

POLA CENTRALNE

WYJŚCIA



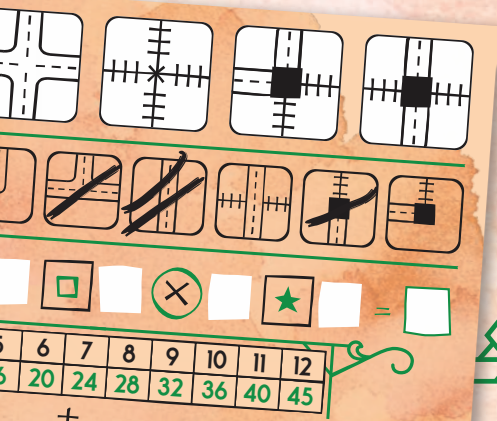
3

RUNDY GRY

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

RZUT KOSTKAMI

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



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.



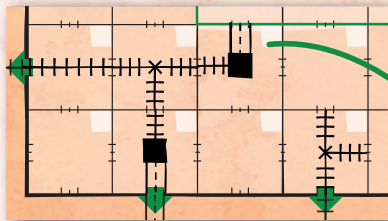
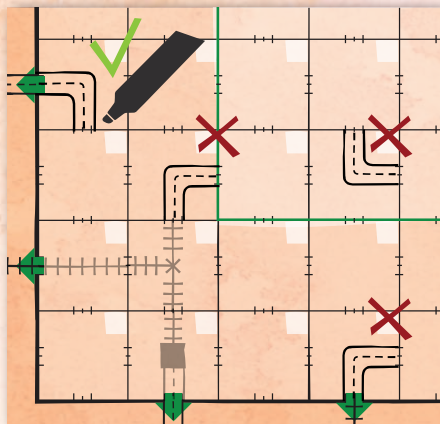
Podpowiedź: Aby łatwiej zapanować nad trasami, które musicie w tej rundzie narysować, możecie je sobie **oznaczyć** w tabelce za **przypomnieniem kostek tras**.

RYLOWANIE TRAS

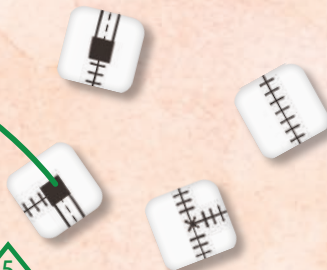
Po rzucie kostkami gracze muszą **jednocześnie** narysować wszystkie **trasy** na swoich planszach. Przy rysowaniu musicie się stosować do kilku **zasad**:

1. Każda trasa, którą rysujecie, musi być **połączona przynajmniej z jednej strony** do wyjścia  lub do już istniejącej trasy. Jeżeli **nie możecie połączyć** trasy, nie możecie jej narysować.
2. **Musicie** narysować **wszystkie** 4 trasy pokazane na kostkach (o ile to możliwe, co więcej każdą kostkę można wykorzystać tylko **raz**).
3. Trasy **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 ścianie wzór.



5



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.

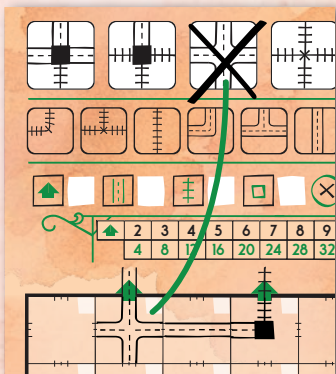
Dodatkowo podczas gry możesz wykorzystać **maksymalnie 3 trasy specjalne** (i pamiętaj – **po 1 na rundę**).

KONIEC RUNDY

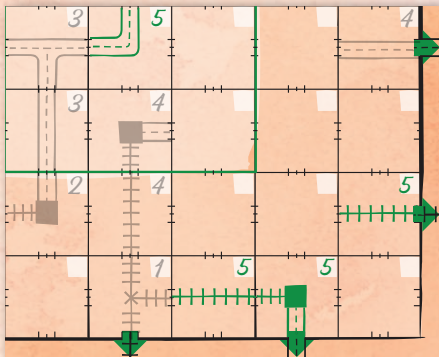
Kiedy wszyscy gracze narysowali **trasy**, runda się kończy.

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 **rzuć kostkami trasy** i rozpocznij **nową rundę**.



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





Przykład: Koniec 5. rundy




6

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 zapełnione pola centralne. Punkty zaznacza się w odpowiedniej kategorii w tabelce wyników na planszy. Szczegółowy przykład punktowania na następnym przykładzie strony.

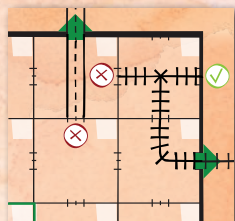
Następnie każdy gracz sprawdza swoje **niedokończone trasy**. Każdy **koniec trasy**, który **nie łączy się** z żadną inną trasą lub **krawędzią planszy**, jest liczony jako błąd. Oznacz każdy taki błąd symbolem . **Tracisz 1 punkt za każdy błąd** na swojej planszy. Zapisz je w odpowiednim polu tabelki 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 **największą liczbą punktów** wygrał! W przypadku remisu zwycięzcą zostaje gracz, który popełnił **najmniej błędów**. W przypadku dalszego remisu gracze **dzielą** 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.

PODZIĘKOWANIA

Autorzy: Hjalmar Hach, Lorenzo Silva
Ilustracje: Marta Tranquilli
Grafika: Rita Ottolini, Noa Vassalli
Koordinacja projektu: Lorenzo Silva
Produkcja: Alessandro Pra', Flavio Mortarino

ul. Domaniewska 48
02-672 Warszawa, Polska

EDYCJA POLSKA

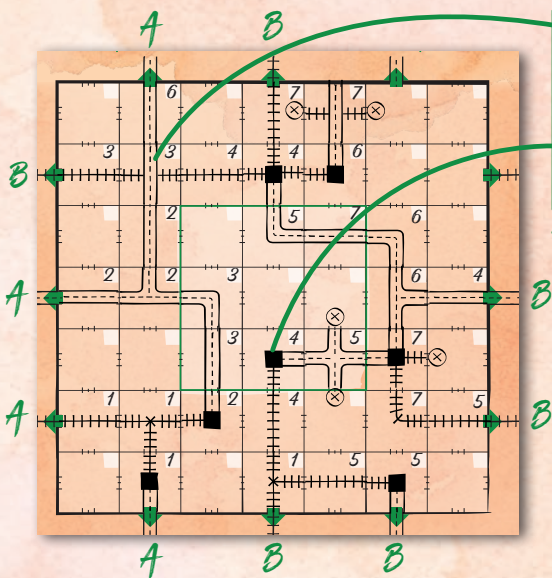
Wydawca: Michał Herman
Tłumaczenie: Marek Baranowski
Korekta: Natalia Łyczko
Koordinacja produkcji: Alicja Arcimowicz
DTP: Cezary Szulc

www.horrible-games.com
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	▲
	4	8	12	16	20	24	32


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.

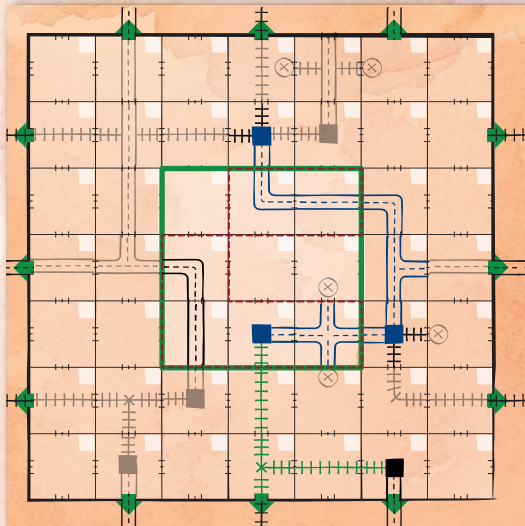
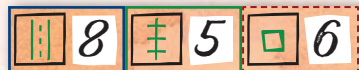
DODATKOWE PUNKTY

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 zielono 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.



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**.

Na koniec gry, kiedy **podsumowujesz wynik**, pamiętaj, aby podliczyć też punkty, które zdobyłeś z **rozszerzenia** ★ którego używacie oraz zaznaczyć je w odpowiednim miejscu tabelki wyników.

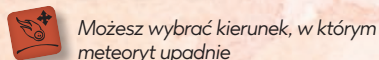


KOSTKI METEORYTU

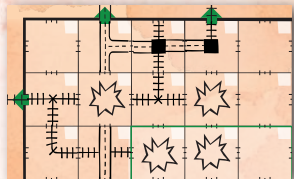
 : 6 RUND

Meteoryty sieją **chaos i zniszczenie**, ale są również źródłem cennych skał i minerałów. W każdej rundzie nastąpi upadek 1 meteorytu, w wyniku którego na twojej planszy powstanie **krater**. Meteoryt **niszczy każdą trasę, w którą uderzy**. Ale jeśli **poprowadzisz trasę przez krater**, możesz zebrać cenne zasoby i zdobyć dodatkowe punkty. Grając z **rozszerzeniem „meteoryt”** ★, wprowadź do zasad te **zmiany**:

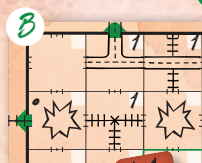
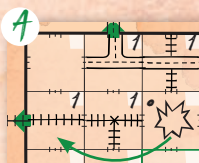
- ◇ Gra trwa tylko **6 rund**.
- ◇ Jedna z kostek meteorytu wskazuje **kierunek**, a druga **odległość**. Razem wskazują miejsce, **w które uderzy meteoryt**, licząc od miejsca ostatniego upadku. W pierwszej rundzie odmierz od **śroдка planszy**.



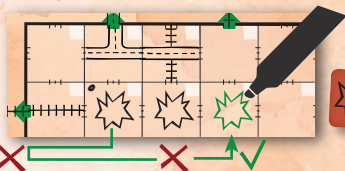
- ◇ Kiedy meteoryt uderza w pole, musisz na nim **narysować krater**. Jeżeli wcześniej była tam trasa, wymaż ją.
- ◇ Jako przypomnienie zaznacz miejsce uderzenia meteorytu **kropką** w lewym górnym rogu pola. Zawsze **wymaż kropkę** z pola, w które meteoryt uderzył w poprzedniej rundzie.
- ◇ Jeżeli podczas ruchu w stronę nowego celu meteoryt **dotrze do krawędzi** planszy, odbija się od niej i porusza **w odwrotnym kierunku** o pozostałą liczbę pól.
- ◇ Jeżeli meteoryt miałby uderzyć w miejsce **już zajęte przez krater**, kontynuuje swój ruch, aż napotka **dozwolone pole**. Jeżeli miałby trafić poza krawędź planszy, odbija się.
- ◇ Na początku rundy możesz wykreślić dostępną **trasę specjalną**, aby zignorować kostki meteorytu (ten ruch liczy się jako **użycie trasy specjalnej**).
- ◇ W dowolnym momencie możesz usunąć krater i na jego miejscu **narysować nową trasę**.
- ◇ Na końcu gry otrzymujesz **2 punkty za każdy fragment trasy, której koniec otwiera się na krater** (oczywiście takie otwarte konce nie liczą się jednocześnie jako błąd).



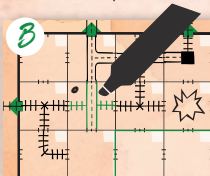
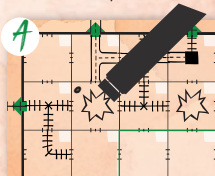
★ 12



Przykład: Po poruszeniu o 2 pola w lewo (A) meteoryt uderza w prostą linię kolejową, która musi zostać zastąpiona kraterem (B).




Przykład: Meteoryt powinien się poruszyć o 3 pola w lewo, ale po pierwszym ruchu osiąga krawędź planszy. Odbija się więc od niej i porusza o 2 pola w prawo. Jednak wtedy wylądowałby w kraterze z poprzednich rund, zatem przesuwa się o 1 dodatkowe pole.



Przykład: Możesz wymazać krater (A), aby w jego miejsce narysować trasę (B). Jeżeli było to miejsce uderzenia ostatniego meteorytu, nie usuwaj kropki – będzie przypominała, skąd należy odliczyć miejsce uderzenia w następnej rundzie.

KOSTKI LAWY

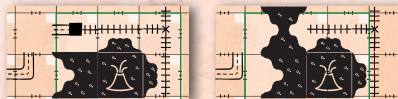
 : 6 RUND

Wokół wybuchają wulkany, ale karawana jedzie dalej! Wciśnij się pomiędzy jeziora lawy i powstrzymaj je przed zniszczeniem swoich tras. Oddziel lawę od reszty planszy, aby uzyskać więcej punktów. **Dodatkowe punkty** zdobędziesz za **największe jezioro lawy** na swojej planszy. Grając z **rozszerzeniem „lawa”** , wprowadź do zasad te **zmiany**:

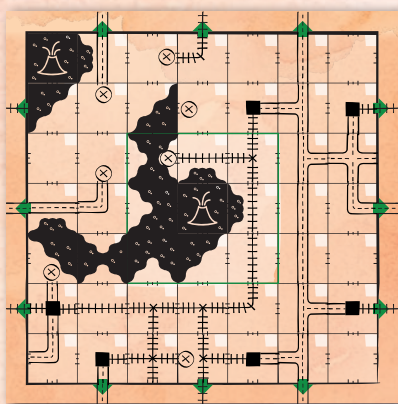
- ◇ Gra trwa tylko **6 rund**.
- ◇ Na początku gry na środku swojej planszy narysuj wulkan.
- ◇ Kiedy rysujesz trasy, **musisz** narysować **co najmniej** 1 ściankę z kostki lawy (możesz narysować obydwie, jeśli chcesz. Nadal musisz użyć wszystkich 4 kostek trasy).
- ◇ Narysowana ścianka z kostki lawy **musi się łączyć** z wcześniej narysowaną lawą.
- ◇ W dowolnym momencie, jeśli tylko chcesz, możesz **narysować nowy wulkan** na dowolnym polu, które **nie przylega** do już istniejącej lawy.
- ◇ Jeżeli na planszy nie ma żadnego wolnego pola przyległego do otwartego jeziora lawy, **musisz** albo **narysować nowy wulkan**, albo **usunąć trasę**, którą pożera lawa.
- ◇ Otwarte brzegi jezior lawy **liczą się jako błąd** na koniec gry.
- ◇ Na koniec gry otrzymujesz 5 punktów za każde jezioro lawy bez otwartych brzegów. Dodatkowo otrzymujesz 1 punkt za każde pole zajmowane przez twoje największe jezioro lawy (nawet niezamknięte).

Przykład: Przemek ma na swojej planszy dwa jeziora lawy. To w lewym górnym rogu jest zamknięte (zakładamy, że krawędzie planszy działają jak zamknięte brzegi) i jest warte 5 punktów. Największe jezioro pośrodku planszy ma 1 otwarty brzeg, jest zatem warte 11 punktów, po 1 za każde zajmowane pole.

 16



Przykład: Przemek musi narysować jedną ściankę z kostki lawy, ale tylko jeden brzeg jego jeziora lawy pozostaje otwarty. Nie chce rysować nowego wulkanu, usuwa zatem stację i robi miejsce na lawę.



ŚCIANKI KOSTEK LAWY