



# The Great TOUR

Dennis Merx & Kees Meis

## EUROPEAN CITIES



ZASADY GRY

### SZYKUJECIE SIĘ DO PODRÓŻY!

Wielkie miasta Europy przyciągają turystów. Twoje zadanie polega na tym, aby ich tam zabrać! Podróżując pomiędzy różnymi celami, zbierasz punkty. Uważaj jednak na konkurentów – oni także chcą zwyciężyć... Niesamowity wyścig, który wygra ten, kto zbierze najwięcej punktów.

#### ZAWARTOŚĆ:



**65 zwykłych kart tras**  
po 13 kart tras z oznaczeniami każdego z miast



**45 kart tras VIP**  
po 3 zwykłe oraz po 5 kart tras VIP w każdym kolorze, 5 dzókerów VIP



**Talia z dzókerami: 40 kart tras**  
po 4 karty z oznaczeniami każdego z miast oraz 20 dzókerów



**40 biletów**



**20 pustych biletów**



**7 kart bonusowych (do końcowej punktacji)**



**Duże autokary**  
po 1 na gracza, w 6 kolorach



**Małe autokary**  
po 10 na każdego gracza, w 6 kolorach



**50 plaketek z miast**

#### PRZYGOTOWANIE GRY

1. Planszę położyć na stole. Każdy gracz wybiera zestaw autokarów (w jednym kolorze).
2. Oddzielić od siebie trzy rodzaje kart tras (zwykłe, z dzókerami, VIP) i umieścić je na planszy.
3. Rozdzielić bilety od pustych biletów, potasować je osobno i umieścić w dwóch osobnych kupkach obok planszy, jak pokazano na obrazku. Teraz obrócić tyle biletów ilu jest graczy, tak aby utworzyły pionowy rząd jako „przyszłe bilety”. W dolnym rzędzie zawsze muszą leżeć trzy karty-bilety, każdorazowo tworząc „aktywne bilety”. Pozostałe bilety umieszczamy na osobnej kupce obok przyszłych biletów.
4. Umieścić plakiety miast obok planszy.
5. Każdy gracz ciągnie po trzy zwykłe karty tras i trzyma je tak, aby inni nie widzieli ich zawartości.
6. Rozpoczyna zawodnik, który jako ostatni odwiedził któreś z występujących w grze miast. Jeśli okaże się, że nikt nie był jeszcze w żadnym z nich, to rozpoczyna najmłodszy gracz.

Talia z biletami



Przyszłe bilety

Puste bilety



Aktywne bilety

#### Ustawienie dla wariantu rozgrywki z trzema graczami

Liczba biletów używanych w grze zależy od liczby graczy:

- 6 graczy - 39 kart (usunąć 1)
- 5 graczy - 33 kart (usunąć 7)
- 4 graczy - 27 kart (usunąć 13)
- 3 graczy - 21 kart (usunąć 19)

## PRZEBIEG GRY

Gracze podróżują po planszy, przemierzając całe trasy dzięki aktywnym biletom, za które płacą kartami tras. Każdy odcinek drogi (czyli odcinek pomiędzy miastem, a sąsiednim okrągłym punktem na planszy lub pomiędzy dwoma sąsiadującymi okrągłymi punktami na planszy) kosztuje jedną kartę trasy. W każdej rundzie gracz wybiera jedną z dwóch możliwych akcji:

- dobieranie kart tras
- wybór biletu i rozpoczęcie podróży

Gdy wykona jedno albo drugie, kolejka przechodzi na następnego gracza (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

**Uwaga!** Czerwone odcinki dróg używane są tylko przy rozgrywkach z udziałem 5 lub 6 osób.

## DOBIERANIE KART TRAS

Zdecyduj, z której talii dobierać karty. Liczba kart, które możesz dobrać, zależy od tego, którą talię wybierzesz:

### Zwykłe karty tras – gracz może pociągnąć 3 z nich



Talia zawiera tylko zwykłe karty tras. Kiedy gracz podróżuje po planszy na trasie z aktywnego biletu, każdy odcinek drogi kosztuje jedną kartę trasy.

### Talia z dzokerami – gracz może pociągnąć 2 karty



Zawiera zarówno zwykłe karty tras, jak i dzokery. Dżoker może być użyty do zastąpienia dowolnej zwykłej karty trasy.

### Karty tras VIP – można pociągnąć 2 karty



Ta z kolei talia zawiera zwykłe karty tras, karty tras VIP oraz dzokery VIP. Karty tras VIP używane są do wyprzedzania innych autokarów, a dżokerem VIP można zastąpić dowolną zwykłą kartę tras lub kartę tras VIP.

## WYBÓR BILETU I ROZPOCZĘCIE PODRÓŻY

Jeśli chcesz odbyć podróż, wybierz taki bilet, który pasuje do miasta, z którego wyruszasz i miasta do którego zmierzasz. Użyj kart tras, które masz w ręce i ruszaj w drogę!

Za podróż płacisz jedną zwykłą kartą trasy, kartą VIP lub dżokerem za każdy odcinek drogi, którą pokonujesz. Wszystkie zapłacone karty tras muszą być zgodne z miastem, z którego wyruszasz lub miejscem docelowym, ale musisz użyć co najmniej jednej karty z każdego miasta (lub zastąpić dżokerem jedną lub więcej z nich). Wykorzystane karty tras umieszczane są na stosie kart odrzuconych (należy utworzyć takie stosy dla każdego rodzaju kart).

Podróże muszą zawsze odbywać się w kierunku, jaki pokazują karty biletów. Może istnieć wiele punktów startu lub miejsc docelowych, ale zawsze musisz wybrać trasę pomiędzy dwoma miastami. Wybierając puste bilety możesz wykonać podróż pomiędzy dowolnymi dwoma miastami.

### Pierwsza podróż

Pierwsza podróż każdego gracza może się rozpocząć z dowolnego miasta na planszy. Gracz wykonujący podróż stawia swój duży pionek autokaru w mieście z którego chce zacząć, a następnie - po zapłaceniu za bilet - kładzie mały autokar na każdym odcinku drogi i przesuwa duży autokar do miejsca docelowego.



**Przykład:** gracz decyduje się na przejazd z Mediolanu do Paryża. Płaci trzema kartami tras (z których co najmniej jedna musi być oznaczona Mediolan i co najmniej jedna Paryż). Umieszcza po jednym małym autokarze na każdym z trzech odcinków drogi, a duży autokar w docelowym Paryżu. Następnie odbiera bilet wart 3 punkty oraz pionek reprezentujący Paryż.

### Aktywne bilety





### Kolejne podróże

1. Zbierz swoje małe autokary z poprzedniej trasy i umieść je na odcinkach nowej drogi (kolejnej podróży z miasta początkowego do miejsca docelowego).
2. Przetaw swój duży autokar z poprzedniego miasta docelowego na nowy cel.
3. Weź plakietkę miasta docelowego i postaw przed sobą, aby inni gracze ją widzieli.
4. Weź aktywny bilet, który właśnie wybrałeś i umieść go przed sobą w dół stroną z punktacją. Punkty zwycięstwa na biletach stanowią będą o końcowym wyniku.
5. Pierwszy z brzegu przyszedły bilet przenieś do rzędu aktywnych biletów. Następnie przesunij pozostałe przyszłe bilety o jedno miejsce, a w puste miejsce wstaw bilet z talii.



**Przykład:** gracz z czerwonymi wybiera bilet z Paryżem, jako miastem początkowym, a Wiedniem jako miastem docelowym. Płaci za podróż dwiema paryskimi kartami trasy, jedną wiedeńską oraz jednym dzokerem. Małe autokary zabiera z poprzedniej trasy i ustawia wzdłuż nowej. Duży autokar umieszcza w Wiedniu. Następnie może już zabrać plakietkę miasta oraz wykorzystany właśnie bilet wart 4 punkty.

### Puste bilety

Jeśli gracz chce przejechać do dowolnego miasta, nie wybierając aktywnych biletów, może wykorzystać pusty bilet. Za podróż z takim biletem zapłacić można jakąkolwiek kartą!

1. Zawodnik ten ogłasza, gdzie ma zamiar jechać, płaci jak za normalną podróż, ale używa kart tras z oznaczeniami dowolnych miast i odpowiednio zmienia autokary na planszy.
2. Na zakończenie gracz otrzymuje pusty bilet, jednak nie otrzymuje plakietki miasta.



**Uwaga!** Przy końcowym podliczeniu pusty bilet jest wart tylko 1 punkt zwycięstwa.



**Przykład:** gracz z czerwonymi decyduje się na przejazd pustym biletem z Wiednia do Berlina. Płaci trzema kartami tras (żadna z nich nie musi być kartą z Berlinem ani Wiedniem), przenosi małe autokary na nową trasę, a duży umieszcza w Berlinie. Następnie zbiera niewypełniony bilet o wartości 1 punktu, ale nie otrzymuje plakietki miasta.

### Wyprzedzanie autokarów innych graczy

Jeśli chcesz skorzystać z odcinka drogi, na którym znajdują się już autokary innych graczy, musisz zapłacić jedną dodatkową kartę trasy za każdy autokar, który tam napotkasz

Jeśli posiadasz kartę tras VIP (miasta początkowego lub docelowego), możesz jej użyć, aby zapłacić za dowolny odcinek drogi na swojej trasie, bez względu na liczbę autokarów, które już tam są.

Pamiętaj, że w talii kart tras VIP znajdują się zarówno normalne karty tras, jak i karty tras VIP. Jedynie karty ze znacznikiem VIP (VIP) mogą być używane do przejeżdżania obok autokarów innych graczy bez konieczności płacenia dodatkowymi kartami. Karty VIP można również stosować do pustych odcinków drogi.



**Przykład:** Czerwony gracz chce jechać z Amsterdamu do Berlina, ale autokary niebieskiego gracza są już (częściowo) na tej trasie. Czerwony gracz płaci dwie zwykłe karty trasy berlińskiej i jedną kartę trasy amsterdamskiej VIP, aby wyprzedzić zajęty odcinek drogi. Bez karty tras VIP opłata na tym odcinku drogi wyniosłaby dwie normalne karty tras.

## ZAKOŃCZENIE GRY

Kiedy ostatni bilet zostanie położony na stole jako przyszły bilet, każdy gracz ma do rozegrania jeszcze jedną kolejkę (gracz, który położył ten bilet także).

### PODLICZENIE WYNIKÓW

#### Częsty podróżnik



Pierwszy gracz, który zdobędzie dwie plakietki tego samego miasta, może wziąć kartę bonusową dla osób często podróżujących do tego miasta. Kiedy jakiś inny gracz otrzyma więcej plakietek tego miasta, natychmiast zabiera kartę bonusową dotychczasowemu właścicielowi. Gracz, który ma kartę przed sobą, gdy gra się kończy, zdobywa punkty z tej karty!

#### Pierwszy we wszystkich pięciu miastach



Pierwszy gracz, który zebrał plakietki z wszystkich pięciu miast, otrzymuje kartę bonusową „pierwszy we wszystkich pięciu miastach”. Tej karty nie można już stracić na rzecz innego gracza.

#### Najwięcej pionków miast



Gracz, który na końcu gry ma najwięcej plakietek miast, otrzymuje kartę bonusową „najwięcej plakietek miast”. Jeśli dwóch lub więcej graczy ma taką samą liczbę pionków miast, kartę bonusową otrzymuje ten, który przejechał więcej tras za 5 punktów, jeśli i tu jest remis, to ten, który przejechał najwięcej tras za 4 punkty itd.

## ZWYCIĘZCA

Wszyscy podliczają punkty ze swoich biletów, kart bonusowych i kart tras. Gracz z najwyższym łącznym wynikiem zostaje zwycięzcą!

### Podliczenie punktów zwycięstwa z biletów



**Przykład:** Łączna wartość tych biletów wynosi 9 punktów zwycięstwa.

### Podliczenie punktów z kart tras

Gracz otrzymuje jeden punkt zwycięstwa za każde pięć kart tras, które ma w ręku.



**Przykład:** jeśli ma 13 kart w ręce, otrzymuje 2 punkty.

Więcej gier znajdziesz na:



54631 A