



RURKA WODNA

INSTRUKCJA



2-6
graczy



7+
lat



15
min

I. Zawartość pudełka

KAFELKI ZJEJŹDZALNI:



29 ODCINKÓW ZWYKŁYCH

7 KAFELKÓW
SUPERRUREK

3 KAFELKI Z SYMBOLAMI
ATRAKCJI

1 KAFELEK
WJAZDU
DO TUNELU



1 KAFELEK
STARTOWY
(DWUSTRONNY)

3 DUŻE KAFELKI ATRAKCJI



6 PIONKÓW



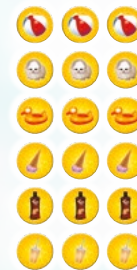
1 KAFELEK
WJAZDU
Z TUNELU



4 KAFELKI RATOWNIKÓW



6 KART GRACZY



18 ŻETONÓW
PREMIJ

II. Przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem gry trzeba potasować razem wszystkie kafelki zjeżdżalni (są one wyliczone powyżej, w zawartości pudełka). Następnie należy położyć je na stole rewersem do góry w dwóch stosach (A i B) w zasięgu ręki każdego z graczy.

1



Lista kolejnych czynności, które należy wykonać:

1. Położyć kafelek startowy na środku stołu.
2. Położyć kafelki atrakcji, kafelek wyjazdu z tunelu i kafelek ratowników z boku stołu.
3. Położyć żetony premii w pobliżu kafelków atrakcji.
4. Każdy gracz wybiera kolor i otrzymuje kartę gracza i pionek w odpowiednim kolorze.
5. Każdy gracz ciągnie 1 kafelek zjeżdżalni.

Rozgrywkę rozpoczyna gracz, który ostatnio odwiedził park wodny.

III. Cel gry

Każdy z graczy rozbudowuje swoją zjeżdżalnię, dokładając do niej kolejne kafelki. Wygrywa gracz, którego zjeżdżalnia pod koniec rozgrywki będzie najdłuższa i najbardziej atrakcyjna. Za rozbudowywanie (celowo lub „przy okazji”) zjeżdżalni innych graczy przyznawane są żetony premii.

IV. Przebieg gry

Każdy gracz w swojej turze wykonuje następujące po sobie działania:

- pociągnięcie kafelka zjeżdżalni ze stosu A lub B,
- zagranie 1 kafelka z ręki w celu rozbudowy zjeżdżalni.

Gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

ROZBUDOWA ZJEŹDŻALNI

W celu rozbudowania zjeżdżalni gracz zagrywa z ręki 1 kafelek i wyklada go na stół. **Musi jednak spełnić dwa poniższe warunki obowiązujące podczas całej gry:**

- a. Kafelki można dołożyć **tylko do swojej zjeżdżalni**.
- b. Nie wolno kłaść kafelka w sposób, który powodowałby **kolizję z trasą innego gracza**, ani budować **trasy powrotnej do żadnego punktu startowego**.



Kafelek oznaczonego numerem **1** nie można położyć, ponieważ gracz czerwony wracałby wtedy do punktu startowego gracza żółtego.

Kafelek oznaczonego numerem **2** nie można położyć, ponieważ trasy graczy niebieskiego i zielonego kolidowałyby wówczas ze sobą.

Po zagranii kafelka gracz przesuwą swój pionek na koniec przedłużonej zjeżdżalni.

Jeżeli dołożenie kafelka spowoduje także przedłużenie zjeżdżalni innego gracza, pionek tego ostatniego również przesuwany jest na koniec odpowiedniej zjeżdżalni. W tym przypadku gracz, który dołożył kafelek, bierze 1 żeton premii i kładzie go na swojej karcie gracza.



1 Czerwony zagrywa kafelek i przesuwają się o 1 pole.

2 Zielony zagrywa kafelek z zaznaczoną czerwoną obwódką. Zielony przesuwają się o 2 pola, a fioletowy o 1. Zielony otrzymuje 1 żeton premii, bo umożliwił fioletowemu ruch.





SUPERRURKI

Gracz, który zagra kafelek superrurki, może pociągnąć kolejny kafelek ze stosu i zagrać ponownie 1 kafelek z ręki.

Kafelek superrurki można zagrać tylko raz na turę. Użycie drugiego takiego kafelka w tej samej turze traktowane jest jak normalny ruch bez prawa do pociągnięcia kolejnego kafelka.



Czerwony zagrywa kafelek superrurki (A) i zagrywa w ramach dodatkowego ruchu kafelek (B). Następnie czerwony przesuwa się o 7 pól.

KAFELKI SPECJALNE

Istnieją 2 rodzaje kafelków, które mają specjalne działanie:

1. Kafelki z symbolami atrakcji

Jeżeli gracz zagra kafelek atrakcji, należy usunąć go z gry i wziąć ze stosu duży kafelek przedstawiający taką samą atrakcję, dokładając go w taki sposób, aby nie zakrywał żadnych innych kafelków.



Czerwony ciągnie kafelek atrakcji i zagrywa go, czyli odrzuca mały kafelek atrakcji i umieszcza na stole duży kafelek. Czerwony przesuwa się o 2 pola po zagranie kafelka atrakcji.



2. Kafelki wjazdu do tunelu

Po zagranie kafelka wjazdu do tunelu należy wziąć ze stosu kafelek wyjazdu z tunelu. Następnie gracz dokłada wyjazd z tunelu do innego kafelka tak, aby stykał się tylko jednym bokiem z innym kafelkiem i nie stykał się z kafelkiem wjazdu do tunelu. Numer odcinka trasy na wyjeździe i wyjeździe do tunelu musi się zgadzać, np. pionek wjeżdżający do tunelu trasą nr 1 wyjeżdża również trasą nr 1 itd.

Uwaga: Wyjazdem z tunelu nigdy nie można wjeżdżać.



Zielony zagrywa kafelek wjazdu do tunelu i przeskakuje swoim pionkiem z odcinka z numerem 1 przy wjeździe na odcinek z numerem 1 przy wyjeździe, a fioletowy przeskakuje z odcinka nr 2 na wjeździe na odcinek nr 2 na wyjeździe. Zielony otrzymuje przy okazji 1 żeton premii.

KAFELKI RATOWNIKÓW

Czasem, choć bardzo rzadko, dzieje się tak, że gracz nie może zagrać żadnego kafelka z ręki ze względu na konieczność przestrzegania podstawowych warunków a i b opisanych powyżej (patrz Rozbudowa zjeżdźalni). Jeżeli tak się stanie, gracz bierze 2 kafelki ratowników i postępuje tak samo jak w przypadku wjazdu i wyjazdu z tunelu (jeden kafelek ratownika działa wtedy jak wjazd, a drugi – jak wyjazd).

V. Zakończenie rozgrywki

Gra kończy się w momencie, w którym wyłożono ostatni kafelek zjeżdżalni, w żadnym stosie nie ma już kafelków i każdy z graczy wykorzystał kafelki trzymane w ręce.

VI. Podliczenie wyników

Na koniec gracze po kolei, począwszy od gracza rozpoczynającego grę, wracają swoimi pionkami do kafelka startowego, licząc kafelki (w tym także kafelek startowy, kafelki wjazdu i wyjazdu z tunelu i kafelki ratowników). Następnie przyznawane są punkty na podstawie liczby żetonów premii, jakie otrzymali gracze:

- za 1 żeton premii: 1 pkt,
- za 2 żetony premii: 3 pkt,
- za 3 żetony premii: 6 pkt,
- za 4 żetony premii: 10 pkt,
- za 5 i więcej żetonów premii: 15 pkt.

Sumując powyższe wyniki, otrzymuje się liczbę punktów zwycięstwa.

Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz, który zaczął później.



Na koniec gry czerwony wrócił o 19 pól i miał 1 żeton premii (+1 pkt), a zielony wrócił o 18 pól i miał 2 żetony premii (+3 pkt). Fioletowy wrócił o 14 pól i miał 1 żeton premii (+1 pkt). Wygrywa zielony!



Grupa Wydawnicza Foksal Sp. z o.o.
Al. 3 Maja 12, 00-391 Warszawa
© 2017 Grupa Wydawnicza Foksal
www.foxgames.pl
f /FOXGAMESpl

Autor: Evan Song i Samgoo

Ilustracje: Christophe Swal, Tomek Larek

Wydawca: Wojciech Rzadek

Tłumaczenie: Tomasz Duda

Redakcja: Piotr Stankiewicz

Korekta: Marta Kania

Koordinacja produkcji: Alicja Arcimowicz

Opracowanie graficzne i DTP: Przemysław Kasztelaniec



Copyright © 2016
Mandoo Games

