

Szalona karciana gra wyścigowa dla 2–6 graczy w wieku od 7 lat, stworzona przez Simona Havarda

KTO DRUGI, TEN LEPSZY!



O GRZE

Dlaczego niby zawsze wygrywa ten, kto jest pierwszy?
Przecież drugie miejsce też jest super! A w tej grze jest w ogóle najlepsze!
Daj się wyprzedzić jednemu graczowi, a sam wyprzedź pozostałych!
W każdej z 5 tur zapunktuje gracz, który będzie drugi. Gdy zsumujecie wszystkie punkty,
wygra oczywiście DRUGI! W końcu KTO DRUGI, TEN LEPSZY!

KOMPONENTY



1 plansza do gry (w 2 częściach)



6 figurek



6 kart w kolorach figurek



32 karty wyścigu w następujących wartościach i ilościach:

Wartość kart:	-4	-3	-2	-1	+1	+2	+3	+4	+5
Ilość kart:	1	3	4	5	6	5	4	3	1

Będziecie także potrzebowali długopisu i kartki papieru.

PRZYGOTOWANIE GRY

Połączcie ze sobą dwie części **planszy do gry** i rozłóżcie powstałą w ten sposób planszę na środku stołu.

Każdy z graczy wybiera 1 **figurkę** oraz **kartę** w odpowiadającym jej kolorze. Następnie połóżcie tę kartę przed sobą. Będzie ona oznaczała, która figurka należy do którego gracza. Jeżeli gracie w mniej niż 6 osób, odłóżcie pozostałe karty do pudełka – nie będą Wam już potrzebne w dalszej rozgrywce.

W **grze dla 2 osób** występują zasady specjalne. Znajdźcie je na ostatniej stronie niniejszej instrukcji.

PRZEBIEG GRY

Jedna gra składa się z 5 tur.

Na początku każdej tury postawcie **figurki** na **polu startowym**, które znajduje się na środku planszy do gry (pomiędzy polami o wartościach 1 i -1).

Następnie potasujcie wszystkie 32 **karty wyścigu** (od teraz będą one nazywane w instrukcji „**kartami**”). Każdy gracz otrzymuje **5 kart** i bierze je do ręki. Pozostałe karty są na razie odkładane na bok, nie będą już potrzebne w obecnej turze. W następnej turze (i każdej kolejnej) potasujcie **wszystkie** karty ponownie.

Każda tura składa się z **5 rund**. Po zakończeniu każdej 5. rundy następuje **punktowanie**, a zaraz po nim rozpoczyna się kolejna tura. Po zakończeniu 5. tury, gra się kończy.

PRZEBIEG RUNDY

Najpierw wszyscy gracze wybierają **1 kartę** z 5 otrzymanych – tę, którą chcą zagrać w tej rundzie. Następnie biorą ją do ręki i trzymają zakrytą oddzielnie, z dala od pozostałych kart.

Teraz jeden z graczy głośno ogłasza **Sygnal Startu** „3 – 2 – 1 – START!”. W momencie wypowiedzania słowa „START!” wszyscy gracze muszą jednocześnie położyć wybraną, zakrytą kartę przed którymś z graczy lub przed sobą.

Może zdarzyć się, że niektórzy gracze nie otrzymają **żadnej** karty, podczas gdy pozostali będą mieć przed sobą **jedną lub więcej kart**. Może być i tak, że jeden gracz otrzyma **wszystkie** karty (od rywala i sam zagra na siebie).

Następnie odkryjcie **wszystkie** karty znajdujące się przed Wami. Za każdą z **dodatnią** wartością (+) przesuńcie swoją **figurkę** na planszy do **przodu**, o ilość pól odpowiadającą wartości na karcie. Za każdą z **ujemną** wartością (–) musicie przesunąć swoją figurkę **do tyłu**, znowu o taką ilość pól, jaką wskazała karta.

Na koniec odłóżcie wszystkie karty zagrane w tej rundzie na bok.

Różne kolory wartości na kartach nie mają żadnego znaczenia w grze.

Małe, białe liczby w lewym, dolnym rogu karty są używane tylko w wariantcie opisanym na ostatniej stronie niniejszej instrukcji.

Zasada specjalna: Jeżeli jakkolwiek figurka miałaby przekroczyć pole oznaczone liczbą 16, musi zatrzymać się na tym polu i nie wolno jej poruszać się dalej. Te same ograniczenia dotyczą pola -12. **UWAGA:** Zanim wykonasz ruch i użyjesz tej zasady, dodaj wszystkie wartości na kartach.

Przykład: Figurka Mateusza stoi na polu 15. Przed nim znajdują się karty +3 i –4. Mateusz przesuwa swoją figurkę o 1 pole do tyłu na pole 14. **Nie może** najpierw wykorzystać karty +3, by zatrzymać się na ostatnim polu 16, a potem użyć karty –4 żeby cofnąć się na pole 12.

Według tych zasad rozgrywa się pierwsze **4 rundy** w każdej turze. Dla **5. rundy** zawsze stosuje się **dotodkową zasadę**.

5. RUNDA

W 5. rundzie graczom **nie** wolno położyć wybranej przez siebie karty przed innego gracza. Zamiast tego gracze **muszą** zagrać swoją **ostatnią** kartę **przed siebie!** Następnie wszyscy odkrywają karty i przesuwną swoje figurki o odpowiednią ilość pól, a zaraz po tym ma miejsce **punktowanie**.



Julia



Mateusz



Adam

Przykład: Przed Julią znajduje się 1 karta o wartości +2, przesuwa więc swoją figurkę o 2 pola do przodu. Mateusz nie ma żadnej karty przed sobą, zatem jego figurka się nie porusza. Adam ma 2 karty przed sobą: –1 i –3. Dlatego musi przesunąć swoją figurkę o 4 pola do tyłu.



PUNKTOWANIE

Najpierw należy znaleźć **pole** z figurką/figurkami, które jest **drugim najdalszym zajęтым polem** na torze wyścigu.

Wszystkie figurki na tym polu otrzymują **punkty** w ilości równej liczbie **tam** widniejącej. Oczywiście mogą to być też punkty ujemne!

Zanotujcie wszystkie zdobyte punkty na kartce papieru. Następnie rozegrajcie kolejną turę dokładnie w taki sam sposób jak poprzednią.



Przykład A: Drugim najdalszym zajęтым przez figurkę polem na torze wyścigu, jest pole z liczbą 6.

Julia zdobywa 6 punktów.



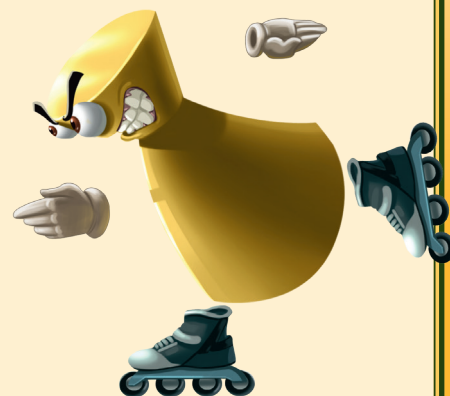
Przykład B: Drugim najdalszym zajęтым przez figurkę polem na torze wyścigu, jest pole z liczbą 1.

Mateusz zdobywa 1 punkt.



Przykład C: Drugim najdalszym zajęтым przez figurkę polem na torze wyścigu, jest pole z liczbą -2.

Mateusz, Adam i Anna otrzymują po 2 punkty ujemne.



KONIEC GRY

Po 5 turach (5 x 5 rund) gra się kończy. Podliczcie punkty zdobyte przez każdego z graczy podczas wszystkich 5 tur. Gracz, który ma **drugi najwyższy** wynik punktowy, wygrywa grę! W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

ROZGRYWKA DLA 2 OSÓB

W grze dla 2 osób pojawia się fikcyjny trzeci gracz – Leon. Postawcie figurkę Leona na polu startowym, a kartę w odpowiadającym jej kolorze połóżcie obok planszy. Na początku każdej tury połóżcie **4 zakryte karty wyścigu** obok karty w kolorze figurki Leona.

Pierwsze **4 rundy** rozegrajcie według zasad standardowych. Możecie umieszczać swoje karty także przed Leonem, aby przesuwac jego figurkę. Leon **zawsze** zagrywa swoją wierzchnią, zakrytą kartę przed siebie (kartę po prostu się odwraca). W **5. rundzie** Leon nie zagrywa już karty, podczas gdy gracze zagrywają swoją ostatnią kartę tak jak zwykle (patrz 5. RUNDA na stronie nr 2).

Podczas punktowania Leon także zdobywa punkty, dokładnie tak samo jak Wy. I wierzcie, albo i nie: Leon też może wygrać grę!

WARIANT TAKTYCZNY

W tym wariantcie gra trwa 30–45 minut, w zależności od liczby graczy. Zmiany w rozgrywce są następujące:

W każdej rundzie gracze umieszczają wybraną przez siebie kartę **przed sobą**, zakrytą. Następnie wszyscy odkrywają swoje karty jednocześnie. Teraz należy spojrzeć na **małe, białe liczby** w rogu kart. Gracz mający **najwyższą** białą liczbę **wybiera teraz 1 figurkę**, aby poruszyć ją zgodnie z **dużą liczbą** (wartością) na swojej karcie: do przodu (+) lub do tyłu (-). Następnie gracz z **drugą najwyższą** białą liczbą przesuwa 1 dowolną figurkę itd., aż do momentu, kiedy każdy z graczy przesunie jedną z nich. Każda z figurek może być przesuwana wielokrotnie.

Gracze w ten sposób przez **wszystkie 5 rund** w turze. Nie zmieniają się zasady punktowania, jak i długość gry (5 tur).



TWÓRCY GRY

Autor: Simon Havard

Ilustracje + projekt graficzny: Erkan Karagöz

Pudełko + projekt graficzny instrukcji: Hans-Georg Schneider

Wykonanie: Thygra Spiele

Tłumaczenie na język polski: Krzysztof Wasyliszyn

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Niemcy, www.pegasus.de.
Gra na licencji L. P. Moringer. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Powielanie i publikowanie zasad gry, komponentów i ilustracji bez zgody właściciela praw jest zabronione.

Dystrybucja: Wydawnictwo Lucrum, ul. Podwale 47, 43-300 Bielsko-Biała

Zamówienia hurtowe:

lucrum@lucrum.pl, tel. 33 812 69 90; 33 822 18 21; 33 822 18 22

www.lucrumgames.pl; [f /lucrumgames](https://www.facebook.com/lucrumgames)

LG LUCRUM GAMES®



Pegasus Spiele