



WYŚCIG BALONÓW

OPIS GRY

Gra *Wyścig balonów* składa się z szeregu rund, podczas których gracze poruszają balonami i przeszkodami. Każdy gracz stara się zdobywać nagrody i unikać kar – dbając przy tym, by na końcu gry to jego balon wylądował jak najbliżej celu.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przygotowanie gry dla 3 i 4 graczy wygląda następująco (opis wariantu 2-osobowego znajduje się na końcu instrukcji):

1. Planszę połóżcie na środku stołu.
2. Żetony kar, wzornik ruchu, kości oraz klepsydrę umieśćcie obok planszy – tak, aby wszyscy gracze mieli do nich dostęp. Żetony przeszkód należy zakryć i wymieszać.
3. Płytkę startową połóżcie pośrodku dowolnego z 4 rzędów przy krawędzi planszy – równoległe do tej krawędzi.
4. 5 żetonów balonów rozmieśćcie na polach płytki startowej – w kolejności losowej.
5. Płytkę lądowiska umieśćcie na dowolnych polach w rzędzie przy krawędzi, który znajduje się po przeciwnej stronie planszy niż płytkę startowa.
6. Żeton pola lądowania połóżcie na dowolnym polu płytki lądowiska.
7. 9 żetonów poczty rozmieśćcie na polach z herbami miast.

ELEMENTY GRY

(wykaz na wzorniku ruchu)

- 1 plansza
 - 1 wzornik ruchu
 - 1 płytka startowa
 - 1 płytkę lądowiska
 - 1 okrągły żeton pola lądowania
 - 5 okrągłych żetonów balonów
 - 8 żetonów przeszkód
 - 9 żetonów poczty
 - 26 żetonów kar
 - 4 karty kolejności
 - 5 kart balonów
 - 1 klepsydra odmierzająca 30 sekund
 - 5 kości do gry
8. 5 kart balonów przetasujcie, a następnie rozdajcie każdemu z graczy po jednej (zakrytej). Pozostałe karty należy odłożyć do pudełka, nie sprawdzając ich zawartości.
9. Karty kolejności przetasujcie i rozdajcie każdemu z graczy po jednej (odkrytej):
- w grze 4-osobowej należy rozdać wszystkie karty,
 - w grze 3-osobowej należy rozdać wszystkie karty oprócz karty *Trzeci*.
10. Gracz, który wylosował kartę ostatniego gracza, dobiera 4 żetony przeszkód i umieszcza je odkryte na planszy – po jednym na każdym narożnym polu wyznaczonym przez żółtą ramkę.

ROZGRYWKA

Rozgrywka w *Wścigu balonów* podzielona jest na rundy.

Każda runda (oprócz pierwszej) rozpoczyna się od ustawienia na planszy nowego żetonu przeszkody. Pierwszy gracz w danej rundzie ustawia żeton przeszkody, kładąc go na dowolnym pustym polu przy krawędzi wewnętrznej żółtej ramki.

Następnie każdy gracz rozgrywa swoją turę – zgodnie z kartami kolejności.

Tura gracza:

- 1) Dobranie elementów
- 2) Rozstawienie kości
- 3) Przesunięcie balonów
- 4) Przesunięcie przeszkód

DOBRANIE ELEMENTÓW

Gracz dobiera 5 kości, klepsydre oraz planszę wzornika i kładzie je przed sobą tak, aby móc nimi wygodnie operować.

Na wzorniku ruchu, podobnie jak na planszy, zaznaczone są: płytka startowa i płytka lądowiska. Wyznaczają one kierunek poruszania się balonów.

W czasie, gdy gracz przydziela kostki, **wzornik ruchu musi być ustawiony tak, aby płytka startowa i lądowiska były w takim samym położeniu jak na planszy** (tj. gracz nie może dowolnie obracać wzornika ruchu).



ROZSTAWIENIE KOŚCI

Gracz przekręca klepsydre, rzuca kośćmi i w odmierzanym przez klepsydre czasie musi rozstawić kości na wzorniku. Wartość kości wskaże, w jakim kierunku przesunie się balon.

Jedną kość można przydzielić tylko do jednego balonu, a wartości kości nie można zmieniać.

Jeżeli gracz nie zdąży rozstawić wszystkich kości w wyznaczonym czasie, **dobiera po 1 żetonie kary za każdą nierozstawioną kość**. Nierozstawione kości – i tylko te kości – musi po przyznaniu kary ustawić na pustych polach planszy wzornika.

Uwaga: Jeżeli do balonu przydzielona jest kość o wartości 6, gracz przesuwając ten balon o 2 pola w dowolny sposób.

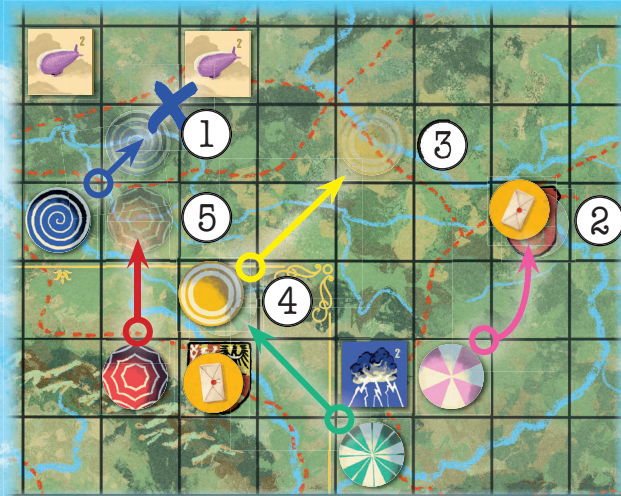
To jedyna możliwość poruszenia balonu po linii łamanej lub w tył, w stronę płytki startowej.

PRZESUNIĘCIE BALONÓW

Gracz rozpatruje ruchy balonów – w kolejności wskazanej przez wzornik: od lewej do prawej albo od prawej do lewej.

Zaczynając od balonu, którego kolor widoczny jest po lewej albo po prawej stronie wzornika, gracz kolejno **przesuwa każdy balon o 2 pola w kierunku wskazanym przez kość**.

Nie można pominąć ani zmienić kolejności rozpatrywania ruchu balonów.



Przykład: Dominika rozstawiła kości i zdecydowała, że zacznie rozpatrywać ruchy balonów od prawej do lewej strony wzornika. W związku z tym najpierw przesunęła balon niebieski (1), a następnie: różowy (2), żółty (3), zielony (4) i czerwony (5). Dzięki wybraniu tej kolejności, balon zielony (4) nie wpadnie na balon żółty (3). Niestety balon niebieski, po poruszeniu się o jedno pole, wpadł na przeszkodę (1), w wyniku czego Dominika otrzymuje 1 żeton kary. Z uwagi na to, że Dominika różowemu (2) balonowi przydzieliła kostkę o wartości 6, mogła poruszyć go po linii łamanej i zdobyć żeton poczty.

Jeżeli ruch balonu zostanie zablokowany przez żeton przeszkody albo przez inny balon, **gracz musi dobrać 1 żeton kary za każde pole, o które balon nie mógł się poruszyć.**

Jeśli ruch balonu zostanie zablokowany przez krawędź planszy, balon pozostaje na swoim miejscu, ale gracz nie dobiera żetonu kary.

Jeżeli balon **zakończy** swój ruch na polu poczty, gracz dobiera znajdujący się na nim żeton poczty. Żetony poczty na planszy nie są uzupełniane.

PRZESUNIĘCIE PRZESZKÓD

Na koniec swojej tury gracz musi przesunąć odpowiednią liczbę żetonów przeszkód:

- 2 żetony przeszkód – jeżeli nie jest ostatnim graczem,
- wszystkie żetony przeszkód – jeżeli jest ostatnim graczem.

Wybrane żetony przeszkód należy przesunąć dokładnie o liczbę pól, która widnieje na żetonie. Żetony przeszkód można przesunąć w linii prostej (w dowolnym kierunku) – **na puste pola**. Puste pola to takie, na których nie znajdują się balony, inne przeszkody, żetony poczty ani płytki startowa i lądowiska.

KONIEC RUNDY

Na koniec rundy ostatni gracz zbiera, tasuje i rozdaje karty kolejności.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się:

- wraz z końcem rundy, podczas której wszystkie żetony przeszkód znalazły się na planszy,
- wraz z końcem tury gracza, podczas której dowolny balon zakończył swój ruch na płycie lądowiska.

Aby poznać ostateczne wyniki, gracze przeliczają na punkty wszystkie otrzymane kary i nagrody. Każdy gracz:

- zdobywa po 3 punkty za każdy swój żeton poczty,
- traci po 1 punkcie za każdy swój żeton kary,
- odkrywa swoją kartę balonu i traci tyle punktów, ile pól dzieli jego balon od żetonu pola lądowania.



Przykład: Wyścig zakończył się, gdyż w tej turze balon wylądował na płycie lądowiska. Gracze podliczają swoje punkty. Monika ma przed sobą dwa żetony poczty – wartość łącznie 6 punktów – oraz dwa żetony kary, których wartość to -2 punkty. Odkrywa swoją kartę balonu – widnieje na niej zielony balon. W momencie zakończenia wyścigu zielony balon oddalony był o dwa pola od żetonu lądowania; Monika traci zatem 2 punkty. Łącznie na koniec gry ma 2 punkty.

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu zwycięża gracz, którego balon znajduje się najbliżej żetonu pola lądowania. Jeżeli nadal jest remis, wszyscy remisujący gracze wspólnie cieszą się ze zwycięstwa.

WARIANTY

WARIANT DLA NAJMŁODSZYCH

W tym wariancie najmłodsi gracze nie korzystają z klepsydry podczas rozstawiania kostek. Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

WARIANT 2-OSOBOWY

Wariant ten różni się od wariantu podstawowego w następujących kwestiach:

- W fazie przygotowań każdy z graczy otrzymuje po dwie karty balonów (zakryte).
- Podczas rozdawania kart kolejności najpierw losowane są karty *Pierwszy* i *Drugi*, a następnie karty *Trzeci* i *Ostatni*. Każdy gracz w danej rundzie rozgrywa po dwie tury.
- Na zakończenie gry gracze punktuja oba swoje balony i sumują otrzymane wyniki.

PODZIĘKOWANIA

Autor: Grzegorz Buźniak
Ilustracje: Ossi Hiekkala

Wydawca: Michał Herman
Redakcja: Marek Baranowski
Opracowanie graficzne i DTP:
Sławomir Bejda, Marek Baranowski
Koordynacja produkcji: Alicja Arcimowicz
Korekta: Natalia Łyczko



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