

TREKING PRZEZ ŚWIAT

Przed Wami *Trekking przez świat* – gra, w której wyruszyście w niesamowite podróże, odwiedzicie fantastyczne miejsca i poznacie wspaniałych ludzi z całego świata.

Gracze zdobywają punkty poprzez odbywanie wycieczek, branie udziału w wydarzeniach i zbieranie pamiątek.

Elementy: plansza, 48 kart wycieczek/wydarzeń, 5 kart pomocy, 46 kart planów podróży, 5 wędrowników, 35 czerwonych kostek, 35 niebieskich kostek, 35 żółtych kostek, 35 czarnych kostek, 5 walizek, 5 monet do śledzenia wydatków, 15 niebieskich żetonów częstego pasażera, 15 czerwonych żetonów ruchu, 15 żółtych żetonów pieniędzy, 15 czarnych żetonów pamiątek, znacznik pierwszego gracza (kompas), instrukcja, 28 kart trybu solo, instrukcja trybu solo.

Przygotowanie do gry

Przykładowe ustawienie rozgrywki 4-osobowej.

1 Planszę należy umieścić na środku stołu.

2 Talię kart wycieczek/wydarzeń należy potasować, podzielić na dwa mniej więcej równe stosy i jeden z nich umieścić stroną z ilustracją ku górze we wskazanym miejscu. Następnie należy wziąć z niego 3 karty i umieścić je po prawej stronie stosu, tworząc rząd 4 kart wycieczek.

3 Drugi stos należy umieścić stroną z tekstem ku górze we wskazanym miejscu. Następnie należy wziąć z niego 3 karty i umieścić je po prawej stronie stosu, tworząc rząd 4 kart wydarzeń.

4 Należy potasować karty planów podróży i umieścić je w odkrytym stosie we wskazanym miejscu. Następnie należy wziąć z niego 4 karty i umieścić je po prawej stronie stosu, tworząc rząd 5 kart planów podróży.



Gracz, który zdobędzie najwięcej punktów, wygrywa.

Punkty można zdobywać poprzez:

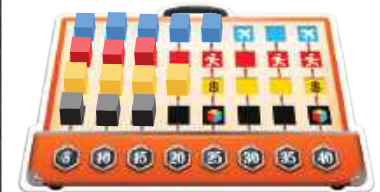
1) zbieranie kart wycieczek,



2) zbieranie kart wydarzeń, których opisy efektów zaczynają się od „Na koniec gry...”,



3) wypełnianie kolumn w walizce kostkami pamiętek.



5

Pojemnik na kostki i żetony należy umieścić obok planszy.



6

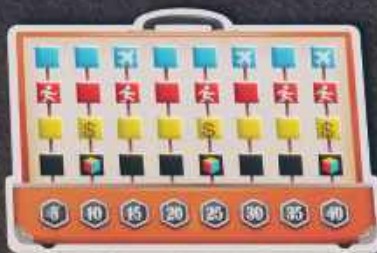
Każdy z graczy powinien otrzymać kartę pomocy, żeton częstego pasażera, monetę do śledzenia wydatków ustawioną na „0”, a także walizkę i wędrownika w tym samym kolorze.



żeton częstego pasażera



wędrownik karta pomocy



walizka



moneta do śledzenia wydatków

PRZEBIEG GRY

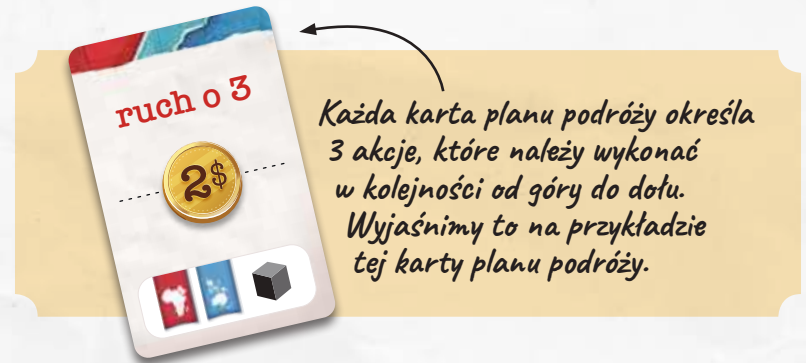
Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Najmłodszy gracz bierze żeton pierwszego gracza i rozpoczyna rozgrywkę. Przed rozpoczęciem 1. tury gracz umieszcza swojego wędrownika na 1 z 6 lotnisk na mapie:



W swojej turze gracz wykonuje poniższe kroki w podanej kolejności:

1. Gracz wybiera kartę planu podróży, wykonuje wskazane na niej akcje, a następnie ją odrzuca.

Gracz wybiera 1 z 5 kart z rzędu kart planów podróży (wlicza się w niego karta na wierzchu stosu).

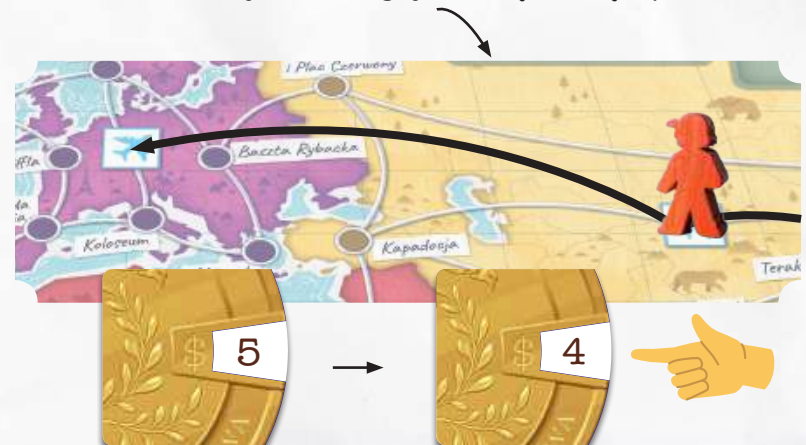


A Akcja ruchu. Gracz przesuwa swojego wędrownika na mapie o liczbę pól wskazaną na karcie planu podróży. W tym przykładzie przesuwa go o 3 pola.



Pomarańczowy wędrownik przesuwa się o 3 pola z Zhangjiajie do Zatoki Ha Long, mijając po drodze zielonego wędrownika.

- Gracze **mogą** przesunąć swojego wędrownika przez lub na pole zajmowane przez innego wędrownika, jak pokazano na powyższej ilustracji.
- Gracze **nie mogą** przesunąć swojego wędrownika przez ani na pole, na którym wędrownik zaczął ruch lub przez które przeszedł w tej turze.
- Gracze **mogą** przesunąć swojego wędrownika z lotniska na dowolne inne lotnisko, wykorzystując na to 1 z kroków akcji ruchu. Za każdym razem, gdy to robią, muszą zapłacić 1\$.



- B Akcja zdobycia pieniędzy.** Gracz wypłaca je z konta bankowego: dodaje kwotę podaną na karcie planu podróży do wartości wskazanej przez monetę do śledzenia wydatków (maksymalnie do 20 \$). W tym przypadku gracz zdobywa 2 \$.



- C Akcja zdobycia pamiątek.** Jeśli wędrownika gracza znajduje się na kontynencie wskazanym na karcie planu podróży, gracz zdobywa wskazane kostki pamiątek i umieszcza każdą z nich na pierwszym pustym miejscu od lewej w rzędzie walizki odpowiedniego koloru.



W powyższym przykładzie gracz zdobywa 1 czarną kostkę pamiątki, jeśli znajduje się w Afryce albo Australii. Gracz powinien umieścić ją na pierwszym pustym miejscu od lewej w czarnym rzędzie walizki.

Po ukończeniu planu podróży należy odłożyć jego kartę na stos odrzuconych kart planów podróży na planszy.



Walizki są ważne z 2 powodów:

1. Na koniec rozgrywki gracz zdobywa liczbę punktów odpowiadającą najbardziej wysuniętej na prawo pełnej kolumnie walizki. Gracz otrzymuje liczbę punktów wskazaną pod tą kolumną.
2. Na polach walizki znajdują się symbole. Po zakryciu symbolu kostką pamiątki gracz otrzymuje żeton planu podróży z danym symbolem, jeśli jest dostępny. **Żetony planu podróży mają potężną moc.**

W poniższym przykładzie żółta kostka pamiątki zakrywa symbol, dlatego pomarańczowy gracz otrzymuje żółty żeton pieniędzy:



ŻETONY PLANU PODRÓŻY

W standardowej grze są 4 rodzaje żetonów planu podróży. Każdy z nich zapewnia akcję, którą można wykorzystać w kolejnych turach.



Zanim gracz weźmie kartę planu podróży, może odrzucić **żeton częstego pasażera**, by odbyć darmowy lot z obecnego miejsca na dowolne lotnisko.



Podczas wykonywania akcji ruchu gracz może odrzucić **żeton ruchu**, by przesunąć swojego wędrownika o 1 dodatkowe pole zgodnie z zasadami dotyczącymi ruchu.



Podczas wykonywania akcji zdobycia pieniędzy gracz może odrzucić **żeton pieniędzy**, by ponownie zdobyć wskazaną kwotę.



Podczas wykonywania akcji zdobycia pamiątek gracz może odrzucić **żeton pamiątek**, by ponownie zdobyć wskazane pamiątki.

Podczas swojej tury gracz może odrzucić dowolną liczbę żetonów planu podróży, z **wyjątkiem** żetonów zdobytych w jej trakcie.

2. Gracz bierze kartę wydarzenia, jeśli znajduje się w powiązonym z nią miejscu.

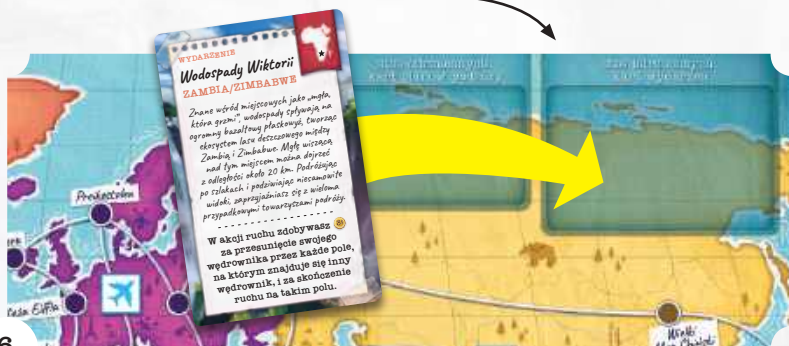
Karty wydarzeń to karty z opisem miejsc i efektów. Na początku tury zawsze dostępne są 4 karty wydarzeń (wlicza się w nie karta na wierzchu stosu).



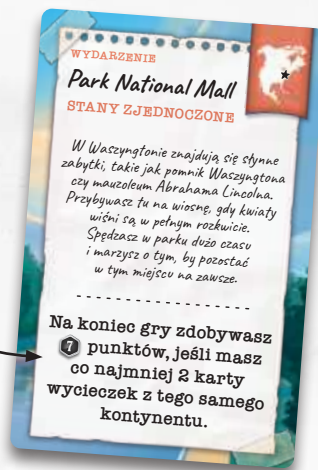
Po ukończeniu planu podróży, jeśli wędrownik gracza znajduje się w miejscu powiązonym z 1 z dostępnych kart wydarzeń, bierze tę kartę. Na przykład jeśli wędrownik znajduje się przy Wodospadach Wiktorii w Afryce, gracz bierze tę kartę.

Gracze mogą zaoszczędzić miejsce na stole, układając zdobyte karty wydarzeń tak, by widoczne były tylko ich efekty.

Karty wydarzeń zapewniają jednorazowe efekty, które można wykorzystać w dowolnej przyszłej turze. Żeby skorzystać z efektu karty wydarzenia, należy zastosować jego opis, a następnie odrzucić kartę na stos odrzuconych kart wydarzeń na planszy.



- Gracze **nie mogą** skorzystać z efektu karty wydarzenia w turze, w której ją zdobyli.
- Gracze mogą skorzystać z efektów kilku kart wydarzeń w 1 turze.
- Efekt każdej karty wydarzenia można wykorzystać w dowolnym momencie swojej tury, chyba że opis efektu na karcie stanowi inaczej.
- Niektóre efekty kart wydarzeń zapewniają punkty na koniec gry. Opis efektu na tych kartach zaczyna się zawsze od: „Na koniec gry...”.



3. Gracz może wziąć kartę wycieczki, jeśli znajduje się w powiązonym z nią miejscu i jest w stanie opłacić jej koszt.

Karty wycieczek to karty z ilustracjami. Na początku tury zawsze dostępne są 4 karty wycieczek (wlicza się w nie karta na wierzchu stosu):



Przykład.

- Każda karta wycieczki ma określony koszt. Wycieczka po Torres del Paine kosztuje 9\$.
- Każda karta wycieczki zapewnia określoną liczbę punktów. Ta karta wycieczki zapewnia 22 punkty.

Po ukończeniu planu podróży, jeśli wędrownik gracza znajduje się w miejscu powiązanim z 1 z dostępnych kart wycieczek i gracz ma wystarczająco dużo pieniędzy, może opłacić koszt wycieczki, odejmując go od wartości wskazanej na monecie do śledzenia wydatków, żeby zdobyć tę kartę.

Na przykład, jeśli wędrownik znajduje się w Parku Narodowym Lençóis Maranhenses, gracz może zapłacić 6\$ i zdobyć tę kartę.

Gracze mogą zaoszczędzić miejsce na stole, układając zdobyte karty wycieczek tak, by widoczne były tylko ich wartość punktowa i koszt.



Na koniec tury:

1. W razie potrzeby uzupełnij puste miejsca w rzędzie kart planów podróży kartami ze stosu. Jeśli stos się wyczerpie, należy potasować odrzucone karty planów podróży i utworzyć z nich nowy stos.
2. W razie potrzeby należy uzupełnić puste miejsca w rzędzie kart wydarzeń kartami ze stosu. Jeśli stos się wyczerpie, należy potasować odrzucone karty wydarzeń i utworzyć z nich nowy stos.
3. W razie potrzeby należy uzupełnić puste miejsca w rzędzie kart wycieczek kartami ze stosu.

KONIEC GRY

Gra dobiega końca, gdy 1 z graczy zdobędzie określoną liczbę kart wycieczek zależną od liczby graczy biorących udział w rozgrywce.

- **W ROZGRYWCIE 2- I 3-OSOBOWEJ:** gdy 1 z graczy zdobędzie 5. kartę wycieczki.



- **W ROZGRYWCIE 4- I 5-OSOBOWEJ:** gdy 1 z graczy zdobędzie 4. kartę wycieczki.



Należy dokończyć rundę zgodnie z kolejnością rozgrywki, aby wszyscy gracze rozegrali taką samą liczbę tur, a następnie podliczyć punkty.

PUNKTACJA

Na wynik końcowy składają się:

1. Punkty z kart wycieczek.
2. Punkty z kart wydarzeń punktujących na koniec gry.
3. Punkty z walizki: gracze otrzymują liczbę punktów wskazaną pod najbardziej wysuniętą na prawo pełną kolumną ich walizki.



Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

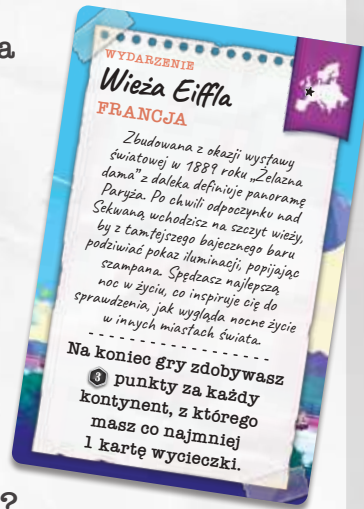
W przypadku remisu zwycięzcą zostaje gracz, który ma najwięcej pieniędzy. Jeśli remis się utrzymuje, gracze współdzielą zwycięstwo.

Macie ochotę na dłuższą rozgrywkę?

Zwiększcie liczbę kart wycieczek wymaganych do zakończenia gry. Można ją zwiększyć **nawet do 6 wycieczek** (sami często robimy tak w rozgrywce 2-osobowej).

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

- Efekt karty wydarzenia wymagał odrzucenia kostki pamiętki z walizki, przez co został odkryty symbol.
 - ◇ Czy tracę zdobyty wcześniej żeton planu podróży, jeśli nadal go mam? **Nie.**
 - ◇ Czy jeśli ponownie zakryję ten symbol, otrzymam kolejny żeton planu podróży? **Tak.**
- Czy istnieje wyjątek, w ramach którego mogę skorzystać z efektu karty wydarzenia lub odrzucić żeton planu podróży w tej samej turze, w której udało mi się go zdobyć? **Nie.**
- Czy mogę zakończyć ruch wędrownikiem na polu, na którym znajdował się na początku tury? **Tylko w przypadku, gdy skorzystasz z efektu karty wydarzenia, który na to pozwala.**
- Czy mogę przesunąć swojego wędrownika po zdobyciu karty wydarzenia albo karty wycieczki? **Tylko w przypadku, gdy skorzystasz z efektu karty wydarzenia, który na to pozwala.**
- Czy mogę skorzystać z efektu karty wydarzenia w dowolnym momencie swojej tury? **Tak, o ile opis efektu karty nie stanowi inaczej.**
- Czy mogę zdobyć kartę wycieczki i kartę wydarzenia w tej samej turze? **Tylko w przypadku, gdy masz kartę wydarzenia, której efekt to umożliwia.**
- Czy na potrzeby wykonywania ruchu lotniska są traktowane tak samo jak pozostałe pola na mapie? **Tak. Możesz przesunąć swojego wędrownika przez albo na to pole tak samo jak w przypadku innych pól. Różnica polega na tym, że możesz przesunąć z niego swojego wędrownika na inne lotnisko, wykorzystując 1\$ i 1 z kroków akcji ruchu.**



Twórcy

Projekt gry

Nick Bentley, Charlie Bink

Rozwój gry

Nick Bentley, Charlie Bink,
Marceline Leiman, Brett Myers

Ilustracje

Eric Hibbeler, Marta Danecka,
Alexey Shirokikh

Projekt graficzny

Charlie Bink, Alfredo Rodriguez,
Sebastian Kozinger, Nayeli Acuña

Projekt produkcji

Charlie Bink

Autorzy tekstów podróżniczych

Nick Bentley, Jordan Moshi,
Marceline Leiman

Tłumaczenie

Kacper Podliński, Jakub Maciejewski

Redakcja

zespół Rebel

Testerzy

Emerson Matsuuchi, Dominic Crapuchettes, Sceadeau D'Tela, Monica Williams, Efrain Rivera, Florence Ng, Marie Devine, Valerie Barber, Tyler Oberle, Chris Willis, Danielle Reynolds, Hasan Hasmani, Dave Cisek, Tracy Garner, Chelsea Campbell, Al Banks, Emily Calhoun, Moira Dalibor, Nate McEvoy, Kristen Lavelle, Jacob DeHaven, Margaret Hayes Doss, Irene Childs, wszyscy testerzy pierwszej angielskiej edycji gry Trekking the World i Underdog Advisors Group

© Underdog Games LLC.
Wszystkie prawa zastrzeżone.