

THURN und TAXIS

Autorzy: Karen i Andreas Seyfarth - dla 2 do 4 graczy od 10 lat

Zawartość

- 1 plansza
- 80 drewnianych domków (po 20 w 4 kolorach) jako placówki na trasach
- 4 karty siedziby rodu
- 20 kart powozów
- 66 kart miast (22 miasta, każde x 3) do budowy tras
- 30 żetonów bonusów (4x trasa 7-mkowa, 3x trasa 6-kowa, 2x trasa 5-tkowa, 4x poza Baiern, 4x Baiern, 3x Baden 3x Württemberg/Hohenzollern, 3x Schweiz/Tyrol, 3x Böhmen/Salzburg, 1 Spielende (zakończenie gry))
- 4 instrukcje w skrócie



Przygotowanie do gry

- Plansza zostaje ułożona na środku stołu.
- Odkryte żetony bonusowe zostają ułożone na planszy w przeznaczonych do tego miejscach. Żeton o najniższej wartości trafia na sam dół, pozostałe układamy rosnąco co do wartości na górze.
- Zakryte karty miast zostają wymieszane. 6 z nich zostaje ułożone na odpowiednich miejscach na planszy. Pozostałe układamy jako zakryty stos obok planszy.
- Karty powozów zostają posortowane i ułożone jak na rysunku.
- Każdy z graczy otrzymuje 20 domów w jednym z kolorów, odpowiadającą temu kolorowi kartę siedziby rodu i 1 instrukcję w skrócie.
- Najmłodszy z graczy rozpoczyna grę.

O co chodzi

Każdy z graczy buduje przedsiębiorstwo przewozu poczty. W tym celu gracze próbują umieścić jak najwięcej placówek pocztowych w miastach, poprzez rozważną rozbudowę dróg aby dzięki temu zdobyć wartościowe powozy i żetony bonusowe. Przy tym nie powinno się zapominać o pomocy dobrze usytuowanych urzędników. Jeśli któryś z graczy otrzymał powóz z siódmką lub zużył wszystkie domy, runda toczy się do końca. Po czym następuje zakończenie gry.

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

Przebieg gry

Pierwszy z graczy rozpoczyna grę, pozostali gracze przystępują do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Gracz może wykonać następujące czynności w **następującej** kolejności:

1. Gracz **musi** dobrać do ręki kartę miasta.
 2. Gracz **musi** wyłożyć przed sobą 1 kartę miasta z ręki.
 3. Gracz **może** zamknąć (punktować) wyłożoną przed nim trasę.
- Następnie do gry może przystąpić kolejny z graczy.



Dodatkowo aby wesprzeć wykonanie **jednej** akcji, gracz **może** żądać pomocy **jednego** urzędnika (pocztyliona, kierownika poczty, zarządcy, kołodzieja), to znaczy w całej rundzie jednego gracza urzędnik może być zagrany tylko raz.

1. Dobranie karty miasta do ręki

Karty miast przedstawiają miasta znajdujące się na planszy. Gracz **musi** dobrać jedną z 6 kart wyłożonych na planszy lub jedną z zakrytego stosu. Wyłożone karty na planszy zostają natychmiast uzupełnione do 6. Jeśli zabraknie kart w stosie zakrytym, zostaje on zastąpiony stosem kart zużytych (po jego wcześniejszym wymieszaniu).

Pomoc urzędnika w tej fazie gry:



Kierownik poczty: jeśli gracz skorzysta z jego pomocy, może dobrać jeszcze jedną kartę miasta z kart wyłożonych lub kartę ze stosu zakrytego.

Jeśli na początku swojej rundy gracz nie posiada żadnej karty na ręce, **musi** skorzystać z pomocy tego urzędnika.

W tej rundzie gracz nie może już skorzystać z pomocy jeszcze jednego urzędnika.

Uwaga: W pierwszej rundzie każdy z graczy **musi** skorzystać z pomocy kierownika poczty.



Zarządca: jeśli gracz nie jest zadowolony z proponowanych kart wyłożonych na planszy, może skorzystać z pomocy tego urzędnika i wymienić wszystkie wyłożone karty, zanim wybierze jedną z nich. Karty te trafiają na stos kart zużytych. Na planszy uzupełniamy z zakrytego stosu.

2. Wyłożenie karty z ręki

Głównym elementem gry jest rozbudowa tras pocztowych. Gracz **musi** wyłożyć 1 kartę miasta z ręki aby rozpocząć nową trasę lub kontynuować aktualną.

Karty miast zostają ułożone zawsze obok siebie w **rzędzie**. Ten rząd to aktualna trasa gracza.



Nowe trasy można rozpoczynać tylko jeśli przed graczem nie leży żadna trasa. Czyli jeden gracz może budować tylko jedną trasę. Dopiero jeśli gracz zakończy aktualną trasę, może rozpocząć budowę nowej.

Aby kontynuować trasę, nowe karty mogą być ułożone tylko z **lewej lub prawej strony** aktualnie rozbudowywanej trasy. Tak więc nie mogą powstawać żadne rozgałęzienia. Poza tym nowe karty muszą **pasować** do pozostałych.

Podczas wykładania kart może nastąpić:

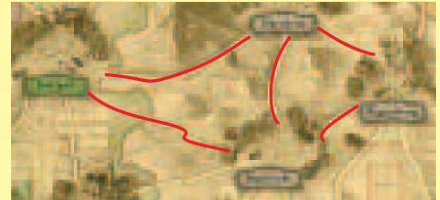
1. Gracz nie posiada przed sobą żadnych wyłożonych kart: w tym wypadku wyklada kartę miasta z ręki i tym samym rozpoczyna budowę nowej trasy.
2. Przed graczem leży już jedna lub więcej kart, czyli aktualna trasa: w tym wypadku może on

ułożyć nową pasującą kartę z lewej lub prawej strony aktualnej trasy i tym samym rozbudować ją. Jeśli gracz nie posiada w ręce żadnej pasującej karty lub nie chce jej wyłożyć, musi on odłożyć karty aktualnej trasy na stosie kart zużytych i rozpocząć jedną z kart z ręki nową trasę.

Które karty miast pasują ?

- Karty miast, których miasta na planszy połączone są ze sobą **bezpośrednio** przez jedną z dróg i
- karty miast, które nie znajdują się w aktualnej trasie mogą zostać dołożone do aktualnej trasy.

Kartami pasującymi są te karty, które spełniają **oba warunki**.



Nie jest dozwolone:

- dokładanie kart, których miasta na planszy nie mają bezpośredniego połączenia z lewym lub prawym miastem aktualnej trasy,
- wkładanie karty pomiędzy karty już wyłożone lub przebudowywanie aktualnej trasy,
- wyłożenie karty już występującej w aktualnej trasie.

Uwaga: kolor miasta podaje tylko region, w którym to miasto leży, nie ma znaczenia w pasującym układaniu kart.



Przykład: Zostały wyłożone Carlsruhe, Stuttgart, Nurnberg i Regensburg.

Insbruck nie ma na planszy bezpośredniego połączenia do Carlsruhe ani do Regensburga.

Dlatego też nie może zostać dołożony.



Wurzburg nie może zostać wsunięty pomiędzy Stuttgart i Nurnberg, ponieważ aktualna trasa nie może być przebudowywana.



Nie można dołożyć Stuttgartu, ponieważ występuje on już w aktualnej trasie.



Pomoc urzędnika w tej fazie gry:



Pocztylion: jeśli gracz skorzysta w swoim ruchu z jego pomocy, może wtedy wyłożyć jeszcze jedną kartę. Również ta karta musi pasować do aktualnej trasy.

3. Zamknięcie trasy

Gracz może zamknąć aktualną trasę, jeśli liczy ona **co najmniej** 3 karty miasta.

Jeśli trasa zostaje zamknięta, gracz wykonuje następujące czynności:

- Ustawia domy
- Ewentualnie otrzymuje żetony bonusowe.
- Ewentualnie otrzymuje nowy powóz.
- Odkłada karty miast aktualnej trasy jak również nadwyżkę kart z ręki na stos kart zużytych.

a. Ustawianie domów



Gracz ma 2 możliwości ustawiania domów w miastach, **które znajdują się w jego aktualnej trasie:**

- Gracz **może w każdym regionie** jego aktualnej trasy umieścić 1 dom w **1 mieście**.

lub:

- Gracz **może w 1 regionie** jego aktualnej trasy umieścić jeden dom w **każdym z miast**.

Uwaga: Regiony i miasta zaznaczone są na planszy na kolorowo.

Przykład: Gracz zamyka następującą trasę: Sigmaringen, Stuttgart, Nurnberg, Regensburg, Ingolstadt i Augsburg.

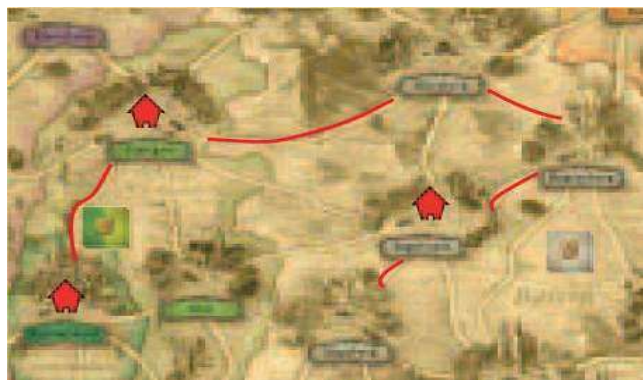
1. Ustawia w 1 mieście każdego regionu aktualnej trasy po 1 domu (jak na rysunku): W regionie Hohenzollern ustawia 1 dom w Sigmaringen, w regionie Wurttemberg 1 dom w Stuttgarcie, w regionie Beiern 1 dom w **jednym** z 4 bawarskich miast, na przykład w Ingolstadt. Gracz nie może wtedy ustawić domu w Nurnberg, Regensburgu i Augsburgu.

Lub:

2. Ustawia po 1 domu w każdym z miast 1 regionu aktualnej trasy:

Ustawia w regionie Baiern po 1 domu w Nurnberg, Regensburg, Ingolstadt i Augsburgu. Nie może wtedy ustawić domu w Sigmaringen i Stuttgarcie.

Uwaga: Dozwolone jest wyłożenie karty miasta, jeśli gracz (w jednej z poprzednich rund) ustawił już w tym mieście dom. Nie można jednak ustawiać następnego domu w miastach, w których posiada się już dom. Dozwolone jest ustawienie domu w mieście, również wtedy, jeśli znajdują się tam domy innych graczy.



b. Otrzymanie żetonu bonusu

Po ustawieniu domu gracz sprawdza, czy spełnił jeden lub więcej z następujących warunków niezbędnych do otrzymania żetonu bonusu. Otrzymane żetony bonusu gracz kładzie **zakryte** przed sobą.

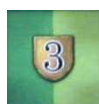
Żeton bonusowy za długość trasy (trasa piątkowa, szóstkowa, siódmkowa).



Jeśli trasa gracza składa się z 5, 6 lub 7 kart otrzymuje on z odpowiedniego stosu górną kartę bonusową.

Uwaga: Jeśli jeden z żetonów bonusowych nie jest już osiągalny, gracz otrzymuje żeton bonusowy ze stosu o niższym nominale. (W ten sposób jest możliwe otrzymanie karty bonusowej również za trasy składające się z 8 lub więcej kart).

Uwaga: Gracz może otrzymać podczas rozgrywki większą liczbę kart bonusowych tej samej długości trasy (o tym samym nominale).



Żetony bonusowe za regiony.

Jeśli gracz zajął wszystkie miasta jednego regionu lub wszystkie miasta dwóch powiązanych ze sobą regionów, otrzymuje górny żeton z odpowiedniego stosu. Nie jest przy tym wymagane zajęcie wszystkich miast w trakcie zamknięcia jednej trasy. Domy mogą być zbierane w trakcie zaliczania większej liczby tras.

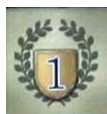
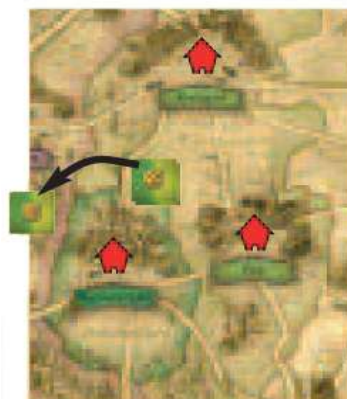
Aby uzyskać żeton „poza Bawarię” należy posiadać 1 dom w **każdym regionie poza obszarem Bawarii** (czyli nie jest konieczne posiadanie wszystkich miast poza regionem Bawarii).

Uwaga: Jeśli gracz spełnia warunki do otrzymania żetonu za regiony, ale nie ma już odpowiedniego żetonu, nie otrzymuje żadnego żetonu.

Uwaga: Gracz może otrzymać za jeden region, ewentualnie kombinację regionów tylko jeden żeton.

Uwaga: Jeśli nie wystarczy domów do obsadzenia miast, gracz nie otrzymuje żetonu.

Przykład: Dzięki nowej trasie czerwony obsadza miasta Sigmaringen i Ulm. W wyniku czego posiada on domy we wszystkich 3 miastach regionów Württemberg i Hohenzollern i otrzymuje górny żeton ze stosu.



Żeton za zakończenie gry

Gracz, który swoją akcją doprowadzi do zakończenia gry, czyli jako pierwszy otrzyma powóz „siódmkowy” lub ustawi swój ostatni domek, otrzymuje żeton „zakończenie gry”.

c. Otrzymanie nowego powozu



Jeśli trasa gracza zawiera co najmniej tyle kart miasta ile wynosi wartość następnego większego powozu, gracz otrzymuje ten powóz. Nie jest możliwe „przeskoczenie” żadnej wielkości powozu.

Przykład: Gracz zakończył swoją pierwszą trasę składającą się z 3 kart i otrzymuje powóz trójkowy, który kładzie na karcie siedziby rodu. Jego następna trasa składa się z 5 kart. Gracz otrzymuje więc następny, większy powóz - czwórkowy i kładzie go na powozie trójkowym. Jego 3 trasa składa się tylko z 4 kart. Za trasę tę gracz nie otrzymuje powozu. Aby otrzymać powóz piątkowy musi on zakończyć trasę składającą się z co najmniej 5 kart.

Uwaga: Ustawianie domów nie ma wpływu na otrzymywanie powozów. Zależy to tylko od ilości wyłożonych kart miast.

Pomoc urzędnika w tej fazie gry:



Kołodziej: Z jego pomocą gracz otrzymuje większy powóz również wtedy, gdy liczba wyłożonych kart jest mniejsza (do 2) od liczby wymaganej.

Przykład: Gracz posiada powóz szóstkowy i zamyka trasę składającą się z 5 kart. Dzięki pomocy kołodzieja otrzymuje za to powóz siódmkowy.

d. Odrzucanie kart miast

Gracz odkłada karty miasta zakończonej trasy na stosie kart zużytych i redukuje liczbę kart w ręce do 3 (sam decyduje). Nadmiar kart trafia również na stos kart zużytych.

W swojej następnej rundzie gracz rozpoczyna nową trasę.

Koniec gry i punktacja

Jeśli któryś z graczy otrzymał powóz „siódmkowy” lub ustawił wszystkie swoje domy, runda trwa jeszcze do zakończenia. Czyli gracz z prawej strony gracza startowego wykonuje swój ostatni ruch.

Po czym gra kończy się.

Każdy z graczy podlicza swoje punkty zwycięstwa:

Punkty za swój największy powóz



7 punktów

plus

plus

punkty za wszystkie swoje żetony bonusu



17 punktów

minus

minus

liczbę nieustawionych na planszy domów.



4 punkty

Suma : 20 punktów

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

W przypadku remisu wygrywa gracz (**spośród graczy o największej liczbie punktów**), który otrzymał żeton „zakończenie gry” („Spielende”), lub siedzący najbliżej niego według zasady kierunku wskazówek zegara.

Tłumaczenie i skład Alek Pala

Polskim dystrybutorem gry Thurn und Taxis oraz innych gier niemieckiej firmy Hans im Gluck jest REBEL.pl. Strona firmowa www.rebel.pl. Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>

REBEL Centrum gier
ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
tel. (058) 347 02 04
Sprzedaż hurtowa:
tel. 0502 352 454

