

# 3, 2, 1... START!

INSTRUKCJA



## ELEMENTY GRY

- 24 płytki tras
- 66 kart ruchu
- 20 pionków aut w 5 kolorach (po 4 dla każdego gracza)



24 płytki tras



66 kart ruchu



20 pionków aut w 5 kolorach

### Gra posiada 2 warianty:

Wariant łatwiejszy – dla młodszych graczy (w wieku 8+) oraz osób, które grają w grę po raz pierwszy.

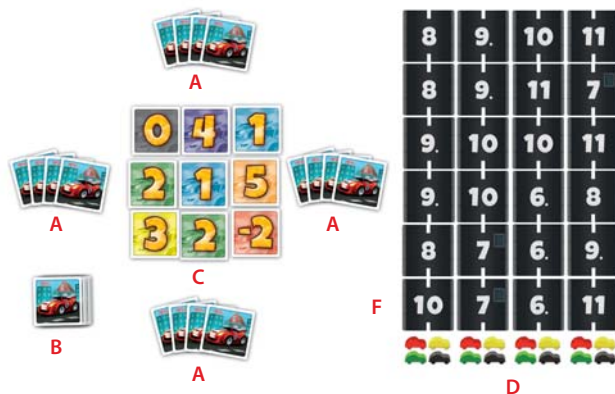
Wariant trudniejszy – dla graczy starszych (w wieku 12+) oraz osób, które poznały już wariant łatwiejszy.

## WARIANT ŁATWIEJSZY

### PRZYGOTOWANIE GRY

- Potasujcie wszystkie karty ruchu i rozdajcie każdemu z graczy po 4 karty. Gracze nie ujawniają swoich kart pozostałym graczom.
- Pozostałe karty ruchu ułóżcie w stos cyframi do dołu i umieście na środku stołu.
- Ze stosu kart ruchu dobierzcie 9 kart i ułóżcie z nich kwadrat 3 x 3 na środku stołu.
- Potasujcie wszystkie płytki tras i ułóżcie je w 4 rzędach po 6 płytek. Trasy układajcie czarną stroną do góry.
- Weźcie po 4 auta w wybranym kolorze i umieście po jednym przed każdą z tras.

Przygotowanie do gry 4-osobowej:



# CEL GRY

Gracze starają się dojechać swoimi autami jak najdalej na każdej z czterech tras. Im dalej dojadą tym więcej punktów zdobędą. Wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej punktów.

# PRZEBIEG GRY

Gracze wykonują swoje działania po kolei, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna gracz, który ostatnio jechał samochodem lub najmłodszy gracz.

**Gracz w swojej kolejce wykonuje poniższe działania:**

1. Zagrywa kartę ruchu na stół.
2. Przemieszcza auta.
3. Dobiera nową kartę.

## 1. ZAGRANIE KARTY

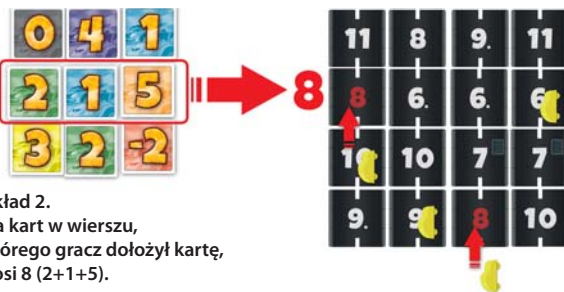
Gracz zagrywa jedną dowolną kartę ruchu z ręki na jedną z dziewięciu kart leżących już na stole (patrz: przykład 1).

Przykład 1.  
Gracz zagrywa kartę o wartości 2, zakrywając kartę o wartości 5.



## 2. PRZEMIESZCZANIE AUT

Aby przemieścić auto na danej trasie, gracz musi otrzymać w wierszu lub kolumnie (do której dołożył kartę) taką samą sumę jak wartość pola znajdującego się przed autem (patrz: przykład 2).

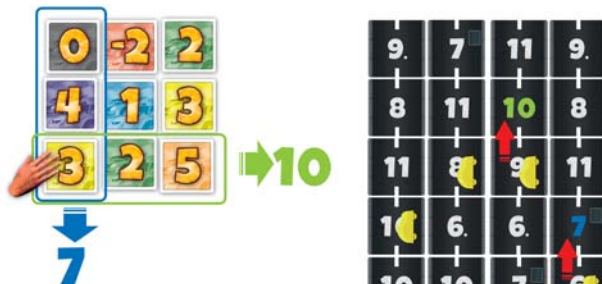


Przykład 2.  
Suma kart w wierszu, do którego gracz dołożył kartę, wynosi 8 (2+1+5).

Gracz przemieszcza do przodu wszystkie swoje auta znajdujące się przed polami o wartości 8.

Jeżeli kilka aut znajduje się przed polami o tej samej wartości, to po uzyskaniu odpowiedniej sumy gracz może przesunąć wszystkie te auta.

Gracz może przemieścić więcej niż jedno auto także wtedy gdy uda mu się uzyskać odpowiednią sumę zarówno w kolumnie, jak i wierszu (patrz: przykład 3).



Przykład 3.  
Gracz wyłożył kartę o wartości 3, uzyskując w kolumnie sumę 7 oraz w wierszu sumę 10. Gracz przemieszcza te swoje auta, przed którymi są odcinki tras o wartości 7 oraz 10.

## UWAGA!

- Auto może poruszyć się tylko o jedno pole w danej kolejce.
- Auto nie mogą przeskakiwać pól trasy, muszą przemieszczać się pole po polu.
- Auto nie mogą się poruszać w bok ani na ukos.
- Gracz w swojej turze zawsze musi wyłożyć kartę. Jeżeli graczowi nie uda się uzyskać odpowiedniej sumy, po prostu nie przemieszcza aut w swojej kolejce.

## UKOŃCZENIE TRASY

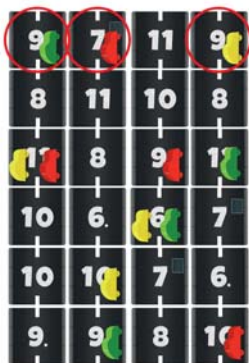
Jeżeli któreś auto dojedzie do ostatniego pola danej trasy, to trasa ta zostaje ukończona. Oznacza to, że na tej trasie gracze nie mogą już przemieszczać swoich aut (patrz: przykład 4).

Przykład 4.

Trzy trasy wyścigu zostały ukończone. Gracze mogą już tylko przemieszczać swoje auta na jednej trasie.

## 3. DOBRANIE NOWEJ KARTY

Na koniec swojej tury gracz dobiera jedną kartę ze stosu kart tak, aby mieć 4 karty w ręku.



## KONIEC GRY

Gra może zakończyć się w dwóch przypadkach: **gdy wszystkie trasy zostaną ukończone lub gdy skończą się karty ruchu w stosie kart.**

Po zakończeniu gry gracze liczą pola przejechane na wszystkich trasach. Za każde przejechane pole zdobywają **1 punkt**. Wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ukończył więcej tras. Jeżeli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Przykład 5.

Gracz **żółty** zdobył 18 punktów.  
Gracz **czerwony** zdobył 16 punktów.  
Gracz **zielony** zdobył 18 punktów.  
Gracze **żółty** i **zielony** zdobyli taką samą liczbę punktów, ale gracz **żółty** ukończył więcej tras, więc to on zostaje zwycięzcą.

9	7	11	9	=6 PKT
8	11	10	8	=5 PKT
11	8	9	1	=4 PKT
10	6	6	7	=3 PKT
10	10	7	6	=2 PKT
9	9	8	10	=1 PKT

## WARIANT TRUDNIEJSZY

W wariantcie trudniejszym gracze mają większą swobodę w wykładaniu kart. Dodatkowo wartości na polach tras są większe, przez co trudniej jest uzyskiwać odpowiednie sumy.

## PRZYGOTOWANIE GRY

- Potasujcie wszystkie karty ruchu i rozdajcie każdemu z graczy po 4 karty. Gracze nie ujawniają swoich kart.
- Pozostałe karty ruchu ułóżcie w stos liczbami do dołu i umieśćcie z boku stołu.
- Z wierzchu stosu kart ruchu weźcie jedną kartę i połóżcie ją na środku stołu.
- Potasujcie wszystkie płytki tras i ułóżcie je w 4 rzędach po 6 płytek. Trasy układajcie jasną stroną do góry.
- Weźcie po 4 auta w wybranym kolorze i umieśćcie po jednym przed każdą z tras.

Przygotowanie do gry 4-osobowej:



## ZMIANA W STOSUNKU DO WARIANTU LATWIEJSZEGO

Jedyna zmiana polega na sposobie wykładania kart ruchu na stół. Gracze umieszczają je na stole w taki

sposób, aby przylegały krawędziami do kart leżących już na stole. Poniżej zaznaczone zostały możliwe miejsca na wyłożenie kart na początku oraz w trakcie gry.

Na początku gry:



W trakcie gry:



**UWAGA!** W wariantcie trudniejszym nie można wykladać karty na inną kartę!

## PRZEMIESZCZANIE AUT

Zasady przemieszczania aut są takie same jak w wariantcie łatwiejszym. Aby przemieścić auta gracz musi otrzymać odpowiednią sumę w wierszu lub kolumnie (patrz: przykład 6).



Przykład 6

Gracz wyłożył kartę o wartości 3, uzyskując w wierszu 11 a w kolumnie 8. Gracz przemieszcza swoje auta, znajdujące się przed polami 11 oraz 8.

16	13	9	8
8	10	10	10
11	12	11	11
11	12	12	14
15	13	13	9
7	12	14	15

**UWAGA!** Puste miejsca pomiędzy kartami ruchu dzielą wiersze i kolumny na osobne części:



## KONIEC GRY

Koniec gry oraz zasady punktacji są takie same jak w wariantcie łatwiejszym.

Autor gry: Adam Kałuża

# EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.  
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa  
www.egmont.pl

Wydawca: Jarosław Basałyga  
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc



krainaplanszowek.pl