

LICZBA GRACZY: 2-4 osób

POTRZEBNE DO ROGRYWKI:

- plansza
- wycięte pionki - samoloty
- 4 kostki

CEL GRY:

Grafik pilota jest bardzo napięty. Lądowanie, krótki odpoczynek i znów w drogę. Czasem udaje się zaoszczędzić trochę czasu na locie, ale trzeba mieć szczęście do pogody, a jak pewnie się domyślasz to istna loteria. Poczuj się jak prawdziwy pilot i sprawdź co spotka cię tym razem. Czy doleciez szybciej czy będziesz musiał zawrócić? Lecisz dalej czy nie?

PRZEBIEG GRY:

Rogrywka jest bardzo prosta i zawsze składa się z czterech akcji:

- RZUT KOŚĆMI
- STWORZENIE PAR - WYBRANIE TRAS
- USTAWIENIE PIONKÓW
- DECYZJA O KOLEJNYM RZUCIE

W każdej rundzie gracz ma aktywne tylko 3 samoloty. Wygrywa gracz, który doleci do 3 lotnisk docelowych.

RZUT KOŚĆMI

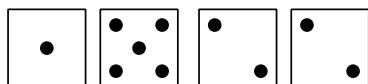
Gracz rzuca czterema kośćmi.

STWORZENIE PAR - WYBRANIE TRAS

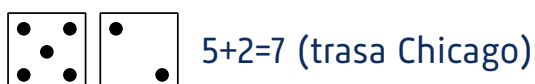
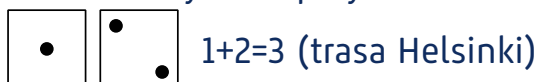
Gracz tworzy dwie dowolne pary z wyrzuconych kostek. Sumuje liczbę oczek w parach. Otrzymane wyniki to numery tras, po których może się poruszać.

Przykład nr 1

Gracz wyrzuca 1, 5, 2 i 2.

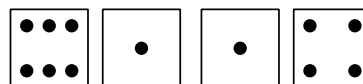


Gracz tworzy dwie pary.

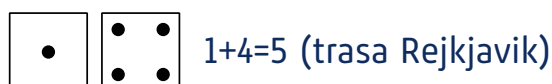
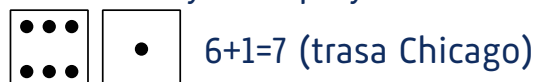


Przykład nr 2

Gracz wyrzuca 6, 1, 1 i 4.



Gracz tworzy dwie pary.

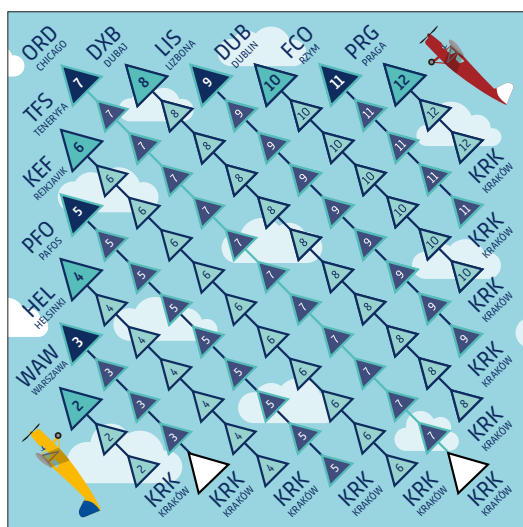


USTAWIENIE PIONKÓW

Gracz ustawia pionki rewersem na numerach tras które wybrał na podstawie stworzonych par. Gracz musi wykonać wszystkie możliwe ruchy.

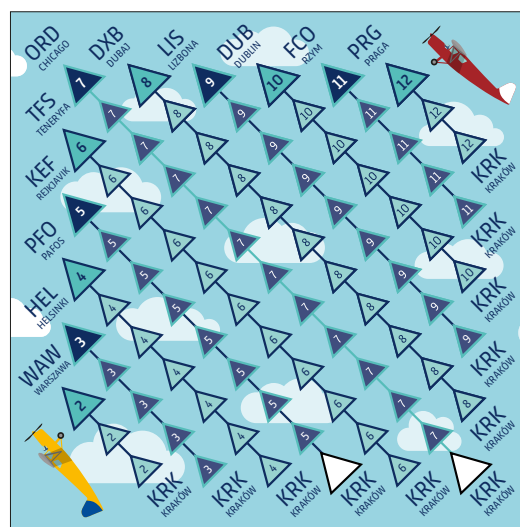
Przykład 1

Gracz stworzył pary dające sumy:
3 (Helsinki) i 7 (Chicago).
Ustawia pionki rewersem na tych trasach.



Przykład 2

Gracz stworzył pary dające sumy:
7 (Chicago) i 5 (Rejkjavik).
Ustawia pionki rewersem na tych trasach.

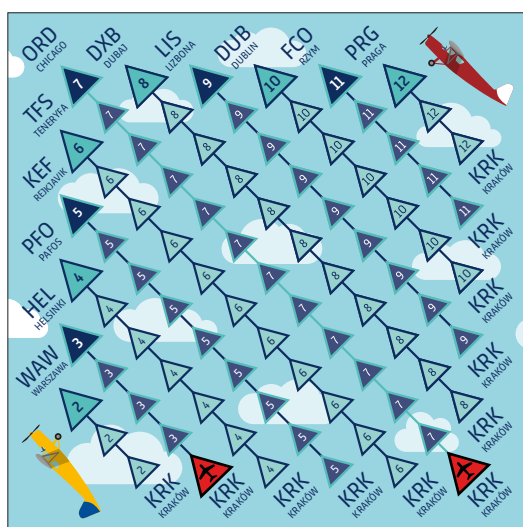


DECYZJA O KOLEJNYM RZUCIE

Gracz musi podjąć decyzję.

1) GRACZ NIE LECI DALEJ

Może zakończyć swoją kolejkę. Jeśli się na to zdecyduje odwraca samoloty awersem. Te samoloty stają się już tylko znacznikami. Nie będą już aktywne. Gracz przekazuje kości osobie siedzącej po jego lewej stronie.



Przykład 1

Gracz kończy swój ruch. Odwraca awersem aktywne samoloty.

Jeśli w następnej kolejce stworzy pary umożliwiające mu poruszanie się po trasach 3 i 7 będzie mógł położyć swoje aktywne samoloty na kolejnych polach - nie musi zaczynać od początku trasy.

2) GRACZ LECI DALEJ

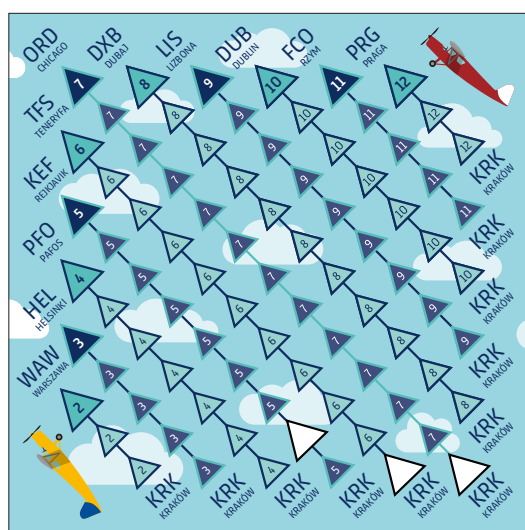
Jeśli gracz chce lecieć dalej to rzuca kolejny raz kośćmi, tworzy pary i ustawia pionki - samoloty. Gracz może podjąć decyzję, że leci dalej dowolną liczbą razy.

UWAGA!

Należy pamiętać, że w trakcie ruchu aktywne są tylko 3 samoloty. Po ustawieniu ich na planszy mogą poruszać się tylko po tych trasach, na których się znalazły. Oznacza to, że decydując się na rzut gracz ponosi ryzyko, że nie będzie mógł wykonać żadnego ruchu.

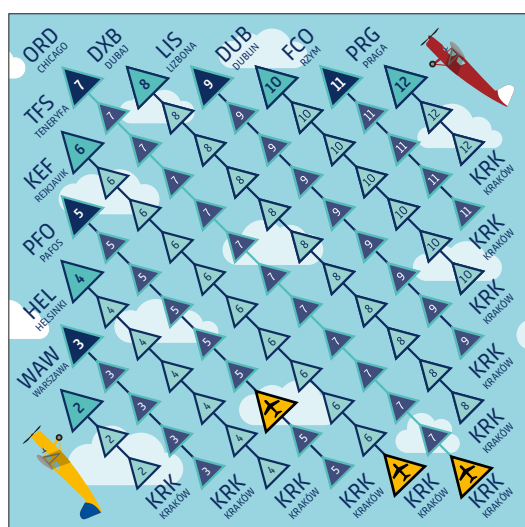
W takim wypadku będzie musiał ściągnąć z planszy aktywne samoloty.

Przykład 2



Gracz zdecydował się na kolejny rzut. Może poruszać się po trasach 5 i 7. Ma także jeszcze 1 aktywny samolot, który może umieścić na dowolnej trasie. Gracz rzuca kośćmi i otrzymuje liczby oczek:

3,2,5,1. Tworzy pary: $3+2=5$, $5+1=6$. Przesuwa na kolejne pole samolot na trasie 5 i dokłada ostatni aktywny samolot. Decyduje się na kolejny rzut.



Gracz rzuca kośćmi i otrzymuje liczby oczek: 1,1,4,7. Tworzy pary: $1+4=5$, $1+7=8$. Przesuwa na kolejne pole samolot na trasie 5. To jedyny ruch jaki może wykonać ponieważ nie ma już wolnych aktywnych samolotów, a pozostałe dwa mogą poruszać się tylko po trasach 6 i 7. Gracz kończy kolejkę i odwraca samoloty awersem.

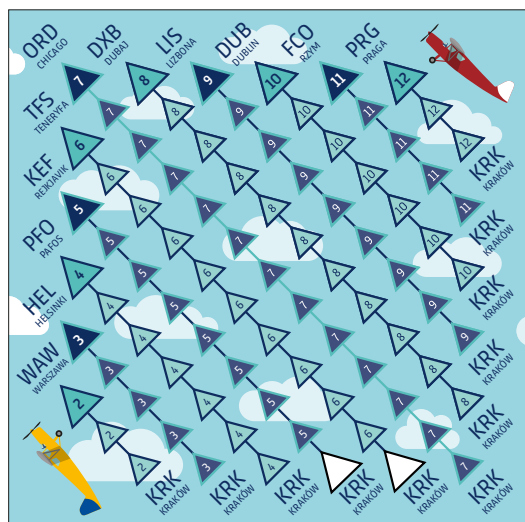
DOTARCIE DO LOTNISKA DOCELOWEGO - ZABLOKOWANIE TRASY

Jeśli gracz stanie na ostatnim polu trasy to od tej chwili jest ona zablokowana, a rzuty kośćmi, które na nią wskazują uznawane są za niemożliwe do wykonania.

Wygrywa gracz, który zablokuje 3 trasy czyli doleci do 3 lotnisk docelowych.

Przykładowa rozgrywka dla 2 osób.

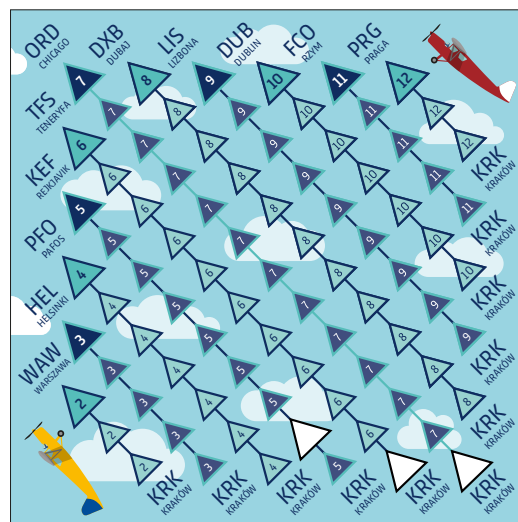
1



Gracz nr 1 gra czerwonymi samolotami, a gracz nr 2 gra żółtymi. Gracz nr 1 rzuca kośćmi. Wypadają liczby: 3,4,2,2. Gracz nr 1 tworzy pary: $3+2=5$, $4+2=6$.

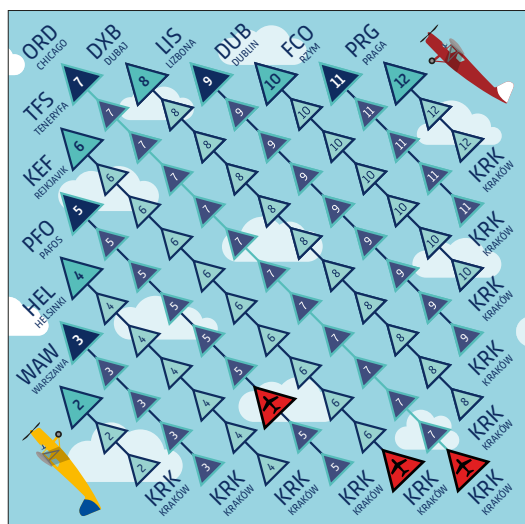
Gracz nr 1 ustawia pionki na trasach 5 i 6. Gracz nr 1 decyduje, że leci dalej.

2



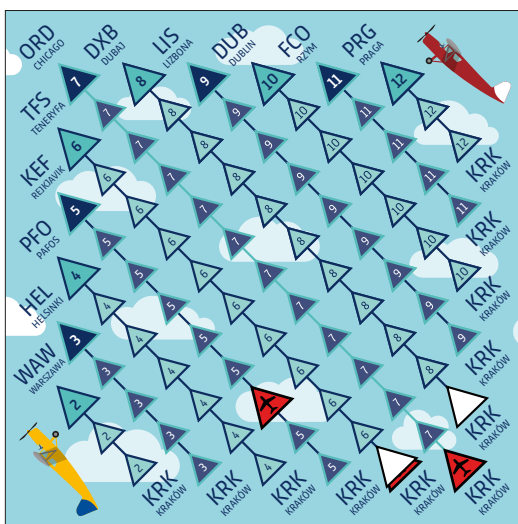
Gracz nr 1 rzuca kolejny raz. Wypadają liczby: 2,6,3,1. Gracz tworzy pary: $2+3=5$, $6+1=7$. Przesuwa samolot na trasie 5 na kolejne pola i dokłada ostatni aktywny samolot na trasę 7. Gracz decyduje, że leci dalej.

3



Gracz nr 1 rzuca kolejny raz. Wypadają liczby: 1,4,4,6. Gracz tworzy pary: $1+4=5$, $4+6=10$. Przesuwa samolot na trasie 5 na kolejne pole. To jedyny możliwy ruch. Nie ma już wolnego aktywnego samolotu żeby rozpocząć lot na trasie 10. Gracz decyduje, że nie leci dalej. Odwraca samoloty awersem.

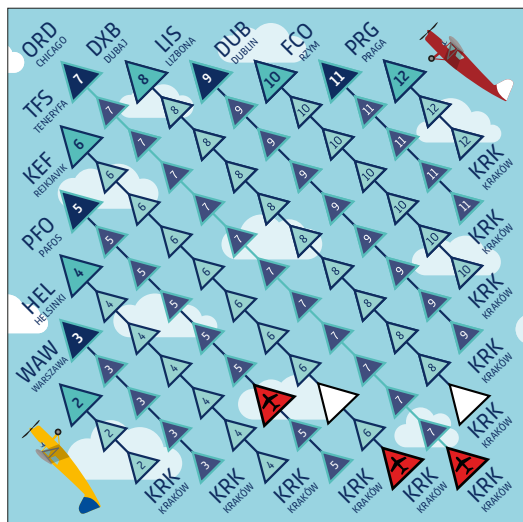
3



Gracz nr 2 rozpoczyna swoją kolejkę. Rzuca kośćmi. Wypadają liczby: 5,5,3,1. Gracz tworzy pary: $5+3=8$, $5+1=6$. Gracz nr 2 ustawia aktywne samoloty na trasach 6 i 8. Gracz decyduje, że leci dalej.

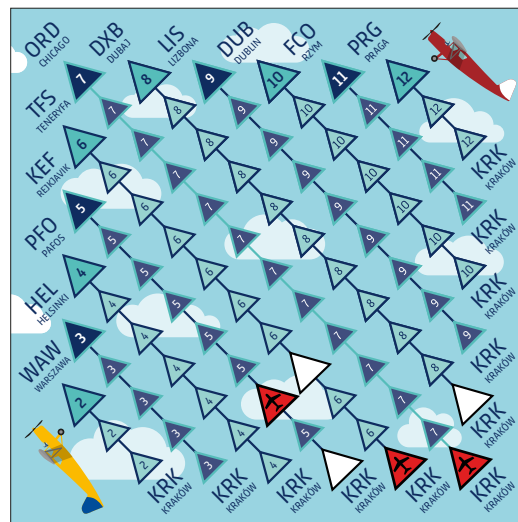
Przykładowa rozgrywka dla 2 osób.

5



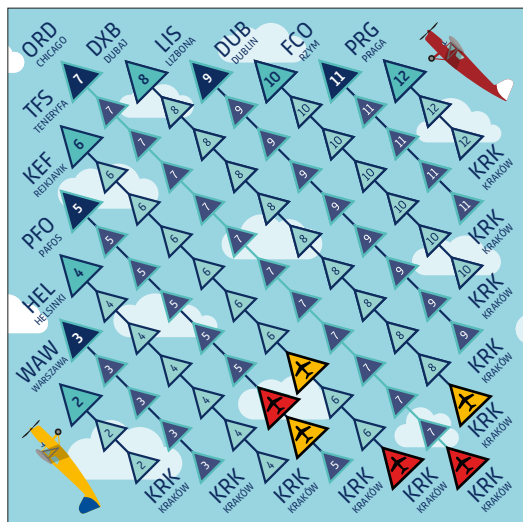
Gracz nr 2 rzuca kolejny raz. Wypadają liczby: 1,5,2,4. Gracz nr 2 tworzy pary: $1+5=6$, $2+4=6$. Gracz nr 2 przesuwa pionek o 2 pola na trasie 6. Gracz nr 2 decyduje, że leci dalej.

6



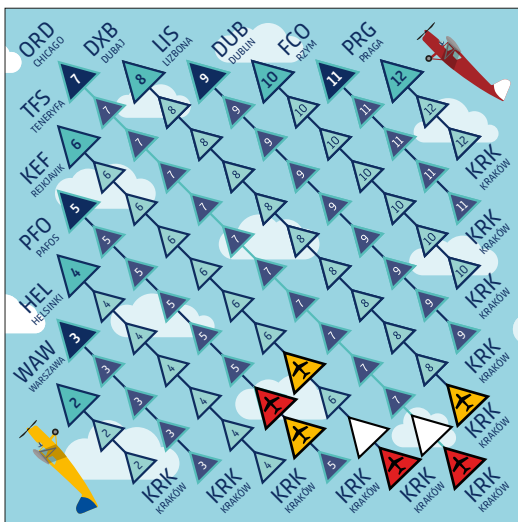
Gracz nr 2 rzuca kolejny raz. Wypadają liczby: 3,3,3,2. Gracz nr 2 tworzy pary: $3+3=6$, $3+2=5$. Gracz nr 2 przesuwa pionek na trasie 6 i ustawia ostatni wolny aktywny samolot na trasie 5. Gracz nr 2 decyduje, że leci dalej.

7



Gracz nr 2 rzuca kolejny raz. Wypadają liczby: 3,1,1,2. Gracz tworzy pary: $3+2=5$, $1+1=2$. Przesuwa samolot na trasie 5 na kolejne pole. To jedyny możliwy ruch. Nie ma już wolnego aktywnego samolotu żeby rozpocząć lot na trasie 2. Gracz decyduje, że nie leci dalej. Odwraca samoloty awerssem.

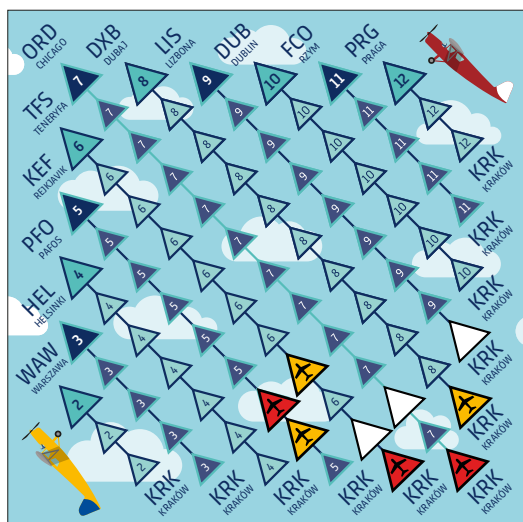
8



Gracz nr 1 rozpoczyna swoją kolejkę. Gracz ma do dyspozycji 3 aktywne samoloty. Rzuca kośćmi. Wypadają liczby: 1,2,6,4. Gracz tworzy pary: $1+6=7$, $2+4=6$. Gracz nr 1 ustawia aktywne samoloty na trasach 7 i 6. Przebył już etap tej trasy więc zaczyna od kolejnych pól.

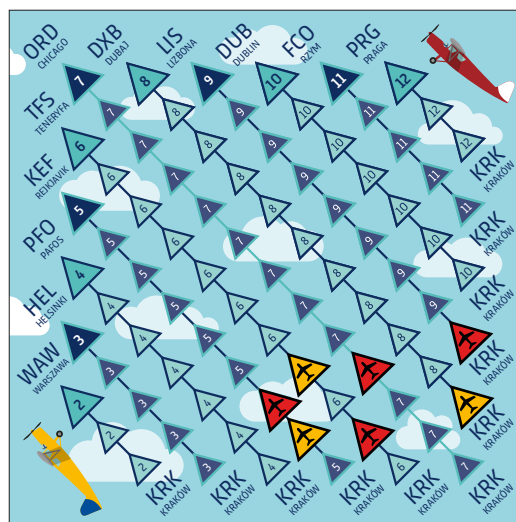
Przykładowa rozgrywka dla 2 osób.

9



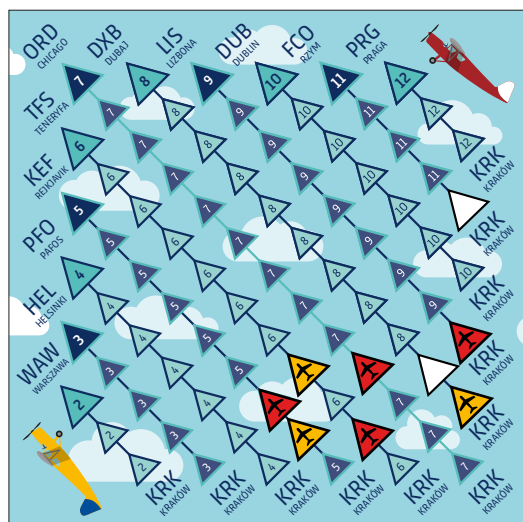
Gracz nr 1 rzuca kolejny raz. Wypadają liczby: 4,6,1,5. Gracz nr 1 tworzy pary: $6+1=7$, $4+5=9$. Gracz nr 1 przesuwa pionek o na trasie 7 i ustawia ostatni aktywny samolot na trasie 9. Gracz nr 1 decyduje, że leci dalej.

10



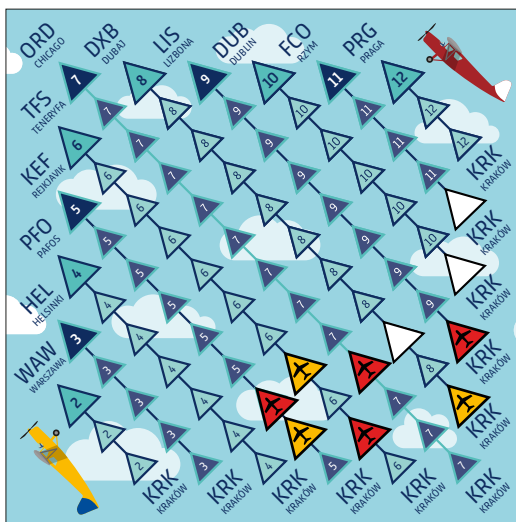
Gracz nr 1 rzuca kolejny raz. Wypadają liczby: 1,5,6,6. Gracz nr 1 tworzy pary: $6+1=7$, $5+6=11$. Gracz nr 1 przesuwa pionek o na trasie 7. Gracz nr 1 decyduje, że nie leci dalej. Odwraca pionki awersami. Usuwa też niepotrzebne znaczniki.

11



Gracz nr 2 rzuca kośćmi. Wypadają liczby: 5,6,4,4. Gracz tworzy pary: $5+6=11$, $4+4=8$. Przesuwa samolot na trasie 8 na kolejne pole oraz rozpoczyna lot na trasie 11. Gracz decyduje, że leci dalej.

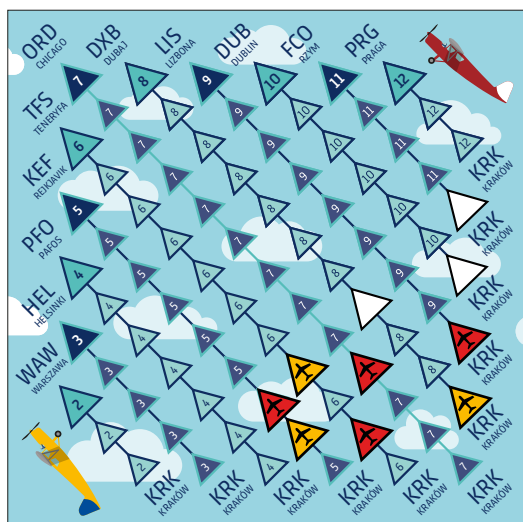
12



Gracz nr 2 rzuca kolejny raz. Wypadają liczby: 6,4,6,2. Gracz tworzy pary: $6+4=10$, $6+2=8$. Gracz nr 2 przesuwa aktywny samolot na trasie 8 i rozpoczyna lot na trasie 10. Gracz decyduje, że leci dalej.

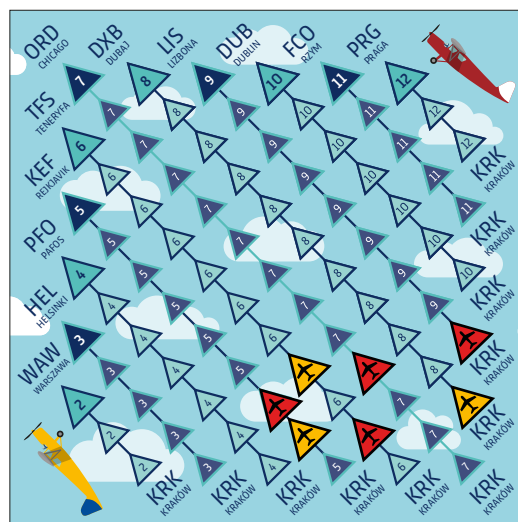
Przykładowa rozgrywka dla 2 osób.

13



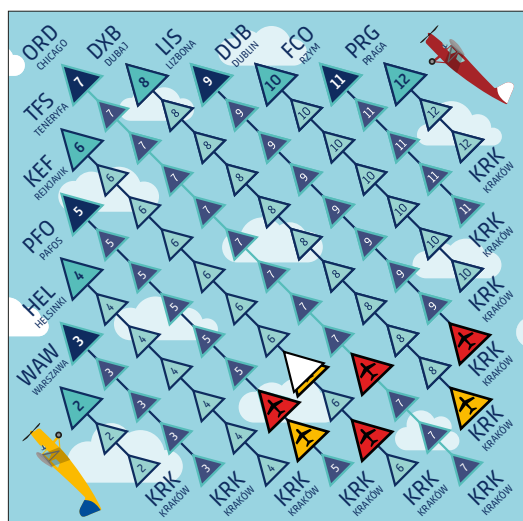
Gracz nr 2 rzuca kolejny raz. Wypadają liczby: 4,5,2,4. Gracz nr 2 tworzy pary: $4+4=8$, $5+2=7$. Gracz nr 2 przesuwa pionek na trasie 8. Nie może przesunąć samolotu na trasie 7, bo w tej rundzie ma już aktywne 3 samoloty. Gracz nr 2 decyduje, że leci dalej.

14



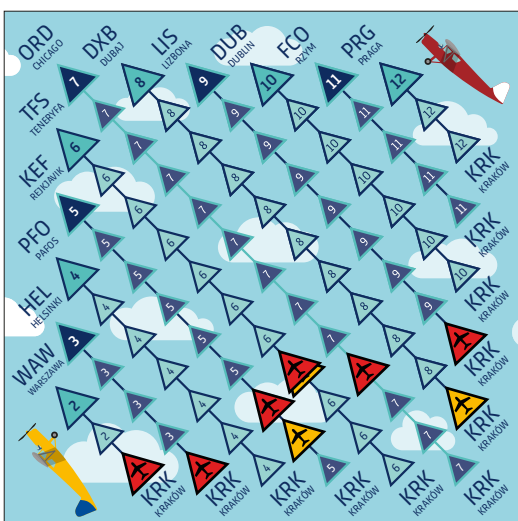
Gracz nr 2 rzuca kolejny raz. Wypadają liczby: 6,6,1,3. Ruch jest niemożliwy do wykonania. Gracz nie może zacząć kolejnej trasy, bo wykorzystał już 3 samoloty. Nie może także stworzyć takiej pary liczb, która umożliwi mu przesunięcie aktywnego samolotu. Gracz usuwa z planszy swoje aktywne samoloty tracąc cały postęp z tej kolejki. Teraz kolejka Gracza nr 1.

15



Gracz nr 1 rzuca kośćmi. Wypadają liczby: 3,5,3,1. Gracz tworzy pary: $3+3=6$, $5+1=6$. Przesuwa samolot na trasie 6 o 2 pola. Gracz decyduje, że leci dalej.

16



Gracz nr 1 rzuca kolejny raz. Wypadają liczby: 1,2,1,1. Gracz tworzy pary: $1+2=3$, $1+1=2$. Gracz nr 1 ustawia aktywne samoloty na trasach 3 i 2. Decyduje, że nie leci dalej. Odwarca samoloty awersiem i usuwa niepotrzebny znacznik.