

LICZBA GRACZY: 2-4 osoby

POTRZEBNE DO ROZGRYWKI:

- plansza
- wycięte pionki elfów
- kostka do gry

CEL GRY:

Jeśli wydaje ci się, że grudzień to czas na odpoczynek to chyba nie spotkałeś jeszcze żadnego elfa! To miesiąc, w którym te małe istotki mają ręcę pełne roboty. Okazało się, że sianie Świętego Mikołaja nie pomieszczą wszystkich prezentów. Musisz pomóc dostarczyć prezenty, ale czy zdążysz?

PRZEBIEG GRY

Na planszy znajdują się 4 trasy o różnej długości, którymi polecą samoloty z prezentami. Przed rozpoczęciem gry gracze wybierają pionki. Kolor czapeczki elfa to kolor trasy jaką będzie podróżował.

Trasy do wyboru

Trasa nr 1. Kraków (KRK) - Chicago (JFK) 28 pól

Jeśli wybierzesz tę trasę czeka cię w miarę spokojny, ale długi lot. Trasa ta jednak nie jest całkowicie pozbawiona niespodzianek - pamiętaj, że przelatujesz nad Oceanem Atlantyckim.

Trasa nr 2. Kraków (KRK) - Teneryfa (TFS) 25 pól

Nieco krótsza trasa na południe Europy, z międzylądowaniem w Stanach Zjednoczonych. Znajdziesz na niej kilka niespodzianek takich jak silne wiatry czy utrudniająca widoczność burza śnieżna, ale twoja wiedza i umiejętności pomogą ci dolecieć do celu.

Trasa nr 3. Kraków (KRK) - Londyn(LHR) 20 pól

Trasa średniej długości podczas której możesz natrafić na łącie angielską pogodę lub czyste niebo. Wszystko zależy od twojego lotniczego doświadczenia.

Trasa nr 4 Kraków (KRK) - Dubaj (DXB) 13 pól

Najkrótsza ze wszystkich tras, na której na pewno nie będziesz się nudził. Przy odrobinie szczęścia bardzo szybko dostrzeżesz wybrzeże Zatoki Perskiej pełne drapaczy chmur.

Grę rozpoczyna osoba, która wróciła ostatnio z podróży.

Gracze kładą pionki w wybranym przez siebie kolorze na polu START.

Pierwszy gracz rzuca kostką do gry i przesuwa pionek na swojej trasie o liczbę oczek, którą wyrzucił.

Gracze mogą napotkać dwa rodzaje pól:

- pola zwykłe - w kolorze swojej trasy,
- pola specjalne - pola w kolorze różniącym się od koloru swojej trasy lub z grafiką.

Opis pól specjalnych

Pola zwalniające lot, związane z utrudnieniami na trasie przelotu:



Mgła - Mgła występuje na wszystkich trasach. Jeśli gracz stanie na polu tak oznaczonym, cofa się o 2 pola.



Turbulencje - Występują na wszystkich trasach. Gracz, który stanie na tak oznaczonym polu traci kolejkę.



Lot na kolizji - Wzmożony ruch lotniczy. Trasa Twojego przelotu przecina się z trasą innego samolotu. Gracz może wznowić podróż po wyrzuceniu 1 lub 6.



Burza śnieżna - Niestety lot został odwołany. Gracz wraca na START.



Wyładowanie atmosferyczne - Konieczna modyfikacja wysokości przelotowej. Gracz rzuca kostką ponownie i cofa się o wyrzuconą liczbę pól.



Porywisty wiatr - Przy podejściu do lądowania. Konieczność odejścia na drugie okrążenie. Gracz czeka 2 kolejki.

Pola przyśpieszające lot:



Dobra widoczność - Cumulus to chmura lubiana przez lotników. Jest oznaką kominów termicznych powodujących dobre noszenie. Gracz rzuca kostką ponownie.



Czyste niebo - Piękna i bezchmurna pogoda skłania do podziwiania widoków. Gracz przesuwa się o 2 pola do przodu.