

LICZBA GRACZY: 2-5 osób

## POTRZEBNE DO ROGRYWKI:

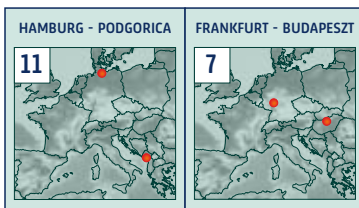
- plansza
- wycięte karty z trasami (karty SLOT)
- wycięty zestaw monet
- wycięty zestaw znaczników linii lotniczych

## CEL GRY:

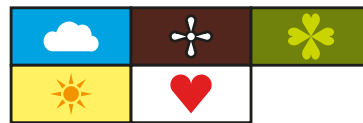
Zostałeś właśnie właścicielem linii lotniczych. To od Ciebie zależy jak będzie wyglądała siatka połączeń. Buduj trasy, zdobywaj punkty zwycięstwa i zostań potentatem na rynku. Uważaj, konkurencja nie śpi!

## PRZEBIEG GRY:

### ELEMENTY



karty SLOT



znaczniki linii lotniczych



waluty

1. Gra polega na tworzeniu połączeń lotniczych poprzez zakup tras lotniczych. Każdy z graczy wybiera znacznik swoich linii lotniczych. Znaczniki służą do oznaczania wykupionych i zajętych przez gracza odcinków.
2. Należy potasować karty SLOT oraz stworzyć stos rozsypanych monet. Monety w stosie są odwrócone awersem. Tworzą stos Niepewnych Inwestycji. Pięć monet ze stosu należy odwrócić rewersem (tak aby waluta była widoczna). Będą tworzyć stos Pewnych Inwestycji.
3. Gracze losują po trzy karty SLOT, czyli pozwolenie na uruchomienie połączenia pomiędzy dwoma miastami zaznaczonymi na karcie. Nie powinni ujawniać treści kart innym graczom aż do zakończenia rozgrywki. Z wylosowanych tras muszą wybrać co najmniej dwie. Każdej trasie przypisana jest liczba punktów, które gracz otrzyma za jej stworzenie (w lewym górnym rogu karty SLOT).
4. Każdy gracz losuje cztery monety ze stosu Niepewnych Inwestycji.
5. Grę rozpoczyna osoba, która odwiedziła najwięcej krajów. Kolejność pozostałych graczy jest zgodna z ruchem wskazówek zegara, licząc od gracza rozpoczynającego rozgrywkę.

6. W trakcie swojej kolejki gracz może wykonać **tylko jedną** z akcji:

- WYKUPIENIE POŁĄCZENIA
- POBRANIE MONET,
- DOBRANIE KART SLOT.

## WYKUPIENIE POŁĄCZENIA

Aby wykupić połączenie gracz musi odrzucić tyle monet ile znaczników potrzebuje do połączenia dwóch miast. Jeśli pola na mapie mają przypisaną konkretną walutę to tylko przy użyciu tej waluty można wykupić połączenie. Jeśli pola mają szary kolor można użyć dowolnej jednakowej waluty. Monety z symbolem € mogą zastąpić dowolną walutę. W jednej kolejce konieczne jest wykonanie całego, tylko jednego połączenia. Monety wykorzystane do zakupu należy wymieszać ze stosem Niepewnych Inwestycji.

Przykład



Gracz nr 1 chce wykupić połączenie między Palermo, a Podgoricą. Płaci sześć hrywien (czerwonych monet).

Gracz nr 1 chce wykupić połączenie między Rzymem, a Palermo.

Płaci 3 dowolne takie same monety np. 3 forinty (różowe monety) albo 3 korony (zielone monety).

**UWAGA!** Gracze muszą zapłacić dokładnie tyle monet. Nie mogą zapłacić części w jednej kolejce, a dopłacić w kolejnej. Muszą wykupić całe połączenie.

## POBRANIE MONET

Gracz pobiera dwie monety. Mogą być to dwie monety ze stosu Pewnych Inwestycji, dwie monety ze stosu Niepewnych Inwestycji albo jedna moneta ze stosu Pewnych Inwestycji i jedna ze stosu Niepewnych Inwestycji.

Stos Pewnych Inwestycji zawsze składa się z pięciu monet. Po zabraniu z niego monety na jej miejsce natychmiast trafia moneta ze stosu Niepewnych Inwestycji.

**UWAGA!** Moneta euro (wielokolorowa moneta) zastępuje monetę dowolnej waluty. Jeśli gracz decyduje się na wybranie jej ze stosu Pewnych Inwestycji to nie dobiera drugiej monety. W takim wypadku gracz pobiera tylko jedną monetę.

Jeśli stos Pewnych Inwestycji tworzą co najmniej trzy euro (wielokolorowe monety) należy wszystkie odrzucić do stosu Niepewnych Inwestycji i wylosować z niego nowy zestaw monet.

## DOBRANIE KART SLOT

Gracz wybiera z talii kart SLOT trzy karty. Zapoznaje się z nimi i musi pozostawić co najmniej jedną z nich. Karty SLOT niewykorzystane przez gracza wracają do puli.

## KONIEC GRY

Rozgrywka dobiega końca w momencie, gdy jednemu z graczy pozostaną tylko dwa (lub mniej) znaczniki jego linii lotniczej. Od tego momentu, każdy z graczy ma jeszcze jedną kolejkę.

Po zakończeniu gry, gracze otrzymują punkty za zrealizowane karty SLOT (za niezrealizowane otrzymują punkty ujemne). Liczba punktów znajduje się na poszczególnych kartach SLOT. Dodatkowe punkty dostają za wszystkie utworzone połączenia między miastami.

Liczba znaczników tworzących połączenie	Liczba punktów
	1
	2
	4
	7
	10
	15