

Podróże po Jurze™

Gra „Podróże po Jurze” zabiera nas na ekscytującą wycieczkę do krainy starych zamków, wapiennych ostańców, jaskiń, duchów i tajemnic. Nie będziecie się nudzić!

Podróże po Jurze to gra o wielu wariantach, które można wybierać w zależności od stopnia zaawansowania graczy, oraz czasu rozgrywki. Wszystkie warianty mogą być rozgrywane z obowiązkowym czytaniem opisu na kartach, lub bez takiego obowiązku. Należy to ustalić przed rozpoczęciem gry.

Aktualna lista wariantów gry, poczynawszy od najprostszych

- 1) **“Memory”** Gra karciana na ćwiczenie pamięci: wiek: 7+, czas rozgrywki: 10-15 minut, **stopień trudności: 2.** (str. 7)
- 2) **“Wyścig po amonity”** Szybka gra, w której wszyscy ścigają się do tych samych celów: wiek 9+, czas rozgrywki: 20-30 minut, **stopień trudności: 2**, losowość: bardzo duża. (str. 7)
 - a) liczą się tylko amonity z kart: czas rozgrywki: 20 minut, **trudność: 2**
 - b) zbieramy także znaczki i odznaki: czas rozgrywki: 30 minut, **trudność: 3**,
- 3) **“GO”** gra karciana: wiek 10+, czas rozgrywki 20-30 minut, **stopień trudności: 4**, (str. 8)
- 4) **“Classic”** pełna wersja gry dla 2,3,4,5 lub 6 osób, (str. 2)
 - a) każdy gra na swoje konto, z kostką, bez znaczków i odznak, wiek: 12+, czas rozgrywki, w zależności od ilości graczy 30-45 minut, **stopień trudności: 4.**
 - b) jak wyżej, ale ze znaczkami i odznakami: wiek 12+, czas rozgrywki, w zależności od ilości graczy: 40-60 minut, **stopień trudności: 5.**
 - c) bez kostki: wiek 13+, czas rozgrywki 45-70 minut, **stopień trudności: 6.** (str. 5)
 - d) wersja drużynowa: bez kostki: wiek 13+, czas gry: 45-70 minut, **stopień trudności: 7.** Z kostką: wiek 12+, czas gry 40-60 minut, **stopień trudności: 5** (str. 5)
- 5) **“Electro”** wyścig samochodem elektrycznym po Jurze, dla 2-4 osób, wiek: 12+, czas gry 30-40 minut, **stopień trudności: 5**, losowość: brak, (str. 9)

Jeśli jest to dla Was początek zabawy z planszówkami – polecamy zacząć od wariantu 2, Jeśli natomiast planszówki to Wasze hobby – zachęcamy do wariantu 4c lub 4d, a dla dwóch osób: wariantu 5.





W rozgrywce może uczestniczyć od 2 do 6 graczy, którzy mogą grać samodzielnie, lub podzielić się na drużyny 2, lub 3-osobowe.

Celem gry jest zebranie jak największej ilości amonitów, zdobywanych za odwiedzenie na planszy miejsc, które opisane są na wylosowanych kartach. Dodatkowe amonity można uzyskać zbierając znaczki potrzebne do zdobycia czterech Odznak Jurajskich.

Przygotowanie do gry

- Gracze wybierają swoje pionki – samochody i umieszczają je na planszy w wybranych punktach informacji turystycznej (PIT) . Każdy umieszcza obok siebie żeton z odpowiednim kolorem samochodu, aby było wiadomo do kogo należy każdy z nich.
- Potasowane karty należy ułożyć w stosie, w górnej prawej części planszy, tekstem do dołu, na polu z dużym symbolem .
- Gracze dobierają ze stosu **po 6 kart** i kładą je przed sobą, **tak, aby były widoczne dla innych**.

Zaczynamy

Grę rozpoczyna gracz, który siedzi najbliżej drogowskazu z napisem „Podróże po Jurze”. Jego celem będzie dotarcie swoim samochodem na planszy do jednego z miejsc, które wylosował na kartach. Ponieważ stoi w punkcie informacji turystycznej może też zrezygnować z ruchu, a zamiast niego wymienić jedną lub wszystkie spośród swoich kart (patrz → uzupełnianie i wymiana kart).

Poruszanie się po planszy

Gracz rzuca kostką i przesuwa swój pionek w jednym, dowolnym kierunku o dowolną ilość pól, jednak nie większą niż ilość oczek wyrzuconą na kostce. Jeśli np. gracz wyrzucił na kostce 3 oczka może przesunąć swój pionek o 1, 2 lub 3 pola. Może też zaniechać ruchu. Ikony atrakcji oraz **Punkty Informacji Turystycznej**  traktowane są jak każde inne pole na planszy.

Można przejechać przez pole zajęte przez innego gracza, lecz nie można na nim stanąć. Jeżeli pole, na które gracz ma zamiar przesunąć swój pionek jest zajęte, musi przesunąć go na inne (nie dalej niż wynosi ilość oczek wyrzuconą na kostce), lub zaniechać ruchu.

W grze występują drogi dwupasmowe (oznaczone kolorem czarnym). Przemieszczając się po nich za każde wyrzucone oczko możemy się przesunąć o dwa pola (jeśli obydwa leżą na takiej drodze). Niewykorzystane punkty ruchu nie przechodzą na następną kolejkę.

Karty

Wszystkie karty w grze są jednorazowe – po użyciu należy odłożyć je do pudełka. W grze występują następujące rodzaje kart:

Karty Atrakcji. Jeśli gracz stanie na polu z jurajską atrakcją, do której posiada odpowiednią kartę, czyta głośno jej opis i otrzymuje w zamian tyle amonitów oraz znaczków, ile znajduje się na karcie. Jeżeli gracz zapomni odczytać opis z karty i odłoży ją do pudełka, wówczas ten z graczy, który to zauważy, ma prawo przejąć należne za tę kartę amonity i znaczki! (Oczywiście dotyczy to sytuacji, kiedy wybrana została opcja z obowiązkowym czytaniem opisów).

Karty atrakcji:

Ikona na planszy:

-  Zamki, fortyfikacje
-  Kościoły, klasztory
-  Jaskinie
-  Inne atrakcje

Nazwa atrakcji turystycznej
Kolor tła odpowiada ikonie określającej rodzaj atrakcji

Opis, który należy odczytać na głos, aby odebrać amonity



Nazwa miejscowości
Kolor tła wskazuje położenie na mapie:

-  JURA PÓŁNOCNA
-  JURA ŚRODKOWA
-  JURA POŁUDNIOWA

Amonity i znaczki, które otrzymuje się po odwiedzeniu danej atrakcji turystycznej i przeczytaniu opisu.

Karty Bonusowe. Odwiedzając atrakcje, która znajduje się na jednym z obszarów zaznaczonych na żółto i posiadając pasującą do tego obszaru Kartę Bonusową, gracz otrzymuje tyle amonitów ile znajduje się na wszystkich tych kartach. **Dla jednej atrakcji można użyć więcej niż jednej Karty Bonusowej** z tego samego regionu. Karty Bonusowe nie mogą być wykorzystane bez użycia Karty Atrakcji.



Karty Specjalne:

Karty Jurajskich Lotów Widokowych. Na Jurze występują obiekty, które można podziwiać z jedynie z powietrza. Także inne atrakcje mogą zostać odwiedzone tą drogą, co gwarantuje zupełnie nowe doznania podczas eksploracji Jury. Jeśli gracz posiada taki bilet na lot widokowy, może go użyć, kiedy znajdzie się na lądowisku (Dąbrowa Górnicza) wraz z dowolną kartą atrakcji, którą posiada. Wycieczki powietrzne nie obejmują zwiedzania atrakcji z Kart Bonusowych oraz oczywiście ... jaskiń.



Karty Remontu. Remonty powodują znaczące utrudnienie w przejeździe daną drogą. Uczestnik gry może w swojej kolejce użyć takiej karty, aby zablokować czerwonym pionem dowolne, wolne pole na mapie. Każdy gracz próbujący przejechać taką drogą stoi w „korku” do momentu wyrzucenia na kostce dokładnie tylu oczek, ile dzieli jego pionek od przeszkody. Pion blokady jest wówczas zdejmowany z planszy. W jednej kolejce gracz może użyć tylko jednej karty remontu, poza tym może wykonywać także inne czynności, jak ruch, czy wymiana kart.

Karty Przewodnika Jurajskiego. Kartę taką można wykorzystać do przejrzania stosu kart na Polu Wymiany, a następnie wybrania dowolnej z nich. Kart Przewodnika Jurajskiego można użyć w dowolnej ilości, we własnej kolejce ruchu, niekoniecznie znajdując się w .

Karty 4x4. Posiadacz takiej karty może jej użyć do przejechania przez blokadę drogi, tak, jakby jej nie było. Blokada drogi nie jest po takim przejeździe usuwana i pozostaje na planszy. Karta 4x4 nie pozwala na zatrzymanie się na zablokowanym polu.

Oznaczenia na kartach:



Amonity - zbierz ich 15 by wygrać grę. Możesz pobrać z pudełka tyle amonitów, ile jest na karcie atrakcji, którą udało Ci się odwiedzić.



Obiekt związany z niewyjaśnionymi zjawiskami – otrzymujesz jeden znaczek do zdobycia odznaki **Ducha Jury**.



Obiekt leżący na niebieskim **Szlaku Warowni Jurajskich** (SWJ) – jeden punkt bliżej do zdobycia odznaki tego szlaku.



Obiekt leżący na czerwonym **Szlaku Orlich Gniazd** (SOG) – kolejny znaczek w wyścigu po odznakę najdłuższego szlaku turystycznego Jury.



Jaskinia, jeśli masz zamiar walczyć o zdobycie odznaki **Jaskiniowca Jurajskiego** dolicz sobie długość jaskini do dotychczasowych osiągnięć.



Uzupełnianie i wymiana kart

Uczestnicy gry mogą dobrać lub wymienić karty tylko, jeśli znajdują się w którymkolwiek z **(PIT)** . W trakcie jednej kolejki gracz może pobrać tyle kart, ile brakuje mu do pełnego stanu, zarówno ze stosu kart zakrytych, jak i kolejno z wierzchu stosu kart na Polu Wymiany.

Gracz może też wymienić kartę na inną. Aby tego dokonać odkłada on na specjalne pole na planszy **(Pole Wymiany)** kartę, której chce się pozbyć (opisem do góry) i dobiera nową. W trakcie jednej kolejki można wymienić **jedną kartę**, lub **wszystkie – nie ma innej możliwości!**

Wymiany można dokonać **TYLKO przed uzupełnieniem** kart.

W wariantcie gry drużynowej członkowie tej samej drużyny mogą także wymieniać się kartami między sobą (patrz → gra drużynowa).

Po wymianie, lub uzupełnianiu kart gracz nie może już wykonać ruchu swoim pionem, zatem dobrze jest to zrobić na końcu swojej kolejki. W przypadku wyczerpania kart należy przetasować i karty z Pola Wymiany i utworzyć z nich nowy stos.



Znaczki i odznaki

Zdobyte odznaki znacząco wpływają na wynik rozgrywki. W grze istnieje tylko jedna odznaka każdego rodzaju i może ją zdobyć tylko jeden z graczy – ten który jako pierwszy spełni warunki potrzebne do jej uzyskania.

Za odwiedzenie obiektu leżącego na **Szlaku Orlich Gniazd** lub **Szlaku Warowni Jurajskich**, lub miejsca związanego z tajemniczą historią otrzymuje się odpowiednie znaczki. **Pierwszy z graczy**, który zgromadzi 5 znaczków danego rodzaju i pojawi się z nimi w dowolnym **(PIT)**  otrzymuje odznakę: **Ducha Jury**, **Zdobywcy Szlaku Warowni Jurajskich** lub **Zdobywcy Szlaku Orlich Gniazd**.

Istnieje także możliwość zdobycia najbardziej wartościowej **Odznaki Jurajskiego Jaskiniowca** - otrzymuje ją ten z graczy, który jako pierwszy **pokona pod ziemią 1000m**.

Do sumowania długości poszczególnych jaskiń przyda się kartka papieru i coś do pisania. Można też odkładać obok siebie karty odwiedzonych jaskiń sumując ich długości w pamięci.

Wartości odznak: Każda z odznak w końcowym rozliczeniu warta jest **4 amonity**, wyjątek stanowi odznaka „Jaskiniowiec Jurajski” – jest wyjątkowo trudna do zdobycia i ma wartość **6 amonitów**. Jeśli odznaka została zdobyta, wszystkie pozostałe znaczki do tej odznaki odkłada się do pudełka.

Nagroda za wytrwałość, czyli 2 amonity, przyznawana jest każdemu z zawodników, któremu uda się pozbyć wszystkich kart z „ręki”. Otrzymuje ją po dojechaniu bez żadnych kart do dowolnego **PIT**. Nagrodę za wytrwałość można otrzymać wielokrotnie!



Gra drużynowa

Stopień trudności: **5-7**

Gra w drużynach oferuje zupełnie nowe możliwości i pozwala na stosowanie strategii niedostępnych w grze indywidualnej.

- Gracze dzielą się na drużyny dwu lub trójosobowe, które zbierają amonity na wspólne konto.
- **Znaczki** do odznak ciągle jednak kolekcjonuje się indywidualnie i nie można się nimi wymieniać. Dopiero zdobyte **odznaki** zasilają wspólne konto drużyny.
- Gracze w drużynie mogą wymieniać się kartami jeśli znajdą się w tym samym czasie w punktach informacji turystycznej, albo ich pionki staną obok siebie na planszy.
- Gracze wymieniają się kartami 1:1 czyli, że po wymianie każdy ma tyle samo kart, co przed.

Zwycięstwo

W grze indywidualnej wygrywa gracz, który jako pierwszy uzbiera 15 amonitów. W przypadku gry drużynowej, drużyna złożona z dwóch graczy potrzebuje do zwycięstwa 25-tu amonitów, natomiast drużyna 3-osobowa wygrywa po zebraniu ich 35-ciu.

Bez kostki

Stopień trudności: **6**

To zdecydowanie najlepsza wersja gry, jednak przeznaczona dla bardziej zaawansowanych graczy. Ma na celu zmniejszenie wpływu elementu losowego w grze.

Zarówno do przemieszczania się po planszy, jak i wykonywania innych działań każdy z graczy dysponuje na początku swojej kolejki pulą **5 Punktów Akcji**, które może wykorzystać w następujący sposób:

- przesunąć swój pion po planszy: każdy Punkt Akcji może zamienić na przesunięcie pionu o jedno pole po drogach zwykłych (brązowych), lub maksymalnie o dwa pola po drogach dwupasmowych (czarnych).
- uzupełnić karty w  . Pobranie dowolnej ilości kart zarówno z zakrytego stosu jak i z Pola Wymiany do maksymalnej dopuszczalnej liczby kart w ręce kosztuje **2 Punkty Akcji**.
- wymienić karty w  . Wymiana jednej karty kosztuje **1 Punkt Akcji**, wymiana wszystkich kart (niezależnie od ich ilości) – **3 Punkty Akcji**. **W jednej turze można dokonać tylko jednej wymiany: bądź jednej karty, bądź wszystkich.**
- wymienić karty pomiędzy graczami tej samej drużyny, jeśli ich pionki znajdują się na sąsiednich polach lub w . Wymiana  dowolnej ilości kart pomiędzy graczami tej samej drużyny kosztuje **3 Punkty Akcji** z konta tego gracza, który aktualnie wykonuje ruch.
- zrealizować jedną z kart atrakcji, lub kart specjalnych. Koszt wynosi **1 Punkt Akcji za każdą zrealizowaną kartę**. Dla przykładu: użycie Karty Atrakcji + Karty Bonusowej to koszt 2 Punktów

Akcji. Lot widokowy to realizacja dwóch kart: Karty Lotu i Karty Atrakcji, czyli także 2 Punkty Akcji. **Zagranie każdej z kart specjalnych kosztuje jeden punkt akcji.**

- znieść blokadę drogi spowodowaną remontem. Wjechanie na pole remontowanego odcinka drogi wymaga przestrzegania następującej procedury:
 - w pierwszej kolejce gracz musi wykonać ruch pionem tak, aby znaleźć się na polu sąsiadującym z pionem remontu;
 - w kolejnej kolejce gracz „stoi w korku”, przesuając się na pole z pionem remontu, ale nie zdejmując go jeszcze, co kosztuje go 5 Punktów Akcji;
 - w następnej kolejce gracz zdejmuje blokadę, jednak kosztuje go to także całe 5 Punktów Akcji;
- W jednej kolejce można zarówno przesuwać swój pion jak i zagrywać karty. O kolejności decyduje gracz, pamiętając, aby nie przekroczyć puli Punktów Akcji.
- Punktów niewykorzystanych w jednej kolejce nie można ich wykorzystać w następnej.
- Karty Atrakcji i pasujące do nich Karty Bonusowe muszą zostać zrealizowane w tej samej kolejce.



Dodatki – inne warianty gry

1. Pamięć, czyli „Memory”

Stopień trudności: 1

Najszybsze wykorzystanie talii kart, czyli prawie klasyczna „pamięciówka” dla 2-4 graczy.

- Rozkładamy naszą talię kart napisami do dołu, w takiej ilości, na jaką pozwala nam miejsce na stoliku.
- Gracze kolejno odkrywają po dwie dowolne karty – jeśli pasują do siebie – odkładają je obok siebie, jako „wziątkę”, jeśli nie – odkładają je na miejsce.
- Jeśli po odkryciu dwóch pasujących do siebie kart gracz chce zaryzykować i spróbować odkryć kolejne, może to zrobić, jeśli jednak kolejna z odkrywanych kart nie pasuje do już odkrytych, wszystkie należy odłożyć z powrotem na miejsce.
- Karty pasujące do siebie:
 - **Karty Atrakcji** – pasują do siebie, jeśli mają **taką samą ikonę lub kolor**
 - **Karty Bonusowe** – pasują do siebie, jeśli mają **ten sam kolor**
 - **Karty Specjalne** – dowolne karty specjalne **zawsze pasują do siebie**
 - **Loty widokowe** – pasują do każdej karty atrakcji, **która nie jest jaskinią** oraz do innych kart specjalnych. Nie pasują do kart bonusowych.
 - **Przewodnik jurajski** – pasuje do każdej innej karty!
- Gra kończy się, kiedy na stole nie ma już pasujących do siebie par.
- Wygrywa ten z graczy, który zgromadził **NAJWIĘCEJ KART**. W przypadku remisu o zwycięstwie decyduje suma zebranych na kartach amonitów, jeśli i tu liczba jest taka sama – o wygranej zdecyduje suma zebranych znaczków.

2. „Wyścig po amonity”

Stopień trudności: 2-3

Bardzo prosta i szybka gra na planszy dla 2-5 graczy. Polecamy ten wariant na początek!

- Gracze wybierają miejsca startu – każdy w innym punkcie informacji turystycznej.
- Karty układamy w zakrytym stosie, odsłaniając i układając obok planszy trzy z nich.
- W miejscach, opisanych na odkrytych kartach ustawiamy czerwone znaczniki, następnie pierwszy z graczy rzuca kostką starając się przemieścić w kierunku najbliższego z nich.
- W przypadku odkrycia karty bonusowej, znacznik można umieścić na dowolnym polu, leżącym w obrębie opisanym na karcie.
- Jeśli odkryta zostaje jedna z kart specjalnych – odkładamy ją i wyciągamy kolejną kartę
- Kto pierwszy odwiedzi jedną z odkrytych atrakcji, czyta na głos opis, otrzymuje należne amonity i znaczki, odkrywa ze stosu kolejną kartę, tak aby zawsze trzy z nich leżały odkryte oraz ustawia znacznik w nowym miejscu na planszy. Jeżeli na tym samym polu stoi pion jednego z graczy, karta jest odkładana i w jej miejsce odkrywana kolejna.
- Zasady przemieszczania się są identyczne jak w wersji podstawowej.
- Kto pierwszy zdobędzie 5 jednakowych znaczków lub 1000m jaskiń otrzymuje odznakę, która jest warta 4 lub 5 amonitów (według zasad dla wariantu podstawowego gry).
- Dodatkowa zasada (opcjonalna): jeśli gracz wyrzuci w swoim ruchu tyle oczek, że w jego zasięgu jest samochód przeciwnika - może go „zbić” i przesunąć na dowolnie wybrane pole Punktu Informacji Turystycznej. 

- Możliwa jest gra w drużynach – gracze zbierają wówczas amonity na wspólne konto, według ogólnych zasad gry drużynowej, opisanych powyżej.

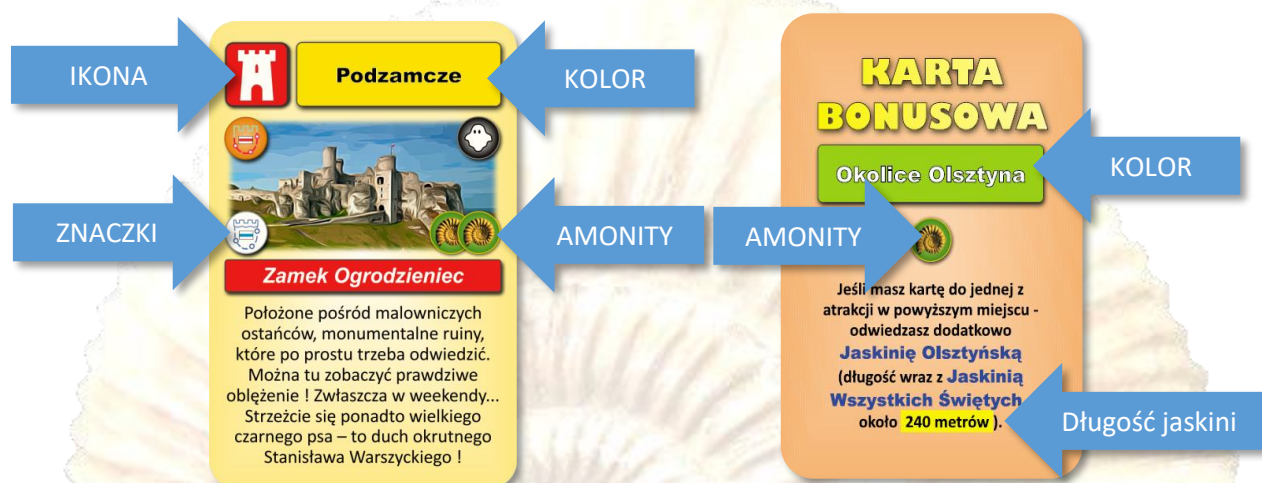
Wygrywa gracz, który jako pierwszy zdobędzie 15 amonitów (wliczając w to wartość zdobytych odznak). Wariant łatwiejszy (2a) polega na zbieraniu wyłącznie amonitów, bez znaczków.

3. Podróże po Jurze „GO!”

Stopień trudności: 4

Gra karciana wykorzystująca talię kart z pełnej wersji gry, dla 2-4 osób

- Z potasowanej talii każdy z graczy otrzymuje do ręki 5 kart, których nie pokazuje innym. Pozostałe leżą zakryte w stosie, z którego w dalszym ciągu gry gracze dobierają karty.
- Aby zdobyć amonity i znaczki należy zagrać **3 karty o tym samym kolorze, lub z taką samą ikoną**:



- W przypadku **Kart Bonusowych** liczy się tylko ich kolor, jako że nie posiadają one ikony.
- **Karty Bonusowe** mogą utworzyć trójkę tylko w przypadku, jeśli przynajmniej jedna z trzech kart zagrywki będzie „normalną” kartą atrakcji.
- Gracz dobiera szóstą kartę ze stosu kart lub z wierzchu stosu zrzutek i zagrywa 3 karty o tym samym kolorze, lub tej samej ikonie. Jeśli nie ma trójki, zrzuca na stos zrzutek jedną z kart z ręki, tak aby zostało mu ich 5.
- Po położeniu na stół kart zagrywki gracz wybiera z nich jedną, odczytuje na głos jej opis i zostawia ją przy sobie, odwracając grzbietem do góry i zapamiętując w miarę możliwości ilość zdobytych w ten sposób znaczków i amonitów.
- **GRACZE NIE MOGĄ PODGLĄDAĆ ZDOBYTYCH KART** aż do zakończenia gry!
- Jeżeli gracz zapomni odczytać opis i odłoży już kartę, wówczas ten z pozostałych graczy który pierwszy to zauważy ma prawo do jej przejęcia.
- Pozostałe dwie karty z zagranej trójki gracz kładzie na stosie „zrzutek” napisami do góry.
- Następnie uzupełnia ze stosu brakujące karty, tak aby znów mieć ich 5.
- Jako kolejny wykonuje swój ruch gracz siedzący po lewej stronie rozpoczynającego.

Karty specjalne

- **Remont** – zagrany na stos zrzutek w trakcie kolejki innego gracza pozwala zagrywającemu na wybranie z jego zagrywki jednej, dowolnej karty dla siebie (poza kartami specjalnymi). Gracz, któremu grozi Remont może się obronić, kładąc na karcie remontu kartę 4x4. Jeśli jej nie posiada, musi zadowolić się jedną z dwóch pozostałych kart swojej zagrywki. Jednorazowo można użyć tylko jednej karty remontu. **W zagrywaniu karty remontu obowiązuje zasada „kto pierwszy ten lepszy” – przeciwko graczowi może być zagrana tylko jedna karta remontu w jednej kolejce.**
Karta remontu nie działa, jeśli w zagrywce występuje karta Lotów Widokowych!

- **4x4** - stanowi ochronę przed Remontem. Gracz, przeciw któremu zagrano kartę remontu kładzie kartę 4x4 na stosie zrzutek i kontynuuje swoją kolejkę.
- **Przewodnik Jurajski** - pozwala na wybór ze stosu zrzutek dowolnej karty z pięciu leżących na wierzchu stosu. Kartę przewodnika kładzie się na wierzchu stosu zrzutek, a gracz może jeszcze w tej samej kolejce wykonać swój ruch.
- **Jurajskie Loty Widokowe** – Zastępują brakującą ikonę, ale inną niż jaskinia. Umożliwiają wybranie z zagrywki karty z adnotacją „widoczne jedynie z powietrza”.
- Karty specjalne nie mogą być dobierane ze stosu zrzutek.

Zwycięstwo

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy zadeklaruje w swojej turze: „**Koniec!**”. Następuje wówczas odwrócenie zdobytych kart i liczenie amonitów. Aby gracz który zadeklarował koniec gry wygrał, musi mieć w kartach przynajmniej 15 amonitów. Jeśli mu się to uda – wygrywa, niezależnie od tego, czy inni gracze mają więcej punktów, czy nie. Jeśli nie zgromadził wystarczającej ilości, wówczas zwycięża kolejny gracz, który zdobył najwięcej punktów, nawet, jeśli nie ma ich piętnastu.

Do puli amonitów liczą się również zdobyte odznaki: **za każdy pełny komplet pięciu** znaczków tego samego koloru gracz może sobie doliczyć dodatkowe 4 punkty, za zgromadzone karty jaskiń (w tym z Kart Bonusowych) o łącznej długości przynajmniej 1000 m. – dodatkowe 6 punktów.

Uwaga

Gra jest dosyć krótka i trwa kilkanaście minut. Można się więc umówić, że cała partia składać się będzie z kilku rozgrywek, a każdemu z graczy zapisuje się ilość zdobytych amonitów oraz dodatkowo po 5 punktów za każde zwycięstwo. Wygra ten, który będzie miał ich najwięcej na końcu całej partii.

4. „Electro”

Stopień trudności: 5

W rozgrywce może uczestniczyć od 2 do 4 graczy, którzy wezmą udział w wyścigu jurajskimi drogami. NIE róbcie tego w realu! 😊

Cel gry

Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy odwiedzi Kraków, Częstochowę oraz wszystkie wylosowane atrakcje turystyczne, a następnie wróci na miejsce startu.

Przygotowanie do gry

- Gracze wybierają swoje pionki – samochody i umieszczają je na planszy w wybranych punktach informacji turystycznej (PIT)  Każdy umieszcza obok siebie znacznik z odpowiednim kolorem samochodu, aby było wiadomo, do kogo należy każdy z nich i zapamiętuje miejsce startu. Może też umieścić swój znacznik na mapie, na miejscu startu.
- Nie wolno startować z Krakowa ani z Częstochowy.
- Gracze wybierają też swoje znaczniki, które będą umieszczać na „odwiedzonych” Kartach Atrakcji. Jako znaczników można użyć znaczków (czarnych, białych oraz pomarańczowych) i żetonów pięcioamonitowych, które nie biorą udziału w grze. Każdy z graczy wybiera swój kolor.
- Każdy z graczy otrzymuje po 10 amonitów w monetach 1-amonitowych. To zapas energii, który będzie się zużywał w trakcie każdego ruchu.
- **Dobrze potasowane** karty należy ułożyć w stosie, w górnej prawej części planszy, tekstem do dołu, na polu z dużym symbolem .

- Ze stosu wybieramy **trzy karty**, które kładziemy odkryte powyżej planszy. Należy wybierać karty dotąd, aż **dokładnie jedna z nich będzie posiadała oznaczenie „duszka”**. W grze nie biorą udziału Karty Specjalne, ani Karty Bonusowe – jeśli taka karta zostanie odkryta, należy odłożyć ją na bok, a na jej miejsce dobrać kolejną. Podobnie należy postąpić z Kartą Atrakcji posiadającą adnotację „widoczne jedynie z powietrza”. Nasze samochody nie latają, więc wydaje się to logiczne.
- Wybrane miejsca możemy oznaczyć czerwonymi pionami dla łatwiejszej orientacji
- Do gry potrzebny będzie jeszcze prędkościomierz, który niestety trzeba wykonać samemu. Na szczęście nie jest to trudne i w najprostszej wersji może być to zwykła kartka papieru z cyframi od 1 do 6. W wersji bardziej „profesjonalnej” można do jego zbudowania użyć pustej wypraski po żetonach do gry Podróże po Jurze oraz szablonu do pobrania ze strony podrozepojurze.pl

Zaczynamy

Grę rozpoczyna gracz, który siedzi najbliżej drogowskazu z napisem „Podróże po Jurze”. Jego celem będzie dotarcie swoim samochodem na planszy do wybranego miejsca, z tych, które są reprezentowane przez karty leżące nad planszą.

Poruszanie się po planszy i zużycie energii

Gracz na początku swojego ruchu ustala prędkość z jaką będzie się poruszał, czyli – o ile pól przesunie swój pionek. Wartością wyjściową jest prędkość z poprzedniej tury, widoczna na prędkościomierzu.

Gracz może poruszać się z tą samą prędkością, co w poprzedniej turze, zwolnić o jeden, lub przyspieszyć o jeden.



Jazda z tą samą prędkością, co w poprzednim ruchu zużywa jeden amonit energii. Przyspieszenie o jeden (na przykład z 1 do 2) wymaga 2 amonitów, natomiast przyspieszenie o 2 (na przykład z 1 do 3) – trzech amonitów. Zmniejszanie prędkości o jeden nie powoduje zużycia energii!

Gwałtowne hamowanie o 2 (na przykład z 5 do 3) powoduje już utratę 1 amonita energii.

Jednorazowo nie można zwiększyć, ani zmniejszyć prędkości o więcej niż 2!

Przykład: W poprzednim ruchu gracz poruszał się z prędkością 3. Na początku bieżącej tury przyspiesza o 1. Gracz oznacza to na prędkościomierzu i przesuwając swój pionek o 4 pola. Zużywa 2 amonity energii. W kolejnej turze nie zmienia prędkości, przesuwając swój pionek o 4 pola, zużywając 1 amonit. Następnie zwalnia do 3, nie zużywając energii, a potem gwałtownie hamuje do 1, zużywając 1 amonit energii.

Jeśli gracz nie ma już energii – przesuwając swój samochód z prędkością 1.

Ruch zawsze wykonuje się w jednym kierunku (nie wolno w tym samym ruchu jechać kilka pól w jedną stronę, a resztę z powrotem).

Gracz nie może nie wykonać ruchu. Musi przesunąć swój pion o ilość pól widniejącą na prędkościomierzu.

Można przejeżdżać przez pola zajęte przez innych graczy, lecz nie można się na nich zatrzymać. Jeśli pole na które chce wjechać gracz jest zajęte przez inny pojazd, gracz musi odpowiednio zmniejszyć lub zwiększyć prędkość.

Maksymalna prędkość wynosi 4 po drogach zwykłych i 6 po drogach dwupasmowych, pod warunkiem, że cały ruch odbędzie się po takiej drodze.

Odwiedzanie Atrakcji Turystycznych

Aby atrakcja została odwiedzona należy na nią najechać z prędkością 1. Najechanie na pole Atrakcji z większą prędkością nic nie daje. Na koniec tury, w której gracz odwiedził atrakcję otrzymuje on 5 amonitów energii i pozostawia na karcie swój znacznik. Podobnie dzieje się w przypadku odwiedzenia Krakowa i Częstochowy (Punkty Informacji Turystycznej), tu znacznik umieszcza się na planszy.



Wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy wróci na miejsce startu z kompletem odwiedzonych miejsc. Każdą z Atrakcji, Kraków i Częstochowę można odwiedzić tylko raz!

Ładowanie baterii

Baterie samochodu można ładować na dwa sposoby:

1. Odwiedzając atrakcję turystyczną, która jest jednym z celów można załadować akumulator 5 amonitami (tylko raz dla każdej z atrakcji).
2. Przejeżdżając przez Punkt Informacji Turystycznej  – za każdy przejazd akumulatory uzupełniane są przez 2 amonity. Ładowanie następuje niezależnie od prędkości pojazdu.

Uwaga: Punkty Informacji Turystycznej w Krakowie i Częstochowie traktujemy jak atrakcje turystyczne, czyli odwiedzamy je tylko raz, z prędkością 1, ale za to otrzymujemy tam „doładowanie” 5 punktami energii. Nie da się załadować baterii powyżej poziomu 10 amonitów.

Zasady dodatkowe

- Jeśli na odkrytej Karcie Atrakcji występuje symbol duszka, gracz który odwiedzi to miejsce po raz pierwszy, jeśli zechce może spowodować, że na planszy zaczną straszyć! Znaczek duszka można ustawić w dowolnym, niezajętym miejscu na planszy. Pozostaje do końca gry i zmusza każdego, kto przejeżdża przez to pole do zmniejszenia prędkości do 1.



Turnieje – zasady oficjalne

- W turnieju biorą udział pojedynczy gracz, lub dwuosobowe drużyny, które rozgrywają partie metodą „każdy z każdym”.
- Gramy w wariacie bez kostki, (4c lub 4d) wygrywa drużyna, która zdobyła przynajmniej 25 amonitów (lub pojedynczy gracz po zdobyciu 15 amonitów). Możliwe jest przekroczenie tej wartości, jeśli w ostatnim ruchu uzyskano więcej amonitów niż było to potrzebne do zwycięstwa.
- Za zwycięstwo wygrywający otrzymuje dodatkowo 3 amonity.
- Turniej wygrywa ten gracz, lub zespół, który po rozegraniu wszystkich spotkań zebrał najwięcej punktów.
- W turnieju obowiązuje dodatkowa reguła: w swoim ruchu, jeśli znajduje się w Punkcie Informacji Turystycznej, gracz może wymienić dwie dowolne Kary Specjalne na Kartę Remontu, jeśli taka znajduje się w stosie kart wykorzystanych. Kosztuje go to 3 Punkty Akcji.

Do zobaczenia na jurajskich szlakach !

Autor gry:

Bogusław Dudek
przy współpracy
Urszuli Dudek

Ilustracje:

Bartosz Ostrowski



Patronat:

Związek Gmin Jurajskich
Śląska Organizacja Turystyczna
Małopolska Organizacja Turystyczna
Jurajskie Loty Widokowe

Od autorów:

- Będziemy wdzięczni za wszelkie uwagi i propozycje, które postaramy się uwzględnić, w kolejnym wydaniu. Nasz adres mailowy to: gra@podrozepojurze.pl
- Pomysł, mechanika i grafika gry są zastrzeżone. Kopiowanie jakichkolwiek elementów i rozwiązań wymaga uzyskania zgody autora.
- Zapraszamy na stronę podrozepojurze.pl oraz na naszą stronę na [Facebook!](https://www.facebook.com/podrozepojurze) a także do oglądania naszego kanału na Youtube!



Dragon S.C.
Ul Kazdębie 121
42-530 Dąbrowa Górnicza