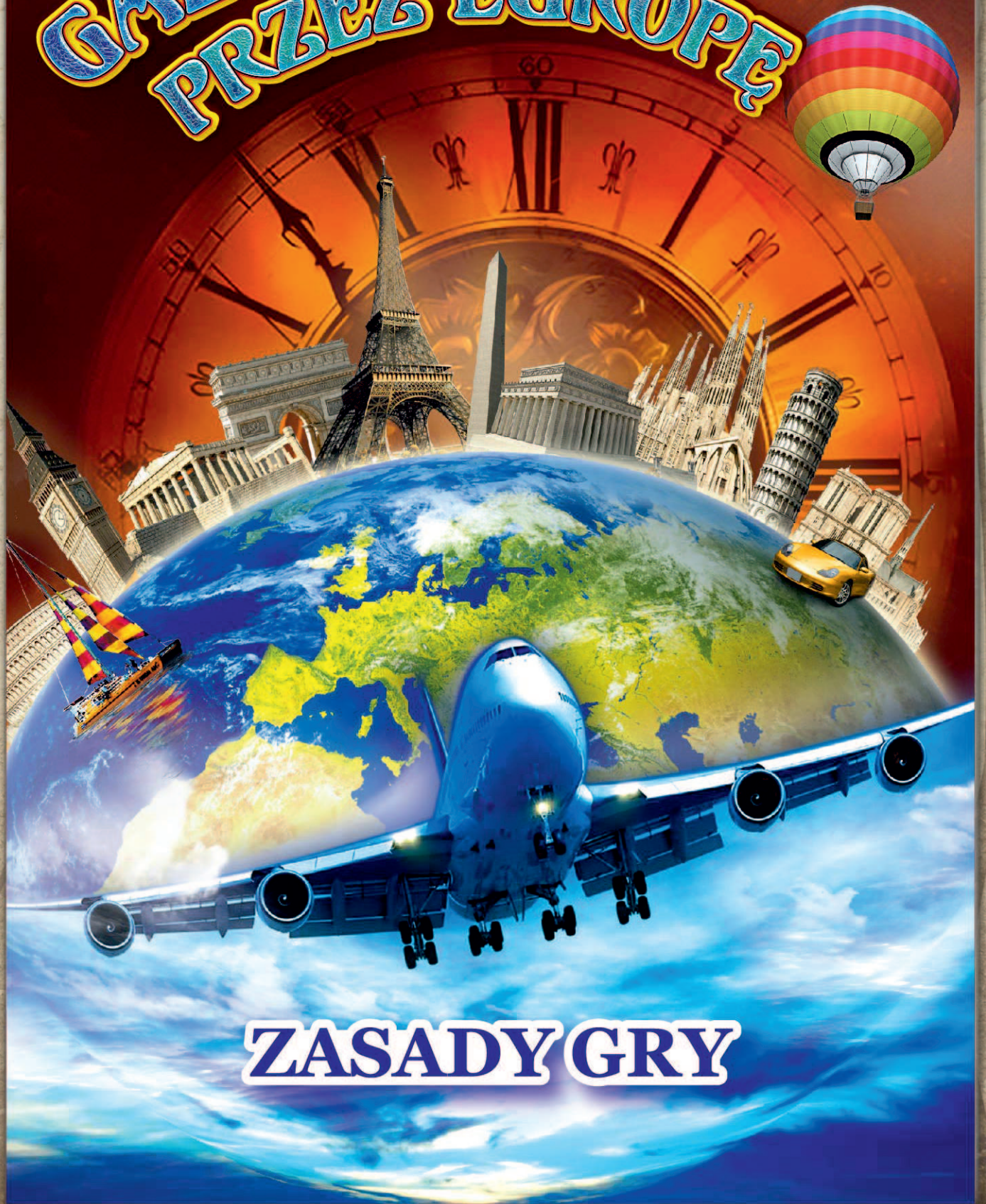



# GALOPEM PRZEZ EUROPE



ZASADY GRY



Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość z listą zawartości pudełka umieszczoną poniżej lub na tylnej stronie pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt: [info@gramwin.eu](mailto:info@gramwin.eu)

### Zasady bezpiecznego użytkowania

#### Ostrzeżenia:

- Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.
- Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.
- Konieczność nadzoru przy zabawie osoby dorosłej.
- Opakowanie nie jest częścią zabawki.
- Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

## ZASADY GRY «GALOPEM PRZEZ EUROPE»

### Opis oraz cel gry

Rozwijająca gra planszowa „Galopem przez Europę” rzeczywiście odpowiada swojej nazwie. Zadaniem graczy jest jak najszybsze pokonanie zaplanowanej przez siebie trasy przez miasta europejskie. W tym celu będą oni dokonywać przelotów między miastami oraz poruszać się autostopem z miasta do miasta. W wyniku odwiedzin europejskich miast znajdujących się na ich trasie, gracze będą zdobywać punkty rankingowe podróżnika. Celem gry jest zdobyć 100 punktów w rankingu podróżnika.

### Komponenty gry

Plansza do gry - 1 szt.; Pionki do gry - 4 szt.; Żetony-markery - 4 szt.;  
Karty miast - 42 szt.; Bilety lotnicze - 16 szt.; Plansze lotów - 4 szt.;  
Niewypełnione plansze lotów - 4 szt.

### Przygotowanie do gry

Gra składa się z rund, w trakcie których gracze będą zdobywać punkty oraz przesuwac żetony-markery po ścieżce rankingu podróżnika.

Na początku gry każdy gracz otrzymuje:

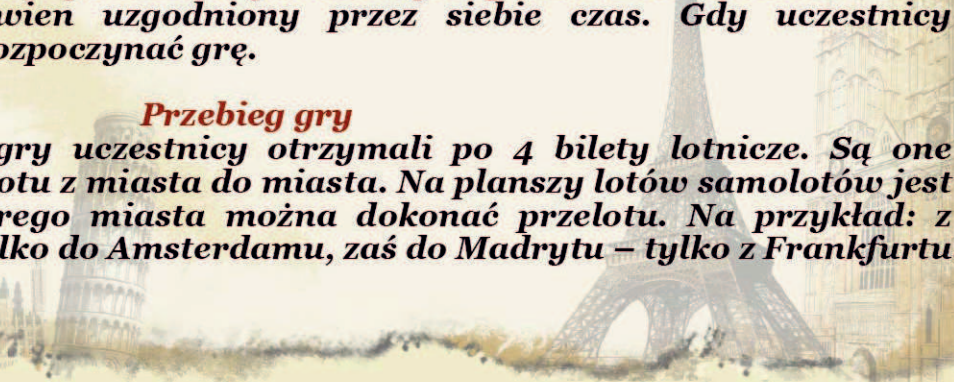
- jeden pionek o wybranym przez niego kolorze;
- jeden żeton-marker do przesuwania się po ścieżce podróżnika tego samego koloru;
- planszę lotów samolotów;
- cztery bilety lotnicze na samolot.

Żeton-marker każdego gracza zostaje umieszczony w punkcie z oznaczeniem „1”, który znajduje się na ścieżce rankingu podróżnika. Ścieżka umieszczona jest na obwodzie planszy do gry.

Obok planszy należy rozłożyć 7 stosów kart miast. Każdy stos musi zawierać po 6 kart tego samego koloru. Wcześniej karty należy przetasować oraz ułożyć je w stosy „koszulkami” do góry. Następnie gracze po kolei wyciągają po jednej karcie z każdego stosu. W ten sposób, każdy gracz powinien posiadać po 7 kart miast w różnych kolorach. W dalszej kolejności, za pomocą planszy lotów samolotów oraz planszy do gry, każdy gracz planuje swoją własną trasę, według której należy odwiedzić wszystkie 7 miast, zgodnie z wylosowanymi przez siebie kartami. Na to zadanie gracze mają pewien uzgodniony przez siebie czas. Gdy uczestnicy zaplanowali trasę można rozpoczynać grę.

### Przebieg gry

Przed rozpoczęciem gry uczestnicy otrzymali po 4 bilety lotnicze. Są one wykorzystywane podczas lotu z miasta do miasta. Na planszy lotów samolotów jest podane, z którego do którego miasta można dokonać przelotu. Na przykład: z Madrytu można polecieć tylko do Amsterdamu, zaś do Madrytu – tylko z Frankfurtu.



Na każdy przelot gracz wykorzystuje jeden bilet lotniczy. Można również poruszać się autostopem. W tym przypadku gracze przemieszczają swoje pionki po wyznaczonych punktach, które są położone na liniach łączących miasta. Podczas jednego ruchu gracz może przesunąć swój pionek o jeden punkt.



Przed rozpoczęciem gry gracze w sposób losowy ustalają kolejność ruchów, następnie rozpoczynają pierwszą rundę. Pierwszy gracz odkrywa kartę miasta, od którego rozpocznie swoją trasę i umieszcza pionek do gry na tym mieście na planszy do gry. Wykorzystana karta zostaje odłożona do odpowiedniego stosu miast według koloru. Następnie pozostali gracze dokonują tych samych czynności. W ten sposób uczestnicy gry po kolei poruszają się po zaplanowanej przez siebie trasie. Gdy gracz zwiedza miasto, które jest zaznaczone na jego karcie, ujawnia on ją innym graczom oraz odkłada do odpowiedniego stosu, a wraz z następnym ruchem kontynuuje swoją trasę.

Każdy przelot jest uważany za jeden ruch. Wykorzystany bilet lotniczy należy odłożyć na bok. Na przykład: gracz znajduje się w Sofii, podczas swojego ruchu dokonuje przelotu do Londynu i przekazuje ruch kolejnemu z graczy.

Rundę wygrywa gracz, który jako pierwszy odwiedzi 7 miast, według wylosowanych przez siebie kart. Za wygraną rundy gracz otrzymuje 8 punktów i przesuwa swój żeton-marker o 8 oczek do przodu po ścieżce rankingu podróżnika. Pozostali gracze otrzymują tyle punktów, ile miast zdążyli odwiedzić. Runda zostaje zakończona. Przed kolejną rundą stosy kart z miastami zostają przetasowane. Uczestnicy ponownie otrzymują po 4 bilety lotnicze. Rundę rozpoczyna gracz, który ma najmniej punktów. Jeśli jest kilku graczy z taką samą ilością punktów, ustalają oni w sposób losowy, który pierwszy rozpoczyna rundę, a następnego ruchu dokonuje gracz wyznaczony zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W grze zwycięża ten gracz, który jako pierwszy osiągnie 100 punktów na ścieżce rankingowej (w razie potrzeby uczestnicy mogą uzgodnić mniejszą ilość punktów do zakończenia gry).

Uwaga: gra zawiera również plansze z niewypełnionymi przelotami samolotów, na których gracze mają możliwość samodzielnie wpisać trasy przelotów, które chcieliby mieć do dyspozycji w trakcie gry.

## **ŻYCZYMY UDANEJ ZABAWY!**

### **Przechowywanie:**

Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

### **Utylizacja:**

Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko.

### **Deklaracja WE:**

Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.

Zabawka jest nieodpowiedna dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

### **Producent:**

NEWARK Ukraina, ul. B. Chmielnickiego 106, 79024, m. Lwów, Ukraina

### **Dystrybutor:**

GRAMWIN Sp. z o.o.  
ul. Skarbka z Gór 140C/40  
03-287 Warszawa  
Tel. +48 734 180 742  
e-mail: [info@gramwin.eu](mailto:info@gramwin.eu)  
[www.gramwin.eu](http://www.gramwin.eu)