

NA RADARZE



Graczy: 2-4
Wiek: 8+
Czas: 30 minut

Autor: Oliver Sihveer
Grafika: Gints Rudzītis

W wieży kontroli lotów panuje nerwowa atmosfera. W powietrzu jest duży ruch i nie ma miejsca na błędy. Jakby tego było mało, każdy gracz otrzymuje tajną misję – musi jak najszybciej dotrzeć na lotnisko. Trzeba pamiętać, że inni kontrolerzy też mają swoje misje do spełnienia, a w dodatku mogą one ze sobą kolidować. Tylko najsprytniejsza osoba zakończy misję z powodzeniem. Jak myślisz, uda Ci się?

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

4 karty portów lotniczych (2 karty lotnisk, 2 karty pasów startowych), 10 kart samolotów, 10 kart misji, 30 kart zdarzeń, instrukcja.

PRZYGOTOWANIE

Karty obu lotnisk rozkłada się na stole naprzeciwko siebie, zostawiając między nimi miejsce na 5 kart. Obie karty pasów startowych dokłada się przed kartami lotnisk, tworząc w ten sposób strefę przylotów. Karty samolotów ponumerowane 1-5 umieszcza się obok „lotniska A”, natomiast karty samolotów ponumerowane 6-10 obok „lotniska B”. Karty misji należy potasować. Każdy gracz wybiera losowo jedną kartę misji i zapoznaje się z nią. **Ważne** – swojej karty nie pokazuje się przeciwnikom, gdyż przedstawia ona misję, będącą jednocześnie celem gry dla każdego gracza! Następnie tasuje się karty zdarzeń i rozdaje każdemu po jednej, resztę kart odkłada się w formie zakrytej talii do dobierania. Każdy gracz otrzymuje również jedną kartę *Problemy techniczne*, pozostałe karty tego rodzaju odkłada się do pudełka.

OPIS GRY

Gracze starają się jak najszybciej wykonać zadanie z karty misji, czyli doprowadzić cztery samoloty, które zostały na niej przedstawione, z jednego lotniska na drugie. W trakcie swojej kolejki gracz może przemieszczać dowolne samoloty oraz zmieniać kierunek ruchu, używając kart zdarzeń. Osoba, która jako pierwsza dotrze wszystkimi czterema samolotami na przeciwne lotnisko, zostanie zwycięzcą.

ROZGRYWKA

Gracze wykonują ruchy na zmianę. Rozpoczyna osoba, która najczęściej podróżuje samolotami. Dalej gracze poruszają się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Kolejka każdego gracza składa się z trzech faz:

- 1) Dobieranie karty** – gracz **musi** dobrać jedną kartę zdarzeń i wziąć ją do ręki.
- 2) Przemieszczenie samolotu i/lub zagranie kart zdarzeń** – gracz **musi** wykonać dwa ruchy dowolnym(-i) z dziesięciu samolotów lub **może** zagrać z ręki maksymalnie dwie karty zdarzeń.
- 3) Odłożenie jednej karty** – jeśli pod koniec swojej kolejki gracz posiada na ręce więcej niż cztery karty, musi je odłożyć (gracz może mieć na ręce maksymalnie 4 karty). **Ważne** – karty *Problemy techniczne* nie liczy się do kart na ręce i należy ją trzymać oddzielnie przez całą grę!

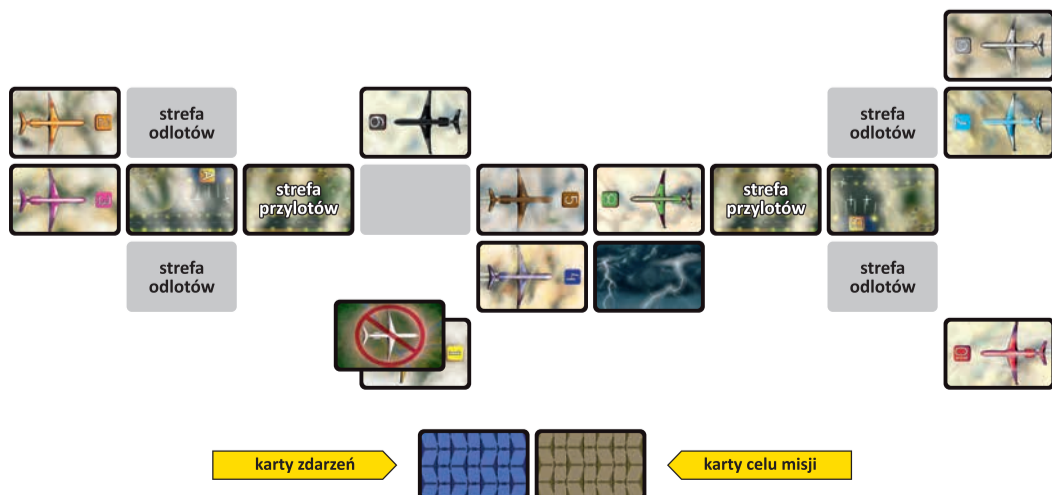
PRZEMIESZCZANIE SAMOLOTÓW

Podczas swojej kolejki każdy gracz **musi** wykonać dwa ruchy wybranym(-i) przez siebie samolotami. Nie ma znaczenia, czy samoloty te znajdują się na jego karcie misji, czy nie (aby zmylić przeciwników, warto czasami poruszać samoloty w innych kolorach niż te, które zostały nam przypisane). Każdy z graczy może wykonać dwa ruchy tego samego rodzaju lub po jednym ruchu dwoma różnymi samolotami. W grze występują następujące możliwości ruchu samolotów:

- Odlot** – gracz może wziąć jeden dowolny samolot, który nie znajduje się jeszcze w polu gry i położyć go po dowolnej stronie strefy odlotów (ale nie na karcie odlotów) odpowiedniego lotniska. **Uwaga:** Na początku żadna karta samolotu nie znajduje się w polu gry, więc każdy samolot wchodzi do gry poprzez ten ruch.
- Lot** – gracz może przesunąć samolot o jedno puste pole do przodu lub na bok, ale **nie** do tyłu (z jednym wyjątkiem opisanym poniżej).
- Łądowanie** – gracz ustawia samolot na przeciwległym lotnisku, a następnie usuwa go z gry.

Ważne – samolot może wylądować tylko w strefie przylotów, **nigdy** na innym polu. Przed lądowaniem gracz **musi** wykonać 2 ruchy: przesunąć samolot na pole strefy przylotów, a następnie wylądować. Jeśli jakiś samolot zostanie przesunięty poza strefę przylotów (tj. na tę stronę lotniska, na której musi lądować), to w następnym ruchu można go przesunąć o jedno pole do tyłu (traci on wtedy jeden ze swoich dwóch ruchów).

Samoloty można przesuwając tylko na **puste** pola – w żadnym momencie gry w jednym miejscu nie może znajdować się więcej niż jeden samolot! Oznacza to, że jeśli np. obie strefy odlotów są zajęte, nie można umieścić tam żadnej karty samolotu. Nie można przesunąć karty do przodu, gdy znajduje się tam jakaś inna karta itd. Samolotów nie wolno przesuwania poza lotnisko. Najbardziej odległym punktem, na który można przemieścić samolot, jest pole znajdujące się obok lotniska. Nie wolno przesunąć samolotu na lotnisko.



Układ kart po kilku kolejkach.

ZAGRYWANIE KART ZDARZEŃ

Podczas swojej kolejki gracz może zagrać **maksymalnie dwie** karty zdarzeń (może również zagrać jedną lub wcale). Karty zdarzeń można zagrać w dowolnym momencie swojej kolejki, pomiędzy ruchami samolotów i w obojętnie jakiej kolejności (np. można zagrać kartę, wykonać pierwszy ruch samolotem, zagrać kolejną kartę, wykonać następny ruch albo najpierw przesunąć samoloty, a następnie zagrać karty itd.). Ważne – tylko **jedna** z zagrywanych kart zdarzeń może być **kartą ruchu** (patrz: *Karty zdarzeń* poniżej).

Wszystkie zagrane karty odkłada się na stos kart odrzuconych albo na pole gry. Tak jak w przypadku kart samolotów, na jednym polu **nigdy** nie mogą znajdować się dwie karty zdarzeń! Karty w stosie kart odrzuconych zostawia się odkryte. Gdy skończy się talia do dobierania, tasuje się karty z tego stosu. Tworzą one nową talię do dobierania, którą kładzie się w formie zakrytego stosu.

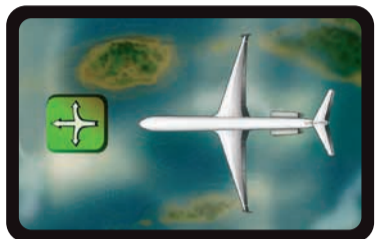
KONIEC GRY

Gdy gracz wylądjuje wszystkimi samolotami, wskazanymi na jego karcie misji, pokazuje tę kartę pozostałym graczom i zostaje zwycięzcą. **Ważne** – własną kartę misji można odsłonić tylko podczas **swojej** kolejki. Np. jeśli Twój samolot wylądjuje podczas kolejki innego gracza, musisz poczekać na swoją kolejkę, aby ogłosić się zwycięzcą. Oznacza to, że ktoś inny może wygrać przed Tobą, mimo że Twoje samoloty wylądowały wcześniej!

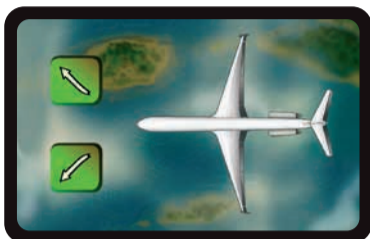
KARTY ZDARZEŃ

Podczas swojej kolejki gracz może zagrać, w dowolnym momencie i w dowolnej kolejności, **maksymalnie dwie** karty zdarzeń. Tylko jedna z zagrywanych kart może być kartą ruchu.

KARTY RUCHU:

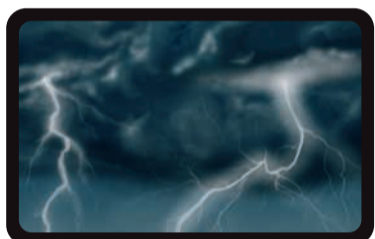


Dodatkowy ruch – gracz może wykonać jeden dodatkowy ruch w dowolnym kierunku (z wyjątkiem cofania). Karta ta daje jeszcze jeden ruch poza dwoma, które są obowiązkowe w każdej kolejce.



Dodatkowy ruch po skosie – gracz może wykonać jeden dodatkowy ruch po skosie do przodu. Karta ta daje jeszcze jeden ruch poza dwoma, które są obowiązkowe w każdej kolejce.

POZOSTAŁE KARTY ZDARZEŃ:



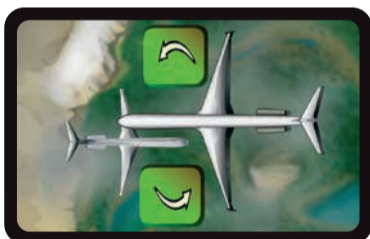
Burza – gracz umieszcza tę kartę na dowolnym pustym polu, blokując to miejsce. Żaden samolot nie może lecieć podczas burzy, musi więc ominąć to pole. Wyjątek – *Burzy* nie wolno kłaść na żadnym polu strefy przylotów, odlotów ani na lotniskach.



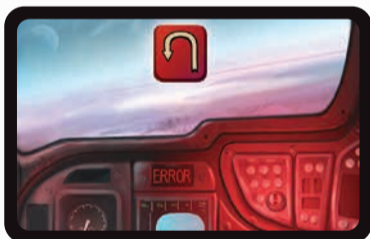
Czyste niebo – gracz usuwa z pola gry jedną kartę *Burzy*.



Oczekiwanie – gracz umieszcza tę kartę na karcie samolotu. Samolot ten nie może zostać przesunięty dopóki inny samolot lecący **w tym samym kierunku** go nie ominie. Gdy to się stanie, karta *Oczekiwanie* może zostać usunięta. Nie można położyć tej karty na ostatniej karcie samolotu lecącego w danym kierunku. Nie można również zagrać jej na samolot znajdujący się w strefie przylotów, odlotów, ani na samolot umieszczony po stronie lotniska, na którym musi wylądować.



Wymiana – za pomocą tej karty zamienia się miejscami dwa samoloty, które znajdują się przodem do siebie; od teraz lecą one w **przeciwnych** kierunkach.



Problemy techniczne – gracz odkłada jeden samolot na lotnisko, z którego startował. Samolot ten wchodzi do gry tak jak na samym początku, czyli przez strefę odlotów. Po zagraniu tej karty nie umieszcza się jej na stosie kart odrzuconych, tylko od razu usuwa się z gry.



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3, www.g3poland.com

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2013.