

SKYLINE EXPRESS

INSTRUKCJA

WPROWADZENIE

Świat znany jako Venetica przestał istnieć. Zniszczona licznymi kataklizmami powłoka planety w mistyczny sposób zaczęła unosić się i lewitować, tworząc archipelagi podniebnych wysp. Wszystko to za sprawą Gravinitu – tajemniczego minerału wypełniającego jądro planety.

Ten niebezpieczny dla mieszkańców czas powoli odchodzi w niepamięć. Potrzeba przetrwania w nowych, trudnych warunkach zaowocowała rozwojem przemysłu i technologii na nieznaną do tej pory skalę. Nareszcie z uśmiechem i nadzieją możemy patrzeć w przyszłość.

Witajcie w Upper Venetica, podniebnej metropolii powstałej na zgłiszczach starego świata. Tysiące lewitujących wysp i majestatycznych budynków stanowi

tło dla latających maszyn parowych i sterowców. To piękne i kuszące swoim dynamicznym rozwojem miejsce ściąga coraz większe rzesze nowych mieszkańców.

Kolejne nowo odkrywane i adaptowane do życia wyspy stanowią coraz większe wyzwanie. Ich mieszkańcy muszą mieć możliwość swobodnego podróżowania między nimi. Istniejące usługi transportu powietrznego nie zaspokajają stale rosnącego zapotrzebowania.

Na szczęście potrzeba jest matką wynalazku, więc wkrótce zostanie znalezione właściwe rozwiązanie. Właśnie dziś w swój dziewiczy kurs wyruszy Skyline Express.

Innowacyjny i jedyny w swoim rodzaju pojazd napędzany Gravinitem.

OPIS GRY

Witajcie w Upper Venetica, metropolii tysiąca podniebnych wysp. Dzisiaj wielkie otwarcie i pierwszy kurs Skyline Expressu.

Wszyscy na ciebie liczą, a to jak się spiszesz będzie zależało wyłącznie od ciebie i twoich decyzji. Jako kierownik składu będziesz odpowiedzialny za utrzymanie ładu i porządku. Każdy pasażer ma unikatowe preferencje i potrzeby, a próba ich zaspokojenia to wyzwanie, któremu będziesz musiał sprostać. Jesteśmy pewni, że sobie poradzisz.

Skyline Express to doskonała gra dla całej rodziny. Proste i intuicyjne zasady pozwolą szybko i łatwo rozpocząć zabawę, a mnogość scenariuszy pomoże dopasować poziom wyzwania. Dzięki temu zarówno młodszy, zaczynający swą przygodę z grami planszowymi, jak i zaawansowani gracze znajdą tutaj coś dla siebie.

Do dzieła! Skyline Express zaraz wyrusza!



CEL GRY

Celem gry jest pozyskiwanie Pasażerów i zajmowanie nimi miejsc w Wagonie gracza, zgodnie z wyznaczonymi Zadaniami. Niektórzy z Pasażerów mają wygórowane wymagania dotyczące zajmowanego miejsca lub współpasażerów. Inni chętnie skorzystają z dodatkowych

Usług. Realizacja Zadań oraz spełnianie zachcianek Pasażerów zapewnia graczom punkty.

Gracz z największą liczbą punktów na koniec wygrywa grę i staje się odpowiedzialny za przyszłość Skyline Express.

KOMPONENTY

- ⚙ 1 plansza główna
- ⚙ 4 plansze Wagonów
- ⚙ 120 kafelków Pasażerów (w tym 20 kafelków Person)
- ⚙ 24 kafelki Zadań
- ⚙ 20 kafelków Preferencji
- ⚙ 20 kafelków Usług
- ⚙ 24 żetony Akcji
- ⚙ 44 żetony Biletów
- ⚙ 1 żeton Pierwszego Gracza
- ⚙ 4 żetony Punktacji
- ⚙ 10 kafelków Automy
- ⚙ 4 Przedziały Bagażowe (rozszerzenie Bagaże i Pakunki)
- ⚙ 120 żetonów Bagażu (rozszerzenie Bagaże i Pakunki)

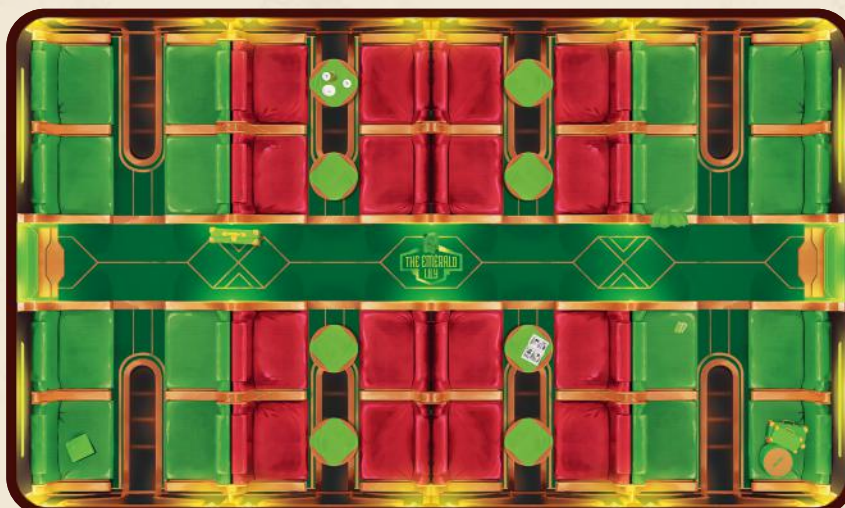
PLANSZA GŁÓWNA



Główna plansza przedstawia dworzec, na którym zostały wyznaczone następujące obszary:

- | | |
|--|--|
| 1. Hala Główna – kolejki Pasażerów do kas biletowych | 6. Skyline Express – miejsce na kafelki Zadań |
| 2. Poczekalnia – tutaj czeka 6 dodatkowych Pasażerów | 7. Tor punktacji – tutaj gracze zaznaczają swoje punkty zwycięstwa (PZ) |
| 3. Salonik – miejsce na kafelki Preferencji Person | 8. Peron – podsumowanie rundy |
| 4. Bufet – miejsce na 3 kafelki Usług | |
| 5. Kasy Biletowe – ikony Akcji i miejsce na wykorzystane żetony Akcji | |

PLANSZA WAGONU



Plansza gracza przedstawia Wagon z 8 przedziałami. Przedziały są zielone lub czerwone. W każdym przedziale są 2 miejsca przy oknie i 2 obok korytarza.

KAFELKI PASAŻERÓW

W GRZE JEST 6 TYPÓW PASAŻERÓW (PO 20 KAŻDEGO TYPU):



Persony to wyjątkowy typ Pasażerów, którzy mają szczególne preferencje dotyczące zajmowanego przez nich miejsca w Wagonie oraz swoich współpasażerów.

Typy Pasażerów mają znaczenie podczas punktacji za zrealizowane Zadania, preferencje Persony oraz Usługi.

KAFELKI ZADAŃ



Zadania są podstawowym sposobem zdobywania punktów w Skyline Express. Każda z trzech rund gry ma przypisane po 2 Zadania, które wskazują wymagany schemat usadzenia Pasażerów w danej rundzie. Na koniec każdej rundy gracze zdobywają punkty wskazane po prawej stronie kafelka, za każdy przedział, w którym Pasażerowie zostali usadzeni zgodnie ze wzorcem przedstawionym na kafelkach Zadań danej rundy gry.

KAFELKI PREFERENCJI

Za każdym razem, gdy gracz dobierze kafelek Persony (biały), wybiera również jeden z dostępnych w Saloniku kafelków Preferencji. Następnie umieszcza Personę w przedziale, kładąc obok niego wybrany kafelek Preferencji. Od tej pory ten kafelek Preferencji staje się indywidualnym celem tego gracza i na koniec każdej rundy otrzymuje on punkty za spełnienie jego warunków.

Prawa strona kafelka przedstawia preferencje danej Persony dotyczące:

miejsca w Wagonie – kolor przedziału i ulubione miejsce (przy oknie lub obok korytarza). Jeżeli na koniec rundy Persona zajmuje miejsce spełniające oba te wymagania, to gracz zdobywa 1 PZ.

współpasażerów – typ współpasażerów w tym samym przedziale. Na koniec rundy gracz otrzymuje po 1 PZ za każdego Pasażera w jednym z tych dwóch wskazanych typów.



KAFELKI USŁUG

Kafelki Usług przedstawiają dodatkowe Usługi dostępne dla Pasażerów twojego Wagonu. Aby zdobyć wybrany kafelek Usług gracz musi wykorzystać 2 żetony Biletów. Po lewej stronie każdego kafełka Usługi znajduje się ilustracja wskazująca daną Usługę. Po prawej stronie

pokazane są typy Pasażerów, którzy są zainteresowani tą Usługą. Na koniec każdej rundy gracze otrzymują po 2 PZ za każdą parę Pasażerów wskazanych typów znajdujących się w Wagonie gracza.



ŻETONY AKCJI

Żetony Akcji służą do wykonywania akcji – każda akcja wymaga wydania 1 żetonu Akcji z puli gracza i umieszczenia go w obszarze Kas Biletowych. Każdy gracz rozpoczyna grę z 2 żetonami Akcji. Na koniec I i II rundy każdy z graczy otrzymuje kolejne 2 żetony Akcji i dodaje je do swojej puli dostępnych żetonów Akcji.

Pamiętaj: Niezależnie od liczby posiadanych żetonów Akcji, w każdej turze możesz wydać maksymalnie 2 z nich.



ŻETONY BILETÓW

Za każdym razem gdy gracz umieści kafelek Pasażera na ostatnim wolnym miejscu w danym przedziale, otrzymuje 1 żeton Biletu i umieszcza go przy wejściu do tego przedziału. Bilet można otrzymać tylko raz na przedział. Bilety służą do zdobywania kafelek Usług i odzyskiwania wykorzystanych żetonów Akcji.

Wykorzystane żetony Biletów pozostają na planszy Wagonu, ale należy je odwrócić rewersem do góry.

Każdy niewykorzystany żeton Biletu zapewnia dodatkowe 2 PZ na koniec gry.

UWAGA: Jedna z akcji pozwala graczowi na przeniesienie Pasażera na inne wolne miejsce w ich Wagonie. Ponowne zajęcie opuszczonego przez niego miejsca w przedziale, obok którego leży już żeton Biletu (wykorzystany lub niewykorzystany), nie pozwala na zdobycie kolejnego Biletu.



W dowolnym momencie rozgrywki, gracz może wydać (odwrócić) 1 żeton Biletu, aby odzyskać 2 żetony Akcji. (Dowolną liczbę razy).

ŻETONY PUNKTACJI

Żetony Punktacji służą do zaznaczania na Torze punktacji liczby punktów zwycięstwa zdobytych przez graczy po każdej rundzie gry.



PRZYGOTOWANIE GRY

- ⚙️ Połóżcie planszę główną na środku stołu.
- ⚙️ Potasujcie kafelki Zadań, a następnie połóżcie po 2 losowe odkryte kafelki na każdym wagonie w obszarze Skyline Expressu. Pozostałe kafelki Zadań odłóżcie do pudełka, nie będą używane w tej rozgrywce.
- ⚙️ Potasujcie kafelki Usług, a następnie połóżcie 3 losowe odkryte kafelki na obszarze Bufetu. Pozostałe połóżcie w zakrytym stosie obok planszy.
- ⚙️ Wszystkie kafelki Pasażerów wrzucicie do woreczka, potrząśnijcie nim dokładnie, a następnie połóżcie odpowiednią liczbę kafelków Pasażerów w Hali Głównej
 - ⚙️ 2 graczy: w 2 rzędach, w każdym po 10 kafelków Pasażerów
 - ⚙️ 3 graczy: w 3 rzędach, w każdym po 9 kafelków Pasażerów
 - ⚙️ 4 graczy: w 4 rzędach, w każdym po 12 kafelków Pasażerów
- ⚙️ Dobierzcie z woreczka 6 kafelków Pasażerów i połóżcie je odkryte w Poczekalni.
- ⚙️ Potasujcie zakryte kafelki Preferencji, a następnie dobierzcie tyle z nich, ile Person łącznie znajduje się w pierwszym rzędzie Hali Głównej i Poczekalni. Połóżcie je odkryte w Saloniku. Pozostałe kafelki Preferencji połóżcie w zakrytym stosie obok planszy.
- ⚙️ Każdy z graczy otrzymuje planszę Wagonu i 2 żetony Akcji w wybranym przez siebie kolorze, które umieszcza w swoim obszarze gry, oraz żeton Punktacji, który kładzie na polu „0” Toru punktacji.
- ⚙️ Żeton Pierwszego Gracza otrzymuje gracz, który ostatnio jechał kolejną.

PRZEBIEG GRY

Gra toczy się przez 3 rundy. Każda runda składa się z:

Fazy Akcji

Fazy Punktacji

Fazy Porządkowania

FAZA AKCJI

Zaczynając od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara gracze po kolei wykonują swoje tury. W swojej turze, w dowolnej kolejności, każdy z graczy:

- ⚙️ MUSI dobrać 1 kafelek Pasażera z pierwszego niepełnego rzędu Hali Głównej i umieścić go na dowolnym wolnym miejscu swojego Wagonu.
- ⚙️ MOŻE wykonać do dwóch Akcji, za każdą z nich odrzucając po 1 żeton Akcji na obszar Kas Biletowych.
- ⚙️ MOŻE zdobyć dowolną liczbę kafelków Usług, płacąc za każdy z nich 2 żetony Biletów.

DOBIERANIE PASAŻERÓW

Pasażerów zawsze dobiera się spośród dostępnych w aktualnym (pierwszym od góry, niepełnym) rzędzie Hali Głównej. Gracz może dobrać dowolny z dostępnych kafelków Pasażerów znajdujących się w tym rzędzie, bez względu na kolejność, w jakiej są one ułożone. Po dobraniu kafelek Pasażera gracz musi go umieścić na dowolnym wolnym miejscu w swoim Wagonie. Jeżeli Pasażer zajmie ostatnie wolne miejsce w przedziale, gracz natychmiast dobiera 1 żeton Biletu i kładzie go odkryty obok tego przedziału.

Za każdym razem, gdy gracz dobiera kafelek Persony (biały), wybiera również jeden z dostępnych kafelków Preferencji z Saloniku. Następnie umieszcza Personę w przedziale, kładąc obok niego wybrany kafelek Preferencji. W każdym przedziale można umieścić do 4 Person. Zatem obok każdego przedziału mogą znajdować się maksymalnie 4 kafelki Preferencji.

WYKONYWANIE AKCJI

W dowolnym momencie swojej tury, przed lub po dobraniu kafelka Pasażera, gracz może wykonać do 2 Akcji wydając po 1 żeton Akcji za każdą z nich. Wykorzystane żetony Akcji należy położyć w obszarze Kas Biletowych.

Dostępne akcje:

1. Przesiadźmy się

Zamień miejscami dowolnych dwóch Pasażerów w swoim Wagonie. Jeżeli przesadzisz Personę, to wraz z nią musisz zabrać także dowolny kafelek Preferencji leżący obok jej przedziału i położyć go obok nowego przedziału.



2. To nie to miejsce

Przenieś Pasażera na dowolne inne wolne miejsce w swoim Wagonie. Jeżeli ten Pasażer zajmie ostatnie miejsce w przedziale, obok którego nie ma żetonu Biletu, dobierz 1 żeton Biletu i połóż go odkryty obok tego przedziału.



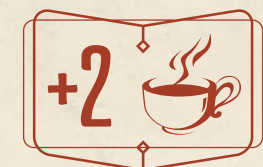
3. To nie ten pociąg

Zamień Pasażera z twojego Wagonu z dowolnym Pasażerem z Poczekalni. Jeżeli w efekcie tej akcji dobierzesz z Poczekalni Personę, wybierz jeden z dostępnych w Saloniku kafelków Preferencji i połóż go obok przedziału, w którym umieścisz tę Personę. Jeżeli w efekcie tej akcji odłożysz Personę do Poczekalni, odłóż z powrotem do Saloniku dowolny z kafelków Preferencji leżących obok przedziału zajmowanego dotąd przez tę Personę.



4. Wymagająca klientela

Dobierz dodatkowe 2 kafelki Usług i połóż je odkryte obok Bufetu. Możesz w tym momencie zdecydować się na wydanie 2 Biletów i dobranie dowolnego spośród tych 5 odkrytych kafelków Usług.



5. To nie mój bagaż (tylko podczas rozgrywek z rozszerzeniem Bagaże i Pakunki)

Odrzuć Bagaż, który właśnie dobrałeś i wybierz z pudełka Bagaż w dowolnym kolorze, a następnie umieść go w swoim Przedziale Bagażowym.



UWAGA: Jeśli w przedziale znajduje się więcej niż jeden kafelek Persony, to podczas zamiany kafelka Persony z tego przedziału możesz przenieść dowolny kafelek Preferencji spośród leżących obok tego przedziału.

ZDOBYWANIE KAFELKÓW USŁUG

W dowolnym momencie swojej tury, gracz może wydać (odwrócić rewersem do góry) dowolne 2 żetony Biletów, aby dobrać jeden z dostępnych kafelków Usług. Natychmiast dobierz i odkryj kolejny z wierzchu stosu kafelków Usług, tak aby w Bufecie zawsze były dostępne 3 kafelki Usług.

UWAGA: Gracze nie mogą posiadać dwóch identycznych kafelków Usług.

Przed dokonaniem wyboru kafelka, gracz może wydać

1 żeton Akcji i wykonać akcję "Wymagająca klientela", aby zwiększyć pulę dostępnych Usług do wyboru.

Po dobraniu kafelka Usługi, gracz umieszcza go obok swojego Wagonu. Jeżeli gracz dobrał jeden z kafelków leżących obok Bufetu, to drugi z nich należy odłożyć na stos odrzuconych kafelków Usług. Jeżeli dobrał któryś z kafelków Usług dostępnych w Bufecie, to należy uzupełnić puste miejsce odkrywając nowy kafelek z wierzchu stosu kafelków Usług, a wszystkie odkryte kafelki leżące obok Bufetu odłożyć na stos odrzuconych kafelków Usług.

Po tym gdy aktywny gracz zakończy turę, swoją turę wykonuje kolejny gracz. Gracze wykonują swoje tury po kolei do chwili, gdy zakończy się tura gracza, który dobrał ostatni kafelek Pasażera z aktualnego rzędu Hali Głównej. Gdy tak się stanie, policzcie ile kafelków Person znajduje się w następnym (licząc od góry) niepustym rzędzie Hali Głównej oraz Poczekalni i uzupełnijcie Salonik o odpowiednią brakującą liczbę kafelków Preferencji, dobierając je z wierzchu ich stosu. Następnie gracz z żetonem Pierwszego Gracza przekazuje ten żeton graczowi

siedzącemu na lewo od siebie.

Gracze kontynuują wykonywanie swoich tur, zaczynając od gracza z żetonem Pierwszego Gracza, do momentu gdy i ten rząd Pasażerów stanie się pusty. Jeżeli nie był to ostatni rząd ponownie uzupełnijcie kafelki Preferencji w Saloniku, przekazując żeton Pierwszego Gracza kolejnemu graczowi i kontynuujcie Fazę Akcji bieżącej rundy. Jeżeli był to ostatni rząd Pasażerów w Hali Głównej, to Faza Akcji tej rundy się kończy i zaczyna się jej Faza Punktacji.

FAZA PUNKTACJI

1. Zadania

2. Persony

3. Usługi

1. Zadania

W każdej rundzie obowiązują 2 różne wzorce zajmowania przez Pasażerów miejsc w przedziałach, przedstawione na kafelkach Zadań dla danej rundy gry. Każdy z graczy zdobywa PZ wskazane po prawej stronie kafelka Zadania za każdy przedział w swoim Wagonie, w którym wszyscy Pasażerowie zostali usadzeni zgodnie ze wzorcem przedstawionym po lewej stronie danego kafelka Zadania.

 **Taki symbol oznacza Pasażera dowolnego typu.**

 Ten symbol oznacza że wszyscy Pasażerowie muszą być tego samego typu.

 Ten symbol oznacza że każdy z Pasażerów musi być innego typu.



Wszystkie kafelki Zadań zostały objaśnione w sekcji OPIS KAFELKÓW ZADAŃ na stronie 14 tej instrukcji.

2. Persony

Jeżeli Persona zajmuje miejsce zgodne z jej preferencjami, to gracz zdobywa 1 PZ za ten kafelek Preferencji. Dodatkowo gracz może zdobyć do 3 PZ, po 1 PZ za każdego Pasażera w jednym z dwóch typów przedstawionych na danym kafelku Preferencji. Oznacza to, że każdy kafelek Preferencji może zapewnić graczowi maksymalnie 4 PZ

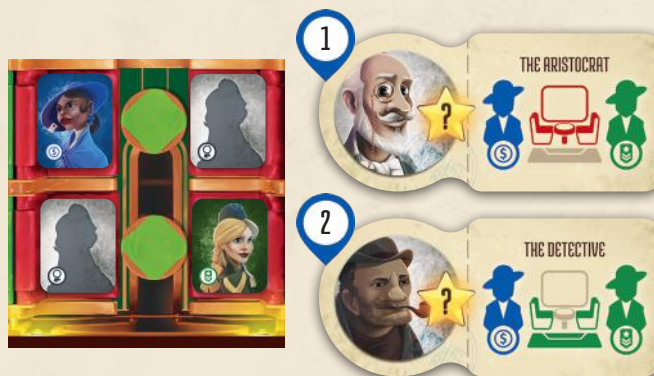
za spełnienie obydwu warunków przedstawionych na danym kafelku.

UWAGA: Każdej Personie odpowiada tylko jeden kafelek Preferencji.

Przykład 1

Kafelek Preferencji 1 – Gracz zdobywa 3 PZ: 1 PZ za miejsce i kolor przedziału zgodny z preferencjami Persony (czerwony przedział, przy oknie) oraz 2 PZ za dwóch Pasażerów tych typów, które zostały wskazane na tym kafelku Preferencji.

Kafelek Preferencji 2 – Gracz zdobywa 2 PZ: 0 PZ za miejsce i kolor przedziału zgodny z preferencjami Persony (co prawda miejsce jest obok korytarza, ale nie w zielonym przedziale) oraz 2 PZ za dwóch Pasażerów tych typów, które zostały wskazane na tym kafelku Preferencji.



Przykład 2

Kafelek Preferencji 1 – Gracz zdobywa **2 PZ**: **1 PZ** za miejsce i kolor przedziału zgodny z preferencjami Persony (zielony przedział, przy oknie) oraz **1 PZ** za fioletowego Pasażera w tym samym przedziale.

Kafelek Preferencji 2 – Gracz zdobywa **1 PZ**: **1PZ** za miejsce i kolor przedziału zgodny z preferencjami Persony (zielony przedział, przy oknie) oraz **0 PZ** za Pasażerów w tym samym przedziale.

Kafelek Preferencji 3 – Gracz zdobywa **1 PZ**: **0 PZ** za miejsce i kolor przedziału zgodny z preferencjami Persony (czerwony przedział, obok korytarza) oraz **1 PZ** za fioletowego Pasażera w tym samym przedziale.



3. Usługi

Każdy z graczy zdobywa punkty za posiadane kafelki Usług. Każdy kafelek należy punktować osobno, licząc wszystkie pary Pasażerów tych typów, które zostały wskazane na danym kafelku Usługi. Ci Pasażerowie nie muszą siedzieć obok siebie, muszą jedynie znajdować się w Wagonie tego gracza.

Gracz otrzymuje po 2 PZ za każdą parę Pasażerów wskazanych typów.

Każdy Pasażer liczy się do punktowania wielu kafelków Usług.

Pamiętaj: Gracze nie mogą posiadać dwóch identycznych kafelków Usług.

Przykład: W poniższym przykładzie, na koniec II rundy gry 2-osobowej, gracz posiada 2 kafelki Usług: pierwszy punktuje za pary **Artystów** i **Przedsiębiorców**, a drugi za pary **Przedsiębiorców** i **Robotników**. W swoim Wagonie gracz posiada następujących Pasażerów: 6 **Robotników**, 6 **Przedsiębiorców**, 3 **Artystów**, 2 Persony oraz 1 **Wojskowego**. Każdy kafelek Usługi punktuje osobno. Za pierwszy kafelek gracz zdobywa **6 PZ**. Ma co prawda aż 6 **Przedsiębiorców**, ale tworzą oni tylko 3 pary z **Artystami**. Za drugi kafelek gracz zdobywa **12 PZ**, za 6 par **Przedsiębiorców** i **Robotników**. Łącznie na koniec tej rundy gracz zdobywa **18 PZ** za wszystkie swoje kafelki Usług. W następnej rundzie będzie mógł pozyskać kolejne kafelki Usług i zdobyć dalsze PZ za te same pary Pasażerów.



Gdy wszyscy gracze skończą podliczać punkty zdobyte w danej rundzie i zaznacza swoje wyniki na Torze Punktacji, rozpoczyna się Faza Porządkowania.

FAZA PORZĄDKOWANIA

Po rozpatrzeniu punktacji I i II rundy należy wykonać następujące czynności: (Faza ta jest pomijana na końcu III rundy).

- ✚ Zakryjcie obydwie kafelki Zadań dla bieżącej rundy gry. W następnej rundzie, kolejne 2 kafelki Zadań będą wskazywały nowe wzorce usadzania.
- ✚ Pasażerów z Poczekalni odłóżcie do woreczka, dobrze je wymieszajcie, a następnie dołóżcie 6 nowych Pasażerów i połóżcie ich w Hali Głównej.
- ✚ Dołóżcie odpowiednią dla danej rundy gry liczbę nowych Pasażerów i połóżcie ich w Hali Głównej.

II runda:

- ✚ 2 graczy: w 2 rzędach, w każdym po 8 kafelków Pasażerów
- ✚ 3 graczy: w 3 rzędach, w każdym po 9 kafelków Pasażerów
- ✚ 4 graczy: w 4 rzędach, w każdym po 8 kafelków Pasażerów

III runda:

- ✚ 2 graczy: w 2 rzędach, w każdym po 10 kafelków Pasażerów
- ✚ 3 graczy: w 3 rzędach, w każdym po 9 kafelków Pasażerów
- ✚ 4 graczy: w 4 rzędach, w każdym po 8 kafelków Pasażerów

- ✚ Odrzućcie wszystkie pozostałe w Saloniku kafelki Preferencji, a następnie wyłóżcie w nim tyle nowych kafelków Preferencji, ile łącznie kafelków Person znajduje się w pierwszym rzędzie Hali Głównej oraz w Poczekalni. Jeżeli nie ma ani jednej Persony, w Saloniku nie są układane żadne kafelki Preferencji.

- ✚ Każdy z graczy otrzymuje 2 żetony Akcji.

- ✚ Gracz z żetonem Pierwszego Gracza przekazuje ten żeton graczowi siedzącemu na lewo od siebie.

Rozpocznijcie kolejną rundę gry, zaczynając od gracza z żetonem Pierwszego Gracza. Jeżeli jest to III runda gry, pomińcie Fazę Porządkowania.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Gra kończy się po III rundzie. Poza punktami zdobytymi w trakcie rozgrywki, gracze zdobywają dodatkowe punkty za niewykorzystane Bilety i żetony Akcji.

Każdy niewykorzystany żeton Biletu wart jest 2 PZ.

Każdy niewykorzystany żeton Akcji wart jest 1PZ.

Gracz z najwyższą łączną liczbą zdobytych punktów zwycięstwa wygrywa grę. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który posiada mniej Person w swoim Wagonie. Jeżeli nadal jest remis, to remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

UWAGA: Niektóre scenariusze mogą wprowadzić dodatkowe sposoby zdobywania punktów na koniec gry.

TRYB SOLO

Tryb solo pozwala na rozgrywkę 1-osobową przeciwko wirtualnemu przeciwnikowi zwanemu Automą. Podczas Fazy Akcji Automa wykonuje swoje tury zgodnie z kafelkami Automy.

KAFELKI AUTOMY

Kafelek Automy jest podzielony na trzy sekcje, a każda z nich wskazuje na inną akcję, którą Automa wykona w swojej turze.

W pierwszej kolejności Automa próbuje wykonać akcję przedstawioną w górnej sekcji kafelka. Jeżeli to niemożliwe, próbuje wykonać akcję z drugiej sekcji, a następnie z trzeciej.



PRZYGOTOWANIE GRY

- ⚙ Przygotowanie jest identyczne jak dla gry 2-osobowej.
- ⚙ Automa otrzymuje planszę Wagonu i jeden losowy kafelek Usługi.
- ⚙ Potasuj kafelki Automy i połóż je w zakrytym stosie obok jej Wagonu.
- ⚙ Pasażerów w Poczekalni ułóż w jednym rzędzie.

PRZEBIEG GRY

- Rozgrywka przebiega podobnie do standardowej gry wieloosobowej, z kilkoma poniższymi zmianami.
- ⚙ W trakcie rozgrywki, kafelki Preferencji układaj w Saloniku w jednym rzędzie.
- ⚙ ZAWSZE jesteś pierwszym graczem.
- ⚙ W każdym przedziale swojego Wagonu Automa może umieścić tylko JEDNĄ Persone.

FAZA AKCJI

Wykonuj swoje tury tak samo jak w grze wieloosobowej. Automa wykonuje swoje tury korzystając ze stosu kafelków Automy.

Jeśli podczas dowolnej swojej akcji Automa ma kilka opcji do wyboru, należy rozpatrywać je w następującej kolejności:

**Kolejność
rozpatrywania**



OPIS KAFELKÓW AUTOMY

Na początku tury Automa dobiera wierzchni kafelek ze stosu kafelków Automy. Kafelek Automy składa się z trzech sekcji. Automa zawsze próbuje rozpatrzyć najwyższą sekcję kafelka. Jeśli nie ma takiej możliwości, przechodzi do następnej sekcji.

Sekcja 1

Automa dobiera dowolny dostępny kafelek Persony z aktualnego rzędu Hali Głównej i bierze z Saloniku kafelek Preferencji wskazany przez strzałkę (w przykładzie obok jest to pierwszy kafelek od prawej). Automa umieszcza Personę w przedziale zgodnie jej z preferencjami dotyczącymi miejsca. Jeśli Automa, z jakiegokolwiek powodu, nie może umieścić kafełka Persony zgodnie z wymaganiami dotyczącymi miejsca wskazanymi na kafełku Preferencji, bierze następny dostępny kafelek Preferencji i próbuje ponownie.

Jeśli Automa nie może umieścić kafełka Persony lub w aktualnym rzędzie Hali Głównej nie ma żadnych kafełków Person, przechodzi do następnej sekcji.

Pamiętaj : W każdym przedziale Automa może umieścić tylko JEDNĄ Personę.



Przykład

Automa dobiera dowolny z dwóch dostępnych kafełków Person z pierwszego rzędu i bierze z Saloniku pierwszy z prawej kafelek Preferencji.

Sekcja 2

Automa wybiera Pasażera spełniającego wymagania z pierwszego (zgodnie z kolejnością rozpatrywania) kafełka Preferencji znajdującej się w jej Wagonie Persony, która ma wolne miejsce w swoim przedziale. Jeśli do wyboru są dwa typy Pasażerów, Automa wybiera pierwszego pasującego Pasażera z lewej strony.



Przykład

Automa ma w swoim Wagonie dwie Persony. Na podstawie kolejności rozpatrywania najpierw sprawdzi preferencje Persony 1. Ponieważ w najwyższym rzędzie nie ma **Przedsiębiorców** ani **Turystów**, przejdź do Persony 2. Persony 2 chciałaby podróżować obok **Robotników** lub **Wojskowych**, a ponieważ Pasażerowie obydwu tych typów są obecni w najwyższym rzędzie, Automa wybiera pierwszego Pasażera z lewej (w tym przypadku **Robotnika**) i umieszcza go na dowolnym wolnym miejscu w przedziale tej Persony.



Sekcja 3

Automa wybiera Pasażera oznaczonego numerem i strzałką (w przykładzie obok jest to czwarty Pasażer od prawej). Jeśli w rzędzie jest mniej Pasażerów niż wskazuje jej numer, Automa wybiera ostatniego od strony wskazanej przez strzałkę.

Jeśli wybrany Pasażer jest typu odpowiadającego preferencjom którejkolwiek z Person z dostępnymi miejscami w ich przedziale, to powinien zostać umieszczony w przedziale tej Persony. W każdym innym przypadku Pasażer powinien zająć wolne miejsce w pierwszym dostępnym przedziale zgodnie z kolejnością rozpatrywania.

Jeśli wskazany Pasażer jest Personą, Automa wybiera pierwszy dostępny kafelek Preferencji z Saloniku wskazany przez strzałkę w dolnej sekcji kafelka Automy (w tym przykładzie jest to pierwszy kafelek od prawej).

Jeżeli wybrana Persona nie może zająć miejsca w Wagonie Automy, należy wybrać kolejnego Pasażera – w tym przypadku piątego pasażera od prawej.



OGÓLNE ZASADY AUTOMY

- W każdym przedziale swojego Wagonu Automa może umieścić tylko JEDNĄ Personę.
- Jeśli Automa nie może wykonać akcji z górnej sekcji swojego kafelka, przechodzi do następnej sekcji.
- Jeżeli jedynym dostępnym Pasażerem jest Persona, a Automa nie może umieścić jej w swoim Wagonie zgodnie z zasadami, wymienia ją na Pasażera z Poczekalni na podstawie wskazania z dolnej sekcji kafelka Automy. (W niezwykle rzadkim przypadku, gdy w Poczekalni dostępne są wyłącznie kafelki Person (białe), a Automa nie może wybrać żadnej z nich, wybiera losowego Pasażera z woreczka).
- W chwili gdy Automa otrzyma drugi żeton Biletu, musi NATYCHMIAST wybrać jeden z dostępnych kafelków Usług, który zapewni jej najwięcej Punktów Zwycięstwa na danym etapie gry. Jeśli jest kilka kafelków Usług, które zapewniają taką samą liczbę PZ, Automa wybiera pierwszy kafelek od góry. Jeśli w danym momencie żaden z kafelków Usług nie daje Automie żadnych Punktów Zwycięstwa, dobieraj kafelki ze stosu kafelków Usług, dopóki nie znajdziesz kafelka punktującego.

PUNKTACJA

Automa zdobywa PZ jedynie za Persony i Usługi.

NIE ZDOBYWA żadnych punktów za Zadania.

Zależnie od wybranego poziomu trudności Automa zdobywa następującą liczbę punktów:

	Usługi PZ za każdą parę	Persony PZ za właściwe miejsce
ŁATWY	2	2
ŚREDNI	2	3
TRUDNY	3	3
EKSTREMALNY	3	4

Przykład punktacji Automy na ŚREDNIM poziomie trudności:

USŁUGI – Automa zdobywa 2 PZ za każdą parę Pasażerów wskazanego typu.

PERSONY – Automa zyskuje 3 PZ za każdą Personę umieszczoną zgodnie z jej preferencjami dotyczącymi miejsca oraz 1 PZ za każdego Pasażera wskazanego typu w tym samym przedziale.

Na koniec gry każdy niewykorzystany żeton Biletu zapewnia Automie dodatkowe 5 PZ.

OPIS KAFLI ZADAŃ



Zadania 001-005

2 pary Pasażerów (w tym przykładzie Robotnicy i Wojskowi) siedzących na ukos względem siebie. Może to być także odbicie lustrzane wzorca.



Zadania 006-010

Pasażer określonego typu (w tym przykładzie Wojskowy) otoczony 3 Pasażerami jednego typu (mogą być tego samego typu co wskazany Pasażer).



Zadanie 011

Para Pasażerów tego samego typu siedząca w jednym przedziale przy oknie.



Zadanie 012

Para Pasażerów tego samego typu siedząca w jednym przedziale obok korytarza.



Zadanie 013

Przedział z parą Pasażerów tego samego typu przy oknie i inną parą Pasażerów tego samego typu obok korytarza. Obie pary mogą być tego samego typu.



Zadanie 014

Para Pasażerów tego samego typu siedząca w czerwonym przedziale. Te pary muszą siedzieć przy oknie lub obok korytarza.



Zadanie 015

Para Pasażerów tego samego typu siedząca w zielonym przedziale. Te pary muszą siedzieć przy oknie lub obok korytarza.



Zadanie 016

4 Pasażerowie tego samego typu w kolumnie.



Zadanie 017

4 Pasażerów różnych typów w jednym przedziale.



Zadanie 018

4 Pasażerów różnych typów w kolumnie.



Zadanie 019

Pasażerowie wszystkich 6 typów w czerwonych przedziałach.



Zadanie 020

Pasażerowie wszystkich 6 typów w 2 przeciwległych przedziałach.



Zadanie 021

4 Pasażerów tego samego typu siedzących w jednej poziomej linii.



Zadanie 022

4 Pasażerów tego samego typu siedzących przy oknach, w dwóch sąsiednich przedziałach.



Zadanie 023

4 Pasażerów tego samego typu siedzących obok korytarza, w dwóch sąsiednich przedziałach.



Zadanie 024

Zaczynając od lewej strony Wagonu, stwórz wzór z Pasażerów tego samego typu siedzących na ukos względem siebie. Im dłuższy stworzysz wzór, tym więcej zyskasz PZ (max 2 = tylko za 2 najdłuższe wzory). Może to być także odbicie lustrzane wzorca.

SKYLINE EXPRESS BAGS AND BELONGINGS

BAGAŻE I PAKUNKI

PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotuj rozgrywkę zgodnie ze standardowymi zasadami.

W każdym rzędzie Hali Głównej, zaczynając od pierwszego Pasażera z lewej strony, na co drugim Pasażerze połóż żeton Bagażu w odpowiadającym mu kolorze.

Każdy gracz otrzymuje planszę Przedziału Bagażowego i kładzie ją obok swojej planszy Wagonu.

Żetony Bagażu
w 6 kolorach,
odpowiadających
6 kolorom kafelków
Pasażerów.



PRZEBIEG GRY

Rozgrywka przebiega podobnie do gry standardowej, z kilkoma poniższymi zmianami.

Dobieranie Pasażerów

Gdy wybierzesz kafelek Pasażera, na którym znajduje się żeton Bagażu, umieść Pasażera jak zwykle, na jednym z wolnych miejsc w swoim Wagonie. Bagaż tego Pasażera należy umieścić w dowolnym dostępnym miejscu, w jednym z rzędów Przedziału Bagażowego.

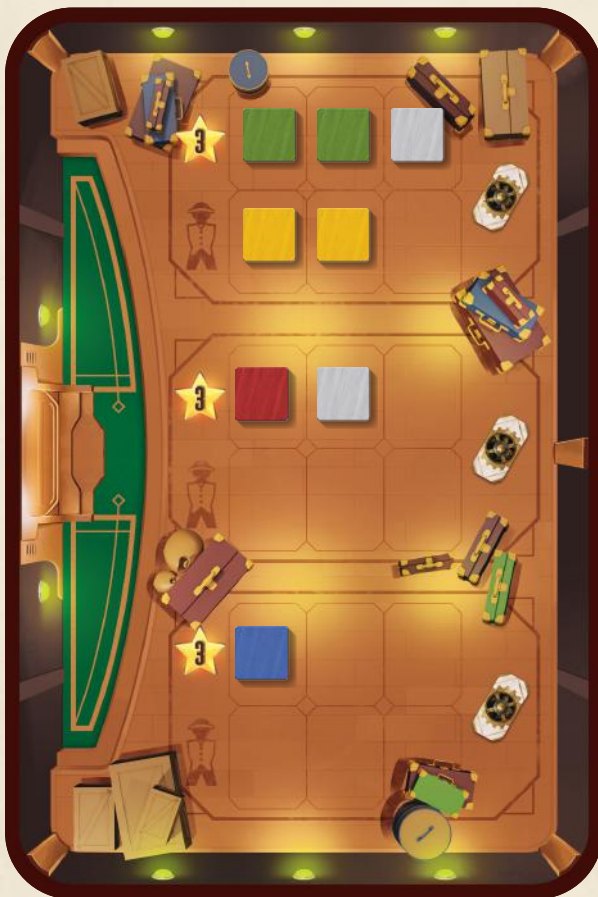
W każdym rzędzie Przedziału Bagażowego można przechowywać bagaż tylko w jednym kolorze.

Żeton Bagażu Persony (biały) może być użyty jako Bagaż DOWOLNEGO koloru.

W przypadku gdy gracz nie może umieścić kolejnego Bagażu (np. wszystkie rzędy w Przedziale Bagażowym są pełne lub są w innym kolorze niż nowy żeton Bagażu), jest on odrzucany. Gdy rząd zostanie zapełniony 3 żetonami

Bagażu tego samego koloru, gracz otrzymuje jedną z 2 premii – **zdobywa 3 PZ** lub **odzyskuje 1 żeton Akcji** – w zależności od tego, który rząd został zapełniony.

Po zapełnieniu obydwu sąsiadujących ze sobą rzędów gracz otrzymuje **1 żeton Biletu** i umieszcza go odkryty w wyznaczonym miejscu w swoim Przedziale Bagażowym. (Te żetony Biletów można wykorzystać zgodnie ze standardowymi zasadami).



Wykonywanie Akcji

Dzięki temu rozszerzeniu gracze mają dostęp do jeszcze jednego rodzaju akcji do wykonania, standardowo wydając 1 żeton Akcji.



To nie mój bagaż - odrzuć Bagaż, który właśnie dobrałeś i wybierz z pudełka Bagaż w dowolnym kolorze, a następnie umieść go w Przedziale Bagażowym.

TRYB SOLO

Rozgrywka w trybie solo przebiega zgodnie z zasadami gry podstawowej, z kilkoma poniższymi zmianami.

Automa wypełnia swój Przedział Bagażowy kolejno od góry do dołu. Najpierw całkowicie wypełnia pierwszy rząd, potem drugi itd. **Kolory żetonów Bagażu nie mają dla Automy żadnego znaczenia.**

Automa zdobywa 3 PZ za KAŻDY wypełniony rząd oraz żeton Biletu za wypełnienie każdego z dwóch sąsiadujących ze sobą rzędów.

Automa zawsze przyznaje priorytet Pasażerom posiadającym przy sobie żetony Bagażu.

Zmiany w rozpatrywaniu kafelków Automy:

SEKCJA 1



Za każdym razem, gdy Automa dobiera kafelek Persony, wybiera taki, na którym znajduje się żeton Bagażu (o ile to możliwe).

SEKCJA 2



Automa dobiera pierwszego spełniającego wymagania Persony Pasażera z lewej strony, posiadającego przy sobie żeton Bagażu (o ile to możliwe).

SEKCJA 3



Jeżeli wskazany Pasażer nie posiada żetonu Bagażu, wybiera pierwszego Pasażera z żetonem Bagażu (od lewej lub prawej – w zależności od kierunku strzałki).

Scenariusze

Wielka premiera

OPIS

Wszyscy mieszkańcy Upper Venetiki są dzisiaj niezwykle podekscytowani. Bowiem to właśnie dziś Skyline Express wyrusza w swą pierwszą podróż. Gęstniejący tłumek reporterów zwiastuje przybycie znamienitych person. To będzie wielkie wyzwanie dla kierowników składu. Każdy z pasażerów musi być zadowolony z tej podróży, by świat obiegły wyłącznie pozytywne opinie o Skyline Express!



PRZYGOTOWANIE

Usunąć z woreczka wszystkie Persony i odłożyć je na bok.

Każdy z graczy dobiera po 3 losowe kafelki Preferencji. Zostawcie sobie dwa z nich, a ostatni wtasujcie z powrotem do stosu. Dobierzcie po 2 Persony i umieśćcie je w dowolnych przedziałach. Obok połóżcie wybrane wcześniej kafelki Preferencji.

Przed rozłożeniem Pasażerów w Hali Głównej, **w każdym rzędzie umieśćcie najpierw po 1 Personie**, a następnie uzupełnijcie każdy z rzędów odpowiednią do bieżącej rundy liczbą kafelków z woreczka.

Dalszą część przygotowania wykonajcie zgodnie ze standardowymi zasadami.

– Person nie można przenosić do Poczkalni.

– Za każdą Personę, która w Fazie Punktacji zapewni graczowi 4 PZ, może on odzyskać 1 żeton Akcji.

Sugerowany zestaw kafelków Zadań:

A -> 002 | 016 | 008 | 014 | 009 | 015

B -> 022 | 023 | 009 | 003 | 005 | 017

Niebezpieczne czasy

OPIS

Sława i niezwykła popularność Skyline Expressu każdego dnia przyciągały coraz więcej i więcej pasażerów. Wkrótce zainteresował się nim także kryminalny półświatek... Fala kradzieży kieszonkowych i rabunków musi się skończyć! Na każdej stacji na trasie Skyline Expressu rozmieszczono żołnierzy, którzy mieli zadbać o bezpieczeństwo podróżujących i ich bagażu.

PRZYGOTOWANIE

W zależności od liczby graczy (4, 3 lub 2) usunąć z woreczka 12, 9 lub 6 kafelków Wojskowych (zielone).

Przed rozłożeniem Pasażerów w Hali Głównej, **w każdym rzędzie umieśćcie najpierw po 1 Wojskowego**, a następnie uzupełnijcie każdy z rzędów odpowiednią do bieżącej rundy liczbą kafelków z woreczka.

W Fazie Punktowania gracze zdobywają po 2 PZ za każdy przedział, w którym mają dokładnie 1 Wojskowego i co najmniej 1 Personę. Jeśli w przedziale jest więcej niż 1 Wojskowy, gracz nie zdobywa żadnych punktów za ten przedział. W przedziałach mogą być także standardowo umieszczani pozostali Pasażerowie.

Eskorta wojskowa

OPIS

Jeszcze nigdy Skyline Expressem nie podróżowało tyle wojska! To nie powszechna mobilizacja, ale potrzeba zapewnienia ochrony wyjątkowemu pasażerowi. Do Upper Venetiki przybywa bowiem słynna diwa operowa! Aby zmylić wścibskich reporterów i podekscytowanych fanów, każdy przedział ma przypisanego żołnierza. Dzięki temu nasza gwiazda może w spokoju cieszyć się podróżą, bo nikt nie wie, w którym jest wagonie.

PUNKTOWANIE

W Fазie Punktowania gracze zdobywają PZ za kafelki Wojskowych (zielone) umieszczone zgodnie z ilustracją.

Liczba PZ do zdobycia:

1 Wojskowy – 1 PZ

2-3 Wojskowych – 3 PZ

4-5 Wojskowych – 6 PZ

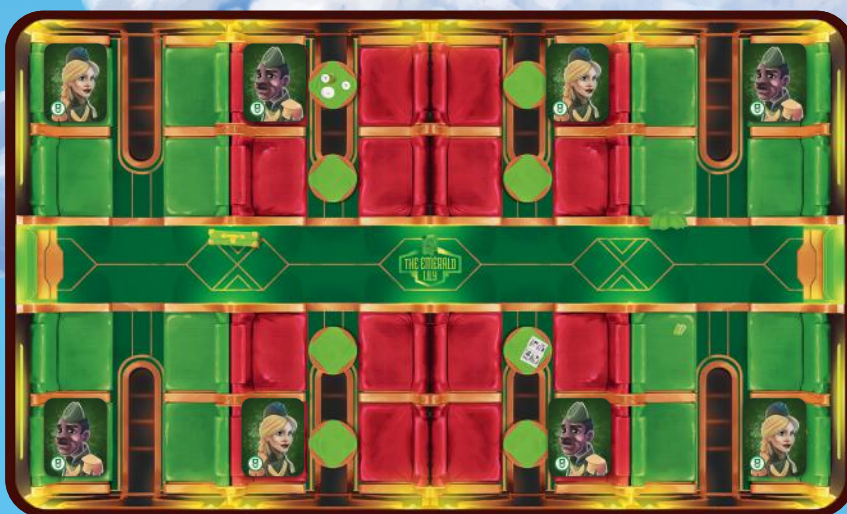
6-7 Wojskowych – 9 PZ

8 Wojskowych – 12 PZ

Wojskowi mogą być umieszczani także na innych miejscach w przedziałach graczy.

TRYB SOLO

Automa zdobywa +20 PZ na koniec gry.



Przejazd uprzywilejowany

OPIS

Błędy systemu rezerwacyjnego to ogromny problem, któremu muszą stawić czoła kierownicy składu. Po raz kolejny chochlik systemowy powoduje chaos i zamieszanie wśród pasażerów. Na każdej stacji Skyline Expressu okazuje się, że miejsca dla nowych pasażerów są już zajęte! Bałagan i dezinformacja mogą negatywnie odbić się na reputacji Skyline Expressu, więc musicie szybko zaprowadzić porządek.



PRZYGOTOWANIA

Zanim przystąpicie do przygotowania II i III rundy gry, każdy z graczy dobiera z woreczka po 4 losowych Pasażerów. Za każdą wylosowaną Personę dobierzcie po 1 losowym kafelku Preferencji. Następnie możecie zamienić dowolną liczbę tych wylosowanych Pasażerów na Pasażerów ze swojego Wagonu. Każdy Pasażer w ten sposób usunięty z Wagonu, powoduje utratę 1 PZ. Po wymianie, zwróćcie 4 kafelki Pasażerów z powrotem do woreczka. Jeśli dobraliście Personę i nie zdecydowaliście się na umieszczenie jej w Wagonie, to jej kafelek Preferencji przetasujcie z pozostałymi kafelkami w ich stosie.

Podczas tego dodatkowego kroku gracze nie mogą korzystać z żetonów Akcji.

Gracze nigdy nie mogą mieć mniej niż 0 PZ. Jeżeli gracz ma 0 PZ, to nadal może dokonać wymiany Pasażerów, ale nie traci PZ.



Hamil Langie
Autor gry

Jarosław Wajs
Opracowanie graficzne

Michał Jagodziński
Rozwój gry

Robert Deninis
Instrukcja

