

Alan R. Moon

WŚCIAŚĆ DO POCIĄGU

ZMIANA TORU

Witaj w epoce parowozów!

Z nadejściem XX wieku następuje rozwój sieci kolejowej – podróżowanie między większymi miastami zajmuje zaledwie kilka dni. Przewóz towarów jeszcze nigdy nie był tak szybki i tani, więc pracownicy stacji rozrządowych mają ręce pełne roboty. Drużyny manewrowe na czele z inżynierami robią, co mogą, aby ustawić wagony towarowe wypełnione drewnem, węglem i stalą na odpowiednie tory.

Jako dyżurny manewrowy odgrywasz ważną rolę!

Twoim zadaniem jest ustawianie załadowanych wagonów na odpowiednich torach i wyprawianie lokomotyw tak, aby wyjechały ze stacji o czasie. Musisz wykazać się nie lada bystrością, bo wagony rzadko kiedy stoją na odpowiednim torze.

Manewrowy, pociągi ruszają w trasę!

ELEMENTY:

- ◆ plastikowa stacja rozrządowa,
- ◆ instrukcja,
- ◆ 40 kart zadań,
- ◆ karta pomocy,
- ◆ 2 lokomotywy,
- ◆ 2 zepsute tory,
- ◆ 5 wagonów (po 1 w czerwonym, zielonym, żółtym, niebieskim i czarnym kolorze).

CEL GRY

Ustaw lokomotywy i wagony na odpowiednich torach, wykonując jak najmniej ruchów.

ROZWIĄZANIE ZADANIA

Jeśli udało Ci się umieścić lokomotywy i wagony na odpowiednich torach, wykonując tyle ruchów, ile wskazują liczby na karcie zadania, rozwiązałeś łamigłówkę!

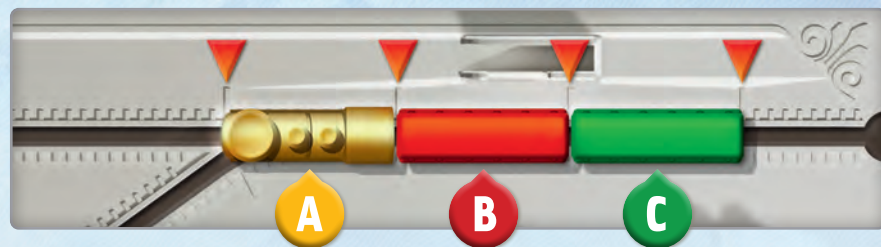
PRZYGOTOWANIE GRY

Wybierz kartę zadania w kolorze odpowiadającym poziomowi trudności (zob. niżej). Następnie umieść lokomotywy, wagony i zepsute tory na pozycjach początkowych na stacji rozrządowej tak, jak przedstawiono na schemacie w górnej połowie wybranej karty. Manewrowy, pociągi ruszają w trasę!

JAK GRAĆ?

Odcinki torów

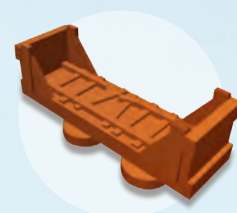
Każdy tor jest podzielony na odcinki, które wskazują, ile lokomotyw i wagonów się na nim zmieści. Na odcinku możesz umieścić tylko 1 lokomotywę albo 1 wagon.



Przykład. Lokomotywa A, wagon B i wagon C kończą swój ruch na wyznaczonych odcinkach na torze.

Zepsute tory

Zepsute tory blokują dostęp do wybranych obszarów stacji rozrządowej. Po tym, jak umieścisz je na torach podczas przygotowania, nie możesz ich przesunąć, przyłączyć, popychać ani w żaden inny sposób zmieniać ich położenia w trakcie rozwiązywania zadania.

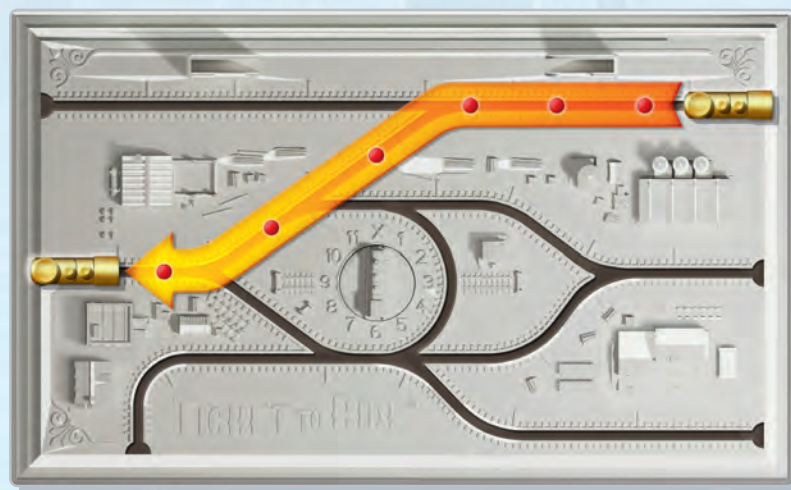


Ruch lokomotywy



Pamiętaj, że w grze chodzi o to, aby rozwiązać łamigłówkę z karty zadania, wykonując jak najmniej ruchów.

Wybierz lokomotywę znajdującą się na stacji rozrządowej. Następnie przesunij ją do przodu albo do tyłu wzdłuż toru. Podczas ruchu nie możesz podnosić lokomotyw ani wagonów stojących na torach. Jeśli na stacji znajdują się 2 lokomotywy, musisz wybrać, którą z nich wykonasz ruch.



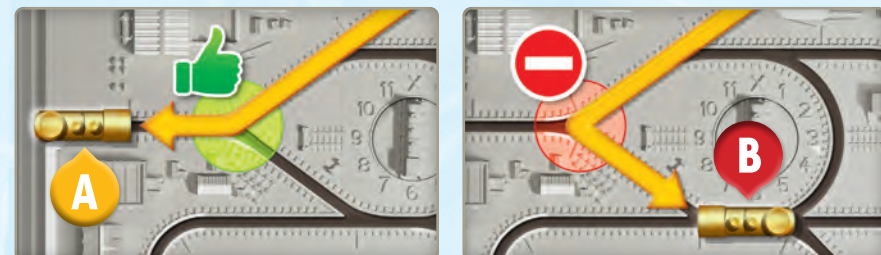
Przykład. Ania przesunęła lokomotywę z jednego końca stacji rozrządowej na drugi i zatrzymała ją na wyznaczonym odcinku na torze. Ta akcja liczy się jako 1 ruch.

Ruch ciągły i ostre skrety



Ruch lokomotywą musi być ciągłym przejazdem wzdłuż 1 toru.

Podczas ruchu nie możesz wykonywać ostrych skrętów (o kącie o rozwartości poniżej 90°).



Przykład. Ania przesunęła lokomotywę A wzdłuż ciągłego toru – taki ruch jest dozwolony. Następnie wykonuje ostry skręt lokomotywą B – taki ruch jest niedozwolony.

Poziomy trudności

Początkujący



karty zadań z numerami od 1 do 10 (zielone)

Średnio zaawansowany



karty zadań z numerami od 11 do 20 (niebieskie)

Zaawansowany



karty zadań z numerami od 21 do 30 (czerwone)

Mistrzowski

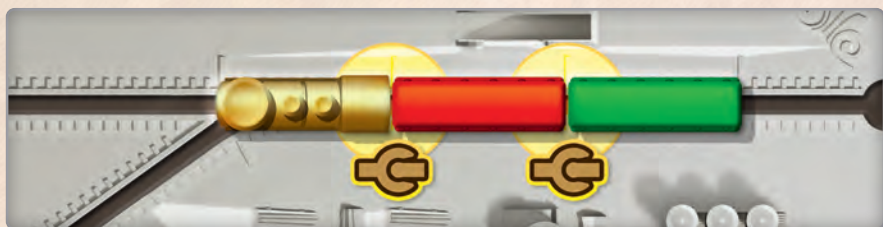


karty zadań z numerami od 31 do 40 (czarne)

Przyłączenie



Przed albo po ruchu lokomotywą możesz przyłączyć do niej drugą lokomotywę albo wagony, jednak muszą się znajdować bezpośrednio **za** lokomotywą albo przyłączonym wagonem. Od tej pory wszystkie przyłączone wagony i lokomotywa poruszają się jako 1 pociąg.



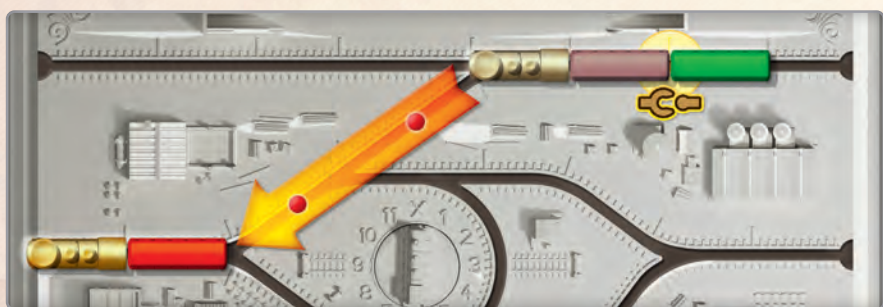
Przykład. Zanim Ania wykona ruch lokomotywą, przyłącza do niej czerwony i zielony wagon. Teraz może przesunąć nie tylko lokomotywę, lecz także przyłączone wagony.

Przyłączanie wagonów i lokomotywy jest darmową akcją i nie wlicza się do maksymalnej liczby ruchów, które możesz wykonać, aby rozwiązać łamigłówkę z karty zadania.

Odlączenie



Przed albo po ruchu lokomotywą możesz odlączyć od niej dowolny przyłączony wagon lub lokomotywę. Od tej pory nie przesuwasz wraz z tą lokomotywą odlączonych wagonów i lokomotywy.



Przykład. Zanim Ania wykona ruch lokomotywą, odlączy zielony wagon. Następnie przesuwa lokomotywę i wciąż przyłączony do niej czerwony wagon. Odlączenie wagonów i lokomotywy jest darmową akcją i nie wlicza się do maksymalnej liczby ruchów, które możesz wykonać, aby rozwiązać łamigłówkę z karty zadania.

Zatrzymanie

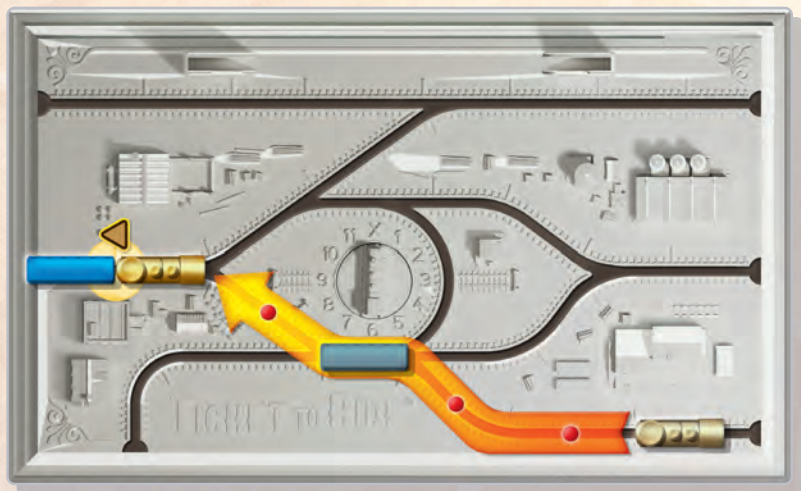


Gdy zatrzymasz lokomotywę, Twój ruch się kończy – dodaj go do liczby wykonanych do tej pory ruchów, przekręcając licznik ruchów na stacji rozrządowej. Wszystkie lokomotywy i wagony muszą zatrzymać się na wyznaczonych odcinkach na torze. Na odcinku może znajdować się wyłącznie 1 lokomotywa albo 1 wagon.

Popychanie



Gdy wykonujesz ruch lokomotywą do przodu albo do tyłu, możesz popchnąć w tym samym kierunku drugą lokomotywę lub dowolną liczbę wagonów znajdujących się na tym torze.



Przykład. Ania wykonuje ruch lokomotywą do przodu i popycha niebieski wagon na koniec toru.

Tłumaczenie: Katarzyna Kaszorek Producent: Asmodee Group na licencji Funko, LLC. Dystrybucja: Rebel Sp. z o.o.

OCENA UMIEJĘTNOŚCI

Aby rozwiązać łamigłówkę, musisz wykonać lokomotywą konkretną liczbę ruchów. Na każdej karcie zadania znajdują się 3 liczby, które określają liczbę ruchów potrzebnych do rozwiązania łamigłówki. Twoje umiejętności manewrowania są oceniane na podstawie tego, ile ruchów wykonasz.

najmniejsza
możliwa
liczba ruchów



najwyższa ocena

Mistrz manewrowy



Kierownik ruchu

największa
dozwolona
liczba ruchów

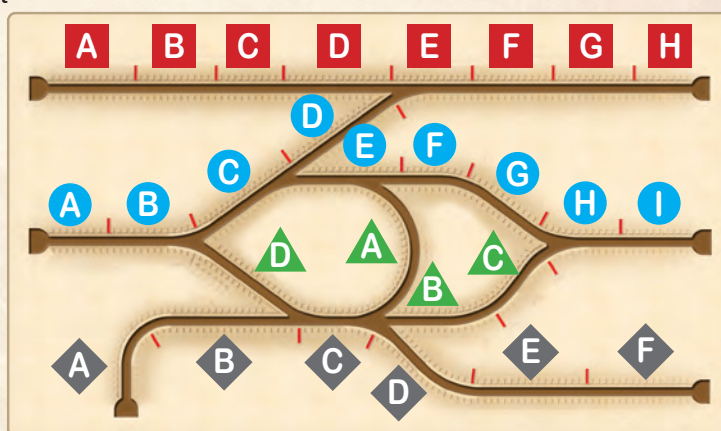


Szeregowy ustawiacz

najniższa ocena

KARTA POMOCY

Na odwrocie każdej karty zadania znajduje się rozwiązanie łamigłówki z najmniejszą możliwą liczbą ruchów. Skorzystaj z karty pomocy, aby odczytać rozwiązanie.



Ruch



Przesuń wybraną lokomotywę do przodu albo do tyłu wzdłuż toru.

Popychanie



Podczas ruchu lokomotywą popchnij w tym samym kierunku drugą lokomotywę, wagon albo kilka wagonów.

Przyłączenie



Przed albo po ruchu lokomotywą przyłącz do niej drugą lokomotywę albo dowolną liczbę wagonów, które znajdują się bezpośrednio za nią. Od tej pory przyłączone wagony i lokomotywa poruszają się jako 1 pociąg.

Odlączenie



Przed albo po ruchu lokomotywą odlączy od niej dowolną liczbę przyłączonych wagonów lub lokomotywy.

Zatrzymanie

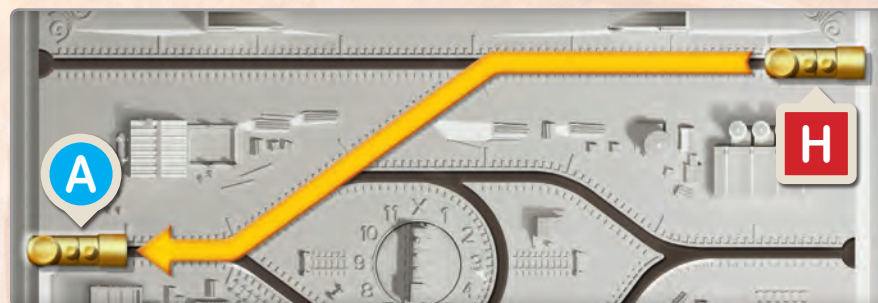


Po zakończonym ruchu wszystkie lokomotywy i wagony muszą zatrzymać się na wyznaczonych odcinkach na torze. Po każdym wykonanym ruchu przekręć licznik ruchów.

Każdy ruch lokomotywy jest oznaczony 2 semaforami: zielony to pozycja początkowa, a czerwony – pozycja końcowa.

Do każdego odcinka toru stacji rozrządowej przypisano symbol w innym kolorze, kształcie i z inną literą.

Przykład. Ania chce zobaczyć rozwiązanie łamigłówki, więc zerka na tył karty zadania. Pierwszy ruch to przejazd lokomotywy z pozycji początkowej **H** do pozycji końcowej **A**. Tak powinien wyglądać pierwszy ruch Ani, dzięki któremu rozwiąże łamigłówkę.



Days of Wonder, logo Days of Wonder i Wsiąść do pociągu są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi Days of Wonder, Inc.