2–4 GRACZY
WIEK: 7+
30 MIN

SONIC I SUPERDRUŻYNY

INSTRUKCJA

Autor: Max Gerchambeau
Adaptacja: Atelier Libellud
Projekt: Studio Slingshot Suzy
Wydawca: Zygomatic Game Studio
Tłumaczenie: Paweł Bryła
Redakcja: zespół Rebel
© Asmodee Group 2022. Wszystkie prawa zastrzeżone.

© SEGA. Wszystkie prawa zastrzeżone. SEGA jest zarejestrowanym w USA znakiem towarowym. SEGA i SONIC THE HEDGEHOG to zastrzeżone znaki towarowe albo znaki towarowe SEGA CORPORATION.

ELEMENTY:

- plansza
- 73 karty:

- 48 kart ruchu
(po 12 numerowanych od 1 do 6 kart w każdym z kolorów)

- 4 karty drużyn

- 8 figurek (po 2 postacie w każdym z kolorów)

- 20 kart bonusów

- karta specjalna

CEL GRY

Spraw, aby Twoja drużyna (albo drużyny) przekroczyła linię mety jako pierwsza.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Umieśćcie planszę na środku stołu.

- Każde z Was wybiera po 1 karcie drużyny i po 2 figurki widniejących na niej postaci.

  W rozgrywce 2-osobowej każde z Was wybiera po 2 karty drużyny.

  W rozgrywce 3-osobowej każde z Was wybiera po 1 karcie drużyny (nieużywane figurki, kartę drużyny i karty ruchu w kolorze tej drużyny odłóżcie do pudełka).

  W rozgrywce 4-osobowej każde z Was wybiera po 1 karcie drużyny. Następnie podzielcie się na 2-osobowe zespoły i usiądźcie wokół stołu w taki sposób, aby gracze z tego samego zespołu nie siedzieli obok siebie.

- Figurki swojej drużyny postawcie na polu startowym.

- Potasujcie 20 kart bonusów i ułóżcie w zakrytym stosie na wyznaczonym miejscu na planszy.

- Dołóżcie kartę specjalną do 48 kart ruchu (w rozgrywce 3-osobowej użyjcie 36 kart ruchu). Następnie potasujcie wszystkie karty i umieśćcie w zakrytym stosie na wyznaczonym miejscu na planszy. Każde z Was bierze po 6 zakrytych kart ruchu.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy wszystkie figurki z drużyny gracza albo jego zespołu przekroczą linię mety *(4 figurki w grze 2- i 4-osobowej, 2 figurki w grze 3-osobowej).*

Ten gracz albo zespół zwycięża.

JAK GRAĆ

Grę rozpoczyna najmłodsze z Was. Następnie rozgrywacie swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W trakcie swojej tury zagrywasz numerowaną od 1 do 6 kartę ruchu, wybierasz postać w kolorze zagranej karty, a następnie przesuwasz figurkę tej postaci o wskazaną na karcie liczbę pól do przodu. W zależności od koloru zagranej karty poruszasz nie tylko figurkami swoich postaci, ale również postaci drugiego członka swojego zespołu albo przeciwników.

- *Na tym samym polu może się znajdować dowolna liczba figurek.*
- *Nie można przesuwać figurek, które przekroczyły linię mety.*

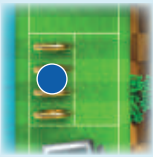
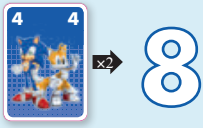
DRUŻYNY **GRACZ**

• Jeśli figurka zatrzyma się na polu z symbolem bonusu, gracz z kartą drużyny w jej kolorze dobiera 1 kartę bonusu.

• Jeśli figurka zatrzyma się na podwójnym polu (z pierścieniami i z kolcami, z pierścieniami i zwykłym albo z kolcami i zwykłym), **gracz, który wykonał ruch**, wybiera, po której stronie ją ustawić.

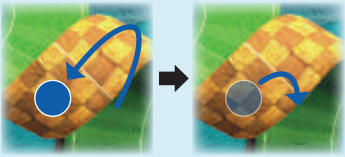
• Jeśli figurka zatrzyma się na zwykłym polu (na trawie, na polu z symbolem bonusu albo na moście), kolejny ruch tej postaci wykonaj według standardowych zasad.

• Jeśli figurka znajduje się na polu z pierścieniami, pomnóż liczbę widoczną na karcie ruchu przez 2 (np. gdy zagrasz kartę ruchu z numerem 4 i wybierzesz postać, której figurka znajduje się na polu z pierścieniami, przesuwasz tę figurkę o 8 pól).

• Jeśli figurka znajduje się na polu z kolcami, potraktuj liczbę widoczną na karcie ruchu jak 1 (np. gdy zagrasz kartę ruchu z numerem 4 i wybierzesz postać, której figurka znajduje się na polu z kolcami, przesuwasz tę figurkę tylko o 1 pole).

• Pola z żółto-brązową szachownicą to pętle. Jeśli figurka zatrzyma się na polu z pętlą, musisz ją cofnąć na najbliższe zwykłe pole znajdujące się przed polem z pętlą. Pamiętaj, że pola z pętlą musisz przekroczyć w 1 ruchu.



DRUŻYNA NIEBIESKA

SONIC I TAILS

DRUŻYNA CZERWONA

AMY ROSE I KNUCKLES

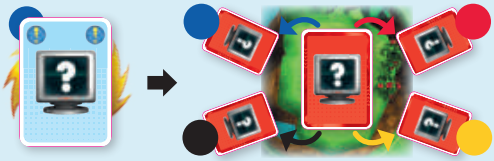
DRUŻYNA CZARNA

SHADOW I SILVER

DRUŻYNA ŻÓŁTA

METAL SONIC I ROUGE

• Talia kart ruchu zawiera 1 kartę specjalną. Gdy zostanie odkryta, odrzućcie ją, a następnie natychmiast dobierzcie po 1 karcie bonusu.



• Gdy zagrasz kartę ruchu i przesuniesz figurkę, gracz z kartą drużyny w jej kolorze albo drugi gracz z zespołu tego gracza może zagrać z ręki kartę bonusu (chociaż to nie on przesunął tę postać). Następnie musisz użyć tej karty bonusu.

Podczas 1 ruchu możesz zagrać **tylko** *1 kartę bonusu.*
Karty bonusów są opisane w sekcji „Opis kart bonusów".

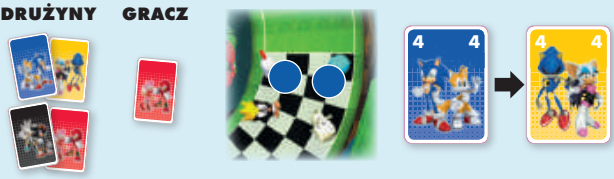
Gracz z czerwoną kartą drużyny zagrywa niebieską kartę ruchu z numerem 3, aby przesunąć niebieską figurkę znajdującą się na polu z kolcami. Figurka powinna poruszyć się o 1 pole, ale gracz z niebieską kartą drużyny zagrywa kartę bonusu „Tarcza" (zob. „Opis kart bonusów"), więc gracz z czerwoną kartą drużyny przesuwa niebieską figurkę o 3 pola do przodu, ignorując efekt pola z kolcami.

• Gdy wszyscy zagracie swoje 6 kart ruchu, rozdajcie każdemu z graczy kolejne 6 kart.

• Gdy karta specjalna i wszystkie karty ruchu zostaną zagrane, potasujcie je i stwórzcie z nich nowy stos. Następnie każdemu z graczy rozdajcie po 6 kart ruchu.

• Gdy obie figurki postaci w tym samym kolorze przekroczą linię mety, dalej możecie zagrywać karty ruchu w ich kolorze, ale przesuwacie tylko figurki z drugiej drużyny tego samego gracza albo z drużyny drugiego członka zespołu gracza, którego drużyna ukończyła wyścig. *(W rozgrywce 3-osobowej należy zignorować tę zasadę).*

DRUŻYNY **GRACZ**



Niebieska i żółta drużyna są w tym samym zespole. Gracz z czerwoną kartą drużyny zagrywa niebieską kartę, ale wszystkie figurki niebieskich postaci przekroczyły już linię mety, więc zamiast tego przesuwa figurkę żółtej postaci.

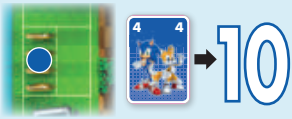
OPIS KART BONUSÓW

Nie musicie znać efektów kart bonusów przed rozpoczęciem gry. Możecie czytać o ich działaniu w trakcie rozgrywki.

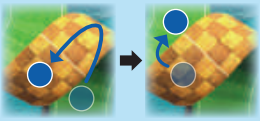
PRZYSPIESZENIE
Dodaj 1 do liczby na zagranej karcie (3 liczy się jako 4, 6 jako 7 itd.).

Jeśli figurka znajduje się na polu z kolcami, potraktuj liczbę widoczną na karcie jako 1 – nawet z „Przyspieszeniem".

Jeśli figurka znajduje się na polu z pierścieniami, dodaj „Przyspieszenie", zanim pomnożysz liczbę widoczną na karcie przez 2.



ROZPĘD
Jeśli figurka zatrzyma się na polu z pętlą, przenieś ją na następne zwykłe pole zamiast na poprzedzające.



SUPERPRZYSPIESZENIE
Możesz zagrać tę kartę tylko na zwykłych polach. Pomnóż liczbę widoczną na karcie przez 2 (jak na polu z pierścieniami).

TARCZA
Jeśli figurka znajduje się na polu z kolcami, zignoruj efekt pola i przesuń figurkę według normalnych zasad.

SUPERSKOK
ODKRYJ JĄ I ZAGRAJ NATYCHMIAST PO DOBRANIU!
Przesuń figurkę na najbliższe pole z pierścieniami. Jeśli dobierzesz tę kartę w wyniku odkrycia karty specjalnej, wybierz, która postać zastosuje jej efekt.