

Uwaga! W trakcie wymian między partnerami zabronione jest:

- wskazywanie karty palcem,
- nazywanie koloru,
- potwierdzanie lub zaprzeczanie głową.

ZWYCIĘZCY

Po 3 rundach gracze zamieniają się rolami z partnerem na 4 kolejne rundy. Po 7 rundach para, która zgromadziła najwięcej punktów, wygrywa.

WARIANT: PRZEDZIAŁ 9-OSOBOWY

Dla 4 doświadczonych graczy

Na początku rundy umieścić jedną kartę **Przedziału 9-osobowego** w podstawce (obojętnie w jakim kierunku).



Naczelnicy sprawdzają, jakie 3 kolory (podwójone) widnieją na karcie, i dają swoim partnerom 3 dodatkowe karty **Turystów** do użycia w tej rundzie. Każdy turysta posiada więc 3 podwójne karty. Aby przyjąć pozycję wyjściową, każdy turysta rozstawia dowolnie swoje



9 kart **Turystów** w kwadrat 3 × 3. No to ruszamy z jeszcze większą liczbą szalonych gestów!

WARIANT MIĘDZYNARODOWY

Uwaga! Ten wariant może być całkowicie niesprawiedliwy... To zależy od Waszej znajomości języków obcych. :)

Japońskie koleje zwerbowały zagranicznych praktykantów na lato. Nowe języki to nowe kłopoty w komunikacji! Zasady gry są takie same, lecz tym razem gracze używają strony Międzynarodowej kart **Wskazówek** (tak samo jak poprzednio każda para musi mieć dwie karty tego samego koloru).

W każdej rundzie pary wymieniają karty **Wskazówek**, czyli zmieniają język, co powoduje jeszcze większe zamieszanie!



WARIANT: BEŁKOTLEJKA SZYBKOBIEŻNA

Po zapoznaniu się z grą proponujemy, aby gracze wypróbowali nowe środki komunikacji (zamiast wymachiwania ramionami).

	WIELKA WYMIANA PIONOWA	MAŁA WYMIANA PIONOWA	WYMIANA POZIOMA
KLAŚNIĘCIE DŁOŃMI	3 uderzenia	2 uderzenia	1 uderzenie
MINY	Mrugnięcie oczami	Wytknięcie języka	Grymas twarzy
OBROTY WOKÓŁ WŁASNEJ OSI	3 razy	2 razy	1 raz
JAPŃSKIE SŁOWA	Shinkansen	Sushi	Banzaï
POWTARZANIE SŁÓWA Z KARTY WSKAZÓWEK	O 3 razy więcej	O 2 razy więcej	O 1 raz więcej
MODULACJA GŁOSU	Wymówić słowo z karty Wskazówek wysokim głosem	Wymówić słowo z karty Wskazówek normalnym głosem	Wymówić słowo z karty Wskazówek niskim głosem
MODULACJA TONU	Wykrzyknąć słowo z karty Wskazówek	Wymówić słowo z karty Wskazówek normalnym głosem	Wyszeptać słowo z karty Wskazówek

Tokio EXPRESS

UWAGA, BEŁKOTLEJKA WJEZDZA NA STACJĘ!

Autor gry: **Walter Obert** Ilustracje: **Stivo**

4, 6 i 8 graczy / wiek: 8+

ZAWARTOŚĆ

- 16 kart **Przedziałów**:
 - 12 kart Przedziałów 6-osobowych
 - 4 karty Przedziałów 9-osobowych
- 24 karty **Turystów**
- 12 kart **Wskazówek** (jedna strona Japońska, druga Międzynarodowa)
- plastikowa podstawka
- instrukcja



OPIS GRY

W tokijskich pociągach turyści rzadko zasiadają na swoich miejscach. Waszym zadaniem będzie wydawanie rozkazów i próba porozumienia się, żeby odpowiednio ich usadowić. Postarajcie się być bardziej ekspresywni od swoich przeciwników, aby zdobyć jak najwięcej punktów.

PRZYGOTOWANIE

Dobierzcie się w pary: jedna osoba z pary będzie Naczelnikiem japońskiej stacji, a jej partner Podróżnym.

Naczelnicy siadają po jednej stronie stołu, a Podróżni po drugiej – naprzeciwko swoich partnerów.

ROZDZIELCIE KARTY WEDŁUG TYPÓW.



• Karty **Przedziałów** przedstawiają oczekiwaną pozycję Turystów w przedziale.



• Karty **Turystów** przedstawiają 6 różnych Turystów – każdemu przypisany jest kolor oraz ikona znajdująca się w lewym górnym rogu.



• Karty **Wskazówek** przedstawiają 6 słów służących do wskazania 6 kart Turystów oraz 7. na wypadek błędu w zrozumieniu.

Rozdajcie po 6 kart **Turystów** (1 z każdego koloru) każdemu Podróżnemu.

Połóżcie po 1 karcie **Wskazówek** Japońską stroną (czarna tablica) przed każdym graczem. Pamiętajcie, aby dać 2 identyczne karty (w tym samym kolorze) graczom z tej samej drużyny.

Pomieszczajcie karty **Przedziałów 6-osobowych** i uformujcie z nich zakryty stos.

2

Zostawcie karty **Przedziałów 9-osobowych** w pudełku. Zostaną wykorzystane w jednym z wariantów.

ROZGRYWKA

- 1 Jeden z Podróżnych wyciąga 1 kartę **Przedziału**, po czym wszyscy Podróżni układają przed sobą 6 kart **Turystów** według schematu znajdującego się na wyciągniętej karcie – jest to pozycja startowa.
- 2 Naczelnicy ciągną następną kartę **Przedziału** i umieszczają ją w plastikowej podstawce w taki sposób, aby była widoczna tylko dla Naczelników – jest to pozycja końcowa.



Uwaga! W oczekiwanej pozycji końcowej Turysty na górze karty **Przedziału** powinni odpowiadać dwóm kartom **Turystów** umieszczonym najbliżej Podróżnych. Aby sprawdzić, czy pozycja końcowa się zgadza, wystarczy położyć na stole kartę **Przedziału** z podstawki (bez obracania).

- 3 Gdy tylko jeden z graczy wyda sygnał odjazdu, Naczelnicy zaczynają równocześnie komunikować się ze swoimi partnerami,

aby doprowadzić ich na pozycję końcową. W tym celu Naczelnik:

- wskazuje **Turystę** do przesunięcia, wymawiając słowo z karty **Wskazówek**, które odpowiada kolorowi **Turysty**;
- wykonuje w tym samym czasie gest, aby wskazać, gdzie Turysta ma się przemieścić.

1. WIELKA WYMIANA PIONOWA

Poruszaj wyprostowanymi rękami do przodu i do tyłu, aby wymienić dwie niesąsiadujące ze sobą karty **Turystów** z tej samej kolumny.



2. MAŁA WYMIANA PIONOWA

Poruszaj przedramionami na przemian w górę i w dół, mając ramiona „przyklejone” do ciała, aby wymienić dwie sąsiadujące ze sobą karty **Turystów** z tej samej kolumny.



3. WYMIANA POZIOMA

Krzyżuj naprzemiennie ręce, żeby wymienić dwie sąsiadujące ze sobą karty **Turystów** z tego samego rzędu.



Słowo w czarnym kolorze na karcie **Wskazówek** (↻) jest właściwie czwartym rozkazem: anulowania. Naczelnik wymawia je, aby anulować ostatni ruch wykonany przez swojego partnera.



Gdy parze uda się umieścić 6 kart **Turystów** w pozycji końcowej, Naczelnik krzyczy „**OSTATNIA STACJA!**”. Karta **Przedziału** pozycji startowej zostaje zdobyta, o ile przeciwnicy potwierdzą poprawność ułożenia. Karta symbolizuje punkt zdobyty przez parę. W przypadku pomyłki karta **Przedziału** zostaje przyznana parze, która zauważyła błąd.

Zaczyna się nowa runda.

- Pozycja końcowa staje się nową pozycją początkową dla wszystkich Podróżnych.
- Naczelnicy ciągną następną kartę **Przedziału** ze stosu – to nowa pozycja końcowa.
- Jeden z graczy daje sygnał odjazdu.

3

4

5