

Boarding

autor: Daryl Chow

ilustracje: Roman Kucharski

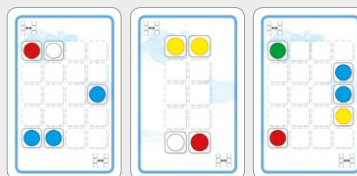
ELEMENTY GRY

96 kart:

81 kart pasażerów (w tym 9 kart trudnych)



karty trudne (z niebieską obwódką)



15 kart wydarzeń



4 plansze samolotów (dwustronne)

plansza dla 1-3 graczy

plansza dla 4 graczy



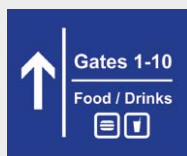
150 znaczników pasażerów (po 30 szt. w 5 kolorach)



24 vouchery



żeton gracza rozpoczynającego



CEL GRY

Wyobraźcie sobie, że system na lotnisku oszalał i załoga samolotu musi przydzielać pasażerom miejsca podczas boardingu, czyli wchodzenia na pokład. To właśnie zadanie graczy. Starają się **odpowiednio rozmieścić pasażerów w swoich samolotach**. Aby zdobyć punkty, należy uwzględnić preferencje pasażerów:

- **zakochani** chcą siedzieć obok siebie,
- **dzieci** wymagają opieki dorosłych,
- a **biznesmeni**, **turyści** i **ekolodzy** liczą na to, że będą siedzieć w swoim gronie.

Poniżej znajdują się zasady gry **dla 2–4 graczy**. Wariant **jednoosobowy** znajduje się na końcu instrukcji.

PRZYGOTOWANIE GRY



15 kart wydarzeń nie bierze udziału w podstawowej wersji gry. Należy je odłożyć do pudełka. Potrzebne będą do wariantu trudniejszego, opisanego na końcu instrukcji.

A Podzielcie **znaczniki pasażerów** według kolorów i połóżcie z boku stołu – miejsce to będziemy nazywać **halą odlotów**.

W rozgrywce **dwuosobowej** należy odłożyć do pudełka po 10 znaczników pasażerów każdego koloru.

B Z talii **kart pasażerów** wyjmijcie **9 kart trudnych** (z niebieską ramką) i odłóżcie je do pudełka. Karty te wykorzystywane są w wariantcie opisanym na końcu instrukcji.

W razie potrzeby gracz może... **wyprosić pasażera z samolotu!** Za to jednak dostanie na koniec gry punkty ujemne. Należy zadbać również o to, aby w samolotach było **jak najmniej pustych foteli** – gracze dostaną 1 punkt ujemny za każdy pusty fotel na koniec gry.

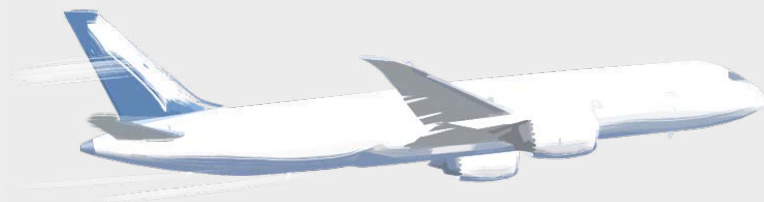
Wygra osoba, która najlepiej rozmieści pasażerów w samolocie i zdobędzie najwięcej punktów.

C Pozostałe **karty pasażerów** potasujcie i połóżcie (obrazkami do dołu) w stosie na środku stołu. Następnie odkryjcie **4 karty** z góry stosu i połóżcie je w rzędzie (obrazkami do góry).

D Weźcie **po 1 planszy samolotu**. Połóżcie je odpowiednią stroną do góry (dla 1–3 graczy lub dla 4 graczy).

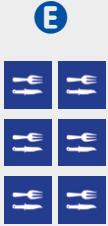
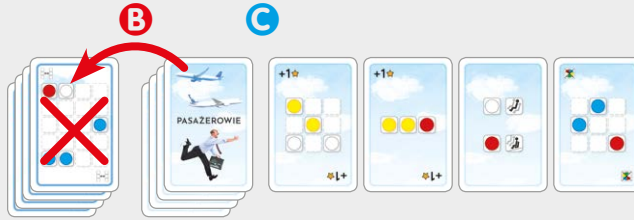
E Weźcie **po 6 voucherów**. Połóżcie je obok swojej planszy – pod symbolem vouchera.

F Osoba, która leciała ostatnio samolotem, bierze **znacznik gracza rozpoczynającego** i kładzie go przed sobą.

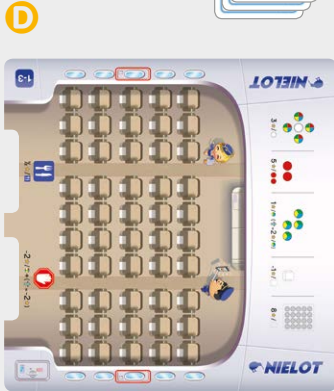


Przygotowanie gry dla 3 osób:

A hala odlotów



gracz 2



D



gracz 3



D



E



gracz 1

F



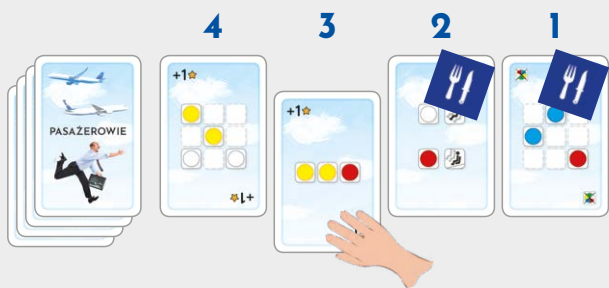
PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba ze znacznikiem gracza rozpoczynającego, a następnie rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz **bierze 1 kartę pasażerów i rozmieszcza ich w swoim samolocie**.

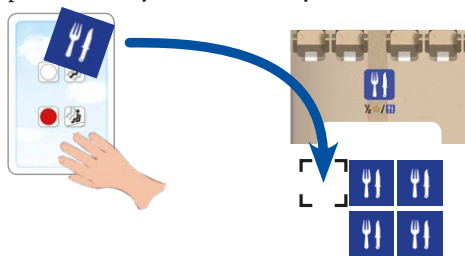
1 Gracz wybiera jedną z czterech odkrytych kart pasażerów:

- jeśli bierze **pierwszą** kartę (leżącą najdalej od stosu), **nie płaci za nią**,
- jeśli bierze **drugą, trzecią lub czwartą** kartę, **kładzie po 1 voucherze** na każdej omijanej karcie.

Przykład: Gracz bierze **trzecią** kartę pasażerów. Kładzie więc po 1 voucherze na dwóch wcześniejszych kartach.



Jeśli gracz wybiera kartę, na której leży voucher (lub vouchery), bierze go i kładzie obok swojej planszy, w miejscu przeznaczonym na vouchery.

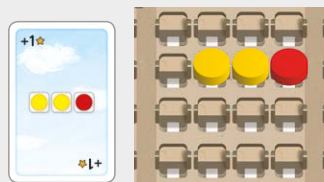


2 Gracz bierze z **hali odlotów** znaczniki pasażerów odpowiadające pasażerom na karcie.

Przykład: Gracz wziął kartę przedstawiającą **2 turystów i 1 zakochanego**. Z hali odlotów bierze więc **3 znaczniki w odpowiednich kolorach**.



3 Gracz rozmieszcza pasażerów w swoim samolocie zgodnie z **zasadami rozmieszczania pasażerów** opisanymi na następnej stronie.

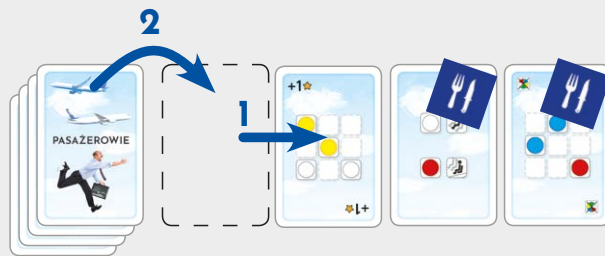


4 Gracz odkłada wziętą kartę pasażerów:

- jeśli w narożniku karty jest symbol **+1★**, gracz **kładzie kartę obok siebie** (na koniec gry dostanie za nią 1 punkt),
- każdą inną kartę **odkłada do pudełka**.


5 Gracz porządkuje karty pasażerów:

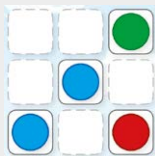
- odkryte karty pasażerów przesuwają w prawą stronę **1**...
- ...aby zrobić miejsce nowej karcie, wziętej z góry stosu **2**.



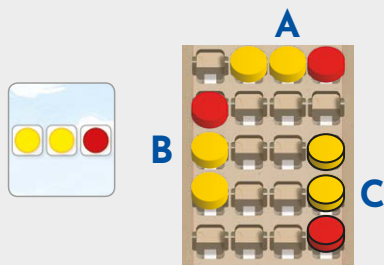
Tura gracza kończy się. Swoją turę rozpoczyna gracz siedzący z lewej strony: bierze jedną z czterech kart pasażerów i rozmieszcza ich w swoim samolocie.


ZASADY ROZMIESZCZANIA PASAŻERÓW W SAMOLOCIE

- Każdy gracz rozmieszcza pasażerów **na swojej** planszy samolotu.
- Każda karta przedstawia pasażerów, których należy umieścić na planszy, zachowując układ przedstawiony na karcie. Białe pola  odgrywają rolę pomocniczą, nie ma znaczenia, czy na planszy są one puste, czy zajęte.
- Gracz może **dowolnie obracać** kartę pasażerów, dopasowując układ znajdujący się na niej do sytuacji na planszy. Nie może jednak stosować „lustrzanego odbicia”.



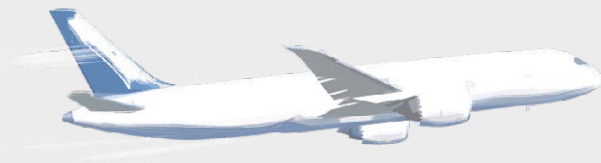
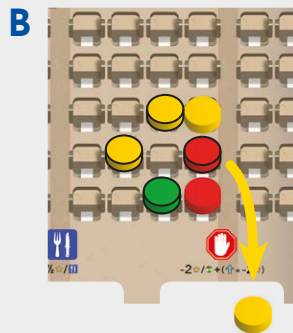
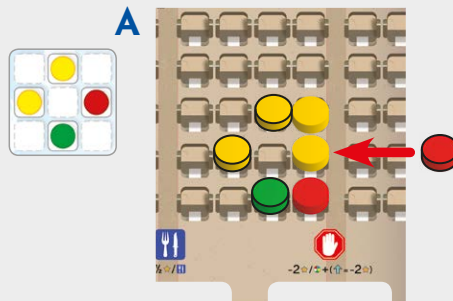
Przykład: Obracając kartę, gracz ma wiele możliwości rozmieszczenia pasażerów. Wybrał układ C.



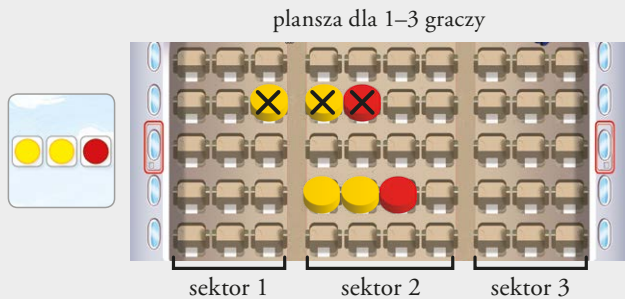
- Na każdym fotelu może siedzieć **1 pasażer**.
- Gracz może **wypraszać pasażerów** siedzących już w samolocie, robiąc w ten sposób miejsce pasażerom z ostatnio wziętej karty. Wypraszonych pasażerów kładzie obok planszy – pod symbolem . Za każdego pasażera wypruszonego z samolotu gracz dostanie **2 punkty ujemne** na koniec gry.

Przykład:

- A** Gracz chce rozmieścić 4 pasażerów w taki sposób, aby *zakochani* siedzieli obok siebie.
- B** Wyprasza więc *turystę* – odkłada go obok planszy.



- Gracz musi rozmieścić **wszystkich pasażerów** przedstawionych na karcie **w jednym sektorze** (wybranym przez siebie).



Uwaga! Wyjątkiem są karty z poniższymi symbolami. Pasażerów znajdujących się na tych kartach gracz może rozmieścić **w jednym lub w różnych sektorach**.



miejsce przy oknie

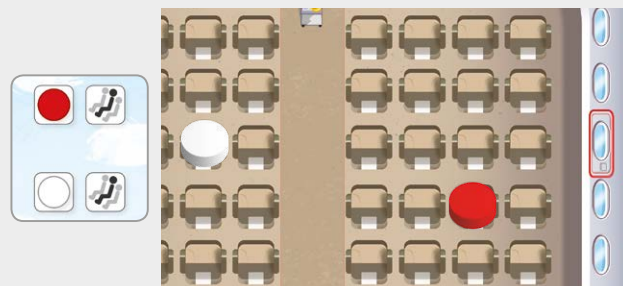


miejsce przy przejściu

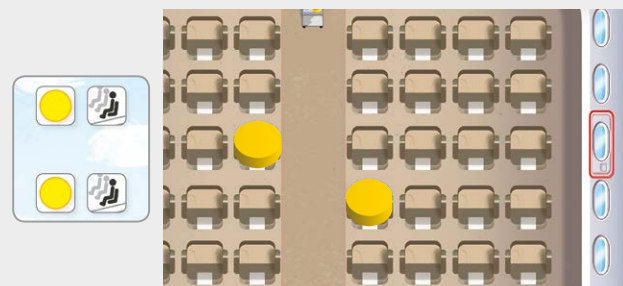


miejsce w środku sektora (dowolne miejsce, byle nie z brzegu sektora)

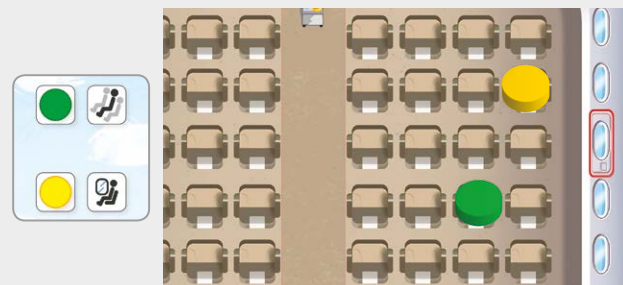
Przykład: *Zakochany* i dziecko muszą siedzieć w środku sektora.



Przykład: Obaj *turyści* muszą siedzieć przy przejściu.



Przykład: *Ekolog* musi siedzieć w środku sektora, a *turysta* przy oknie.



DZIAŁANIA SPECJALNE

W narożnikach niektórych kart znajdują się symbole **działań specjalnych** ułatwiających rozmieszczanie pasażerów w samolocie. Gracz **może (ale nie musi)** skorzystać z tych ułatwień.



Gracz może **wyprosić 1 pasażera** z samolotu do **hali odlotów**. Zrobi w ten sposób miejsce pasażerowi z wziętej karty.

Gracz nie dostanie za to punktów ujemnych na koniec gry.

Uwaga! Pamiętajcie, że w przypadku kart niemających takiego symbolu również można wypraszać pasażerów, ale odkłada się ich obok planszy (gracz dostanie za nich punkty ujemne).



Gracz może rozmieścić pasażerów przedstawionych na karcie **w dwóch sektorach**, zachowując układ z karty. Fotele znajdujące się po obu stronach przejścia traktuje się więc jako sąsiadujące.



Gracz może **zignorować 1 pasażera** przedstawionego na karcie i **nie umieszczać** go na planszy. Z **hali odlotów** bierze więc o 1 znacznik pasażerów mniej.



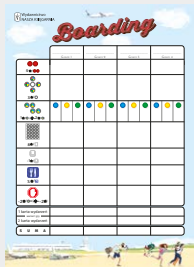
Gracz dostanie na koniec gry **1 dodatkowy punkt** za każdą kartę z takim symbolem. Gracz nie odkłada takiej karty do pudełka – kładzie ją obok swojej planszy, aby było widać, ile ma dodatkowych punktów.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy w **hali odlotów zabraknie pasażerów w dowolnym kolorze**. Gracze rozgrywają rundę do końca (aby każdy rozegrał taką samą liczbę tur), ignorując na kartach pasażerów w kolorach, których już zabrakło.

Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów.

Przykład: Gracz wybrał kartę z 4 pasażerami: 2 turystami, 1 ekologiem i 1 zakochanym. W hali odlotów dostępny był tylko 1 turysta, gracz ma więc do rozmieszczenia o 1 turystę mniej. Turystę musi umieścić na jednym (wybrany przez siebie) z dwóch **żółtych** miejsc wskazanych na karcie.



Po zakończeniu ostatniej rundy gracze liczą zdobyte punkty. Aby to ułatwić, na stronie gry.nk.com.pl udostępniliśmy arkusz – można na nim zapisywać zdobyte punkty.

Punkty za pary zakochanych



Każde dwoje **zakochanych** siedzących obok siebie (z boku lub jedno za drugim) = **5 punktów**.



Jeśli obok siebie siedzi więcej **zakochanych** niż 2, gracz nie zdobywa punktów (np. 3 lub 4 zakochanych obok siebie = 0 punktów).

Punkty za dzieci pod opieką dorosłych



Każde dziecko otoczone dorosłymi pasażerami = **3 punkty**.

Dziecko pod opieką dorosłych nie może sąsiadować z innym dzieckiem ani pustym fotelem. Może jednak siedzieć z brzegu (np. przy przejściu lub oknie), wtedy otoczone będzie mniejszą liczbą dorosłych.



Punkty za grupy **biznesmenów**, **turystów** i **ekologów**



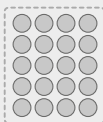
Największa grupa **biznesmenów** siedzących obok siebie (z boku lub jeden za drugim) = **1 punkt** za każdego **biznesmena**.

1★/🌍 (↑=2★/🌍) Największa grupa **turystów** siedzących obok siebie (z boku lub jeden za drugim) = **1 punkt** za każdego **turystę**.

Największa grupa **ekologów** siedzących obok siebie (z boku lub jeden za drugim) = **1 punkt** za każdego **ekologa**.

Uwaga! Osoby mające największe grupy **biznesmenów** / **turystów** / **ekologów** spośród wszystkich graczy dostają **2 punkty** (zamiast 1 punktu) za każdego z nich. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze dostają 2 punkty za każdego z nich.

Punkty za pełne sektory



Każdy sektor wypełniony pasażerami = **8 punktów**.

8★/🗺️

Punkty za puste fotele



Każdy pusty fotel = **-1 punkt**.

-1★/🪑

Punkty za vouchery



Każdy voucher = $\frac{1}{2}$ **punktu**. Półówki punktów zaokrągla się w górę (np. za 1 voucher gracz dostanie 1 punkt, za 2 vouchery również 1 punkt, a za 3 vouchery 2 punkty).

Punkty za pasażerów wyproszonych z samolotu



Każdy wyproszony pasażer = **-2 punkty**. Liczeni są wyłącznie pasażerowie odłożeni podczas gry obok planszy – pod symbolem 🚫.

Uwaga! Gracz mający największą liczbę wyproszonych pasażerów dostaje **dotatkowe -2 punkty**. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze dostają dodatkowe -2 punkty.

Przykład liczenia punktów:

Dwie pary **zakochanych** × 5 punktów = 10 punktów. Pozostali **zakochani** nie tworzą par.

Czworo **dzieci** otoczonych dorosłymi × 3 punkty = 12 punktów. Pozostałe **dzieci** nie są otoczone dorosłymi.

Największa grupa **turystów**: 3 **turystów** × 1 punkt = 3 punkty. Jeśli rywale nie mają większej grupy **turystów**, gracz dostaje nie 3, ale 6 punktów (3 × 2 punkty).

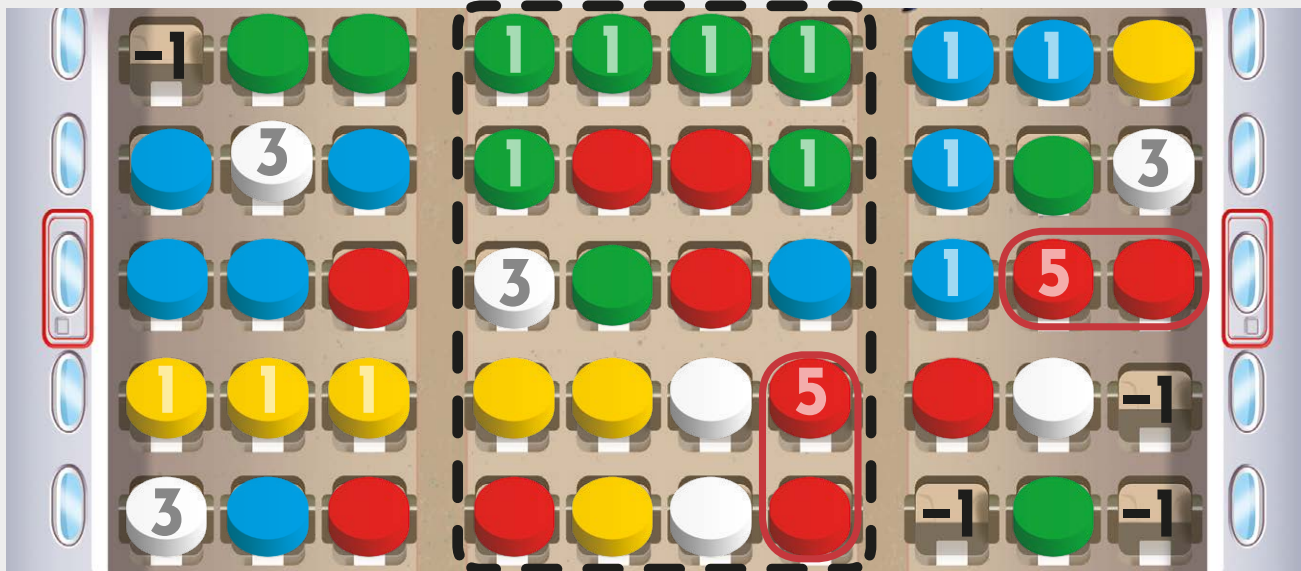
Największa grupa **ekologów**: 6 **ekologów** × 1 punkt = 6 punktów. Jeśli rywale nie mają większej grupy **ekologów**, gracz dostaje nie 6, ale 12 punktów (6 × 2 punkty).

Największa grupa **biznesmenów**: 4 **biznesmenów** × 1 punkt = 4 punkty. Jeśli rywale nie mają większej grupy **biznesmenów**, gracz dostaje nie 4, ale 8 punktów (4 × 2 punkty).

Pełny sektor = 8 punktów. Pozostałe sektory nie są wypełnione pasażerami.

4 puste fotele = -4 punkty.

8



WARIANTY ROZGRYWKI

KARTY TRUDNE

Jeśli chcecie utrudnić rozgrywkę, podczas przygotowywania gry **dołączcie 9 trudnych kart do pozostałych kart pasażerów** i dokładnie potasujcie. Karty te mają bardziej wymagające układy pasażerów. Pozostałe zasady się nie zmieniają.

KARTY WYDARZEŃ

Karty te dają możliwość zdobycia dodatkowych punktów. Podczas przygotowywania gry **potasujcie 15 kart wydarzeń**, a następnie **jedną z nich połóżcie na środku stołu** (obrazkiem do góry). Pozostałe karty wydarzeń odłóżcie do pudełka.

Wyłożona karta wydarzeń leżeć będzie na stole do końca gry. Przedstawia warunki, za spełnienie których zdobędziecie **dodatkowe punkty na koniec gry**.

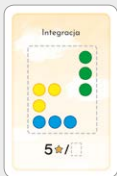
Aby jeszcze bardziej urozmaicić grę, możecie wyłożyć na stół nie jedną, ale **dwie karty wydarzeń**. Będziecie mieć możliwość zdobycia więcej dodatkowych punktów na koniec gry.



Pełna ochrona

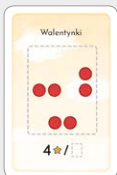
4 punkty za każde dziecko otoczone 4 dorosłymi pasażerami. Dziecko **takie nie może** więc siedzieć z brzegu sektora.

Uwaga! Są to dodatkowe punkty, które gracz może zdobyć za dzieci. Zgodnie bowiem z ogólnymi zasadami każde dziecko otoczone dorosłymi to 3 punkty. Jeśli otoczone jest 4 dorosłymi, dzięki tej karcie gracz dostanie dodatkowe 4 punkty.



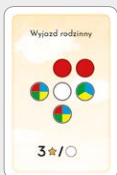
Integracja

5 punktów za każdy sektor, w którym jest przynajmniej po jednej trzyosobowej (lub większej) grupie **biznesmenów**, **turystów** i **ekologów**.



Walentynki

4 punkty za każdy sektor, w którym są przynajmniej 3 pary zakochanych (siedzących osobno).



Wyjazd rodzinny

3 punkty za każde dziecko (otoczone dorosłymi) i sąsiadującego z nim **zakochanego będącego w parze**.

Jeśli **zakochany** nie jest w parze (nie sąsiaduje z innym **zakochanym** lub sąsiaduje z kilkoma **zakochanymi**), gracz nie zdobywa 3 punktów. Jeśli **dziecko** (otoczone dorosłymi) sąsiaduje z 2 parami **zakochanych**, gracz zdobędzie 6 punktów.



Jeden za drugim

4 punkty za każdy pionowy rząd foteli zajęty przez pasażerów. Nie musi to być środkowy rząd.



Czyje to dziecko?!

-2 punkty za każde dziecko bez odpowiedniej opieki dorosłych, czyli sąsiadujące z przynajmniej jednym pustym fotelem lub innym dzieckiem.



Samotna podróż

-3 punkty za każdego zakochanego niebędącego w parze.

Jeśli obok siebie siedzi więcej **zakochanych** niż para (np. 3 lub 4), gracz nie dostaje -3 punktów.



Poza sezonem

5 punktów dla gracza mającego w samolocie największą liczbę pustych foteli obok siebie. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze dostają po 5 punktów.



Miejsce przy oknie

1/2 punktu za każdego pasażera siedzącego przy oknie. Pasażerowie siedzący przy oknie nie muszą ze sobą sąsiadować. Połówki punktów zaokrągla się w górę (np. za 1 pasażera przy oknie gracz dostanie 1 punkt, za 2 pasażerów również 1 punkt, a za 3 pasażerów 2 punkty).



Małe grupy

5 punktów

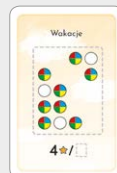
jeśli w samolocie jest maks. 3 **turystów**.

5 punktów

jeśli w samolocie jest maks. 3 **ekologów**.

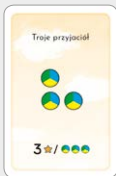
5 punktów

jeśli w samolocie jest maks. 3 **biznesmenów**.



Wakacje

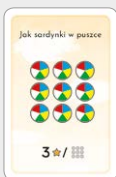
4 punkty za każdy sektor, w którym jest przynajmniej 3 **dzieci otoczonych dorosłymi pasażerami**.



Troje przyjaciół

3 punkty za każdą grupę biznesmenów, turystów i ekologów liczącą 3 osoby.

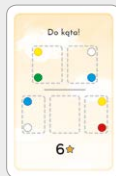
Za grupy mniejsze lub większe od 3 osób gracz nie dostaje punktów.



Jak sardynki w puszcze

9 punktów za każdą grupę zajętych foteli tworzących kwadrat 3×3 .

Każdy fotel może być liczony tylko raz.



Do kąta!*

6 punktów, jeśli w każdym narożnym fotelu siedzi pasażer innego rodzaju.

Kolory pasażerów mogą być inne niż te na karcie.



Przy wyjściu bezpiecznie!*

10 punktów, jeśli środkowy rząd foteli w każdym sektorze jest zajęty. Środkowe rzędy znajdują się na wysokości wyjść ewakuacyjnych.

* Dwie powyższe karty przedstawiają sektory samolotu dla 4 graczy (górna część karty) i 1–3 graczy (dolna część).

WARIANT JEDNOOSOBOWY

Podczas przygotowywania gry 10 znaczników pasażerów każdego rodzaju odłóżcie do pudełka. Pozostałe elementy przygotowuje się podobnie jak dla 2–4 osób (ignorując rozkładanie elementów dla innych graczy).

Rozgrywka toczy się na planszy dla 1–3 graczy.

Gracz wybiera 1 z poniższych scenariuszy i stara się spełnić jego warunki, **zanim straci swój ostatni voucher.**

Podczas wybierania jednej z czterech odkrytych kart pasażerów gracz nie wyklada voucherów na omijanych kartach. Po wzięciu karty od razu na jej miejsce wyklada nową kartę z góry stosu.

Jeśli gracz nie chce dobrać żadnej z wyłożonych kart, może usunąć dowolną ich liczbę, **tracąc 1 voucher** za każdą z nich (usuwane karty i tracone vouchery gracz odkłada do pudełka).

Podczas rozmieszczania pasażerów w samolocie za każdego pasażera wyproszonego z samolotu gracz **traci 1 voucher** (odkłada do pudełka).

Jeśli gracz zapełni pasażerami cały sektor, **zdobywa 2 vouchery** (bierze je z pudełka).

Koniec gry nastąpić może w dwóch sytuacjach:

- jeśli gracz **zrealizuje warunki zwycięstwa** wybranego scenariusza – wygrywa rozgrywkę,
- jeśli gracz **nie ma już voucherów** – przegrywa rozgrywkę.

Każdy z poniższych scenariuszy gracz może rozegrać na **3 poziomach trudności**:

- poziom łatwy – gracz rozpoczyna grę z 6 voucherami,
- poziom średni – gracz rozpoczyna grę z 4 voucherami,
- poziom trudny – gracz rozpoczyna grę z 2 voucherami.

Aby wygrać dany scenariusz, gracz musi spełnić **2 warunki zwycięstwa**:

- 1 – warunek konieczny do spełnienia,
- 2A lub 2B – należy spełnić przynajmniej 1 z tych warunków.

Scenariusz 1: Najlepsi przyjaciele

Warunki zwycięstwa:

- ❶ na planszy znajdują się przynajmniej 3 sześcioposobowe (lub większe) grupy: **turystów**, **biznesmenów** i **ekologów**,
- ❷A na planszy znajdują się przynajmniej 3 niesiądujące ze sobą pary **zakochanych**,
- ❷B na planszy jest przynajmniej 3 dzieci otoczonych dorosłymi.

Scenariusz 2: Wyjazd dla par

Warunki zwycięstwa:

- ❶ na planszy znajduje się przynajmniej 5 par **zakochanych**,
- ❷A na planszy znajduje się przynajmniej 1 pięcioposobowa (lub większa) grupa **turystów**, **biznesmenów** lub **ekologów**,
- ❷B na planszy jest przynajmniej 3 dzieci otoczonych dorosłymi.



Scenariusz 3: Wakacyjne podróże

Warunki zwycięstwa:

- ❶ na planszy znajduje się przynajmniej 8 dzieci otoczonych dorosłymi,
- ❷A na planszy znajduje się przynajmniej 1 grupa pięcioposobowa **turystów**, **biznesmenów** lub **ekologów**,
- ❷B na planszy są przynajmniej 3 pary **zakochanych**.



Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl •  /NaszaKsiegarnia •  nasza_ksiegarnia_gry



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apełeczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2020 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2020 EmperorS4 Games.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basalyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak
Redakcja: Michał Szewczyk

Marketing: Aleksandra Skłodowska
Korekta: Zuzanna Laskowska, Arek Maj
DTP: Cezary Szulc