

MIĘDZY WIERSZAMI

TU ZNAJDZIESZ
INSTRUKCJĘ WIDEO:



Lokomotywa

autor: Przemek Wojtkowiak

ilustracje: Maciej Szymanowicz



ELEMENTY GRY

55 kart:

47 wagonów / ładunków

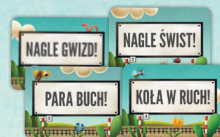
(karty są dwustronne:
z jednej strony wagony,
a z drugiej strony
2 rodzaje ładunku)



4 lokomotywy



4 fragmenty wiersza



Spójrzmy, co jest na **kartach wagonów / ładunków**:

wagon



chmurki dające
punkty na koniec gry
wagon

Gracz zdobędzie
2 punkty, jeśli załaduje
konia na ten wagon

ładunek



Na każdej karcie
są 2 ładunki.
1 z nich gracz może
umieścić w wagonie.



Wsunięcie ładunku
w taki sposób oznacza,
że koń został umieszczony
w wagonie.

CEŁ GRY

Podczas gry tworzycie pociągi przewożące ładunki znane z wiersza Tuwima. Im więcej odpowiednich ładunków umieścicie w swoich wagonach, tym więcej punktów zdobędziecie.

Przykład wagonu, w którym mają jechać niedźwiedź, żyrafa i słoń:

Jeśli umieścisz w nim **1** zwierzę, dostaniesz **1** pkt.

Jeśli umieścisz w nim **2** zwierzęta, dostaniesz **3** pkt.

Jeśli umieścisz w nim **3** zwierzęta, dostaniesz **7** pkt.



Przykład umieszczania stołu i szafy w wagonie:

A Na karcie wagonu przedstawione są 2 ładunki: **1 stół** i **1 szafa**.

B Jeśli do końca gry załadujesz na ten wagon **1 ładunek** (stół lub szafę), zdobędziesz **1** pkt.

C Jeśli do końca gry załadujesz na ten wagon **2 ładunki** (stół i szafę – w dowolnej kolejności), zdobędziesz **4** pkt.



A



B



C



PRZYGOTOWANIE GRY

- 1** Wylosujecie **po 1 lokomotywie** i połączcie je przed sobą.
Zwróćcie uwagę, aby wśród wylosowanych lokomotyw była ta z **ptaszkiem**.
Pozostałe lokomotywy odłóżcie do pudełka.



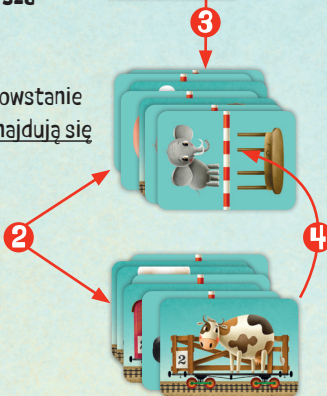
- 2** **Karty wagonów / ładunków** wymieszajcie na stole tak, aby część kart leżała **wagonami** do góry, a część **ładunkami** do góry. Wszystkie je potasujcie razem i stwórzcie z nich 2 w miarę równe stosy.

Następnie wykonajcie poniższe działania z tymi 2 stosami:

- 3** Do jednego z tych stosów dołóżcie **4 fragmenty wiersza** i dokładnie go potasujcie.



- 4** Na powyższy stos połączcie drugi stos. W ten sposób powstanie **1 duży stos**. Wiecie, że gdzieś w dolnej części stosu znajdują się 4 fragmenty wiersza.



- 5 Weźcie **3 karty z góry stosu** i połóżcie (obrazkami wagonów do góry) na środku stołu – będzie to **magazyn**.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba mająca **kartę lokomotywy z ptaszkiem**.



Wykonuje swoją turę, a po niej swoje tury wykonują kolejni gracze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

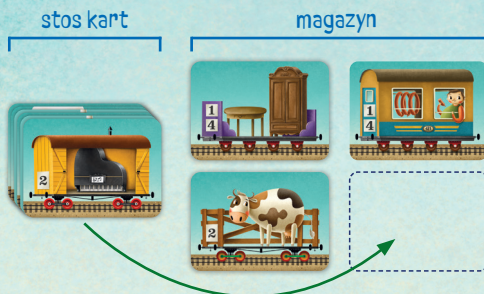


W swojej turze gracz wykonuje 3 działania w poniższej kolejności:

- A** Uzupełnia puste miejsce w magazynie.
- B** Odwraca na drugą stronę 1 z 4 kart w magazynie.
- C** Wybiera 1 kartę z magazynu i dokłada do swojego pociągu.

A GRACZ UZUPEŁNIA PUSTE MIEJSCE W MAGAZYNIE

Gracz bierze kartę z góry stosu i dokłada ją do magazynu (do 3 kart już tam leżących):



Uwaga! Jeśli na górze stosu pojawi się **fragment wiersza**, należy głośno go przeczytać i położyć go z boku stosu. Kolejne fragmenty wiersza pojawiające się podczas gry będziecie tam dokładać i układać zgodnie z numerami znajdującymi się pod tablicami z tekstem. W ten sposób powstanie cały fragment wiersza.

Po odłożeniu fragmentu wiersza na bok gracz kontynuuje swoją turę, tak by w magazynie były 4 karty.



Przykład: Na górze stosu pojawił się fragment wiersza. Gracz odkłada go na bok stołu.



Uwaga! Fragmenty wiersza odliczają czas do zakończenia gry. Gdy pojawi się czwarty fragment, następuje koniec gry.

B GRACZ ODWRACA NA DRUGĄ STRONĘ 1 Z 4 KART W MAGAZYNIE

Pamiętajcie, że z jednej strony kart jest **wagon**, a z drugiej **ładunek**. Jeśli więc szukacie jakiegos ładunku, odwróćcie na drugą stronę któryś z wagonów – może znajdziecie tam potrzebny wam ładunek.

Gracz musi odwrócić **1 kartę**. Odwrócona karta pozostaje na swoim miejscu w **magazynie**.

Uwaga! W **magazynie** zawsze musi być co najmniej **1 wagon**. Gracz **nie może** więc odwrócić na drugą stronę jednego wagonu znajdującego się w **magazynie**.



Przykład: Gracz wybrał jedną z kart wagonów, odwraca ją na drugą stronę i odkłada na to samo miejsce (niedźwiedziem i armatą do góry).



🕒 GRACZ WYBIERA 1 KARTĘ Z MAGAZYNU I DOKŁADA JĄ DO POCIĄGU

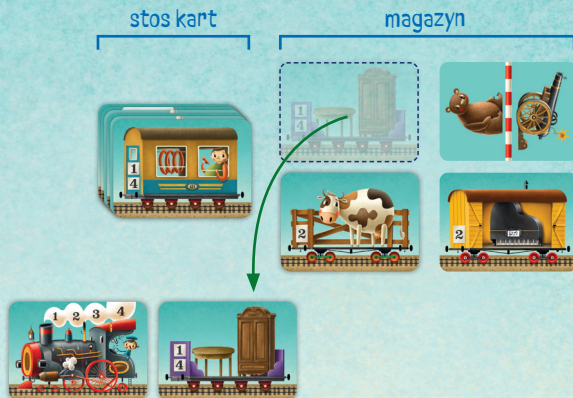
Gracz musi wybrać **1 kartę** z **magazynu**: wagonu lub ładunku. W zależności od tego, jaką kartę wybrał, wykonuje poniższe działania:

Jeśli gracz wybrał wagon – umieszcza go na końcu swojego pociągu.

Uwaga! Pociąg może być dowolnej długości i może się składać z dowolnych wagonów (mogą się powtarzać) ułożonych w dowolnej kolejności. Nie musicie więc układać ich w kolejności zgodnej z wierszem Juliana Tuwima!



Przykład: Gracz wybrał wagon ze stołem i szafą – umieszcza go na końcu swojego pociągu.



Jeśli gracz wybrał ładunek – umieszcza go w odpowiednim wagonie.

Ładunek można umieścić tylko na swoim wagonie, nie można dokładać go do wagonów rywali.

Ładunek należy **wsunąć pod kartę wagonu**, na którym znajduje się rysunek tego ładunku.



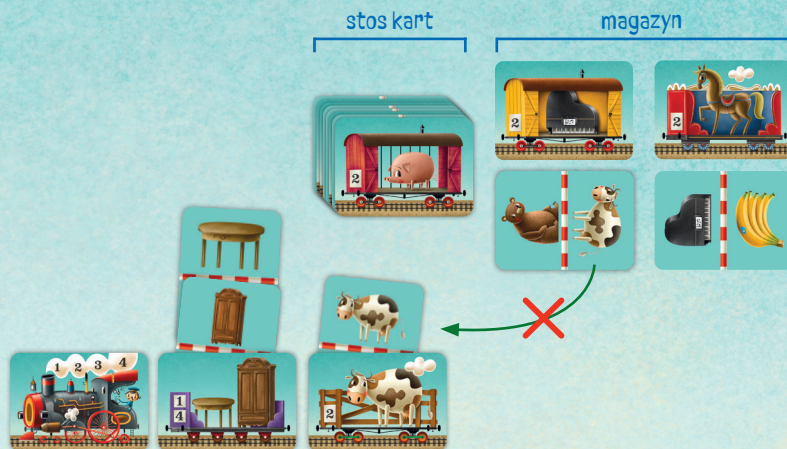
Przykład: Gracz ma w swoim pociągu wagon ze stołem i szafą. Umieszcza w nim szafę wziętą z magazynu – wsuwa kartę ładunku w taki sposób, żeby nad wagonem widać było szafę. Jeśli w dalszej części gry umieści w taki sam sposób stół, będzie miał komplet ładunków w tym wagonie.



Uwaga! Gracz może wziąć ze **stosu** kartę ładunku tylko wtedy, jeśli ma możliwość umieszczenia go na którymś ze swoich wagonów. Pamiętajcie, że ładunki w wagonie **nie mogą się powtarzać** (nie może być na przykład 2 szaf w jednym wagonie).



Przykład: Gracz ma już umieszczoną krowę w wagonie przewożącym ten rodzaj ładunku. Nie może więc umieścić tam drugiej krowy. W wagonie tym jest miejsce tylko na jedną krowę.



KONIEC GRY

Gra kończy się na koniec tury gracza, w której na górze stosu pojawi się ostatni (czwarty) **fragment wiersza**. Dołóżcie go do pozostałych 3 kart tego rodzaju i odczytajcie cały fragment wiersza: **NAGŁE GWIZD! NAGŁE ŚWIST! PARA BUCH! KOŁA W RUCH!**

Następnie policzcie zdobyte punkty:



• **PUNKTY POCIESZENIA** – grę rozpoczynała osoba mająca **kartę lokomotywy z ptaszkiem**. Gracze, którzy rozegrali o 1 turę mniej niż ta osoba, dostają **po 1 punkcie**.



• **PUNKTY ZA CHMURKI** – policzcie chmurki nad swoimi pociągami.

– Gracz z największą liczbą chmurzek zdobywa **4 punkty**.

– Drugi gracz zdobywa **3 punkty**.

– Trzeci gracz zdobywa **2 punkty**.

– Czwarty gracz zdobywa **1 punkt**.

Cyfry na karcie lokomotywy
przypominają wam
o punktach za chmurki.



W przypadku **remisu** wszyscy remisujący gracze zdobywają punkty za dane miejsce. Jeśli któryś gracz **nie ma chmurki**, nie zdobędzie punktów (nawet jednego za ostatnie miejsce).

Przykład: Sandra i Grzesiek mają po 6 chmurki – zdobywają po **4 punkty**, Ola ma 4 chmurki – zdobywa **3 punkty**, Paweł ma 1 chmurkę – zdobywa **2 punkty**.

• **PUNKTY ZA RÓŻNE RODZAJE WAGONÓW**

Za każdy rodzaj wagonu zdobywacie **1 punkt**.

W grze jest 10 rodzajów wagonów, maksymalnie można więc zdobyć za nie 10 punktów:



- **PUNKTY ZA PRZEWOŻONE ŁADUNKI**

Sprawdźcie, ile punktów zdobywacie za każdy wagon w swoich pociągach (patrz: *przykłady na stronie 2*).

Przykład: Gracz ma pociąg z 3 wagonami:

- **W pierwszym wagonie** powinna być **1 krowa** – gracz ją załadował, zdobywa więc **2 punkty**.
- **W drugim wagonie** powinny być **1 stół i 1 szafa** – gracz załadował tylko szafę, zdobywa więc **1 punkt**. Gdyby załadował również stół, zdobyłby **4 punkty**.
- **W trzecim wagonie** powinny być **1 niedźwiedź, 1 żyrafa i 1 słoń** – gracz załadował je wszystkie, zdobywa więc **7 punktów**.

W sumie za przewożone ładunki gracz zdobył **10 punktów**.



Wygrywa gracz, który zdobył **najwięcej punktów**. W przypadku remisu wygrywa gracz siedzący dalej od gracza rozpoczynającego grę (mającego kartę lokomotywy z ptaszkiem).



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apteczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl, gpsr@nk.com.pl
© 2025 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© Przemek Woitkowiak. 2024. All rights reserved

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki
Marketing: Zuzanna Makaruk, Sandra Ptasieńska
Korekta: Marta Kania; Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki