



CEL GRY:

Celem gry jest jak najszybsze odbycie podróży DOKOŁA ŚWIATA i dotarcie do pola Koniec Podróży. Wygrywa ten, kto zrobi to jako pierwszy.

LICZBA GRACZY:

Od 2 do 4 osób.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Każdy z graczy wybiera pionek oraz otrzymuje po jednym żetonie każdego rodzaju:

- Zielony – żeton przyspieszenia
- Żółty – żeton ratunkowy
- Czerwony – żeton spowolnienia

Planszę należy rozłożyć na środku, zaś karty obok niej, tak aby było Wam wygodnie:

- Europa
- Ameryki
- Azja i Australia
- Afryka

Każdy z graczy ustawia swój pionek na planszy na polu START. Aby wyłonić osobę, która rozpocznie grę, gracze rzucają kostką. Grę rozpoczyna gracz, który wyrzuci największą liczbę oczek. Kolejność graczy wyznacza ruch wskazówek zegara. Pionki poruszają się po polach zgodnie ze strzałką, na jednym polu może znajdować się kilka pionków.

PRZEBIEG GRY:

W pierwszej kolejce wszystkie pionki znajdują się na polu START. Aby móc rzucić kostką, gracze muszą odpowiedzieć na pytanie z talii kart „Ameryki”. W tym celu, gracz rozpoczynający grę wybiera numer pytania (od 1 do 3), zaś gracz siedzący po jego lewej stronie pobiera kartę z wierzchu talii i odczytuje mu głośno pytanie z karty. Jeżeli padnie prawidłowa odpowiedź, gracz może rzucić kostką i przesunąć swój pionek do przodu o tyle pól, ile oczek wypadnie na kostce. W przypadku nieprawidłowej odpowiedzi pionek zostaje na miejscu. Po odczytaniu pytania, karta wraca na spód talii. Kolejni gracze powtarzają ten ruch. Jeżeli któryś z graczy nie odpowie na pytanie w pierwszej kolejce, powtarza to działanie w kolejnej kolejce.

Pionki jednego lub więcej graczy przesunęły się już z pola START. Aby móc rzucić kostką i ruszyć pionkiem w dalszą podróż DOKOŁA ŚWIATA, gracz musi odpowiedzieć na pytanie z karty odpowiadającej kolorowi pola na którym stoi pionek danego gracza. W tym celu, gracz siedzący po jego lewej stronie pobiera kartę z wierzchu talii wskazanej przez kolor pola i odczytuje mu głośno pytanie. W przypadku prawidłowej odpowiedzi, gracz może rzucić kostką i przesunąć pionek do przodu zgodnie z wyrzuconą liczbą oczek. Kolejni gracze powtarzają ten ruch do momentu, kiedy któryś z pionków dotrze do pola KONIEC PODRÓŻY. Gracz, który dotrze tam jako pierwszy, wygrywa grę.

ŻETONY:

Żeton przyspieszenia:

Gracz może wykorzystać ten żeton przed usłyszeniem pytania. Jeżeli odpowie poprawnie, przy najbliższym rzucie kostką, jeżeli zechce może przesunąć się dodatkowo o jedno miejsce do przodu. Jeżeli odpowie niepoprawnie, cofa się o jedno pole. Żeton może być używany w grze wielokrotnie.

Żeton Ratunkowy

Gracz może wykorzystać ten żeton po usłyszeniu pytania, gdy uzna, że chciałby zmienić pytanie na inne. Może wtedy wybrać pytanie z następnej karty z tej samej talii. Żeton może być wykorzystany przez gracza tylko raz w jednej grze.

Żeton Opóźnienia

Gracz może wykorzystać ten żeton wobec wybranego przeciwnika, w momencie gdy udzieli on błędnej odpowiedzi na pytanie. Otrzymanie żetonu oznacza cofnięcie pionka o jedno pole. Gracz może otrzymać dwa żetony jednocześnie, oznacza to czerwoną kartkę i konieczność przesunięcia pionka o 3 pola do tyłu. Każdy gracz może wykorzystać żeton opóźnienia tylko raz w jednej grze. Żetonu nie można użyć wobec gracza, który użył Żetonu Przyspieszenia

Żeton Premii

Gracz może uzyskać żeton Premii w sytuacji gdy odpowie prawidłowo na trzy pytania z rzędu. Taki żeton upoważnia gracza do przesunięcia pionka o jedno pole do przodu w dowolnym momencie gry. Takie żetony są tylko dwa, więc kto pierwszy ten lepszy! :)

POLA SPECJALNE:

Gracz, którego pionek stanie na polu specjalnym:

Lot balonem

Ma szansę na przyspieszony ruch do przodu, jeżeli za pierwszym razem odpowie na pytanie, może przesunąć się o 3 pola do przodu.

Podstęp Syberyjski

Cofa się automatycznie o 2 pola, zgodnie ze strzałką.

Szybki Wieloryb

Ma szansę na przyspieszony ruch do przodu, jeżeli za pierwszym razem odpowie na pytanie, może przesunąć się o 2 pola do przodu.

Pola specjalne nie mają zastosowania w sytuacji, gdy pionek staje na nim w wyniku działania żetonu.

