

Dlaczego powstała nasza gra?

Mieszkamy w mieście, gdzie przed ponad 100 laty rozpoczął się nowy etap historii i rozwoju technicznego. Niestety trwał tylko przez 10 lat. Linie tramwajową zaczęła budować w 1910 roku firma AEG z Wiednia. Funkcjonowała ona w mieście w latach 1911–1921. Kończącą kropkę za tym etapem postawił rozpad Austro-Węgier i nawiązujący do niego podział miasta TESCHEN na polski Cieszyn oraz Czeski Cieszyn. Ta gra symbolizuje ponowne połączenie obu części miasta w jedną całość.

1911 1921
110 let **100**
2021 2021

IN MEMORIAM TĚŠÍNSKÁ TRAMVAJ
TRAMVAJ CIESZYŃSKI 1911–1921

Grę wytworzyło NENO GAMES
studio w 2021 roku

Ilustracje kart i motywy
tramwajów

Projekt graficzny planszy do gry

Teksty, przygotowanie gry
i produkcja

Autor pomysłu, systemu gry
i prototypu

www.1910.eu

Asmaul Husna (Una)
Indonésie

Michal Jakubec
Modest Studio Zlín

Zuzana Bláhová
NeNo design Ltd.

Milan Bláha
NeNo design Ltd.

© Wszelkie prawa zastrzeżone.

 GAMES



Edycja
jubileuszowa
100/110



2 GRY
dla całej
rodziny

Zasady gry

Tramwaj 1910



Zasady gry

Gra przedstawia życie personelu linii tramwaju elektrycznego w niewielkim mieście i rozwija myślenie strategiczne oraz samodzielne podejmowanie decyzji. Na początku gracz jest konserwatorem linii tramwajowej. Stopniowo, zbierając potwierdzenia na przystankach oraz karty bonusowe, awansuje na wyższe stanowiska: kontrolera biletów, motorniczego i wreszcie naczelnika linii tramwajowej.

Gra dla: 2 do 4 graczy Wiek: od lat 5

Elementy gry:

1 obustronna plansza do gry (wykorzystamy stronę z czerwonym tramwajem)
4 kartonowe tramwaje ze stojakami
1 kostka z oczkami
1 plik list przystanków
112 kart do gry – w tym:
16 kart z oznaczeniem P
32 kart z oznaczeniem M
40 kart z oznaczeniem A
24 kart z oznaczeniem S
7 kart z opisem (całe niebieskie, nie służą do gry)

Cel gry:

Celem gry jest uzyskanie potwierdzeń o zaliczeniu wszystkich 11 przystanków tramwajowych oraz awans na stanowisko naczelnika.



Przygotowanie gry:

Planszę rozłożymy na równej powierzchni pomiędzy graczami. Na początku gry każdy gracz otrzyma listę przystanków tramwajowych oraz 4 szt. kart oznaczonych literą P – konserwator, konduktor, motorniczy, naczelnik. Karty należy ułożyć przed sobą według wartości, od najniższego do najwyższego stanowiska. Wszyscy gracze położą przed sobą najpierw kartę konserwatora. Na planszy położymy potasowany pakiet wszystkich kart (oprócz tych z literą P oraz 7 kart z opisem).

Zasady gry

Grę rozpoczyna gracz, który wyrzuci kostką największą liczbę oczek. Rzuca kostką i posuwa swojego pionka o liczbę pól równą liczbie oczek, z wyjątkiem sytuacji, kiedy padnie liczba 6 – po wyrzuceniu 6 oczek gracz postępuje zgodnie ze specjalnymi zasadami opisanymi w rozdziale RZUT KOSTKĄ w końcowej części zasad gry.

Gracz wyjeżdża z zajezdni (DEPO) w jednym z dwóch dowolnych kierunków i posuwa się do przystanków końcowych 11 Nádraží (Dworzec) lub, w drugim kierunku, 1 Bielská ulice (Ulica Bielska). Po drodze zatrzymuje się na jednym z następujących pól:

1. ZASTÁVKA (PRYZSTANEK)

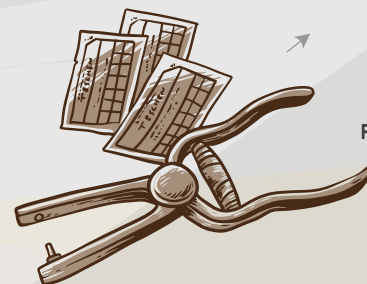
Gracz zaznacza odwiedzony przystanek na karcie do gry. Stopniowo zaznacza wszystkich 11 pól oznaczonych ZASTÁVKA (PRYZSTANEK). Równocześnie za każdym razem wyciąga ze stosu kart na planszy jedną kartę.



O ile gracz otrzyma kartę (A) AKCE (DZIAŁANIE) – natychmiast wykona określone na karcie zadanie (posunie pionka o podaną liczbę pól do przodu lub do tyłu i wsunie kartę pod spód stosu). Jeżeli wskutek tego działania dotrze na kolejny przystanek, powtórzy cały proces.



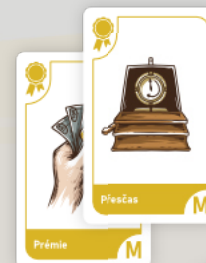
Jeżeli gracz otrzyma kartę (M) MILNÍK (PRZELOMOWE WYDARZENIE) – zatrzyma ją i doda do swoich kart (P) POZICE (STANOWISKO). Do awansu na wyższe stanowisko potrzebne są zawsze dwie karty. Celem jest uzyskanie dowolnych 6 kart bonusowych oznaczonych (M) z wszystkich 8. Gracze mogą uzgodnić, że żadna ze zdobytych kart bonusowych nie będzie taka sama.



Údržbář



Průvodčí



Přednosta



Řidič



2. STOP

Gracz 1x nie rzuca kostką.



3. NEHODA (WYPADEK)

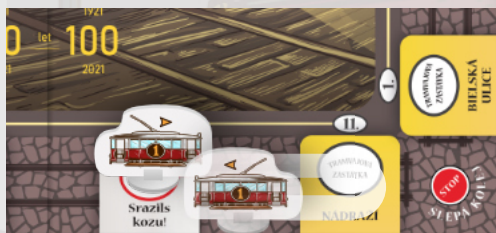
Jeżeli gracz stanie na tym polu, wraca z powrotem na pole DEPO i rozpoczyna jazdę od nowa.

Jdeš do depa!



4. KONEČNÁ (PRYZSTANEK KOŇCOWY)

11. Nádraží a 1. Bielská ulice



Tutaj gracz zmienia kierunek – zob. zasady opisane w punkcie 5 dotyczące pola VÝHYBKA (MIJANKA). O ile gracz zatrzyma się w tym miejscu bezpośrednio po wykonaniu ruchu i wyciągnie ze stosu kartę nakazującą cofanie, karta ta traci ważność. Dalszej karty już nie dobiera.

5. VÝHYBKA/ZASTÁVKA (MIJANKA/PRYZSTANEK)

3. Dolní rynek

8. Most na Olze

O ile gracz zatrzyma się na polu MIJANKA, postępuje tak samo jak w punkcie 1 zasad gry.



Te pola gracz może także wykorzystać do zmiany kierunku jazdy, aby móc dojechać na brakujący przystanek (przystanki). Jeżeli gracz wyrzuci kostką większą liczbę oczek niż potrzebuje i przejedzie przez przystanek, nie zatrzymując się na nim, może na polu MIJANKA zawrócić i posunąć się z powrotem o tyle pól, ile zostało mu oczek. W takim przypadku nie dobiera karty.

5

6. KARTY SPECJALNE, czyli NIEOKIEŁZNANE

Chodzi o specjalne karty, które przynoszą graczowi korzyści lub, przeciwnie, mu szkodzą. Oznaczone są literą S (24 szt.). Znaczenie poszczególnych kart zostało opisane na pomocniczych kartach niebieskich (7 szt.).

Neposedné karty pravidla

Balíček karet vznikl z vašich popudů vytvořit ve hře trochu nepředvídatelného vzrušení, aby hra nebyla jen o náhodě a hzení kostkou. Neposedné karty v balíčku vám dávají nezaslouženou výhodu svůj tah měnit ve svůj prospěch, čímž hra získává soupeřivý prvek.



RZUTY KOSTKĄ – punkty specjalne

Kostką rzuca się zawsze raz. Jeżeli padnie 6, chodzi o BONUS i gracz może albo od razu wyciągnąć kartę, albo wybrać drugą opcję i rzucać jeszcze raz. Jeżeli zdecyduje się na drugi rzut, obowiązkowo posuwa się o liczbę oczek uzyskanych w drugim rzucie.

Jeżeli w drugim rzucie ponownie padnie szóstka, mamy JACKPOT i gracz może natychmiast przejechać na pole któregośkolwiek przystanku, który potrzebuje zaliczyć.

KONIEC GRY:

Wygrywa gracz, który jako pierwszy spełni oba zadania, czyli zakreśli stopniowo wszystkich 11 przystanków tramwaju i nazbiera 6 kart bonusowych (M). W ten sposób awansuje na stanowisko naczelnika. Pozostali gracze mogą, lecz nie muszą, dokończyć grę.



Wyścig tramwajów 1910



Zasady gry

Gra uzupełniająca do gry Tramwaj 1910 stanowi wyścig dla 2-4 graczy i ich kolorowych tramwajów. Za pomocą kart plusowych i minusowych oznaczonych A (40 szt.) tramwaje stopniowo przemieszczają się od startu wyścigu do mety. Zwycięzca tajnego nocnego wyścigu otrzymuje odznakę tramwajarza Aloisa Prchlika.

Gra dla: 2 do 4 graczy Wiek: od lat 5

Do gry uzupełniającej są potrzebne:

1 plansza (z prawdziwą historyczną miejską linią tramwajową)

4 kartonowe pionki - tramwaje ze stójkami

40 kart oznaczonych literą A

1 odznaka tramwajarza

Cel gry:

Celem gry jest dotarcie kolorowym tramwajem na pole CIL (META) szybciej od pozostałych współgraczy oraz uzyskanie odznaki najszybszego tramwajarza Aloisa Prchlika.

Przygotowanie gry:

Gracze ustawiają tramwaje na polu START. Starannie przetasują stos kart oznaczonych literą A (40 szt.). Stos położą odwrotną stroną na wierzch. Kolejność ruchów ustalą poprzez rzut kostką lub losowanie tramwajów - grę rozpocznie gracz, który wyrzuci największą liczbę lub wyciągnął tramwaj nr 1. Po nim grają następni gracze, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Rozpoczęcie i przebieg gry:

Gracze w każdej rundzie ciągną kartę ze stosu – o ile na karcie widnieje wartość dodatnia, przesuną tramwaj do przodu o określoną liczbę pól. W przypadku, gdy na karcie pojawi się wartość ujemna, gracz albo zatrzyma kartę i poczeka na kolejną z wartością ujemną (ujemne wartości w tym wypadku się sumują i przyspieszają ruch tramwaju w przód), albo też gracz może 1x w trakcie gry wykorzystać ujemną kartę jako Jokera. Joker umożliwia mu cofnięcie gracza, który jest na prowadzeniu, o liczbę pól podanych na karcie.

Wszystkie wykorzystane karty kładziemy obok stosu awersem do góry. Jeżeli karty na stosie się skończą i nie ma już dalszych, przetasujemy używane karty i położymy je rewersem do góry.



Przykłady ruchów za pomocą dwóch kart ujemnych: graczowi trafi karta z liczbą -3, zatrzyma ją i w którejś z następnych rund otrzyma kartę -2. Połączy karty, pokaże je rywalom i przesunie się o 5 pól do przodu.

Pole STOP – gracz opuści jedną rundę, czyli nie wyciąga ze stosu żadnej karty. Na pole to może tramwaj trafić także za sprawą karty ujemnej – Jokera rywala. W takim przypadku także opuszcza jedną rundę.

Koniec gry: odznakę najszybszego tramwajarza otrzymuje zawsze ten, kto w danej rundzie jako pierwszy dotrze na pole CIL (META). Przy jednoczesnym dotarciu dwóch tramwajów wygrywa ten, który dokładniej trafił w to pole.

Przykład: w tej samej rundzie dojechali do mety 3 tramwaje, każdy z inną kartą. Wygrywa ten, który zatrzymał się wprost na polu CIL lub w jak najmniejszej odległości (liczbie pól) za nim. Drugie miejsce zajmie tramwaj, który zatrzymał się o jedno pole dalej niż pierwszy tramwaj i tak dalej.

Chwała zwycięzcom, szacunek dla pokonanych!

Wasz naczelnik Alois Prchlík

Zasady te są podpowiedzią, jak grać w obie gry, aby były szybkie i zabawne. Jeżeli gracze wymyślą lepszy sposób na atrakcyjną grę, mogą dostosować zasady do własnych pomysłów. Ucieszymy się, jeżeli podzielicie się z nami swoimi ulepszeniami na adresie games@nenoc.cz.

Życzymy dużo szczęścia w grze!

9

