

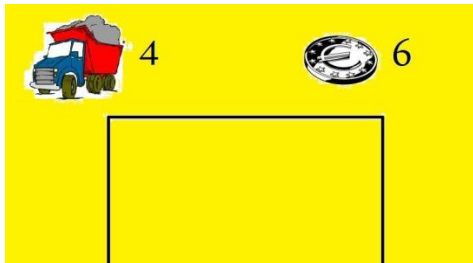
Instrukcja gry

Express Delivery to gra planszowa, w której gracze wcielają się w rolę kurierów przemierzających drogi Polski, Niemiec i Czech. Celem gry jest jak największy zarobek, który można osiągnąć tylko poprzez odpowiednie decyzje logistyczne, oraz dobre inwestowanie zarobionych pieniędzy.

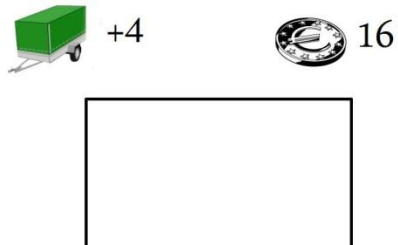
Gra podzielona jest na dwa etapy, a do każdego z nich przygotowane są inne misje. Walka o zlecenia rozpoczyna się powoli, a kończy na dużych, lukratywnych transportach. Gracze muszą kontrolować swoje zarobki i wydatki, tak, aby osiągnąć najlepszy wynik na końcu gry.

Zawartość pudełka:

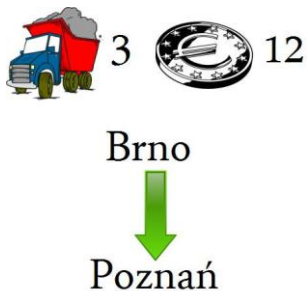
- plansza
- 5 małych samochodzików(cieżarówek)
- 5 dużych ciężarówek
- 5 kart ciężarówek startowych



- 15 kart sklepu



- 30 żetonów akcji
- 40 Kart zamówień etapu I



- 25 kart zamówień etapu II



Toruń
↓
Drezden

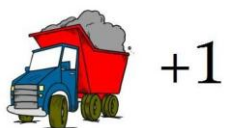
II

- 6 znaczników zamówień(misji)
- 35 kart remontów drogowych



● Olomouc
Naubrandenburg
↓
Szczecin

- 2 znaczniki robót drogowych
- 7 kart akcji



Przeładowana
ciężarówka



4-5 graczy

- Żetony Euro w nominałach 1, 2, 5 i 10

Plansza z miejscem na aktualne misje, roboty drogowe i dostępne przedmioty w sklepie.



Przygotowanie gry

Na środku stołu rozłożyć należy planszę i wybrać odpowiednie ilości misji do każdego z etapów gry, w zależności od ilości graczy. Obok kart misji kładziemy znaczniki misji. Niewykorzystane misje wracają do pudełka.

Skalowanie		
Ilość graczy	Misje 1 poziom:	Misje 2 poziom:
2	24	8
3	28	10
4	32	14
5	38	20

Przed grą należy przygotować również Karty Sklepu. W zależności od ilości graczy zmieniamy ilość kart Naklejki Autostradowej (tej zupełnie zwalniającej z opłat) oraz karty Nitro. Oba te rodzaje kart powinny zostać wtasowane w ilości o jeden mniejszej od ilości graczy. *Np. dla trzech graczy powinniśmy wybrać po dwie karty Naklejki Autostradowej i Nitro.*

Obok planszy leżą odkryte karty akcji i stos kart robót drogowych, ze znacznikami robót drogowych.

Każdy z graczy dostaje 3 euro, małą ciężarówkę w swoim kolorze, oraz początkową kartę ciężarówki w swoim kolorze. Każdy otrzymuje również 6 żetonów akcji.

Obok planszy kładziemy również posegregowane żetony Euro.

Rozpoczęcie gry

Pierwsza runda przebiega nietypowo, bo służy ona do wyłożenia kart misji i rozstawienia swoich ciężarówek w różnych miejscach planszy. Graczem rozpoczynającym zostaje osoba, która ostatnio korzystała z usług kurierskich.

Gracz rozpoczynający odkrywa 3 karty misji(4 przy dwóch graczach) i zaznacza miasta startowe na planszy. Następnie wystawia on swoją ciężarówkę na planszy, w wybranym przez siebie miejscu. Jeśli postawi ją w mieście, w którym rozpoczyna się jakaś misja(a jest to jedyne logiczne rozwiązanie) dobiera ją i kładzie na karcie ciężarówki.

W miejsce zabranej misji, od razu wchodzi następna i zasada ta obowiązuje podczas całej gry.

Drugi gracz w kolejce odkrywa 2 karty misji i również ustawia na planszy swoją ciężarówkę, oczywiście wypełniając lukę, po dobranej misji(jeśli takową dobrał).

Trzeci w kolejce gracz odkrywa ostatnią, szóstą kartę misji i ustawia swoją ciężarówkę na planszy. Od tego momentu, przez cały czas gry, powinno być dostępnych 6 odkrytych kart misji w grze. Gracz zabierając misję musi dociągnąć nową i przesunąć znacznik rozpoczęcia misji w odpowiednie miejsce planszy. Kolejni gracze rozstawiają tylko swoje ciężarówki.

Przykładowa sytuacja podczas gry (bez samochodzików-pionków):



Od tego momentu zaczyna się rozgrywka zasadnicza.

Gracz rozpoczynający odkrywa pierwszą kartę robót drogowych i kładzie znaczniki w odpowiednich miejscach na planszy. Każda karta robót drogowych ma zaznaczone miasto i trasę, które w tej turze są wyłączone z gry (*patrz spis elementów gry*). **Wyciągnięcie karty robót drogowych co rundę jest zadaniem gracza rozpoczynającego na całą grę.** Gracz w swojej turze ma do dyspozycji **3 akcje**, które może wykorzystać na:

- **Ruch** z jednego miasta (lub przystanku na trasie) do drugiego. Jazda po pomarańczowej drodze, czyli drodze głównej jest darmowa. Każdy przejazd po odcinku **autostrady**, czyli czerwonej drogi, kosztuje **3 Euro**. W jednym mieście nie mogą stać ciężarówki różnych graczy.
- **Wejście do sklepu**. Dostępne tylko w dużych miastach (niebieska kropka). Gracz ma do wyboru dwie widoczne karty w sklepie. Jeśli chce coś kupić to po prostu wpłaca pieniądze do banku. Można wejść do sklepu raz na turę.
- **Wykorzystanie akcji**. Gracz używa jeden z żetonów akcji, które trzyma w ręku i kładzie na wybranej karcie akcji.

- **Zachowanie jednej akcji na później.** Gracz zostawia wówczas jeden żeton akcji w ręku, do wykorzystania akcji na później.



Roboty drogowe

Gracz rozpoczynający musi pamiętać, że przed każdym swoim ruchem dostawia nową Kartę Robót Drogowych i przestawia Żetony Robót Drogowych w oznaczonych na karcie miejscach. Na każdej karcie zaznaczone jest miasto i trasa. Dopóki żeton Robót Drogowych leży w danym miejscu nie możemy z niego wjeżdżać, lub wyjeżdżać, chyba, że wykorzystamy akcję „Ignorowanie robót drogowych”.

Sklep



Na planszy znajdują się dwa miejsca na karty w sklepie. Na początku tury gracza rozpoczynającego wyciągana jest pierwsza karta i stawiana na jednym z pól. W następnej turze wypełniamy drugie miejsce. W kolejnej turze zapełniamy pole pierwsze i tak na zmianę. Aby ułatwić rozkładanie Kart Sklepu można przesuwać cały stos sklepu obok planszy.

Po drugim wyłożeniu karty na drugie pole (zostały zagrane łącznie cztery Karty Sklepu) do gry wchodzi **Giełda Samochodowa**. Piąta karta sklepu, a następnie co trzecia (piąta, ósma, jedenasta, itd.) sprzedawana jest w systemie natychmiastowej licytacji. Gracze, w ukryciu, biorą do jednej ręki kwotę, jaką są w stanie zapłacić za dany przedmiot ze sklepu. Gracz, który zapłacił najwięcej wygrywa licytację, płaci sumę do banku i otrzymuje daną kartę.

Ilość ciężarówek, które gracz posiada jest ograniczona – może mieć maksymalnie dwie i drugą, którą kupi oznaczana jest dużym samochodzikiem.

Żetony akcji

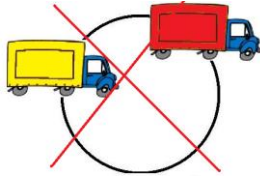
Gracze kolejno wykonują swoje tury, wykorzystując 3 akcje. Przed każdym ruchem należy dobrać 3 żetony z naszej puli i po kolei odkładać po jednym za wykonaną akcję.

Gry skończy się I Etap gry, gracze zbierają po jednym żetonie akcji z kart akcji.

Pula 6 żetonów, które dostajemy na początku, to limit, którego musimy się trzymać podczas gry. Oznacza to, że korzystając z akcji, powinniśmy poświęcić tyle żetonów, aby swobodnie dobierać 3 na początku każdej tury.

Odrzucenie zlecenia

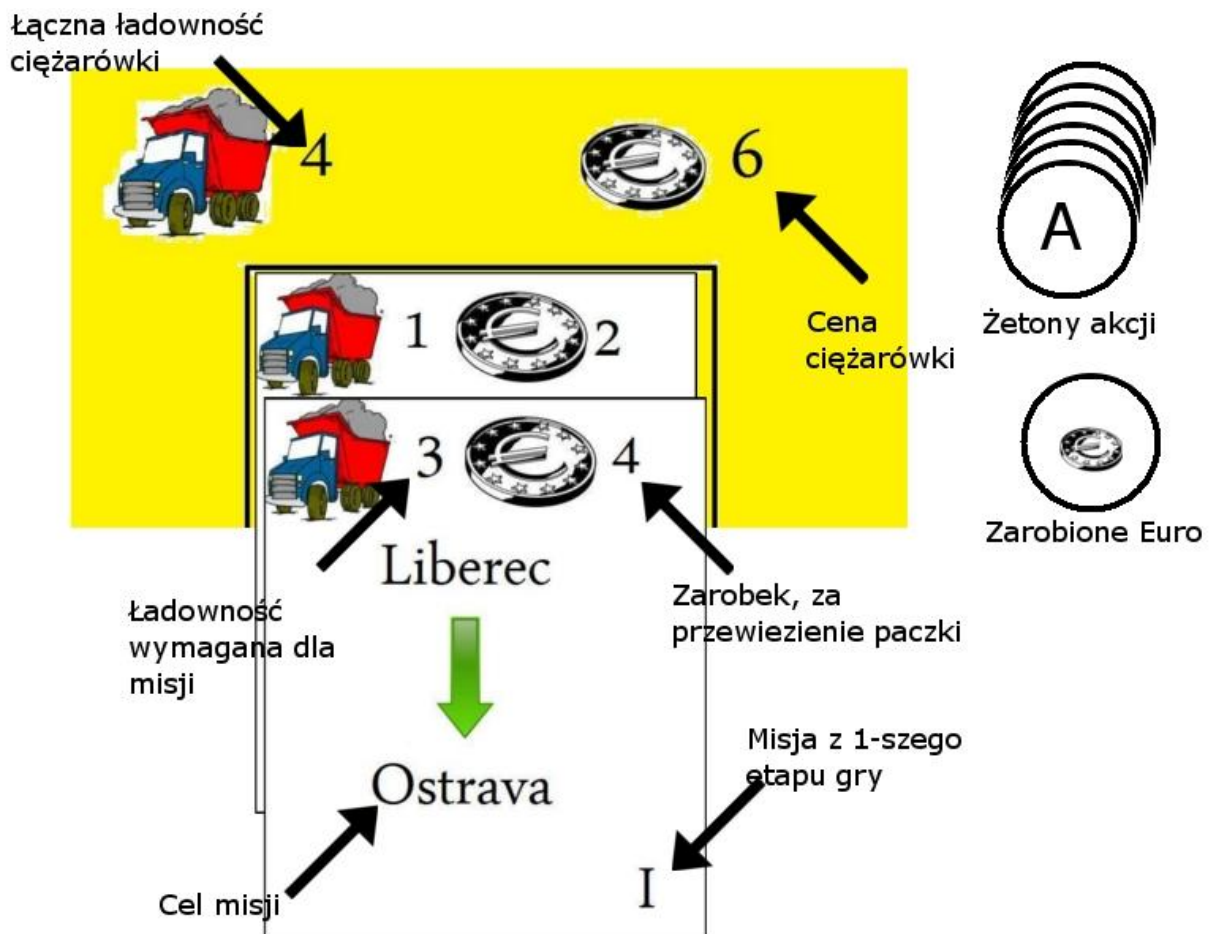
Gracz może w każdej chwili stwierdzić, że odrzuca przyjęte zlecenie, bo bardziej opłaca się mu załadowanie innego. Wyrzuca się wówczas kartę zlecenia z gry, a gracz ów płaci 3 Euro kary.



Blokowanie się na planszy

W Express Delivery obowiązuje zasada, że w jednym miejscu nie mogą się znajdować dwie ciężarówki, należące do różnych graczy. Sposobem na taką sytuację może być użycie odpowiedniej karty akcji, skuteczny szantaż, lub po prostu wyczekanie, aż przeciwnik opuści cel naszej podróży.

Przykładowy obszar gracza w trakcie gry:

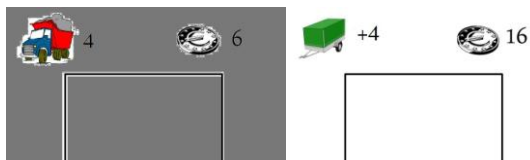


Zakończenie gry

Pierwszy gracz, który w momencie rozpoczęcia swojej tury nie ma żadnych aktywnych misji i żadna misja nie jest już dostępna w grze (wyczerpał się stos misji II etapu i 6 misji odkrytych) kończy grę jako pierwszy i dostaje dodatkowe 6 Euro. Od tego momentu pozostali gracze mają dokładnie 2 kolejki na dokończenie swoich zadań. Po upływie tego czasu gra kończy się i następuje podliczanie gotówki. Każdy gracz w momencie skończenia gry zdejmuje z planszy swoją ciężarówkę (ciężarówkę).

Gracz na koniec gry dodaje wszystkie posiadane pieniądze, oraz 'sprzedaje' za połowę ceny wszystkie posiadane samochody i przyczepki.

Przykład:



$$87 + 3 + 8 = 98 \text{ Euro}$$

Wygrywa gracz z największą ilością pieniędzy.