

# TRÄXX

Steffen Benndorf / Reinhard Staupe



Najlepszy wygrywa!

Gracze: 1-4 osób

Wiek: powyżej 8 lat

Czas trwania: ok. 15 minut

**Materiał:** 1 blok do gry, 15 kart, 4 ołówki

## Trasa

W trakcie gry każdy gracz tworzy (maluje) na swym planie gry trasę. Trasa składa się z **ciągłej linii**. Linia **nie może** mieć przerw i nie może się stykać ze sobą ani też przecinać. W jednej rundzie trasa może zostać przedłużona tylko **na jednym** z jej końców. Każdy gracz powinien przede wszystkim próbować umieścić możliwie jak najwięcej pól liczbowych na swojej trasie, ponieważ za pola liczbowe otrzymuje się punkty dodatnie. Ponadto każdy gracz powinien próbować uzyskać jak najwięcej pól (w idealnym przypadku wszystkie), ponieważ za każde niezdołane pole (niezależnie, czy z liczbą czy też bez) otrzymuje się na końcu punkt ujemny.



### Przykład:

Na swojej trasie Maria osiągnęła liczby 6 oraz 9 i za to może sobie wpisać do swej tabeli ocen punkty dodatnie.

## Przygotowanie gry

Należy przetasować 15 kart i ułożyć je na środku stołu jako zakryty stos. Każdy gracz otrzymuje kartkę z bloku oraz ołówek.

**Wskazówka:** Rozłożenie kolorów i liczb na wszystkich planach gry jest identyczne. Jedyne wydrukowany punkt początkowy, od którego każdy gracz musi rozpoczynać trasę jest różny na poszczególnych planach gry.

**Ważne:** Każdy gracz otrzymuje inny plan gry (z innym punktem początkowym).

# Przebieg gry

Dowolny gracz odkrywa wierzchnią kartę ze stosu i kładzie ją otwartą obok. Na karcie narysowanych jest 4 lub 5 kolorowych pól. Wszyscy gracze mogą wykorzystać narysowane kolorowe pola, **w dowolnej ilości** z nich (również jedno lub żadne) i **w dowolnej kolejności**, na swym planie gry celem powiększenia swojej trasy. Jeśli gracz nie chce lub nie może wydłużyć swojej trasy, mówi „ja pasuję“.

**Wskazówka:** Najbardziej przejrzyste jest, jeśli pola, które chce się wykorzystać, zaznaczy się najpierw małym punktem a następnie punkty połączy w jedną linię.



**Przykład:** Odkryta karta zawiera pole niebieskie, zielone, żółte i szare. Linus może więc wykorzystać (maksymalnie) te cztery kolorowe pola dla swojej trasy.



Wychodząc od swego punktu początkowego (żółtego obok liczby 3), wykorzystuje on pole niebieskie, zielone, szare i żółte i łączy je linią. W czasie następnej rundy może powiększać swoją trasę albo od pola żółtego obok liczby 3 lub od pola żółtego obok liczby 6.

Po tym, jak każdy gracz odpowiednio wydłużył swoją trasę, odkrywana jest następna karta ze stosu. Znowu każdy gracz może wykorzystać dowolnie dużo umieszczonych na niej kolorowych pól, (lecz nigdy więcej) celem wydłużenia swojej trasy.

**Niezwykle ważne jest:** Trasę można wydłużyć w czasie trwania każdej rundy zasadniczo tylko **na jednym** (dowolnym) z obydwu istniejących końców.

Grę należy kontynuować w powyżej opisany sposób. W trakcie każdej rundy odkrywana jest zawsze górna karta ze stosu i każdy gracz może odpowiednio wydłużyć swoją trasę (na dowolnym jej końcu).

## Osiąganie pól liczbowych i odnotowywanie punktów

W przypadku, gdy gracz osiągnie swoją trasą pole liczbowe (może to oczywiście nastąpić już w trakcie pierwszej rundy), to oznajmia on to **głośno i wyraźnie**:

- Jeśli jest **pierwszym graczem**, który osiągnął tę liczbę, odnotowuje na pasku ocen **pełną** odpowiednią ilość punktów.

**Przykład:** Sarah mówi: „Mam liczbę 8.” Ponieważ dotychczas jeszcze żaden gracz nie uzyskał liczby 8, Sara zapisuje sobie 8 punktów na pasku ocen w polu 8.

**Należy pamiętać:** Jeśli kilku graczy w tej samej rundzie zaznaczy sobie najpierw tę samą liczbę, to wszyscy ci gracze otrzymują pełną liczbę punktów i odpowiednio ją zapisują.

- Jeśli gracz osiągnie na swojej trasie liczbę, która została zaznaczona przez innego gracza w jednej z **poprzednich rund**, wtedy zapisuje sobie tylko **połowę** odpowiedniej liczby punktów (w razie potrzeby zaokrągloną).

**Przykład:** Tim powiedział: „Uzyskałem liczbę 7.” Ponieważ Maria uzyskała liczbę 7 już w poprzednich rundach, Tim otrzymuje 4 punkty (zaokrąglone 3,5).

**Wskazówka:** Jest możliwe i dozwolone uzyskanie w jednej rundzie dwóch pól liczbowych. Gracz zapisuje za obydwa pola punkty na swoim pasku ocen tak, jak to zostało opisane poprzednio.

**Rada dotycząca przejrzystości:** Ważną rzeczą jest, aby każdy gracz dowiedział się, które pola liczbowe zostały uzyskane. Dlatego **na koniec każdej rundy** gracze powinni oznajmiać osiągnięte pola liczbowe. Jeśli gracz oznajmi liczbę, to każdy gracz, który tej liczby jeszcze nie uzyskał, winien zaznaczyć mały punkt obok tej liczby na swoim pasku ocen, aby wiedział, iż za tą liczbę może uzyskać tylko połowę ilości punktów.

## Koniec gry i ocena

Gra kończy się po odkryciu i wykonaniu wszystkich 15 kart ze stosu.

- Każdy gracz dodaje wszystkie punkty dodatnie, które odnotował w trakcie gry na swoim pasku ocen.
- Każde pole, którego gracz na nie osiągnął swoją trasą planie gry, liczy się jako punkt ujemny.  
**Wskazówka:** Celem uzyskania lepszej przejrzystości wszystkie nieosiągnięte pola powinny zostać zaznaczone znakiem X. Punkty ujemne należy odnotować w odpowiednim polu na pasku ocen.
- Punkty ujemne należy odjąć od punktów dodatnich. Gracz, który uzyskał najwięcej punktów (najwyższą sumę), jest zwycięzcą.



### Przykład:

Linus osiągnął na trasie wszystkie liczby, aż do 4. Za liczby 3, 6, 8 oraz 9 otrzymał pełną liczbę punktów, ponieważ osiągnął je jako pierwszy (przed innymi graczami). Za liczby 2, 5, 7 oraz 10 otrzymał on tylko połowę ilości punktów. Tym samym uzyskał 39 punktów dodatnich. Dziesięć pól Linus nie osiągnął, daje to 10 punktów ujemnych. Tym samym Linus osiągnął w sumie wynik 29 punktów ( $39-10=29$ ).

## Gra solo

Gra solo odbywa się dokładnie tak samo jak opisano powyżej, pojedynczo odkrywa się po kolei wszystkie 15 kart. Ocena punktowa zmienia się w sposób następujący: za każdą uzyskaną liczbę gracz otrzymuje pełną liczbę punktów tylko wtedy, gdy poprzednio nie uzyskał wyższej liczby – w pozostałych przypadkach otrzymuje tylko połowę ilości punktów.

**Przykład:** Tim osiągnął najpierw liczbę 4 i otrzymuje 4 punkty. Następnie osiąga liczbę 7 i otrzymuje 7 punktów. Następnie osiąga liczbę 5. Ponieważ już wcześniej osiągnął liczbę wyższą niż 5 (liczbę 7), otrzymuje tylko połowę punktów, a więc 3 (zaokrąglone 2,5). Następnie osiąga liczbę 9 i otrzymuje 9 punktów.

Wyniki powyżej 35 punktów są super!