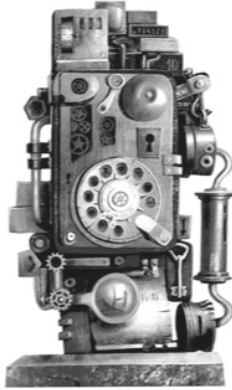


EN, NL, DE, ES, FR, HU, PL, CZ, SI, UA, RU, IT



# BLACKWORK CITY



[www.marbushka.com](http://www.marbushka.com)



## Escape from Clockwork City

competitive game for 2-4 players • Age: 6+ • Duration: 30-40 min

Clockwork City opens its gates once every century for a grand competition. Hundreds of engineers are eager to gain the championship, but nobody knows that the floating city captures the most talented ones to take care of its sensitive clockwork. You are one of the winners who want to escape from lifelong slavery. Your only chance is to build a flying machine and a code breaker from the pieces you find in the city's scrapyards and get enough fuel for the journey. Which one of you will succeed first?

**Contents:** 1 game board, 1 Towers of Clockwork City, 6 characters, 6 character cards, 6x4 Flying Machine cards (i), 4x4 Code Breaker cards (h), 5 Fuel Supplier cards (j), 6 Airship cards (e), 1 Power Machine card (f), 6 Scrap Metal cards (g), 2 dice

### Setting up the game:

1. Assemble the game board and put it in the middle of the playing area.
2. Assemble the Towers and place it on the biggest empty space (a) on the board.
3. Choose a character and place it next to the Towers. You start the game from here.
4. Pick the character card (*as a reminder*) matching your pawn and place it in front of you. **(Keep in mind that max. 4 players are allowed to play so return the remaining 2 characters into the box.)**
5. **For 2 players** use only 34 cards. Remove 3 complete Flying Machines and 2 complete Code Breakers, 2 Fuel Suppliers and 2 Scrap Metal cards from the pack. **For 3 players:** use 46 cards. Remove 2 complete Flying Machines and 1 complete Code Breaker from the pack.
6. Shuffle the cards and deal 7 to each player. Separate the rest in approximately equal piles in the 6 Scrapyards (b).
7. **The hand limit is 7 cards** throughout the game.
8. Player throwing highest number on the dice moves first.

### The goal of the game:

To escape from Clockwork City the players must collect:

- 4 parts of a complete Flying Machine, 4 parts of a complete Code Breaker and one Fuel Supplier card (fig 1).
- OR**
- 6 parts of the Airship and the Power Machine card (fig 2).

The first player who collects either of the above combinations and lays them down on the table wins the game.

There are three ways to collect cards, namely:

1. From Scrapyards;
2. From other players;
3. From discarded cards placed outside the board.

## 1. Collecting cards from Scrapyards:

Players in turn move along the track by throws of the 2 dice. Count each space between white planks (d) as one field. You may go in any direction on the track, but you cannot reverse your direction in the same turn.

- For entering a Scrapyard your character must land on the white field (c) by exact count or more.
- Take the top card from the appropriate pile. Keep the card if you need it and discard one from your hand. (*Or you can discard the taken card, if you do not need it.*)
- **The discarded card must first be shown to all players and then laid face down anywhere outside the board but never on top of each other.** Try to remember where the card is placed, you may need it later! The player who can remember and find what s/he needs, usually is a winner.
- After discarding, your turn ends.

**Note:** If you throw **7, 11 or doubles**, you may do any **ONE** of the following:

1. Move your character directly to any Scrapyard, or to the Towers.
2. Remain in the Scrapyard and take another card.
3. Remain in the Scrapyard and challenge any one of the players who is in the same Scrapyard with you.

*Important: Only two characters are allowed to stay in the same field. (If the third player would land here, s/he has to take her/his steps in other direction.)*

## 2. Challenging other players:

If you meet an opponent on the track by **exact** count, or in a Scrapyard, you may demand a card that you need by:

- Secretly showing her/him one of the cards you collect without letting the other players to see.
- If the opponent player has any of the cards you asked for, s/he must give one of them to you. In return you now give her/him a card from your hand (whatever you want to discard) and the turn ends.
- **Scrap Metal Card:** If the opponent player has a Scrap Metal Card, s/he may substitute it for the card you requested. Upon receiving this you must put it aside, out of the game and your turn ends.
- **Note:** As the game progresses, if you hold less than 7 cards in your hand when an opponent gives you a card, you do not give her/him a discard in exchange. Also, in her/his following turns your opponent will not discard until he again holds 7 cards.
- If the opponent does not have any of the requested cards, s/he gives you nothing, and now in the same turn can ask you for a card if s/he desires. This s/he does in the same manner as stated above. If you do not have a card that s/he requests, then the turn ends.
- *Power Machine and Fuel Supplier cards may be asked for without showing a card from your hand.*

### 3. Picking up a discarded card:

If you want to pick up a discarded card from outside the board:

- You **must return** to the Towers through the track. For entering the Towers your character must land on the white field by exact count or more. (*A throw of 7, 11, or doubles allows you to place your character directly there.*)
- Upon arriving, show a card from your hand which is of the type you are searching for. Then point to a card outside the board and turn that card over for all to see.
- If it is the card you named, you put it in your hand, discard a card from your hand, (*show it to all players*) and put it face down anywhere outside the board.
- When you point to a wrong card, you must then pick up that card and lay down the card you showed from your hand in its place. Your turn then ends.
- *Power Machine and Fuel Supplier cards may be identified and picked up from outside the board without showing a card from your hand.*

### When no cards remain on the Scrapyards:

All players now return to the Towers by throws of the dice and remain there until the end of the game; and the following rules are used:

- You still throw the dice in turn, but only when an **Odd number** – 3, 5, 7, 9, 11 or doubles can you search for cards outside the board in the usual way.
- Only when **7, 11, or doubles** are thrown can you (if you wish) demand cards from an opponent player as before.
- When **Even numbers** – 4, 6, 8, or 10 (but not doubles) – are thrown, you lose that turn.

### When you have a complete Flying Machine or Code Breaker:

- Lay the four matching cards on the table in front of you face up.
- In following turns do not discard until you again hold 7 cards.
- *If you collect the Airship you can lay it down **together** with the Power Machine card and you win the game.*

### Winning the game:

The first player who collects either of the card combinations (*fig 1 or fig 2*) and lays them down on the table wins the game.

## Ontsnap uit Clockwork City

Competitief spel voor 2-4 spelers • Leeftijd: 6+ • Duur: 30-40 minuten



Clockwork City opent eenmaal per eeuw zijn poorten voor een grote competitie. Honderden uitvinders zijn geïntrigeerd door de wedstrijd, maar niemand weet dat de zwevende stad juist de meest getalenteerde uitvinders in gevangenschap neemt. De gevangenen worden verplicht het fragiele uurwerk te onderhouden. Jij bent één van de vier winnaars en wilt ontsnappen aan levenslange slavernij. Jouw enige mogelijkheid is om een vliegende machine en codekraker te bouwen van onderdelen die je kan vinden in de schroothopen van de stad. Om daarna de machine te voorzien van genoeg brandstof en de ontsnapingsreis te maken. Wie van jullie zal daar als eerste in slagen?

**Inhoud:** 1 spelbord, 1 toren van Clockwork City, 6 karakters, 6 karakterkaarten, 6x4 vliegende machinekaarten (i), 4x4 codekraker-kaarten (h), 5 brandstofkaarten (j), luchtschipkaarten (e), 1 krachtkaart (f), 6 oud-ijzerkaarten (g), 2 dobbelstenen

### Spelvoorbereiding

1. Zet het spelbord in elkaar en leg het in het midden van de tafel.
2. Zet de toren in elkaar en zet hem op de grootste lege plek (a) op het bord.
3. Kies allemaal een karakter en zet deze naast de toren. Hier start het spel.
4. Neem de karakterkaart passend bij je eigen karakter en leg deze voor je neer. **(Houd in gedachten dat er maximaal 4 spelers kunnen spelen, de overgebleven twee karakters stop je terug in de doos.)**
5. **Met twee spelers** gebruik je 34 spelkaarten. Verwijder 3 complete vliegende machines en 2 complete codekrakers, 2 brandstofkaarten en 2 oud-ijzerkaarten uit het spel. **Met drie spelers** gebruik je 46 spelkaarten. Verwijder 2 complete vliegende machines en 1 complete codekraker uit het spel.
6. Schud de kaarten en geef er 7 aan elke speler. Verdeel de overige kaarten in 6 gelijke stapels en leg deze op de 6 schroothopen. (b)
7. Tijdens het gehele spel mag je **maximaal 7 kaarten in je hand** hebben.
8. De speler die het hoogst gooit mag beginnen.

### Doel van het spel

Om te ontsnappen uit Clockwork City moeten de spelers het volgende verzamelen:

- 4 delen van een complete vliegende machine, 4 delen van een complete codekraker en 1 brandstofkaart (fig. 1)  
**OF**
- 6 delen van het luchtschip en 1 krachtkaart (fig. 2)

De eerste speler die een van deze twee opties compleet heeft en open op tafel heeft liggen, wint het spel.

Er zijn drie manieren om de kaarten te verzamelen, namelijk:

1. van schroothopen;
2. van andere spelers;
3. van afgelegde kaarten buiten het bord.

## 1. Kaarten verzamelen van schroothopen

Spelers kunnen in hun beurt verplaatsen over het bord door te gooien met de 2 dobbelstenen. Tel elk vakje tussen 2 witte planken (d) als 1 veld. Je mag in beide richtingen van het bord bewegen, maar je kan niet heen en weer in één beurt.

- Om een schroothoop te kunnen betreden moet je karakter exact landen op een wit veld (c).
- Neem de bovenste kaart van de stapel. Als je de kaart wilt houden moet je een andere kaart uit je hand wegleggen. *(Als je hem niet wilt houden leg je de getrokken kaart weg.)*
- **De kaarten die worden weggelegd moet je eerst laten zien aan alle spelers en vervolgens ondersteboven ergens naast het speelbord neerleggen.** Probeer te herinneren waar welke kaart wordt neergelegd, misschien heb je deze later nog nodig! De speler die zich goed de kaarten herinnert en vind wat hij nodig heeft zal meer kansen hebben om te winnen.
- Nadat je een kaart hebt weggelegd, is je beurt voorbij.

**Let op:** Als je een **7, 11 of dubbele** getallen gooit, mag je **EEN** van de volgende acties ondernemen:

1. Verplaats je karakter direct naar een van de schroothopen of naar de toren.
2. Blijf bij de huidige schroothoop en neem nog een kaart.
3. Blijf bij de huidige schroothoop en daag een andere speler uit die in dezelfde schroothoop staat.

*Er mogen maximaal twee karakters tegelijk op 1 veld staan. (Als er een derde speler zou landen, moet hij/zij zijn/haar stappen in de andere richting nemen.)*

## 2. Andere spelers uitdagen

Als je een andere speler tegenkomt op **exact** hetzelfde veld, of in een schroothoop, mag je een kaart eisen die je nodig hebt door:

- een kaart te laten zien welke je hebt verzameld, zonder deze aan alle andere spelers te laten zien
- als de speler een van deze kaarten heeft moet de speler deze aan jou geven. In ruil daarvoor geef jij hem/haar een andere kaart uit jouw hand. Hierna is de beurt voorbij.
- **Oud ijzer kaart:** als de uitgedaagde speler een oud ijzerkaart heeft, mag hij/zij deze vervangen voor de gevraagde kaart. Als je deze kaart ontvangt, leg je hem meteen weg. De kaart is uit het spel en je beurt is voorbij.
- **Let op:** tijdens het spel, indien je minder dan 7 kaarten in je hand hebt, hoef je geen kaart terug te geven aan een tegenspeler als hij/zij jou een kaart heeft gegeven. Een speler hoeft dus alleen een kaart weg te leggen of terug te geven als hij 7 kaarten in zijn/haar hand heeft.
- als je tegenspeler geen van de gevraagde kaarten heeft hoeft hij/zij niks te geven en kan de tegenspeler jou in zijn/haar beurt ook om een kaart vragen. Dit gaat op dezelfde manier als hierboven genoemd. Als jij niet de gevraagde kaart in je handen hebt, is de beurt voorbij.
- *kracht- en brandstofkaarten mogen gevraagd worden zonder het laten zien van één van je kaarten in je hand.*

### 3. Een afgelegde kaart pakken

Als je een afgelegde kaart van buiten het bord wilt pakken:

- moet je **terugkeren** naar de torens via de velden. Om de torens te betreden moet je karakter exact landen op het witte veld. (*Als je een 7, 11, of dubbel getal gooit mag je je karakter direct naar de goede plek verplaatsen.*)
- wanneer je arriveert, laat je een kaart zien welke je naar op zoek bent. Wijs daarna een van de kaarten buiten het bord aan en draai deze om zodat iedereen hem kan zien.
- als het de kaart is die je zocht, neem je hem in je hand. Leg een andere kaart uit je hand weg, ondersteboven, buiten het bord. Deze kaart laat je ook eerst zien aan alle spelers.
- als het niet de kaart is die je zocht, moet je hem ook in je hand nemen. Leg vervolgens de kaart die je als eerst liet zien op de lege plek. Je beurt is nu voorbij.
- *kracht en brandstofkaarten mogen gezocht en gepakt worden zonder een kaart uit je hand te laten zien.*

### Als er geen kaarten meer over zijn op de schroothopen

Alle spelers moeten hun weg terug naar de torens maken door het gooien met de dobbelstenen. Alle spelers blijven bij de torens tot het einde van het spel. De volgende regels zijn van toepassing:

- e gooit om de beurt met de dobbelstenen
- als je een **oneven nummer** – 3, 5, 7, 9, 11 of een dubbel nummer gooit mag je een afgelegde kaart buiten het bord pakken, volgens de regels hierboven.
- alleen als je **7, 11 of dubbele** nummers gooit mag je (als je dat wilt) een kaart vragen van een andere speler, volgens de regels hierboven.
- als je een **even nummer** – 4, 6, 8 of 10 (geen dubbele getallen) – gooit, is je beurt voorbij.

### Wanneer je een complete vliegende machine of codekraker hebt

- Leg je vier bijpassende kaarten open voor je neer.
- In je volgende beurten hoef je niet af te leggen tot je weer 7 kaarten vast hebt.
- *Als je het luchtschip verzameld hebt, mag je hem **samen** met de krachtkaart neerleggen en win je het spel.*

### Het spel winnen

De eerste speler die een van de combinaties heeft verzameld (*fig. 1 of fig. 2*) en voor zich neerlegt, heeft het spel gewonnen.

## Flucht aus Clockwork City

Wettbewerbsspiel für 2-4 Spieler • Alter: 6+ • Dauer: 30-40 Minuten

Einmal im Jahrhundert öffnet die Stadt der Uhren ihre Pforten für einen großen Wettbewerb. Hunderte von Erfindern sind von der Konkurrenz fasziniert, aber niemand weiß, dass die schwebende Stadt die talentiertesten Erfinder gefangen nimmt, um das zerbrechliche Uhrwerk zu erhalten. Sie sind einer der vier Gewinner und wollen aus der lebenslangen Sklaverei entfliehen. Ihre einzige Möglichkeit besteht darin, aus Teilen, die Sie auf den Schrottplätzen der Stadt finden können, eine Flugmaschine und einen Codeknacker zu bauen und die Maschine mit genügend Treibstoff für die Reise zu betanken. Wer von euch wird zuerst erfolgreich sein?

**Inhalt:** 1 Spielplan, 1 Stadtturm mit Uhrwerk, 6 Charaktere, 6 Charakterkarten, 6x4 Flugmaschinenkarten (i), 4x4 Codeknacker Karten (h), 5 Treibstoffkarten (j), Luftschiffkarten (e), 1 Machtkarte ( f), 6 alte Eisenkarten (g), 2 Würfel

### Spielvorbereitung

1. Bauen Sie das Spielbrett zusammen und legen Sie es in die Mitte des Tisches.
2. Bauen Sie den Turm zusammen und stellen Sie ihn auf das größte freie Feld (a) auf dem Spielbrett.
3. Jeder sucht sich einen Charakter aus und stellt ihn neben den Turm. Hier beginnt das Spiel.
4. Nimm die Charakterkarte, die zu deinem eigenen Charakter passt, und lege sie vor dir ab. **(Denken Sie daran, dass bis zu 4 Spieler spielen können, die verbleibenden zwei Charaktere werden zurück in die Schachtel gelegt.)**
5. **Bei zwei Spielern** verwendet man 34 Spielkarten. Entferne 3 komplette Flugmaschinen und 2 komplette Codeknacker, 2 Tankkarten und 2 Schrottkarten aus dem Spiel. **Bei drei Spielern** verwendet man 46 Spielkarten. Entferne 2 komplette Flugmaschinen und 1 kompletten Code-Cracker aus dem Spiel.
6. Mischen Sie die Karten und teilen Sie jedem Spieler 7 aus. Teile die restlichen Karten in 6 gleich große Stapel und lege sie auf die 6 Schrotthaufen. (B)
7. Während des gesamten Spiels dürfen Sie **maximal 7 Karten auf der Hand** haben.
8. Der Spieler, der am höchsten würfelt, darf beginnen.

### Ziel des Spiels

Um aus der Stadt der Uhrwerke zu entkommen, müssen die Spieler Folgendes sammeln:

- 4 Teile eines kompletten Fluggeräts, 4 Teile eines kompletten Codeknackers und 1 Tankkarte (Abb. 1)
- **ODER**
- 6 Teile des Luftschiffs und 1 Energiekarte (Abb. 2)

Der erste Spieler, der eine dieser beiden Optionen vervollständigt und offen auf dem Tisch liegen hat, gewinnt das Spiel.

### Es gibt drei Möglichkeiten, die Karten zu sammeln, nämlich:

1. von Schrotthaufen;
2. von anderen Spielern;
3. von abgeworfenen Karten außerhalb des Bretts.



## 1. Sammle Karten von Schrottplätzen

Die Spieler können sich in ihrem Zug auf dem Brett bewegen, indem sie die 2 Würfel werfen. Zählen Sie jedes Quadrat zwischen 2 weißen Brettern (d) als 1 Quadrat. Sie können sich in beide Richtungen des Bretts bewegen, aber Sie können sich nicht in einem Zug hin und her bewegen.

- Um einen Schrottplatz zu betreten, muss dein Charakter genau auf einem weißen Feld landen (c).
- Nimm die oberste Karte vom Stapel. Wenn Sie die Karte behalten möchten, müssen Sie eine weitere Karte von Ihrer Hand abwerfen. Wer sie nicht behalten möchte, legt die gezogene Karte weg.
- Die abgelegten Karten müssen zuerst allen Spielern gezeigt und dann kopfüber irgendwo neben den Spielplan gelegt werden. Versuchen Sie sich zu merken, wo welche Karte platziert ist, Sie brauchen sie vielleicht später! Der Spieler, der sich die Karten gut merkt und findet, was er braucht, hat mehr Gewinnchancen.
- Nachdem Sie eine Karte abgeworfen haben, ist Ihr Zug beendet.

**Achtung:** Wenn Sie eine **7, 11 oder doppelte Zahlen** würfeln, können Sie **EINE** der folgenden Aktionen ausführen:

1. Ihre Figur sofort zu einem der Schrottplätze oder zum Turm bewegen.
2. Bleiben Sie beim aktuellen Schrottplatz und nehmen Sie eine weitere Karte.
3. Bleiben Sie beim aktuellen Schrottplatz und fordern Sie einen anderen Spieler heraus, der sich auf demselben Schrottplatz befindet.

*Es dürfen maximal zwei Zeichen gleichzeitig auf 1 Feld stehen. (Sollte ein dritter Spieler landen, muss er seine Schritte in die entgegengesetzte Richtung machen.)*

## 2. Andere Spieler heraus fordern

Wenn du einem anderen Spieler auf genau demselben Feld oder auf einem Schrottplatz begegnest, kannst du eine Karte verlangen, die du brauchst, indem du:

- Zeigen Sie eine gesammelte Karte, ohne sie allen anderen Spielern zu zeigen.
- Wenn der Spieler eine dieser Karten hat, muss der Spieler sie dir geben. Dafür gibst du ihm/ihr eine weitere Karte aus deiner Hand. Danach ist die Runde beendet.
- **Alte Eisenkarte:** Wenn der herausgeforderte Spieler eine alte Eisenkarte hat, kann er sie durch die angeforderte Karte ersetzen. Wenn Sie diese Karte erhalten, legen Sie sie sofort weg. Die Karte ist aus dem Spiel und Ihr Zug ist beendet.
- **Achtung:** Wenn Sie während des Spiels weniger als 7 Karten auf der Hand haben, müssen Sie dem Gegner keine Karte zurückgeben, wenn er Ihnen eine Karte ausgeteilt hat. Ein Spieler muss also nur dann eine Karte abwerfen oder zurückgeben, wenn er 7 Karten auf der Hand hat.
- Wenn Ihr Gegner keine der angeforderten Karten hat, muss er nichts geben und der Gegner kann Sie auch in seinem Zug um eine Karte bitten. Dies geschieht auf die gleiche Weise wie oben erwähnt. Wenn Sie die angeforderte Karte nicht auf der Hand haben, ist Ihr Zug beendet.
- *Strom- und Tankkarten können angefordert werden, ohne eine Ihrer Karten auf der Hand zu zeigen.*

### 3. Nimm eine abgelegte Karte

Wenn Sie eine abgelegte Karte von außerhalb des Spielplans nehmen möchten:

- Sie **müssen durch** die Felder zu den Türmen zurückkehren. Um die Türme zu betreten, muss Ihre Spielfigur genau auf dem weißen Feld landen. (*Wenn Sie eine 7, 11 oder eine doppelte Zahl würfeln, können Sie Ihren Charakter sofort an die richtige Stelle bewegen.*)
- Wenn Sie ankommen, zeigen Sie eine Karte, die Sie suchen. Zeigen Sie dann auf eine der Karten außerhalb des Bretts und drehen Sie sie für alle sichtbar um.
- Wenn es die gesuchte Karte ist, nimm sie auf die Hand. Wirf eine weitere Karte aus deiner Hand verkehrt herum außerhalb des Spielbretts ab. Auch diese Karte zeigst du zuerst allen Spielern.
- Wenn es nicht die gesuchte Karte ist, musst du sie ebenfalls auf die Hand nehmen. Legen Sie dann die Karte, die Sie zuerst gezeigt haben, auf das leere Feld. Ihr Zug ist jetzt zu Ende.
- *Strom- und Tankkarten dürfen gesucht und genommen werden, ohne eine Karte aus der Hand zu zeigen.*

### Wenn auf den Schrottplätzen keine Karten mehr übrig sind

Alle Spieler müssen durch Würfeln zu den Türmen zurückkehren. Alle Spieler bleiben bis zum Ende des Spiels bei den Türmen. Es gelten folgende Regeln:

- man würfelt abwechselnd
- Wenn Sie eine **ungerade Zahl** würfeln – 3, 5, 7, 9, 11 oder eine doppelte Zahl, dürfen Sie gemäß den oben genannten Regeln eine abgelegte Karte außerhalb des Spielbretts nehmen.
- Nur wenn Sie **7, 11 oder doppelte Zahlen** würfeln, können Sie (wenn Sie möchten) eine Karte von einem anderen Spieler verlangen, gemäß den obigen Regeln.
- Wenn Sie eine **gerade Zahl** würfeln – 4, 6, 8 oder 10 (keine Doppelzahlen) – ist Ihr Zug beendet.

### Wenn Sie eine komplette Flugmaschine oder einen Codeknacker haben

- Legen Sie Ihre vier passenden Karten offen vor sich hin.
- In deinen nächsten Zügen musst du nicht abwerfen, bis du wieder 7 Karten hast.
- *Wer das Luftschiff gesammelt hat, darf es **zusammen** mit der Machtkarte platzieren und gewinnt das Spiel.*

### Das Spiel gewinnen

Wer als Erster eine der Kombinationen (*Abb. 1 oder Abb. 2*) sammelt und vor sich ablegt, gewinnt das Spiel.

## Escapa de La Ciudad de las Máquinas

Juego competitivo, de 2 a 4 jugadores • Edad: 6+ • Duración: 30-40 min



La Ciudad de las Máquinas abre sus puertas solo una vez cada siglo para convocar un gran campeonato. Cientos de mecánicos están ansiosos por ganar, pero ninguno de ellos sabe que sus habitantes capturan a los mejores de ellos para obligarlos a mantener los sensibles mecanismos que sostienen su ciudad flotante. Sois uno de los ganadores capturados que quieren escapar de una vida de esclavitud. Vuestra única oportunidad para escapar es construir, con las piezas que encontréis en los depósitos de chatarra de la ciudad, una máquina voladora, un descifrador de códigos y obtener combustible o un generador de energía. ¿Quién será el primero en conseguirlo?

**Contenido del juego:** tablero, torres de La Ciudad de las Máquinas, 6 figuras personajes, 6 cartas personajes, 6x4 cartas Máquinas Voladoras (i), 4x4 cartas Decodificadores (h), 5 cartas Suministro de Combustible (Fuel Supplier) (j), 6 cartas Nave Voladora (Air Ship) (e), 1 carta Generador de Energía (Power Machine) (f), 6 Cartas Chatarra (Scrap Metal) (g), 2 dados.

### Preparación del juego:

1. Ensamblad el tablero y colocadlo en el centro de la mesa donde vayáis a jugar.
2. Ensamblad las torres de La Ciudad de las Máquinas en el espacio vacío del tablero de mayor tamaño (a).
3. Cada jugador escoge un personaje y lo coloca cerca de las torres de La Ciudad de las Máquinas. El juego se inicia desde este punto.
4. Cada jugador toma la carta del personaje (*sirve de recordatorio*) que corresponde a la figura del personaje que tiene y la sitúa delante suyo. **(Recordad que únicamente pueden jugar 4 jugadores como máximo. Colocad los 2 personajes sobrantes y sus cartas en la caja).**
5. Si juegan **2 jugadores:** utilizad 34 cartas únicamente. Retirad 3 Máquinas Voladoras (3x4 cartas), 2 Decodificadores (2x4 cartas), 2 cartas Suministro de Combustible y 2 cartas Chatarra y guardadlas en la caja. Si juegan **3 jugadores:** utilizad 46 cartas únicamente. Retirad 2 Máquinas Voladoras (2x4 cartas) y 1 Decodificador (1x4 cartas) y guardadlas en la caja.
6. Barajad las cartas, para después repartir 7 cartas a cada jugador. Depositar el resto de cartas en 6 mazos de altura similar en los 6 depósitos de chatarra (b).
7. Cada jugador dispone de un **máximo de 7 cartas en su mano.**
8. Cada jugador lanza uno de los dados y el que saque el número más alto empieza el juego.

### Objetivo del juego:

El objetivo es escapar de La Ciudad de las Máquinas, para poder hacerlo se necesita:

- Completar una Máquina Voladora (4 cartas), completar un Decodificador (4 cartas) y conseguir un Suministro de Combustible (1 carta) (fig 1).  
**O**
- Completar la Nave Voladora (6 cartas) y conseguir un Generador de Energía (1 carta) (fig 2).

El primero que consigue cualquiera de las combinaciones mencionadas y la deja sobre la mesa, gana la partida.

Hay tres maneras de conseguir cartas:

1. De los depósitos de chatarra,
2. Retando a otros jugadores,
3. De los descartes situados fuera del tablero.

### 1. Cartas de los depósitos de chatarra:

Los jugadores en su turno lanzan los dos dados y se mueven contando a lo largo del camino. Cada espacio entre tablonos de color blanco (d) debe contarse como una casilla. Los jugadores pueden desplazarse por el camino en cualquier sentido, pero no pueden cambiar de sentido en el mismo turno.

- Para acceder a un depósito de chatarra el personaje debe llegar a la casilla de los tablonos blancos (c). La tirada de los dados ha de ser igual o superior al número de casillas.
- El jugador toma la carta superior del mazo al que ha llegado. Puede quedarse con la carta si la necesita, y descartar otra de las que tiene. *(O puede descartarla directamente si no la necesita.)*
- **Los descartes deben mostrarse al resto de jugadores y luego dejarse boca abajo en cualquier lugar fuera del tablero pero nunca encima de otra carta.** Intentad recordar dónde está la carta, ¡es posible que la necesitéis más tarde! Los jugadores capaces de recordar donde está la carta que pueden necesitar más adelante tienen más posibilidades de ganar la partida.
- El turno acaba después del descarte.

**Nota:** Si al lanzar los dados, salen **dobles o la suma es: 7 u 11** el jugador puede realizar **UNA** de las siguientes acciones:

- a. Desplazar la ficha de su personaje directamente a un depósito de chatarra o a las torres.
- b. Si ya se encuentra en un depósito de chatarra, podrá tomar otra carta del mismo depósito de chatarra en el que se encuentra (y proceder como explicado anteriormente).
- c. Si ya se encuentra en un depósito de chatarra y hay otro jugador en el mismo depósito de chatarra, puede quedarse y retarlo.

*Atención: únicamente está permitida la coincidencia de dos jugadores en la misma casilla. (Si un tercer jugador pudiera llegar a la misma casilla, él/ella deberá desplazarse en otra dirección).*

### 2. Reto a otros jugadores:

Si al contar, el jugador llega de forma **exacta** a la casilla dónde ya hay otro jugador, o llega a un depósito de chatarra dónde hay otro jugador, puede pedirle una de sus cartas de la siguiente forma:

- El jugador que reta, enseña una de las cartas de la máquina que está construyendo sin que la vean el resto de jugadores.
- Si el oponente tiene una carta de la máquina mostrada, debe entregársela. A cambio el jugador que reta debe darle una de sus cartas (cualquiera de las que quiera descartar). Termina el turno.
- **Carta Chatarra (Scrap Metal):** Si el oponente tiene una Carta Chatarra, puede entregarla en lugar de la carta solicitada. Al recibir esta carta, el jugador debe dejarla a parte, fuera del juego. Termina el turno.
- **Nota:** A medida que el juego avanza, si uno de los jugadores tiene menos de

7 cartas en la mano, cuando un oponente le entrega una carta, no debe devolverle ninguna a cambio. Del mismo modo, el oponente no deberá descartar hasta que vuelva a tener 7 cartas.

- Si el oponente no tiene una carta de la máquina solicitada, no entregará ninguna, y, si lo desea, en ese mismo turno podrá proceder a la inversa pidiendo al otro jugador una de las cartas de la máquina que desee. Si no la tiene el turno termina.
- *Las cartas Generador de Energía y Suministro de Combustible se pueden solicitar sin mostrar las cartas en mano.*

### 3. Recuperar un descarte:

Si un jugador desea recuperar un descarte (repartidas en la mesa fuera del tablero):

- El jugador **debe dirigirse de vuelta** por el camino a las torres de La Ciudad de las Máquinas. Para entrar en las torres la ficha del personaje debe llegar a la casilla de los tableros blancos (c). La tirada de los dados ha de ser igual o superior al número de casillas. (*Si al lanzar los dados, sale 7, 11 o dobles, el jugador puede dirigirse directamente a la casilla.*)
- Al llegar, enseña a los demás jugadores la carta de la máquina que está construyendo. Después señala una de las cartas descartadas que hay fuera del tablero y le da la vuelta de forma que todos los jugadores puedan verla.
- Si la carta es de la misma máquina que la que el jugador ha mostrado al resto, puede tomarla y añadirla a su mano, seguidamente debe descartarse de otra carta de su elección enseñarla al resto de jugadores y ponerla boca abajo en cualquier lugar fuera del tablero pero nunca encima de otra carta.
- Si la carta no pertenece a la misma máquina, el jugador debe tomarla, añadirla a su mano y seguidamente debe descartarse de la carta mostrada al resto de los jugadores. El turno termina.
- *Las cartas Generador de Energía y Suministro de Combustible descartadas se pueden identificar y tomar sin mostrar las cartas en mano.*

### Si se acaban las cartas en los depósitos de chatarra:

Todos los jugadores deben dirigirse a las torres de La Ciudad de Las Máquinas (siguiendo los turnos y lanzando los dados) y permanecer allí hasta el final de la partida. Deben utilizarse las siguientes reglas:

- Lanzar los dados por turnos, y, cuando sale un **número Impar** – 3, 5, 7, 9, 11 o dobles, el jugador puede buscar entre los descartes al igual que se hace durante el juego normal.
- Si sale **7, 11, o dobles**, si lo desea, el jugador puede pedir cartas a sus oponentes al igual que se hace durante el juego normal.
- Si salen **números Pares** – 4, 6, 8, o 10 (pero no dobles) – el jugador pierde el turno.

### Cuando un jugador completa una Máquina Voladora o un Decodificador:

- Deposita las cuatro cartas sobre la mesa frente a él y boca arriba.
- No puede descartar hasta que vuelva a tener 7 cartas.

### Cuando un jugador completa la Nave Voladora:

- Solo podrá depositarla sobre la mesa frente él si dispone del Generador de Energía (y ganará la partida).

### Gana el juego:

Gana el primer jugador que consigue reunir cualquiera de las combinaciones de cartas (*fig 1 o fig 2*) y las haya depositado sobre la mesa.

## Evasion de la Cité des Automates

Un jeu pour 2 à 4 joueurs. Âge 6 ans et plus. Durée 30 à 40 mn.

La Cité des Automates ouvre ses portes une fois par siècle pour une grande compétition. Des centaines d'ingénieurs rêvent de remporter le tournoi, mais aucun d'entre eux ne sait que la cité flottante capture les plus talentueux d'entre eux pour prendre soin des délicats mécanismes de ses automates. Vous êtes un des quatre vainqueurs et vous voulez échapper à cet esclavage à vie. Votre seul espoir est de construire un engin volant et une machine de décryptage à partir des pièces détachées que vous trouverez dans les casses de la ville, et de récupérer suffisamment de carburant pour effectuer le voyage. Qui d'entre vous sera le premier à y parvenir ?

**Contenu :** 1 plateau de jeu, 1 Tour des Automates, 6 personnages, 6 cartes personnages, 6x4 cartes Machine Volante (i), 4x4 cartes Machine à déchiffrer (h), 5 cartes Fournisseur de Carburant (j), 6 cartes Dirigeable (e), 1 carte Alimentation en Energie (f), 6 cartes Ferraille (g), 2 dés.

### Mise en place du jeu :

1. Assemblez le plateau de jeu et placez-le au milieu de l'aire de jeu.
2. Assemblez la Tour Mécanique et placez-la sur la plus grande case vide (a) du plateau.
3. Choisissez un personnage et placez-le à côté de la Tour. Vous commencez le jeu à partir d'ici.
4. Choisissez la carte personnage correspondant à votre pion et placez-la devant vous.  
**Attention :** 4 joueurs maximum sont autorisés à jouer, alors remettez les personnages non utilisés dans la boîte.
5. **Pour 2 joueurs**, n'utilisez que 34 cartes. Retirez 3 Machines Volantes complètes (4 cartes chacune) et 2 Machines à Déchiffrer complètes (4 cartes chacune), 2 fournisseurs de carburant et 2 cartes Ferraille du pack. **Pour 3 joueurs :** utiliser 46 cartes. Retirez 2 Machines Volantes complètes (4 cartes chacune) et 1 Machine à Déchiffrer complète (4 cartes) du pack.
6. Mélangez les cartes et distribuez-en 7 à chaque joueur. Répartissez les cartes restantes de façon équitable dans les 6 cases Casse (b).
7. **Vous ne pouvez jamais avoir plus de 7 cartes en main.**
8. Le joueur qui obtient le plus grand total aux dés commence la partie.

### Le but du jeu :

Pour s'échapper de la Cité des Automates, les joueurs doivent récupérer :

- les 4 parties formant une Machine Volante complète, les 4 parties formant une Machine à Déchiffrer complète et 1 Carte Fournisseur de Carburant (fig 1).
- OU**
- les 6 parties du Dirigeable et la carte Alimentation en Energie (fig 2).

Le premier joueur qui complète l'une des combinaisons ci-dessus et les pose sur la table remporte la partie.

Il existe trois façons de récupérer des cartes :

1. Dans des Casses
2. Chez d'autres joueurs
3. À partir de cartes défaussées placées à l'extérieur du plateau.

## 1. Récupérer des cartes dans les casses :

Les joueurs se déplacent à tour de rôle le long de la piste en lançant les 2 dés. Chaque case est délimitée par des bandes blanches (d). Vous pouvez aller dans n'importe quelle direction sur la piste, mais vous ne pouvez pas revenir en arrière pendant votre tour de jeu.

- Pour entrer dans une casse, votre personnage doit atteindre la case de planches blanches (c). Le décompte des points de mouvement n'a pas besoin d'être exact.
- Prenez la carte du dessus de la pioche concernée. Conservez la carte si vous en avez besoin et jetez-en une de votre main. (*Ou vous pouvez défausser la carte prise, si vous n'en avez pas besoin.*)
- **La carte défaussée doit d'abord être montrée à tous les joueurs puis posée face cachée n'importe où à l'extérieur du plateau mais jamais sur une pile active du jeu.** Essayez de vous rappeler où la carte est placée, vous pourriez en avoir besoin plus tard ! Le joueur qui peut mémoriser et trouver ce dont il a besoin, est généralement un gagnant.
- Après avoir défaussé votre carte, votre tour se termine, sauf

**Remarque :** si vous aviez fait **7, 11 ou un double aux dés**. Dans ce cas vous pouvez également faire **UNE** des actions suivantes :

1. Déplacez votre pion directement vers n'importe quelle casse ou vers les tours.
2. Restez dans la casse et prenez une autre carte comme précédemment.
3. Restez dans la casse et défiez l'un des joueurs qui se trouve déjà dans la même casse.

*Seuls deux personnages sont autorisés à se trouver en même temps sur la même case. (Si un troisième joueur termine son mouvement sur cette case, il/elle doit choisir une autre direction).*

## 2. Défier d'autres joueurs :

Si vous rencontrez un adversaire sur la piste à la fin de votre mouvement ou bien dans une casse, vous pouvez exiger une carte dont vous avez besoin en :

- Lui montrant secrètement l'une des cartes de votre main que vous cherchez à compléter, sans que les autres joueurs puissent la voir.
- Si le joueur adverse a l'une des cartes que vous convoitez, il doit vous en donner une. En retour, vous lui donnez ensuite une carte de votre main de votre choix et le tour se termine.
- Si le joueur adverse possède **une carte Ferraille**, il peut vous la proposer à la place de la carte que vous convoitez. Dès réception, vous devez la mettre face cachée à l'extérieur du plateau et votre tour se termine.
- **Remarque :** au fur et à mesure que le jeu progresse, si vous détenez moins de 7 cartes en main lorsqu'un votre adversaire vous fournit une carte, vous ne lui offrez pas de carte en contrepartie. De même en ce qui concerne votre adversaire lors de ses tours suivants. Il ne se défaussera pas non plus tant qu'il n'aura pas à nouveau 7 cartes.
- Si l'adversaire n'a aucune des cartes demandées, il ne vous donne rien, et peut à son tour vous demander immédiatement une carte qu'il recherche, selon la procédure indiquée ci-dessus. Si vous n'avez pas une des cartes qu'il demande, le tour se termine.
- *Les cartes Alimentation en Energie et Fournisseur de Carburant peuvent être demandées sans avoir besoin de montrer une carte de votre main.*

### 3. Ramasser une carte défaussée :

Si vous souhaitez récupérer une carte défaussée à l'extérieur du plateau :

- Vous **devez** retourner aux Tours par la piste. Pour entrer dans les tours, votre personnage doit atterrir sur le champ blanc par un compte exact ou plus. (Un lancer de 7, 11 ou double vous permet d'y placer votre personnage directement.)
- En arrivant, montrez une carte de votre main du type que vous recherchez. Ensuite, choisissez une carte à l'extérieur du plateau et retournez cette carte pour que tout le monde puisse la voir.
- Si c'est une carte du type recherché, mettez la dans votre main, défaussez une carte de votre main (*et montrez-la à tous les joueurs*) que vous placerez face cachée n'importe où en dehors du plateau.
- Si vous retournez une carte incorrecte, vous devez alors ramasser cette carte et l'échanger contre la carte de votre main que vous aviez montrée. Votre tour se termine alors.
- *Les cartes Alimentation en Energie et Fournisseur de Carburant peuvent être trouvées et récupérées à l'extérieur du plateau sans que vous ayez besoin de montrer une carte de votre main.*

### Lorsqu'il ne reste plus de carte dans les Cassettes :

Tous les joueurs retournent maintenant aux Tours par des lancers de dés et y restent jusqu'à la fin de la partie. Les règles suivantes sont désormais utilisées :

- Vous lancez toujours les dés à tour de rôle. L'obtention **d'un nombre impair** (3, 5, 7, 9, 11) ou d'un double vous permet de ramasser une carte défaussée de la manière habituelle.
- L'obtention de **7, 11 ou d'un double** vous permet également si vous le souhaitez de demander des cartes à un joueur adverse comme avant.
- Si vous obtenez **un nombre pair** (4, 6, 8 ou 10) mais pas de double, vous passez votre tour.

### Lorsque vous avez une Machine Volante ou une Machine à Déchiffrer complète :

- Posez les quatre cartes correspondantes sur la table devant vous, face visible.
- Lors des tours suivants, ne défaussez pas de carte avant d'avoir à nouveau 7 cartes en main.
- *Si vous récupérez le dirigeable, et que vous le déposez **en même temps** que la carte Alimentation en Energie, vous gagnez la partie.*

### Fin de la partie :

Le premier joueur qui récupère l'une des combinaisons de cartes (*fig 1 ou fig 2*) et les pose sur la table remporte la partie.



## Menekülés Clockwork City-ből

2-4 játékos részére • 6 éves kortól • időtartama: 30-40 perc



Clockwork City minden évszázadban egyszer megnyitja a kapuit a mérnökök nagy versenyére. Sokan indulnak a bajnoki címért mert azt senki sem tudja, hogy a lebegő város csapdába ejti a legtehetségesebbeket, hogy karban tartsák az érzékeny szerkezetét. Te is a győztesek egyike vagy aki szeretne megmenekülni az élethosszig tartó rabszolgaság elől. Az egyetlen esélyed ha a város ócskavas telepen található alkatrészekből megépíted a saját repülő szerkezetet, egy kódfejtőt és elegendő üzemanyagot szerzel az útra. Melyikötöknek fog sikerülni először?

**A játék tartalma:** 1 játéktábla, 1 torony, 6 figura, 6 karakter kártya, 6x4 repülő szerkezet kártya (i), 4x4 kódfejtő kártya (h), 5 üzemanyag robot (j), 6 léghajó kártya (e), 1 erőgép kártya (f), 6 ócskavas kártya (g), 2 dobókocka

### A játék előkészítése:

1. Állítsátok össze a táblát a játékmező közepén!
2. Állítsátok össze Clockwork City tornyait és helyezétek a táblán a legnagyobb üres mezőre (a)!
3. Válasszatok magatoknak 1-1 figurát és helyezétek őket a torony mellé, mindenki innen kezdi a játékot!
4. Vegyétek magatokhoz a figurátokhoz tartozó karakter kártyákat és tartsátok magatok előtt *(emlékeztetőül)!* **Maximum négy játékos játszhatja ezt a játékot, így a maradék két figurát tegyétek vissza a dobozba!**
5. **Két játékos esetén** csak 34 kártyára lesz szükségetek. Vegyetek ki a pakliból 3 teljes repülő szerkezetet és 2 teljes kódfejtőt, 2 üzemanyag robotot, 2 ócskavas kártyát és tegyétek vissza a dobozba! **Három játékos esetén** 46 kártyára lesz szükségetek. Vegyetek ki a pakliból 2 teljes repülő szerkezetet, 1 teljes kódfejtőt és tegyétek vissza a dobozba!
6. Keverjétek meg a kártyákat és osszatok minden játékosnak 7-et! A maradék kártyákat osszátok el 6, nagyjából egyforma paklira és helyezétek el 1-1 paklit az ócskavas telepeken (b)!
7. A játék során mindvégig maximum 7 kártya lehet a kezetekben.
8. Az a játékos kezd, aki a legnagyobb számot dobja a kockával.

### A játék célja:

Kiszabadulni Clockwork Cityből, amihez össze kell gyűjtened:

- 4 összeillő részét egy teljes repülő szerkezetnek, 4 összeillő részét egy teljes kódfejtőnek és 1 üzemanyag robotot (fig 1.).  
**VAGY**
- A léghajó 6 összeillő részét és az erőgép kártyát (fig 2.).

Az a játékos aki elsőként összegyűjti bármelyik kombinációt, megnyeri a játékot.

Háromféle módon lehet kártyákat szerezni a játék során:

1. Az ócskavas telepekről
2. A többi játékostól
3. A tábla körül található eldobott kártyákból.

## 1. Kártya szerzés az ócskavas telepekről:

A soron következő játékos dob mindkét dobókockával és lép. Minden két fehér vonal közti szakasz (d) egy mezőnek számít. Bármelyik irányba lehet indulni a pályán de nem szabad irányt változtatni a lépés során ugyanabban a körben.

- Ahhoz, hogy belépj az ócskavas telepre a hozzá tartozó fehér mezőre (c) kell érkezned pontos vagy nagyobb dobással.
- Ha megérkeztél, vedd el a roncsstelepen található pakli legfelső kártyáját! Ha megszeretnéd tartani akkor egy másik kártyát el kell dobnod a kezedből (feltéve, ha már 7 kártya van a kezekben). Ha nincs szükséged a húzott kártyára akkor azt dobd el!
- Az eldobott kártyát először mutasd meg minden játékosnak majd lefordítva tedd a tábla mellé! Azt a kártyát amit egyszer már letettél többet nem szabad elmozdítani és arra is ügyelned kell, hogy ne takarjon le másik kártyát. Érdemes észben tartani az eldobott kártyákat mert rendszerint az nyer, aki később megtalálja a tábla körül amire szüksége van.
- Ha eldobtad a kártyát a köröd véget ér.

**Megjegyzés:** Ha **7-et, 11-et vagy duplát** dobsz akkor az alábbi lehetőségek közül választhatsz **EGYET**:

1. A figurádat azonnal bármelyik ócskavas telepre mozgathatod.
2. Maradhatsz azon az ócskavas telepen ahol eddig álltál és húzhatsz még egy kártyát.
3. Maradhatsz azon az ócskavas telepen ahol eddig álltál és kérhetsz kártyát attól a játékosától aki ugyanazon az ócskavas telepen áll mint a te figurád. (Lásd a 2. pontot!)

*Fontos: Nem csak az ócskavas telepek fehér mezőjén, de bármelyiken kizárólag két figura állhat. (Ha a harmadik játékos oda érkezne ahol már ketten állnak akkor az ellenkező irányba kell lépnie.)*

## 2. Kártya szerzés más játékostól

Ha **pontos** dobással egy olyan mezőre érkezel, ahol egy másik játékos figurája áll, akkor kérhetsz tőle egy olyan kártyát amire szükséged van az alábbiak szerint:

- Mutass neki egy kártyát amire szükséged van, úgy, hogy a többi játékos ne lássa!
- Ha van olyan kártyája amit kértél akkor oda kell, hogy adja neked. Cserébe adnod kell neki egy másikat a kezedből amire nincs szükséged és a köröd véget ér.
- **Ócskavas kártya:** ha a másik játékosnak van ócskavas kártyája, akkor a kért kártya helyett azt adhatja oda neked. Ha ilyen kártyát kapsz, azt félre kell tenned (vissza a dobozba) ezek nem szerepelnek tovább a játékban. A köröd itt véget ér.
- **Megjegyzés:** a játék előre haladtával már előfordulhat, hogy kevesebb mint 7 kártya van a kezekben. Így ha egy másik játékos kártyát ad neked, nem kell cserébe adnod semmit a kezedből. Ez ugyanígy igaz a másik játékosra is: csak akkor kell eldobnia kártyát, ha több mint 7 lenne a kezében.
- Ha a másik játékosnak nincs olyan kártyája amit kértél tőle és ócskavas kártyája sincs, akkor ő kérdezhet tőled a fent leírt módon. Ha nincs olyan kártyád, a köröd véget ér.
- *Üzemanyag robot és Erőgép kártyát elég ha kéred, nem kell kártyát mutatni hozzá.*

### 3. Kártya szerzés a tábla körül található eldobott kártyákból:

Ha a tábla körül lévő eldobott kártyákból szeretnél felvenni egyet, akkor:

- A toronyhoz **kell** lépkedned a figuráddal. Ahhoz, hogy bejuss a hozzá tartozó fehére mezőre kell érned pontos vagy nagyobb dobással. *(A 7, 11 és dupla dobások ebben az esetben is azt jelentik, hogy a figurádat azonnal bárhova, pl. ide mozgathatod.)*
- Ha a figurád a toronyhoz érkezett mutasd meg a kezedből azt a kártyát a többi játékosnak amire szükséged van! Majd mutass rá a lefordított kártyák közül arra, amelyik szerinted ugyanannak a repülő szerkezetnek vagy kódfejtőnek a része amire szükséged van! Forgasd fel a kártyát!
- Ha jól tippeltél akkor vedd fel és dobj el egy másikat a kezedből ha szükséges! Ne felejtse el megmutatni a többi játékosnak az eldobott kártyát mielőtt lefordítva a tábla mellé tennéd!
- Ha rossz kártyára mutattál akkor is fel kell venned és a helyére tenni lefordítva azt amelyiket korábban a többieknek megmutattál. A köröd itt véget ér.
- *Üzemanyag robot és Erőgép kártyákat anélkül is fel lehet venni a tábla körüli részről, hogy a kezekben lévő pakliból mutatnál egyet.*

### Amikor elfogynak a kártyák az ócskavas telepekről:

Minden játékosnak vissza kell térnie a toronyhoz és ottmaradni a játék végéig, ami innen-től a következő szabályok szerint zajlik:

- Minden játékos dob a kockákkal amikor rá kerül a sor, mint korábban. Ha **páratlan** számot dob (3, 5, 7, 9, 11) vagy duplát akkor szerezhetsz kártyát a tábla körül lévő lefordított kártyák közül követve a fent leírt szabályokat.
- Csak akkor kérhet kártyát egy másik játékostól ha **7,11 vagy duplát** dob.
- Ha **páros** számot dob (4, 6, 8, 10, de nem duplát), akkor semmit sem tehet, a köre véget ér.

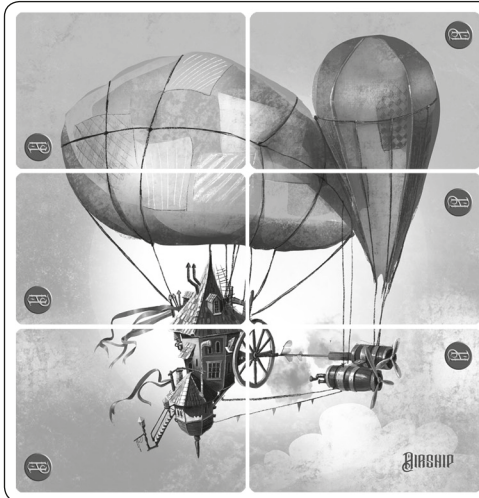
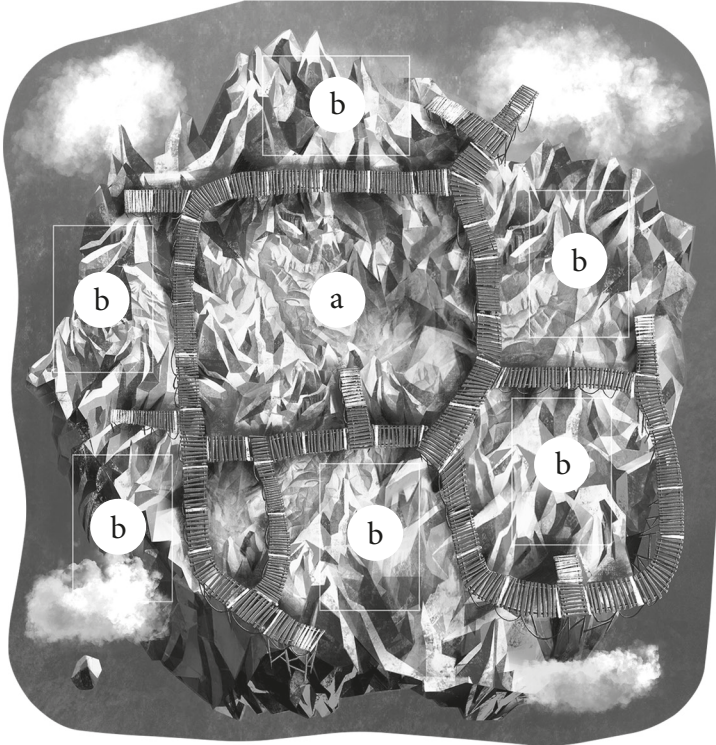
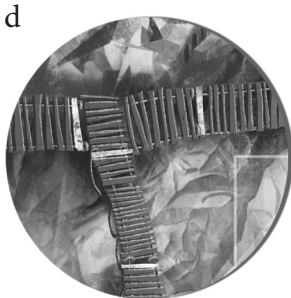
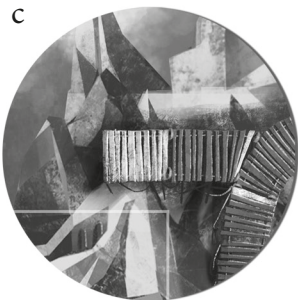
### Ha sikerült összegyűjteni egy teljes, 4 kártyából álló repülő szerkezetet vagy kódfejtőt, akkor:

- Rakd ki az elkészült gép képét magad elé, hogy a többiek is jól lássák!
- A következő körökben nem kell addig eldobnod kártyát a kezedből amíg ismét 7 nem lesz.
- *Ha sikerült összegyűjteni a léghajót, akkor azt az Erőgép kártyával **együtt** tedd magad elé, hogy megnyerd a játékot!*

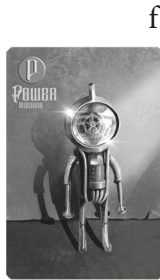
### A játék vége:

Az a játékos aki elsőként állítja össze a fent említett kombinációk (fig 1. vagy 2.) egyikét az a győztes.

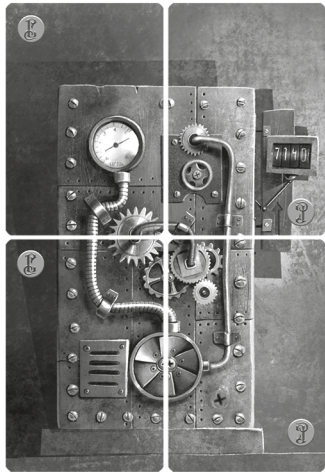
# Blockwork City - Appendix



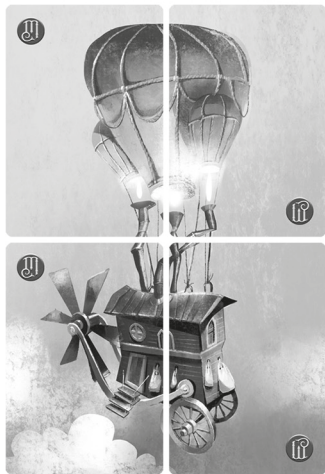
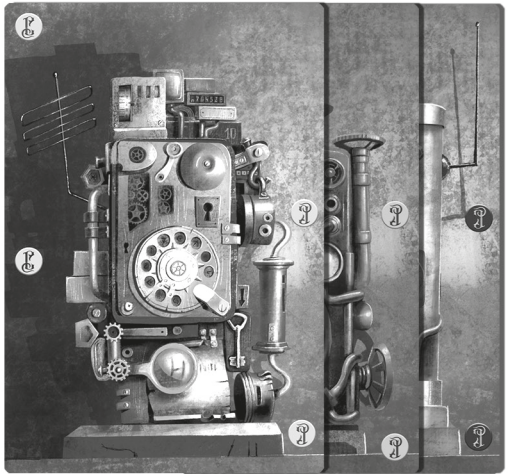
e fig 2







h



i

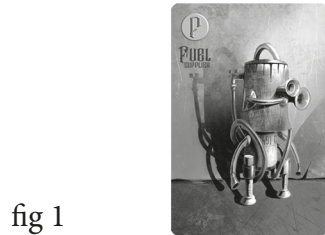
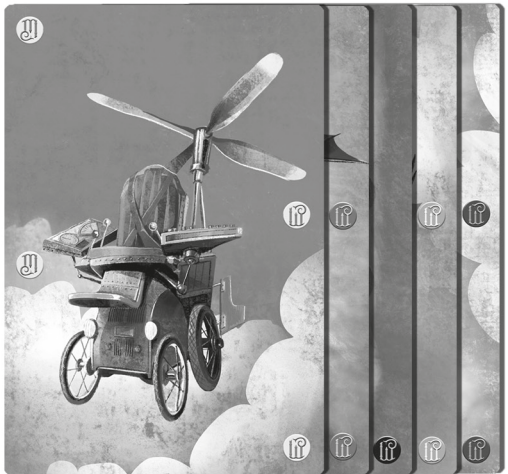
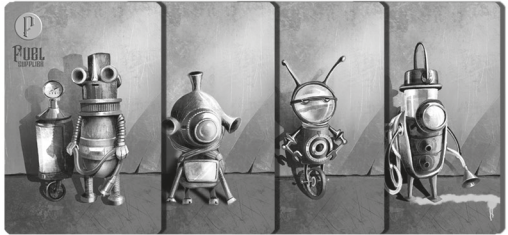


fig 1

j



## Ucieczka z Zegarowego Miasta

konkurencyjna gra dla 2-4 graczy • Wiek 6+ • czas rozgrywki 30-40 min



Zegarowe Miasto otwiera swoje bramy raz na stulecie z okazji wielkich zawodów. Setki inżynierów jest gotowych do zdobycia mistrzostwa, ale nikt nie wie, że pływające miasto porząda tych najbardziej utalentowanych, aby zajęli się jego wrażliwym mechanizmem zegarowym. Jesteś jednym z tych, którzy mogą zwyciężyć i uciec z dożywotniej niewoli. Twoją jedyną szansą jest zbudowanie latającej maszyny, złamanie kodów z części znalezionych na miejskich złomowiskach i zdobycie wystarczającej ilości paliwa na podróż. Kto z Was pierwszy odniesie sukces?

**Zawartość:** 1 plansza, 1 Wieże Zegarowego Miasta, 6 postaci, 6 kart postaci, Karty Latających Maszyn 6x4 (i), karty Łamaczy Szyfrów 4x4 (h), 5 kart Dostawców Paliw (j), 6 Sterowców karty (e), 1 karta Power Machine (f), 6 kart Złomu (g), 2 kości

### Konfiguracja gry:

1. Złóż planszę i umieść ją na środku obszaru gry.
2. Złóż wieże i umieść je na największym pustym polu (a) na planszy.
3. Wybierz postać i umieść ją obok Wież. Od tego miejsca zaczynasz grę.
4. Wybierz kartę postaci (*dla przypomnienia*) pasującą do twojego pionka i umieść ją przed sobą. **(Pamiętaj, że maksymalnie 4 graczy może grać, więc wróć pozostałe 2 postaci do pudełka.)**
5. **Dla 2 graczy** użyj tylko 34 kart. Usuń 3 kompletne maszyny latające i 2 komplet do łamania kodów, 2 dostawców paliwa i 2 karty złomu z zestawu. **Dla 3 graczy:** użyj 46 kart. Usuń 2 kompletne Maszyny Latające i 1 kompletną kartę łamania kodów z paczki.
6. Potasuj karty i rozdaj po 7 każdemu graczowi. Resztę podziel na równe stosy - 6 Złomowisk (b)
7. **Limit kart w ręce wynosi 7 kart w całej grze.**
8. Gracz, który wyrzucił najwyższą liczbę na kostce, porusza się jako pierwszy.

### Cel gry:

Aby uciec z Zegarowego Miata, gracze muszą zebrać:

- 4 części kompletnej maszyny latającej, 4 części kompletnej łamacza kodów i 1 Kartę Dostawcy Paliw (rys. 1).

#### **LUB**

- 6 części statku powietrznego i karty Power Machine (rys. 2).

Pierwszy gracz, który zbierze jedną z powyższych kombinacji i położy ją na środku stołu wygrywa grę.

Istnieją trzy sposoby zbierania kart, a mianowicie:

1. Ze złomowisk;
2. Od innych graczy;
3. Z odrzuconych kart umieszczonych poza planszą.

## 1. Zbieranie kart ze Złomowisk:

Gracze po kolei poruszają się po torze, rzucając 2 kośćmi. Policz każdą spację pomiędzy białymi polami (d) jako jedno pole. Możesz iść w dowolnym kierunku na torze, ale nie możesz odwrócić kierunku w tej samej turze.

- Aby wejść na Złomowisko, Twoja postać musi dokładnie wylądować na białym polu (c).
- Weź wierzchnią kartę z odpowiedniego stosu. Zachowaj kartę, jeśli jej potrzebujesz i odrzuć jedną ze swojej talii. *(Możesz też odrzucić zabraną kartę, jeśli jej nie potrzebujesz.)*
- **Odrzucona karta musi być najpierw pokazana wszystkim graczom, a następnie położona zakrytą częścią do góry w dowolnym miejscu poza planszą, ale nigdy na wierzchu każdej z nich Inny.** Postaraj się zapamiętać, gdzie znajduje się karta, może ci się później przydać! Gracz kto potrafi zapamiętać i znaleźć później to, czego potrzebuje, zwykle jest zwycięzcą.
- Po odrzuceniu karty, twoja tura się kończy.

**Uwaga:** Wyrzucając **7, 11 lub podwójnie** tą samą liczbę, możesz wykonać **JEDNĄ** z poniższych czynności:

1. Przenieś swój pionek bezpośrednio na dowolne Złomowisko lub do Wież.
2. Pozostań w Złomowisku i weź kolejną kartę.
3. Pozostań na Złomowisku i rzuć wyzwanie dowolnemu graczowi znajdującemu się na tym samym Złomowisku

*Tylko dwie postacie mogą przebywać na tym samym polu. (Jeśli trzeci gracz by to zrobił i wyląduje na tym samym polu, musi skierować swoje kroki w innym kierunku.)*

## 2. Rzucanie wyzwań innym graczom:

Jeśli spotkasz przeciwnika na torze według dokładnej liczby lub na złomowisku, możesz zażądać potrzebną kartę:

- Potajemnie pokazując jej/jemu jedną z zebranych kart, nie pozwalając innym graczom zobaczyć;
- Jeśli przeciwnik ma którąś z kart, o które prosisz, musi dać jedną Tobie. W zamian dajesz jej/jemu teraz kartę ze swojej ręki (cokolwiek chcesz odrzucić) i tura się kończy.
- **Karta złomu:** Jeśli przeciwnik ma kartę złomu, może to zrobić zastąp ją żadaną kartą. Po otrzymaniu tego musisz odłożyć to na bok, poza planszą i twoja tura się kończy.
- **Uwaga:** W miarę postępu gry, jeśli masz mniej niż 7 kart w ręce, kiedy przeciwnik przekazuje ci kartę, nie dajesz jej/jemu w zamian karty.
- Jeśli przeciwnik nie ma żadnej z żądanych kart, nic ci nie daje, i teraz, w tej samej turze, może poprosić cię o kartę, jeśli sobie tego życzy. To robi w ten sam sposób, jak podano powyżej. Jeśli nie masz karty, o którą prosi, wtedy tura się kończy.
- *Można poprosić o karty Maszyny i Dostawcy Paliw bez pokazywania kart.*

### 3. Podniesienie odrzuconej karty:

Jeśli chcesz podnieść odrzuconą kartę spoza planszy:

- **Musisz** wrócić do Wież przez tor. By wejść do Wież twoja postać musi wylądować na białym polu według dokładnej liczby lub więcej. (*Rzut 7, 11 lub podwójny pozwala ci umieścić swoją postać bezpośrednio w tym miejscu.*)
- Po przybyciu pokaż kartę z ręki, która jest typu, którego szukasz. Następnie wskaż kartę na zewnątrz planszy i odwróć ją tak, aby wszyscy mogli ją zobaczyć.
- Jeśli jest to karta, którą nazwałeś, kładziesz ją na ręce, odrzucasz kartę z ręki (pokaż to wszystkim graczom), połóż ją zakrytą w dowolnym miejscu poza planszą.
- Kiedy wskażesz niewłaściwą kartę, musisz podnieść tę kartę i położyć kartę, którą pokazałeś z ręki w jej miejsce. Twoja tura się wtedy kończy.
- *Karty Elektrycy i Dostawcy Paliw mogą być identyfikowane i odbierane poza planszę bez pokazywania karty z ręki.*

### Kiedy na Złomowiskach nie ma już żadnych kart:

Wszyscy gracze wracają teraz do Wież poprzez rzuty kośćmi i pozostają tam do końca gry; i stosują się do następujących zasad:

- Nadal rzucasz kostką po kolei, ale tylko wtedy, gdy wypada **liczba nieparzysta** – 3, 5, 7, 9, 11 lub podwójna możesz szukać kart poza planszą w zwykły sposób.
- Tylko wtedy, gdy wypadnie **7, 11 lub podwójna** liczba, możesz (jeśli chcesz) zażądać kart od przeciwnika jak poprzednio.
- Kiedy wyrzucone zostaną **liczby parzyste** – 4, 6, 8 lub 10 (ale nie podwójne) – przegrywasz tę turę.

### Gdy masz już kompletną Latającą Maszynę lub Złamane Kody:

- Połóż cztery pasujące karty na stole przed sobą, odkryte.
- W kolejnych turach nie odrzucaj, dopóki ponownie nie będziesz mieć 7 kart.
- *Jeśli zbierzesz Sterowiec, możesz go położyć **razem** z kartą Maszyny Mocy i wygrywasz grę.*

### Wygrana w grze:

Pierwszy gracz, który zbierze dowolną kombinację kart (*rysunek 1 lub rysunek 2*) i położy je na stole wygrywa grę.



## Útěk z Clockwork City

hra pro 2-4 hráče • Věk: 6+ • Délka: 30-40 min



Clockwork City otevírá své brány jednou za století pro příležitost velké soutěže. Stovky inženýrů touží získat prvenství, ale nikdo neví, že plovoucí město chce získat ty nejtalentovanější, aby se postarali o jeho citlivý hodinový stroj. Jste jedním z vítězů, kteří chtějí uniknout z doživotního otroctví. Vaší jedinou šancí je postavit létající stroj a lamač kódů z kousků, které najdete na městských vrakovištích, a získat dostatek paliva na cestu. Kdo z vás uspěje jako první?

**Obsah:** 1 herní plán, věže města, 6 postav, 6 karet postav, 6x4 karty létajícího stroje (i), 4x4 karty lamače kódů k (h), 5 karet dodavatele paliva (j), 6 karet vzducholodí (e), 1 karta Power Machine (f), 6 karet starého železa (g), 2 kostky

### Příprava hry:

1. Sestavte herní plán a položte jej doprostřed hrací plochy.
2. Sestavte věže a umístěte je na největší prázdné místo (a) na herním plánu.
3. Vybte si postavy a umístěte je vedle věží. Tady je začátek hry.
4. Vybte kartu postavy (*pro připomenutí*) odpovídající vaší figurce a položte ji před sebe. **(Mějte na paměti, že mohou hrát max. 4 hráči, takže vraťte zbývající 2 postavy do krabičky.)**
5. Pro **2 hráče** použijte pouze 34 karet. Odstraňte 3 kompletní létající stroje a 2 kompletní lamače kódu, 2 dodavatele paliva a 2 karty starého železa z balíčku. Pro **3 hráče:** použijte 46 karet. Vyjměte z balíčku 2 kompletní létající stroje a 1 kompletní lamač kódu.
6. Zamíchejte karty a rozdejte 7 karet každému hráči. Zbytek rozdělte na přibližně stejné hromádky, představující 6 vrakovišť (b).
7. **Limit karet na ruce je 7 karet** během hry.
8. Hráč, který hodí nejvyšší číslo na kostce, začíná.

### Cíl hry:

Aby hráči unikli z Clockwork City, musí sesbírat:

- 4 díly kompletního létajícího stroje, 4 díly kompletního lamače kódů a 1 kartu dodavatele paliva (obr. 1).

#### **NEBO**

- 6 dílů karty Vzducholod' a Power Machine (obr. 2).

Hru vyhrává hráč, který jako první sesbírá některou z výše uvedených kombinací a položí je na stůl.

Karty lze sbírat třemi způsoby, a to:

1. Z vrakovišť;
2. Od ostatních hráčů;
3. Z odložených karet umístěných mimo hrací plochu.

## 1. Sbírání karet ze vrakovišť:

Hráči se postupně pohybují po hracím plánu na základě hodu 2 kostkami. Počítejte každý prostor mezi bílými prkny (d) jako jedno pole. Můžete jít jakýmkoli směrem, ale nemůžete změnit směr vícekrát v jednom tahu.

- Pro vstup na vrakoviště musí vaše postava přistát na bílém poli (c) přesným počtem.
- Vezměte vrchní kartu z příslušné hromádky. Kartu si ponechejte, pokud ji potřebujete, a jednu odhodte z ruky. *(Nebo můžete odebranou kartu hned zahodit, pokud ji nepotřebujete.)*
- **Odhozenou kartu je nutné nejprve ukázat všem hráčům a poté ji položit lícem dolů kamkoli mimo hrací plochu, ale nikdy ne na sebe.** Zkuste si zapamatovat, kde je karta umístěna, možná ji budete později potřebovat! Hráč, který si dokáže zapamatovat a najít to, co potřebuje, je obvykle vítězem.
- Po odhození váš tah končí.

**Poznámka:** Pokud hodíte 7, 11 nebo dvě stejná čísla, můžete provést **JEDEN** z následujících úkonů:

1. Přesuňte svou figurku na jakékoli vrakoviště nebo do věži.
2. Zůstaňte na vrakovišti a vezměte si další kartu.
3. Zůstaňte na vrakovišti a vyzvěte kteréhokoli z hráčů, kteří jsou na stejném vrakovišti s tebou

*Ve stejném poli mohou zůstat pouze dvě figurky. (Pokud by měl na toto pole vstoupit třetí hráč, musí udělat svůj tah jiným směrem.)*

## 2. Vyzvat ostatní hráče:

Pokud potkáte soupeře na stejném políčku nebo na vrakovišti, můžete požadovat kartu, kterou potřebujete:

- Tajně jí/jemu ukažte jednu z karet, které sbíráte, aniž by to ostatní hráči viděli.
- Pokud má soupeř některou z karet, o které jste požádali, musí vám jednu z nich dát. Na oplátku vy jemu/jí nyní dáte kartu z ruky (cokoli chcete odhodit) a tím tah končí.
- **Karta starého železa:** Pokud má soupeř kartu starého železa, může jí nahradit kartu, kterou jste požadovali. Po obdržení ji musíte dát stranou (vyřadit ze hry) a váš tah končí.
- **Poznámka:** Pokud máte na ruce méně než 7 karet, nedáváte soupeři zpět žádnou kartu. když vám soupeř dává kartu, nedáváte jí/jemu výměnou kartu. Také v následujících tazích nedáváte z ruky žádné karty, dokud jich nebudete mít na ruce zase všech 7.
- Pokud soupeř nemá žádnou z požadovaných karet, nedá vám nic a nyní vás ve stejném tahu může požádat o kartu, pokud si přeje on/ona. Udělá to stejným způsobem, jak je uvedeno výše. Pokud nemáte kartu, kterou požaduje, tah končí.
- *Karty Power Machine a Dodavatel paliva mohou být požádány, aniž byste ukázali kartu z vaší ruky.*

### 3. Vyzvednutí karty z odložených karet:

Pokud chcete sebrat odhozenou kartu mimo hrací plochu:

- **Musíte dojit** přes herní plán do věží. Pro vstup do věží musí stát vaše postava na bílém poli přesným počtem. (*Hod 7, 11, popř. dvojice stejných čísel vám umožní umístit vaši figurku přímo do věží.*)
- Po příchodu ukažte kartu z ruky, která je typu, který hledáte. Poté ukažte na kartu mimo hrací plochu a otočte ji, aby ji všichni viděli.
- Pokud je to karta, kterou jste požadovali, dejte si ji do ruky, odhodte kartu z ruky (*ukaz to všem hráčům*) a položte ji lícem dolů kamkoli mimo hrací plochu.
- Když ukážete na špatnou kartu, musíte ji zvednout a položit na její místo kartu, kterou jste ukázali z ruky. Váš tah pak končí.
- *Karty Power Machine a Dodavatel paliva mohou být identifikovány a sebrány z prostoru mimo hrací plán, aniž byste museli ukazovat kartu z ruky.*

### Když na vrakovištích nezůstanou žádné karty:

Všichni hráči se nyní vracejí do Věží hodem kostek a zůstávají tam až do konce hry a používají se následující pravidla:

- Stále házíte kostkou, ale pouze když je **liché číslo** – 3, 5, 7, 9, 11 nebo dvě stejná čísla, můžete hledat karty mimo herní plán obvyklým způsobem.
- Pouze když je hozeno 7, 11 nebo dvě stejná čísla, můžete (chcete-li) požadovat karty od soupeře jako dříve.
- Když jsou hozena **sudá čísla** – 4, 6, 8 nebo 10 (ale ne dvojky) – toto kolo nehrajete.

### Když máte kompletní Létaující stroj nebo Lamač zámků:

- Položte čtyři odpovídající karty na stůl před sebe lícem nahoru.
- V následujících tazích neodhazujte, dokud znovu nedržíte 7 karet.
- *Pokud sesbíráte vzducholod', můžete ji položit **společně** s Power Machine kartou a vyhrajete hru.*

### Vítězem hry se stává:

Hru vyhrává hráč, který jako první shromáždí některou z kombinací karet (*obr. 1 nebo obr. 2*) a položí je na stůl.

## Pobeg iz Mehanomesta

Tekmovalna igra za dva do štiri igralce • Starost: 6+ • Trajanje igre: 30–40 min



Mehanomesto enkrat na sto let odpre svoja vrata in priredi veliko tekmovanje. Na stotine inženirjev se željno poteguje za naziv prvaka, nihče pa ne ve, da najbolj nadarjeni tekmovalci postanejo ujetniki tega lebdečega mesta, kjer morajo skrbeti za občutljivi mehanizem, ki ga poganja. Ste eden od zmagovalcev, ki želijo zbežati iz tega ujetništva. Zbežite lahko le tako, da iz kosov, ki jih najdete na mestnih odpadkih, zgradite letalno napravo in dešifrirno napravo ter zberete dovolj goriva za potovanje. Kateremu igralcu bo najprej uspelo?

**Vsebina:** 1 igralna plošča, 1 kartonska zloženka stolpov Mehanomesta, 6 figuric, 6 kart z likom, 6 x 4 kart z letalno napravo (i), 4 x 4 karte z dešifrirno napravo (h), 5 kart za gorivo (j), 6 kart z zrakoplovom (e), 1 karta za pogon (f), 6 kart z odpadno kovino (g), 2 kocki

### Priprava na igro:

1. Sestavite igralno ploščo in jo položite na sredino igralne površine.
2. Sestavite kartonsko zloženko stolpov in jo postavite na največji prazen prostor (a) na igralni plošči.
3. Izberite si figuro z likom in jo postavite poleg stolpov. Na tem mestu pričnete z igro.
4. Izberite si karto z likom (ki naj vam služi kot opomnik, kateri lik je vaš), ki ustreza vaši figurici, in jo položite predse. **Igro lahko naenkrat igrajo največ štirje igralci, zato preostali karti z likom in figurici pospravite v škatlo.**
5. Če igro igrata le **dva igralca**, uporabita le 34 kart. To pomeni, da odstranita 3 komplete (štirih) kart z letalno napravo, 2 kompleta (štirih) kart z dešifrirno napravo, 2 karti za gorivo in 2 karti z odpadno kovino. Če igro igrajo **trije igralci**, uporabite 46 kart. To pomeni, da odstranite 2 kompleta (štirih) kart z letalno napravo in 1 komplet (štirih) kart z dešifrirno napravo.
6. Karte premešajte in jih vsakemu igralcu razdelite po 7. Ostale karte ločite in jih v približno enakih kupčkih porazdelite po šestih odpadkih (b).
7. Igralec ima lahko ves čas igre **v roki le 7 kart.**
8. Igralec, ki z metom kocke pridobi največ točk, je prvi na potezi.

### Cilj igre:

Za pobeg iz Mehanomesta morajo igralci zbrati naslednje:

- 4 dele, ki tvorijo celo letalno napravo, 4 dele, ki tvorijo celo dešifrirno napravo, in 1 karto za gorivo (Slika 1).  
**ALI**
- 6 delov, ki tvorijo zrakoplov, in karto za pogon (Slika 2).

Zmaga igralec, ki prvi zbere katero od navedenih kombinacij kart in jih položi na mizo.

Karte je mogoče zbirati na tri načine:

1. z odpadov,
2. od drugih igralcev,
3. izmed kart, ki jih igralci odlagajo poleg igralne plošče.

## 1. Zbiranje kart z odpadov:

Igralci se izmenjaje premikate po progi glede na točke, ki jih pridobite z meti obeh kock. Vsak prostor med belimi deskami (d) šteje kot eno polje. Po progi se lahko podate v katerokoli smer, vendar igralec takrat, ko je na vrsti, ne more hkrati menjati smeri.

- Igralec lahko s svojo figurico vstopi na odpad tako, da pristane na belem polju (c), če z metom kock pridobi točno toliko točk, kolikor je korakov do tega polja, lahko pa tudi v primeru, če dobi več točk.
- Ko prispete do odpada, vzemite vrhno karto s kupčka na tem odpadu. Karte lahko jemljete le, kadar ste na katerem od odpadov. Če ste dobili karto, ki jo potrebujete, jo obdržite in hkrati odložite eno od kart, ki jih držite v roki. *(Če pa pravkar izvlačene karte ne potrebujete, lahko odložite kar to.)*
- **Preden odložite karto, jo morate pokazati vsem soigralcem, nato pa jo položite s prednjo stranjo navzdol poleg igralne plošče, a nikoli eno na drugo.** Poskusite si zapomniti, kje leži katera karta, saj boste morda katero izmed njih kasneje še potrebovali! Igralec, ki si lahko zapomni in najde karte, ki jih potrebuje, običajno zmagava.
- Po tem, ko odložite karto, je na vrsti naslednji.

**Opomba:** Če z meti kocke dobite 7 ali 11 točk ali pa na obeh kockah enako število točk, lahko izberete **ENO** od naslednjih možnosti:

1. Svojo figurico premaknete naravnost na katerikoli odpad ali pa k stolpom.
2. Ostanete na odpadu in vzamete še eno karto.
3. Ostanete na odpadu in izzovete katerega od soigralcev, ki stoji na istem odpadu kot vi.

*Na (kateremkoli) istem polju lahko stojita le dva igralca. Če bi na takem polju pristal še tretji igralec, mora ta svoje korake opraviti v drugo smer.*

## 2. Izzivanje soigralcev:

Če na nasprotnika naletite na progi in do njega prispete s točnim številom točk, ki jih pridobite z metom kock, ali pa se z njim srečate na odpadu, lahko od njega zahtevate karto, ki jo potrebujete, in sicer tako:

- Skrivaj mu pokažete eno od kart, ki jih zbirate, ne da bi jo pri tem pokazali tudi drugim soigralcem.
- Če ima nasprotni igralec katero od kart, ki jih želite, vam jo mora dati. V zameno mu izročite eno karto izmed tistih, ki jih držite v roki (katero od tistih, ki se jih želite znebiti), nato pa je na vrsti naslednji igralec.
- **Karta z odpadno kovino:** Če ima nasprotni igralec karto z odpadno kovino, vam jo lahko izroči namesto tiste, ki ste jo zahtevali. Ko prejmete to karto, jo izločite iz igre – ta karta ni več del igre, zato jo lahko, na primer, pospravite v škatlo. Nato je na vrsti drug igralec.
- **Opomba:** Če med igro v roki držite manj kot 7 kart, ko vam nasprotni igralec izroči karto, mu v zameno ne daste karte, ki bi se je radi znebili. Ko je ta nasprotni igralec naslednjič na vrsti, prav tako ne odloži nobene karte, dokler jih v roki ne drži spet 7.
- Če nasprotni igralec nima nobene od zahtevanih kart, vam ne da nobene, hkrati pa vas lahko povpraša po karti, ki si jo želi sam. To stori po zgoraj opisanem postopku. Če nimate karte, ki jo želi nasprotni igralec, je na vrsti naslednji igralec.
- *Karto za pogon in karte za gorivo lahko od soigralca zahtevate, ne da bi pri tem morali pokazati eno izmed kart, ki jih držite.*

### 3. Jemanje odloženih kart:

Če želite vzeti odloženo karto, ki leži poleg igralne plošče:

- Po progi **se morate vrniti** do stolpov. S svojo figurico lahko vstopite v območje stolpov tako, da pristanete na belem polju, če z metom kock pridobite točno toliko točk, kolikor je korakov do tega polja, lahko pa tudi v primeru, če dobite več točk. (Če z metom kock dobite 7 ali 11 točk ali pa na obeh kockah enako število točk, lahko svojo figurico postavite naravnost v območje stolpov.)
- Ob prihodu ostalim igralcem pokažite eno izmed kart, ki jih držite v roki in je take vrste kot karta, ki jo iščete. Nato s prstom pokažite na karto poleg igralne plošče, za katero menite, da bi utegnila biti prava, in to karto obrnite, da jo lahko vidijo vsi.
- Če ste našli karto, ki jo potrebujete, jo vzemite, odložite pa eno izmed kart, ki jih držite v roki, in jo s prednjo stranjo navzdol odložite kjerkoli poleg igralne plošče.
- Če ste izbrali napačno karto, jo morate vzeti in odložiti karto, ki ste jo držali v roki in vsem pokazali. Nato je na vrsti naslednji igralec.
- *Karto za pogon in karte za gorivo lahko ugibate in vzamete, ne da bi pri tem morali pokazati eno izmed kart, ki jih držite.*

### Ko na odpadih zmanjka kart:

Vsi igralci mečete kocki in se vrnete k stolpom, kjer ostanete do konca igre. Veljajo naslednja pravila:

- Še vedno po vrstnem redu mečete kocki, vendar lahko karte poleg igralne plošče iščete kot običajno le, kadar z meti kock pridobite **liho število točk** – 3, 5, 7, 9, 11 – ali pa na obeh kockah enako število točk.
- Karte lahko (če želite) od nasprotnega igralca zahtevate kot prej le, kadar z metom kock dobite 7 ali 11 točk oziroma enako število točk na obeh kockah.
- Če dobite **sodo število točk** – 4, 6, 8, ali 10 –, je na vrsti naslednji igralec. To pravilo ne velja v primeru enakega števila točk na obeh kockah. (Če torej na obeh kockah dobite na primer 4 točke, lahko iščete karte poleg igralne plošče in zahtevate karto od soigralca. Če pa dobite na kockah na primer 1 in 3 točke, je na vrsti naslednji igralec).

### Ko sestavite celo letalno napravo ali dešifrirno napravo:

- Vse štiri ujemajoče se karte položite predse na mizo, s prednjo stranjo navzgor.
- Ko ste naslednjič na vrsti, kart ne odlagate, dokler jih v roki ne držite spet 7.
- *Če zberete karte za zrakoplov, jih lahko položite na mizo **skupaj** s karto za pogon in tako zmagate.*

### Kako zmagati:

Zmaga igralec, ki prvi zbere katero od navedenih kombinacij kart (*Slika 1 ali Slika 2*) in jih položi na mizo.

## Втеча з Механічного міста

Конкурентна гра для 2-4 гравців • Вік: 6+ • Тривалість: 30-40 хв



Раз на сто років Механічне місто відмикає свою браму для учасників грандіозного змагання. Сотні видатних інженерів прагнуть перевершити суперників у майстерності та здобути перемогу у цьому конкурсі... Однак, ніхто з них не здогадується, що летюче місто ніколи не відпускає переможців. Воно утримує найталановитіших винахідників і механіків, аби ті піклувалися про чутливі механізми гігантської машини. Ви один з чотирьох переможців змагання, які замислили втекти з довічного рабства. Ваш єдиний шанс – побудувати з уламків, знайдених на звалищах міста, летючу машину та дешифратор. А ще добути достатньо пального для польоту. Хто з вас перший досягне мети?

**Гра містить:** 1 ігрове поле, 1 конструкцію Вежі Механічного міста, 6 фігурок персонажів, 6 карт персонажів, 6 x 4 карт Літальних апаратів (i), 4 x 4 карт Дешифраторів (h), 5 карт Роботів-паливозаправників (j), 6 карт Дирижабля (e), 1 карту Енергетична машина (f), 6 карт Брухту (g), 2 кубики

### Підготовка до гри:

1. Зберіть ігрове поле та помістіть його в центр ігрової зони.
2. Зберіть конструкцію Вежі та розмістіть її на найбільшій локації (a) ігрового поля.
3. Оберіть фігурку персонажа та поставте її на локацію з Вежами. Звідси ви починаєте гру.
4. Візьміть відповідну карту персонажа (як нагадування) та покладіть її перед собою. **Зверніть увагу, що змагатися можуть максимум 4 гравці, тож поверніть решту (2 або більше) фігурок і карт персонажів до коробки.**
5. Для **2 гравців** використовуйте лише 34 карти. Вилучіть з гри 3 набори карт Літальні апарати, 2 набори карт Дешифратор, 2 карти Паливозаправників та 2 карти Брухту. Для **3 гравців:** використовуйте 46 карт. Вилучіть з гри 2 набори Літальні апарати та 1 набір Дешифратор.
6. Перемішайте карти та роздайте гравцям, по 7 карт кожному. Поділіть решту карт на приблизно однакові стопки та розмістіть їх на 6 сміттєзвалищах (b).
7. У гравця під час гри **на руках не може бути більш ніж 7 карт.**
8. Гравець, якому випало найбільше число на кубики, ходить перший.

### Мета гри:

Для того, щоб втекти з Механічного міста, гравці повинні повністю зібрати:

- 4 частини одного Літального апарату, 4 частини одного Дешифратора та 1 карту Паливозаправника (рис. 1).  
**АБО**
- 6 частин Дирижабля та карту Енергетичної машини (рис. 2).

Гравець, який перший збере будь-яку з цих комбінацій і викладе її на стіл, виграв.

Є три способи збирати карти, а саме:

1. Зі звалищ;
2. Від інших гравців;
3. Зі скинутих карт, розміщених за межами ігрового поля.

## 1. Збір карт зі звалищ:

Гравці по черзі пересуваються підвісними мостами, кидаючи одразу 2 кубики. Кожна локація, обмежена білими дошками (d), вважається одним кроком. Ви можете ходити у будь-якому напрямку, але не можете змінювати напрямок руху на протилежний під час одного й того ж ходу.

- Щоб потрапити на сміттєзвалище, ваш персонаж має зупинитися на локації з білих дощок (c), коли йому випаде на кубиках потрібне число (точне або більше).
- Візьміть верхню карту з відповідної стопки. Залиште її собі, якщо вона вам потрібна, і натомість скиньте одну з руки. (Або ви можете скинути щойно взяту карту, якщо вона вам не потрібна).
- **Перш ніж скидати карту, покажіть її іншим гравцям, а потім покладіть лицьовою стороною донизу будь-де за межами ігрового поля, але не одна на одну.** Спробуйте запам'ятати, де яка карта... можливо, вона вам знадобиться пізніше! Адже перемагає той, хто здатен добре запам'ятати розташування деталей та знайти саме те, що потрібно.
- Після цього ваш хід закінчується.

**Примітка:** У тому випадку, якщо на кубиках випадає **7, 11 або дубль**, ви можете виконати будь-яку **ОДНУ** з наступних дій:

1. Перемістіть фігурку свого персонажа на будь-яке звалище або на Вежі.
2. Залишайтеся на сміттєзвалищі та візьміть ще одну карту.
3. Залишайтеся на звалищі та киньте виклик будь-якому гравцю, який знаходиться там разом з вами.

*На одній локації одночасно можуть перебувати лише дві фігурки персонажів. (У тому випадку, якщо третій гравець мав би зупинитися на цій локації, він повинен почати рух в іншому напрямку).*

## 2. Виклик іншим гравцям:

Якщо ви зустрічаєтеся з суперником на одній локації на доріжці, де зупинились, зробивши **точне** число кроків з кубиків, або на сміттєзвалищі, ви можете вимагати у цього гравця потрібну вам карту:

- Покажіть йому одну з зібраних вами карт, не показуючи її іншим гравцям.
- Якщо гравець суперника має карту або карти з того ж набору, що і ваша, він повинен віддати одну з них вам. Натомість ви даєте йому карту зі своєї руки (будь-яку на ваш вибір), і хід закінчується.
- **Карта Брухту:** якщо суперник має карту брухту, він може віддати її вам замість карти, яку ви попросили. Отримавши карту брухту, ви повинні її викласти за межами ігрового поля, і на цьому ваш хід закінчується.
- **Примітка:** якщо у вас в руці менше ніж 7 карт, після того, як суперник дає вам карту, ви не даєте йому карту натомість. Відтепер, уже цей гравець надалі не буде скидати карти, доки знову не матиме в руці 7 карт.
- Якщо суперник не має жодної з потрібних вам карт, він нічого вам не дає, і тепер у той самий хід може попросити у вас карту, якщо забажає. Він робить це так само, як зазначено вище. Якщо у вас немає карти, яку він вимагає, хід закінчується.
- *Кarti Енергетична машина і Паливозаправник замовляють, не показуючи карту з руки.*



### 3. Збирання скинутих карт:

Якщо ви хочете взяти карту за межами ігрового поля:

- **Ви повинні повернутися** до Веж підвісними мостами. Щоб потрапити у Вежі, ваш персонаж повинен зупинитися на відповідній білій локації, коли йому випаде точно потрібне для цього число або більше. (*Числа 7, 11 або дубль дозволяють одразу помістити фігурку персонажа на локацію з Вежами*).
- Після прибуття на місце покажіть усім карту з руки, доповнення до якої ви шукаєте. Потім вкажіть на карту поза ігровим полем і переверніть її, щоб усі побачили.
- Якщо це така ж карта, як і показана вами, ви берете її собі в руку, натомість скидаєте карту з руки та кладете її лицьовою стороною донизу будь-де за межами ігрового поля.
- Якщо ви вказали на неправильну карту, то повинні взяти її собі, а замість неї покласти карту з руки, яку перед тим показали. Після цього ваш хід закінчується.
- *Кarti Енергетична машина та Паливозаправник можна замовити та взяти з-за меж ігрового поля, не показуючи карту з рук.*

### Коли на звалищах не залишаться карт:

Відтепер усі гравці повертаються до Веж Механічного міста, кидаючи кубики, і залишаються там до кінця гри; при цьому керуються такими правилами:

- Ви продовжуєте по черзі кидати кубики, але тільки коли випадає **непарне число** – 3, 5, 7, 9, 11 або дублі, вам дозволено шукати карти за межами ігрового поля у звичайний спосіб.
- Тільки коли випаде **7, 11 або дубль**, ви можете (за бажанням) вимагати карти у суперника, як і раніше.
- Коли випадають **парні числа** – 4, 6, 8 або 10 (але не дублі), ви пропускаєте свій хід.

### Коли у вас є повністю зібраний Літальний апарат або Дешифратор:

- Покладіть чотири відповідні карти на стіл перед собою лицьовою стороною догори.
- Надалі ви не можете скидати карти, доки знов не матимете 7 карт.
- *Якщо ви повністю зберете Дирижабль, викладіть його **разом** із картою Енергетична машина.*

### Перемога у гри:

Гравець, який першим збере одну з комбінацій карт (*рис. 1 або рис. 2*) і викладе їх на стіл, виграє.

## Парящий город тысячи механизмов

Игра для 2-4 игроков • Возраст: 6+ • Длительность: 30-40 мин

Механический город открывает свои стальные объятия лишь один раз в столетие для проведения Великого Состязания. Инженеры со всего света жаждут одержать победу, но никто из них даже не подозревает о том, что этот парящий город ловит в свои сети самых талантливых, чтобы они помогли стальному сердцу города работать как часы. И вы одни из таких победителей, кто теперь стремится сбежать из этой небесной темницы. Ваш единственный шанс - построить летающую машину и собрать преобразователь кодов из обломков механизмов с городских свалок. И не забудьте про топливо для полета! Кто же из вас справится первым?

**Компоненты игры:** 1 игровое поле, 1 Замок Парящего Города, 6 персонажей, 6 карт персонажей, 6x4 карт Летающих Машин (i), 4x4 карт Преобразователей Кода (h), 5 карт Топливных Механоидов (j), 6 карт Воздушного Корабля (e), 1 карта Механоида Энергии (f), 6 карт Металлолома (g), 2 кубика

### Подготовка к игре:

1. Разложите игровое поле и удобно расположитесь дружной компанией вокруг него.
2. Соберите Замок и поставьте его на самом большом пустом пространстве (a) на игровом поле.
3. Выберите персонажа и разместите его рядом с Заком.
4. Возьмите карту с персонажем и положите рядом с собой. **(Помните, что играть могут максимум 4 игрока, так что нужно будет отправить остальных персонажей обратно в коробку.)**
5. **Для 2 игроков** используйте 34 карты. Уберите из игры 3 набора карт Летающих Машин и 2 набора карт Преобразователей Кода, 2 карты Топливных Механоидов, и 2 карты Металлолома. **Для 3 игроков** вам понадобится 46 карт. Уберите 2 набора карт Летающих Машин и 1 набор Преобразователей Кода.
6. Перемешайте карты и раздайте по 7 каждому игроку. Разделите оставшиеся карты на примерно равные колоды и поместите на места, где располагаются Свалки (b).
7. **Количество карт в руках игрока не может быть больше 7** в любой момент игры.
8. Игрок, которому выпадет наибольшее число на кубиках, ходит первым.

### Цель игры:

Для побега из Механического Города игроки должны собрать:

- 4 части одной Летающей Машины, 4 части одного Преобразователя Кода и 1 карту Топливного Механоида (рис. 1).
- ИЛИ**
- 6 частей Воздушного Корабля и карту с Механоидом Энергии (рис. 2).

Игрок, который первым соберет одну из этих комбинаций и выложит ее на стол, станет победителем.

Карты можно получить:

1. Со Свалок;
2. От других игроков;
3. Из сброшенных карт вне игрового поля.

## 1. Сбор карточек со Свалок:

В начале хода игрок бросает 2 кубика и передвигается на количество клеток, равное сумме значений на двух кубиках. Каждое пространство между белыми досками (d) является одной клеткой. Игрок может пойти в любом направлении, кроме обратного тому, в котором уже двигался в течение этого хода.

- Для входа на Свалку ваш персонаж должен оказаться на белой клетке дорожки, выбросив на кубиках необходимое значение, чтобы до нее дойти, или больше (с).
- Возьмите верхнюю карту из соответствующей колоды. Оставьте себе карту, если она вам нужна, и сбросьте одну из ваших карт (*или вы можете сбросить карту, которую вы вытянули, если она вам не нужна*).
- **Сбрасываемую карту необходимо сначала показать всем игрокам, а затем положить ее рубашкой вверх в любом месте на столе вне игрового поля, при этом нельзя складывать такие карты друг на друга.** Постарайтесь запомнить, где размещена карта: возможно, она понадобится вам позже! Игрок, который сможет запомнить и найти нужные ему карты, обычно становится победителем.
- После сброса карты ваш ход переходит к другому игроку.

**Примечание:** Если Вы начинаете свой ход на свалке, и на кубиках выпадает **7, 11 или одинаковые числа**, то вместо обычного передвижения игрок может совершить **ОДНО** из действий, перечисленных ниже:

1. Передвинуть своего персонажа на любую Свалку или в Замок.
2. Остаться на Свалке и вытянуть другую карту.
3. Остаться на Свалке и бросить вызов другому игроку, который оказался там же.

*Важный: Только 2 персонажа могут находиться на одной и той же клетке (если третий игрок должен перейти на эту же клетку, ему придется отправиться в другом направлении).*

## 2. Бросаем вызов другим игрокам:

Если вы заканчиваете движение на клетке, где находится другой игрок, или на Свалке, то вы можете потребовать нужную вам карту следующим образом:

- Аккуратно показать ему одну из карт, которую вы получили, но только так, чтобы другие игроки не увидели эту карту.
- Если у соперника есть одна из карт, которая вам нужна, он должен будет отдать ее вам. В свою очередь, вам придется отдать ему карту из ваших рук (любую, которая вам не нужна), на этом ваш ход заканчивается.
- **Карта Металлолома:** если у соперника есть карта Металлолома, он может заменить ее на карту, которую вы запросите. При получении такой карты вы должны ее отложить в сторону, она больше не участвует в игре, на этом ваш ход заканчивается.
- **Примечание:** Если в процессе игры у вас в руках будет менее 7 карт, то, когда соперник будет давать карту, вам не нужно отдавать ему карту взамен. Также при следующих ходах ваш соперник не будет сбрасывать карту, пока у него снова не будет в руках 7 карт.
- Если у соперника нет ни одной из требуемых карт, он ничего вам не отдает и может попросить вас отдать ему карту. Все произойдет так, как было описано выше в похожей ситуации. Если же у вас нет карты, которую другой игрок запрашивает, ход переходит к следующему игроку.

- *Карты Топливного Механоида и Механоида Энергии можно попросить, не показывая ваши карты.*

### **3. Получение одной из сброшенных карт:**

Если вы хотите взять карту из сброшенных ранее (находящихся вне игрового поля):

- Вы **должны вернуться** к Замку по дороге. Для входа в Замок ваш персонаж должен оказаться на белой клетке дорожки, выбросив на кубиках необходимое значение, чтобы до нее дойти, или больше. *(Если вы бросили кубики и вам выпало 7, 11 или одинаковые числа на обоих кубиках, это позволит вам разместить персонажа сразу там.)*
- По прибытии покажите карту в вашей руке, которая укажет на то, какие еще карты вам нужны. Затем укажите на карту вне игрового поля и покажите ее всем игрокам.
- Если это карта, которую вы искали, то вы берете ее в руки и заменяете на любую имеющуюся у вас карту, показываете ее другим игрокам и кладете ее лицевой стороной вниз вне игрового поля.
- Если же вы указываете на неверную карту, вам придется взять эту карту и положить взамен карту, которую вы показывали. Затем ваш ход переходит другому игроку.
- *Карты Топливного Механоида и Механоида Энергии можно попросить, не показывая карты в ваших руках.*

Конец игры:

**Когда на месте Свалок не остается карт**, все игроки должны вернуться в Замок (перемещаясь с помощью бросков кубика), и оставаться там до конца игры; в таком случае применяются следующие правила:

- Вы бросаете кубики, но только когда выпадает **нечетное число** – 3, 5, 7, 9, 11 – или одинаковые числа на обеих кубиках, игрок может искать карты вне игрового поля по обычным правилам.
- Только когда игроку выпадают **7, 11 или одинаковые числа** на обоих кубиках, игрок (если захочет) может запросить карту у соперника, как было описано ранее.
- Когда выпадают **четные числа** – 4, 6, 8 или 10 (но не выпадают одинаковые числа на обоих игровых костях) – ход переходит следующему игроку.

### **Когда вы собираете полный набор карт Летящей Машины или Преобразователя Кода:**

- Выложите набор подходящих друг другу карт на столе напротив себя лицевой стороной вверх.
- При ваших следующих ходах не сбрасывайте карты, пока у вас снова в руках не окажется 7 карт.
- *Если вам удастся собрать Воздушный Корабль, то вы можете выложить его только **одновременно** с картой Механоида Энергии и – поздравляем! - вы победитель!*

### **Победа:**

Первый игрок, которому удастся собрать любую комбинацию карт (рис. 1 или 2) и выложить ее на столе, побеждает в игре!

## Fuga da Clockwork City

Gioco competitivo per 2-4 fuggitivi dai 6 anni in su della durata di 30-40 minuti.

Una volta ogni secolo Clockwork City apre i suoi cancelli per una grande gara. Centinaia di ingegneri sono bramosi di vincere il campionato, ma nessuno sa che la fluttuante città cattura i più talentuosi per prendersi cura del suo delicato orologio. Siete i vincitori e volete fuggire dalla schiavitù eterna. La vostra unica possibilità è costruire una macchina volante e un decodificatore con i pezzi che avete trovato tra i rottami della città ma dovete procurarvi anche abbastanza carburante per affrontare il viaggio. Chi di voi ci riuscirà per primo?

### Contenuto del gioco

1 tabellone, 1 sagoma di cartone Torri di Clockwork City, 6 pedine personaggio, 6 carte personaggio, 6x4 carte Macchina Volante (i), 4x4 carte Decodificatore (h), 5 carte Fornitore di Carburante (Fuel Supplier) (j), 6 carte Dirigibile (Airship) (e), 1 carta Automa Motore (Power Machine) (f), 6 carte Rottami di Metallo (Scrap Metal) (g), 2 dadi.

### Preparare una partita:

1. Assemblate il tabellone e mettetelo al centro dell'area di gioco.
2. Assemblate le Torri e posizionatele nello spazio vuoto più grande (a) sul tabellone.
3. Scegliete un personaggio e piazzatelo vicino alle Torri. È da qui che inizierete la partita.
4. Prendete la carta personaggio (*come promemoria*) corrispondente alla pedina che avete scelto e mettetela di fronte a voi. **(Tenete presente che possono giocare al massimo 4 giocatori, perciò rimettete i 2 personaggi inutilizzati nella scatola.)**
5. **Per 2 giocatori** utilizzate solo 34 carte: togliete 3 Macchine Volanti complete e 2 Decodificatori completi, 2 carte Fornitori di Carburante e 2 carte Rottami di Metallo dal mazzo. **Per 3 giocatori** utilizzate 46 carte: togliete 2 Macchine Volanti complete e 1 Decodificatore completo dal mazzo.
6. Mescolate le carte e distribuitene 7 ad ogni giocatore. Separate le carte rimanenti in mazzi approssimativamente uguali e posizionatele nelle 6 discariche (b).
7. **Il limite di mano è di 7 carte** per tutta la partita.
8. Inizia il giocatore che ottiene il numero più alto al lancio del dado.

### Scopo del gioco:

Per fuggire da Clockwork City i giocatori devono collezionare:

- una Macchina Volante completa (composta da 4 carte dello stesso tipo), un Decodificatore completo (composto da 4 carte dello stesso tipo) e 1 carta Fornitore di Carburante (fig. 1).
- **OPPURE**
- un Dirigibile (composto da 6 carte dello stesso tipo) e la carta Automa Motore (fig. 2).

Il primo giocatore che colleziona una delle due combinazioni complete sopra descritte e le gioca vince la partita.

Ci sono tre modi di ottenere le carte, ovvero:

1. Dalle Discariche;
2. Dagli altri giocatori;
3. Dalle carte scartate posizionate al di fuori del tabellone.

## 1. Recuperare carte dalle Discariche:

I giocatori si muovono a turno lungo il percorso lanciando 2 dadi. Ogni spazio delimitato dalle assi bianche (d) conta come una casella. Ci si può muovere in qualsiasi direzione sul percorso, ma non si può invertire la direzione nello stesso turno.

- Per entrare in una Discarica il vostro personaggio deve arrivare su una casella bianca (c) con un numero di passi esatto o superiore al numero ottenuto con il lancio dei dadi.
- Prendete la carta in cima al mazzo corrispondente alla casella su cui vi trovate. Se vi serve, tenete la carta pescata e scartatene una dalla vostra mano. (*Oppure potete scartare la carta appena pescata, se non vi serve.*)
- **La carta scartata deve essere prima mostrata a tutti gli altri giocatori e poi essere girata a faccia in giù in un punto qualsiasi fuori dal tabellone ma mai scartate una sopra all'altra (non bisogna creare mazzi di scarto!).** Cercate di ricordarvi dove viene messa quella carta, potrebbe servirvi in un secondo momento! Il giocatore che se ne ricorda e trova ciò di cui ha bisogno, solitamente è il vincitore.
- Una volta scartata la carta, il proprio turno termina.

Ottenendo ai dadi **7, 11 o doppio**, si può fare **UNA** qualsiasi di queste azioni:

1. Muovere la propria pedina direttamente a qualsiasi Discarica o alle Torri.
2. Rimanere alla Discarica e pescare un'altra carta.
3. Rimanere alla Discarica e sfidare un qualsiasi giocatore che si trova nella stessa Discarica.

*Solo due personaggi possono stare sulla stessa casella. (Se un terzo giocatore vuole fermarsi su quella casella, non può e deve dirigersi altrove.)*

## 2. Sfidare gli altri giocatori:

Se si incontra un avversario in una Discarica o sul percorso con un numero di passi **esatto** al numero ottenuto con il lancio dei dadi, è possibile richiedere una carta di cui si ha bisogno in questi modi:

- Mostrando segretamente una delle carte che si stanno collezionando senza che gli altri giocatori vedano.
- Se il giocatore avversario ha una delle carte richieste, deve darvene una. In cambio, bisogna dare all'avversario una carta della propria mano (qualsiasi carta si voglia scartare) e così termina il turno.
- **Carta Rottami di Metallo:** se il giocatore avversario ha una carta Rottami di Metallo, può sostituirla alla carta richiesta. Una volta ricevuta, questa carta deve essere messa da parte, fuori dal gioco e così termina il proprio turno.
- **Nota:** Con l'avanzare della partita, se avete meno di 7 carte quando un avversario vi dà una carta in mano, non dovete dare in cambio uno scarto. Inoltre, nei turni successivi l'avversario non scarterà finché non avrà di nuovo 7 carte.
- Se l'avversario non ha nessuna delle carte richieste, non deve darvi nulla e in questo stesso turno può chiedervi a sua volta una carta se lo desidera. Per farlo, procede come indicato sopra. Se l'avversario non ha la carta richiesta, il turno termina.
- *Le carte Automa Motore e Fornitore di Carburante possono essere richieste senza dover mostrare una carta della propria mano.*

### 3. Raccogliere una carta scartata:

Se si vuole raccogliere una carta scartata fuori dal tabellone:

- **Bisogna tornare** alle Torri attraverso il percorso. Per entrare nelle Torri il personaggio deve arrivare su una casella bianca con un numero di passi esatto o superiore al numero ottenuto con il lancio dei dadi. (*Ottenere ai dadi 7, 11 o doppio permette di posizionare la propria pedina direttamente lì.*)
- Una volta arrivati lì, si deve mostrare una carta della propria mano che sia dello stesso tipo di carta che si sta cercando. Poi si indica una carta al di fuori del tabellone e si gira perché tutti la vedano.
- Se è la carta che avevate nominato, la si aggiunge alla propria mano, si scarta una carta dalla propria mano e la si mette a faccia in giù in qualsiasi punto esterno del tabellone o nel punto da cui si è appena presa la carta.
- Se invece è stata indicata una carta sbagliata, bisogna raccogliere la carta sbagliata e scartare al suo posto la carta che era stata mostrata. Termina così il turno.
- *Le carte Automa Motore e Fornitore di Carburante possono essere identificate e raccolte dall'esterno del tabellone senza mostrare una carta della propria mano.*

### Quando non ci sono più carte nelle Discariche:

Tutti i giocatori ora tornano alle Torri con il lancio dei dadi e vi rimangono fino alla fine della partita; inoltre, si applicano le seguenti regole:

- Si continuano a lanciare i dadi a turno, ma solo quando si ottiene un **numero dispari** cioè 3, 5, 7, 9, 11 o un numero doppio si possono cercare le carte fuori dal tabellone nel solito modo.
- Solo quando si ottengono **7, 11, o doppio** si possono (se si desidera) richiedere carte ad un giocatore avversario come in precedenza.
- Quando si ottengono **numeri pari** cioè 4, 6, 8, o 10 (ma non doppio), si perde il turno.

### Quando si è in possesso di una Macchina Volante completa o di un Decodificatore completo:

- Bisogna giocare le quattro carte corrispondenti scoperte di fronte a sé sul tavolo.
- Nei turni successivi non si deve scartare fino a che non si hanno di nuovo 7 carte in mano.
- *Se si completa il dirigibile, si può giocare **insieme** alla carta Automa Motore per vincere la partita.*

### Fine della partita:

Il primo giocatore che colleziona una delle due combinazioni di carte complete (*fig. 1 o fig. 2*) e le gioca davanti a sé scoperte sul tavolo vince la partita.

Warning! Contains small parts.  
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.  
Erstickungsgefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.  
Peligro de asfixia.

Attention! Contient de petites pièces être ingérées.  
Danger d'étouffement.

Advarsel! Indeholder små dele.  
Risiko for kvælning.

Attenzione! Contiene piccole parti.  
Pericolo di soffocamento.

Figyelem! A játék 3 év alatti gyermekeknek nem ajánlott,  
mert lenyelhető, beszippantható apró részeket tartalmaz!

Ostrzeżenie! Produkt zawiera małe części.  
Ryzyko zadławienia.

Atenție! Conține piese mici.  
Sufocare pericol.

Upozornění! Obsahuje malé části.  
Choking Hazard.



MARBUSHKA 2023

©bohony