

Ekspedycja

Anthony Rubbo



Komponenty

- plansza obozu

Połączcie 2 części planszy.



- 3 płytki wykopalisk: 1 × dżungla, 1 × pustynia, 1 × morze



- 3 plansze wypraw: 1 × dżungla, 1 × pustynia, 1 × morze



- 3 żetony wypraw



- 30 kart wyposażenia: 8 × skarabeusz, 12 × wirtualna kość, 10 × bonus



- 12 znaczników wirtualnych kości



- 30 zegarów



- 4 kości

Na każdej kości widnieją następujące symbole:

3 × żywność, 2 × mapa, 1 × narzędzia.



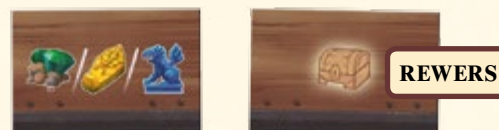
- 16 żetonów map skarbów



- 27 żetonów artefaktów: 6 × artefakt „A” i 21 × artefakt „B”



- 12 żetonów zagadkowych artefaktów (dżokerów)



- 12 odkrywców (wraz z podstawkami): 3 × żółty, 3 × niebieski, 3 × czerwony, 3 × zielony



- 8 znaczników graczy: 2 × żółty, 2 × niebieski, 2 × czerwony, 2 × zielony



- 4 karty wyposażenia początkowego



- instrukcja

Cel gry i wprowadzenie

Każdy gracz prowadzi grupę 3 odkrywców, których pragnieniem jest zdobycie sławy poprzez eksplorację terenu nietkniętego dotychczas ludzką stopą. W grze występują 3 główne obszary:

Wykopaliska. Gracze zdobywają sławę, znajdując podczas wykopalisk cenne artefakty.



Wyprawy. Gracze pokonują trasę wyprawy, zdobywając po drodze zasoby i punkty sławy.



Obóz. Tu gracze zdobywają wyposażenie, które pomoże im w poszukiwaniu artefaktów i zdobywaniu przydatnych bonusów podczas wypraw.



W swojej turze gracz rozmieszcza 3 odkrywców w dowolny sposób na wymienionych obszarach w celu odnalezienia artefaktu, zdobycia wyposażenia albo postępu na trasie wyprawy. **Po rozmieszczeniu** wszystkich swoich odkrywców – i wskazaniu tym samym celów swoich rzutów – gracz wykonuje **1 rzut** kośćmi, licząc na uzyskanie wymaganych symboli, tj. symboli widniejących obok pól, na których umieścił swoich odkrywców.



Następnie otrzymuje zasoby, dla których uzyskał odpowiednie kombinacje symboli na kościach. Jeśli ma szczęście, uzyskuje nawet kilka zasobów w turze. Może uzyskać tylko te, przy których umieścił swoich odkrywców. Rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do momentu, w którym zostanie spełniony jeden z warunków końca gry. Gracze podliczają wtedy zdobyte punkty sławy i gracz, który zdobył ich najwięcej, zostaje zwycięzcą.

Przygotowanie

Obóz

- Umieście planszę obozu na stole.
- Potasujcie karty wyposażenia i połóżcie je obok obozu w stosie rewersami do góry. Odkryjcie 4 karty z wierzchu stosu i połóżcie na polach wyposażenia na planszy obozu, rozpoczynając od prawej do lewej strony.
- Położcie zegary na wskazanym miejscu na planszy obozu. Oznaczają przygotowania i efektywne wykorzystanie czasu przez odkrywców.
- Położcie znaczniki wirtualnych kości obok planszy obozu.



Wykopaliska

- Położcie 3 płytki wykopalisk poniżej planszy obozu.
- Podzielcie artefakty, w zależności od ich rewersów, na stosy „A” i „B”. Potasujcie oba stosy osobno i połóżcie 5 artefaktów „B” rewersami do góry na każdej z 3 płytek wykopalisk. Następnie połóżcie 2 artefakty „A” rewersami do góry na wierzchu każdego z tych stosów. Odkryjcie wierzchni artefakt w każdym stosie. Pozostałe artefakty „B” odłóżcie do pudełka.
- Położcie kości obok płytek wykopalisk.



Wyprawa

- W losowy sposób wybierzcie pierwszego gracza. Wybrany gracz tasuje 3 żetony wypraw rewersami do góry i kładzie w stosie przed sobą (co oznacza, że to on jest pierwszym graczem). Następnie odkrywa wierzchni żeton i umieszcza odpowiadającą mu planszę wyprawy pod płytkami wykopalisk.
- Potasujcie żetony map skarbów i połóżcie w zakrytym stosie obok planszy wyprawy. Odkryjcie 3 wierzchnie żetony i połóżcie obok stosu.
- Położcie zagadkowe artefakty obok planszy wyprawy.



Komponenty gracza

- Każdy gracz otrzymuje 2 znaczniki gracza, 3 odkrywców i kartę wyposażenia początkowego w wybranym kolorze.
- Jeden znacznik gracza należy umieścić obok toru sławy, a drugi obok planszy wyprawy.
- Każdy gracz otrzymuje 1 zegar, który kładzie na karcie wyposażenia początkowego.



Przebieg gry

Rozgrywka trwa szereg rund. W ramach rundy każdy gracz rozgrywa 1 turę. Każdą rundę rozpoczyna pierwszy gracz i dalej rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Tura gracza składa się z 3 faz:

Faza 1. Rozmieszczenie odkrywców

Faza 2. Rzut kośćmi

Faza 3. Czyszczenie obszaru gry

Faza 1. Rozmieszczenie odkrywców

Gracz musi rozmieścić wszystkich swoich odkrywców na polach odkrywców na planszy obozu, płytkach wykopalisk lub na planszy wyprawy.

Gracz może wybrać dowolne pola, jednakże może umieścić tylko 1 odkrywcę na planszy wyprawy.



Przykład. Marek umieszcza 2 swoich odkrywców na planszy obozu, a trzeciego odkrywcę na płycie pustynnych wykopalisk.

Faza 2: Rzut kośćmi

Gracz rzuca **raz** wszystkimi 4 kośćmi. Następnie sprawdza, czy uzyskał symbole wymagane do zdobycia karty wyposażenia, żetonu artefaktu lub postępu na trasie wyprawy.

Wykorzystując zegary, gracz może zmienić symbol na kości na swoją korzyść.

Gracz nie może użyć 1 kości więcej niż raz.

Uwaga! Zalecamy umieszczanie kości obok miejsc, w których zostały wykorzystane.

W zależności od obszaru gracz zdobywa następujące zasoby:

ZEGAR

Gracz może użyć zegara, który umieścił wcześniej na karcie wyposażenia początkowego, do zmiany symbolu na jednej z kości na dowolny inny symbol. Wykorzystany zegar odkłada na planszę obozu. Gracz może użyć do 4 zegarów w turze.

Wykopaliska



Aby zdobyć artefakt, gracz musi uzyskać na kościach wymagane symbole widniejące na artefakcie. Jeśli graczowi się powiedzie, zdobywa punkty sławy, które natychmiast odnotowuje na torze sławy.

Jeśli na artefakcie widnieje także ikona zegara, to oprócz punktów sławy gracz bierze zegar z planszy obozu i umieszcza na swojej karcie wyposażenia początkowego.

Gracz kładzie zdobyty artefakt przed sobą.

artefakt

wymagane symbole → [green symbol] [green symbol] [green symbol] [pickaxe symbol]

zegar i punkty sławy → [clock icon] [3 points]

rodzaj artefaktu → [gem icon]

Przykład. Iga uzyskała na kościach 3 symbole żywności, które pozwalają jej zdobyć upragniony artefakt. Iga kładzie artefakt przed sobą i przesuwa swój znacznik na torze sławy o 2 pola do przodu.

Artefakty dzielą się na 3 rodzaje: klejnoty, sarkofagi i figurki. Gracz może ich użyć do aktywacji karty wyposażenia lub spełnienia wymagań mapy skarbów na koniec gry.



Wyprawy

Aby pokonać 1 pole na trasie wyprawy, gracz musi umieścić jednego ze swoich odkrywców na wybranym polu i uzyskać na kości/kościach wymagane symbole.

Gracz może spróbować pokonać w turze kilka pól trasy naraz, umieszczając swojego odkrywcę na jednym z dalszych pól. Musi wtedy uzyskać na kościach symbole wymagane na wszystkich polach aż do pola, na które chce dotrzeć. Jeśli gracz nie uzyska wszystkich wymaganych symboli, w ogóle nie przesuwa się na trasie.



Przykład. Ula umieściła swojego odkrywcę na pierwszym polu trasy wyprawy i uzyskała na kościach wymagany symbol narzędzi. Ula otrzymuje nagrodę w postaci zegara i przesuwa znacznik gracza na pierwsze pole trasy.

Jeśli gracz dotrze do zaplanowanego pola, umieszcza na nim swój znacznik i otrzymuje nagrodę przypisaną do tego pola (i tylko do tego pola):

- Zegar** – gracz bierze 1 zegar z planszy obozu i kładzie na swojej karcie wyposażenia początkowego.
- Mapa skarbów + zagadkowy artefakt** – gracz bierze 1 zagadkowy artefakt i 1 mapę skarbów (spośród żetonów mapy odwróconych awersami do góry lub z wierzchu stosu).
- Sława** – gracz przesuwa swój znacznik na torze sławy o wskazaną liczbę punktów.

W następnej turze gracz będzie mógł poruszać się na trasie wyprawy, poczynawszy od nowej pozycji, jaką zajmuje jego znacznik. Na polu trasy mogą znajdować się znaczniki kilku graczy. Jeśli któryś z graczy dotrze do końca trasy, po zakończeniu bieżącej rundy należy odłożyć na bok zakończoną planszę wyprawy. Na początku swojej tury nowy pierwszy gracz odkrywa nowy żeton wyprawy i umieszcza na stole odpowiadającą mu planszę wyprawy.

Wszyscy gracze rozpoczynają zmagania na nowej trasie od miejsca startu.



Przykład. Ula umieściła swojego odkrywcę na polu oddalonym o 2 pola od swojego znacznika. Musi zatem uzyskać na kościach 2 symbole żywności. Niestety kości pokazały tylko 1 symbol żywności, więc Ula w ogóle się nie porusza na trasie.

ZAGADKOWY ARTEFAKT

Zagadkowy artefakt może być użyty do aktywacji dowolnej karty wyposażenia lub do spełnienia wymagań mapy skarbów na koniec gry.



MAPA SKARBÓW

Gracz nie ujawnia treści swoich map skarbów innym graczom. Na każdej mapie widnieją artefakty, których zdobycie gwarantuje uzyskanie określonej liczby punktów sławy na koniec gry. Artefakt może być użyty do spełnienia wymagań mapy nawet wtedy, gdy został wykorzystany do aktywowania karty wyposażenia. Każdy artefakt/zagadkowy artefakt może być użyty do spełnienia wymagań tylko 1 mapy.



Obóz



Obóz to miejsce, w którym gracze zdobywają karty wyposażenia i zegary oraz odnotowują zdobyte punkty sławy.

Aby zdobyć zegar, gracz musi umieścić 3 dowolne kości nad pułą zegarów. Gracz może to zrobić w dowolnym momencie bez względu na to, gdzie znajdują się jego odkrywcy – po prostu kładzie zdobyty zegar na swojej karcie wyposażenia początkowego.

Aby otrzymać kartę wyposażenia, gracz musi uzyskać na kościach symbole wskazane powyżej danej karty. Następnie kładzie zdobytą kartę na stole przed sobą.

Gracz może korzystać z kart wyposażenia i zegarów dopiero od **następnej tury** (tj. następującej po turze, w której je zdobył).



Przykład. Symbole uzyskane na kościach nie pozwalają iść na zdobycie zaplanowanych zasobów, więc używa trzech z nich, aby otrzymać zegar.



Przykład. Iga uzyskała na kościach symbole wymagane do zdobycia karty wyposażenia, więc zabiera kartę i kładzie przed sobą na stole.

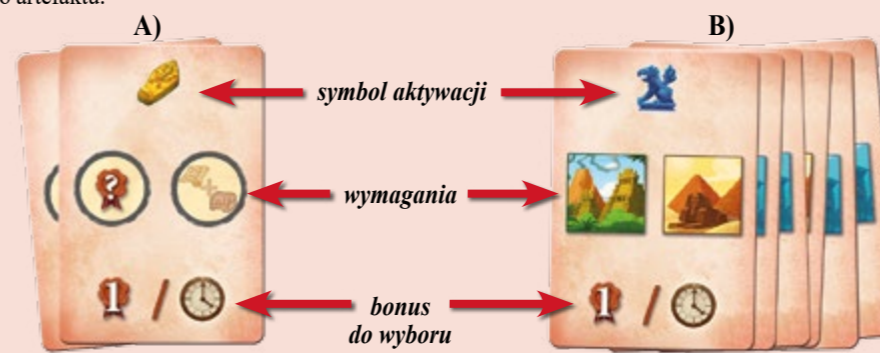
Karty wyposażenia dzielą się na 3 rodzaje: bonusy, wirtualne kości i skarabeusze.

BONUSY

Karty bonusu zapewniają graczowi dodatkowy punkt sławy albo zegar (to gracz wybiera bonus) pod warunkiem, że aktywuje on kartę i spełni wskazane wymagania. W grze występują 2 rodzaje bonusów:

A) Bonusy, których efekt aktywuje się, gdy gracz dotrze na pole trasy wyprawy z symbolem punktów sławy albo mapy skarbów + zagadkowego artefaktu.

B) Bonusy, których efekt aktywuje się, gdy gracz pozyska artefakt w 1 z 2 wskazanych miejsc wykopalisk.



Zanim gracz będzie mógł skorzystać z efektu karty bonusu, musi ją aktywować poprzez powiązanie z nią zagadkowego artefaktu albo artefaktu z określonym symbolem aktywacji. Po aktywacji karty gracz może korzystać z jej efektu już do końca gry.



Przykład. Dzięki udanym rzutom Iga może przesunąć swój znacznik na trasie wyprawy i zdobyć kartę artefaktu na płycie pustynnych wykopalisk. Jako że Iga aktywowała wcześniej 2 karty bonusu, otrzymuje obie gwarantowane przez nie nagrody: wybiera dodatkowy punkt sławy za zdobycie artefaktu i zegar za dotarcie do pola trasy z mapą skarbów + zagadkowym artefaktem.

Artefakt lub zagadkowy artefakt, który jest już powiązany z kartą wyposażenia, pozostaje powiązany z nią już do końca gry i nie może być użyty do aktywowania innej karty.

Jeśli gracz spełni określone warunki, może korzystać z bonusów i wirtualnych kości w każdej swojej turze.

Gdy gracz wykorzysta wszystkie symbole na kościach, które chciał lub mógł wykorzystać, kończy swoją turę i przechodzi do **Fazy 3. Czystczenie obszaru gry.**

WIRTUALNE KOŚCI

Gdy gracz pozyskuje kartę wirtualnej kości, otrzymuje odpowiadający jej znacznik wirtualnej kości, który kładzie na karcie. W grze występują 2 rodzaje wirtualnych kości:

A) Kości bez symbolu aktywacji (nie wymagają powiązania z artefaktem), z których gracz może korzystać od następnej tury. Można używać tylko 1 z 2 symboli na rundę.

B) Kości, które muszą być aktywowane za pomocą wskazanego artefaktu.



Gdy gracz próbuje zdobyć artefakt na płycie wykopalisk wskazanej na karcie wirtualnej kości, może wykorzystać odpowiadający jej znacznik wirtualnej kości jako dodatkowy symbol.

Gracz może wykorzystać dowolną liczbę znaczników wirtualnych kości do zdobycia artefaktu, o ile można je wykorzystać na danej płycie wykopalisk. Wszystkie wykorzystane znaczniki wirtualnych kości wrócą do gracza podczas **Fazy 3. Czystczenie obszaru gry** i będzie mógł z nich korzystać w swoich przyszłych turach.



Przykład. Antek posiada 2 karty wirtualnych kości, które może wykorzystać podczas morskich wykopalisk. Używa obu znaczników i 2 kości, aby pozyskać artefakt. Jedną z dwóch pozostałych kości wykorzystuje do przesunięcia się na trasie wyprawy. Czwartej kości nie wykorzystuje.

SKARABEUSZE

W grze występują 2 rodzaje kart skarabeuszy: jedne przedstawiają przednią część owada, drugie – tylną. Każda część jest warta 1 punkt sławy na koniec gry. Jednak zestaw przedniej i tylnej części jest wart 4 punkty sławy zamiast 2.



Faza 3. Czyszczenie obszaru gry

Jeśli gracz pozyskał w trakcie tury jakieś karty wyposażenia, przesuwa pozostałe karty w stronę lewej krawędzi planszy i uzupełnia puste miejsca nowymi kartami ze stosu.

Jeśli gracz pozyskał w trakcie tury jakieś artefakty, odkrywa kolejne artefakty na wierzchu stosów, z których wziął artefakt.

Jeśli gracz pozyskał mapę skarbów z puli żetonów odwróconych awersami do góry, odkrywa nową mapę skarbów i kładzie obok innych żetonów odwróconych awersami do góry.

Następnie zabiera z powrotem 3 swoich odkrywców i kładzie wykorzystane znaczniki wirtualnych kości z powrotem na swoich kartach wirtualnych kości. Teraz turę rozgrywa gracz siedzący po jego lewej stronie.



Koniec gry i końcowe punktowanie

Gra kończy się po rundzie, w której zostanie spełniony co najmniej jeden z poniższych warunków:

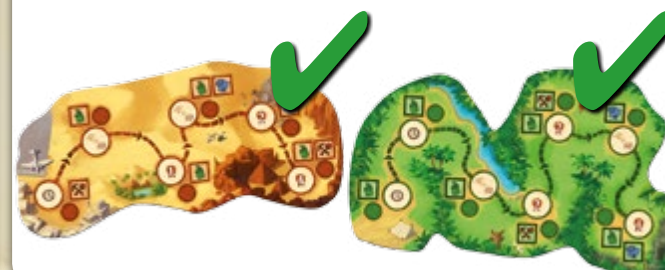
1) Wyczerpał się stos kart wyposażenia i nie można uzupełnić wszystkich pustych miejsc w obozie.



2) Na jednej z płytek wykopalska skończyły się artefakty.



3) Zakończono trasę drugiej wyprawy i odłożono jej planszę na bok.



Teraz gracze otrzymują dodatkowe punkty sławy za karty skarabeuszy i mapy skarbów, których wymagania spełnili.



Zwycięża gracz, który zdobył w sumie najwięcej punktów sławy. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który posiada najwięcej kart wyposażenia. Jeśli remis się utrzymuje, gracze współdzielą zwycięstwo.



Przykład. Antek zdobywa 6 dodatkowych punktów sławy za skompletowanie 1 skarabeusza i za 2 osobne części przednie. Ponadto Antek spełnił wymagania 3 map skarbów, co zapewnia mu kolejne 10 punktów sławy (2 + 3 + 5).