

Zaginiony LAD



Autor gry: Cédric Chaboussit
Ilustracje: Christine Deschamps

WIADOMOŚĆ Z OSTATNIEJ CHWILI! Dwoje odkrywców właśnie ogłosiło, że odnalazło zaginiony ląd... Śmiałkom, którzy chcą zobaczyć go na własne oczy, zostawili wskazówki prowadzące do tajemnego przejścia. Jako odważny poszukiwacz przygód decydujesz się zorganizować międzynarodową wyprawę, aby podążać śladem odkrywców. Pamiętaj jednak, że chętnych do odkrycia wrót do zaginionego świata jest wielu...

Zaczynasz w Wenecji, skąd wysyłasz niektórych uczestników swojej wyprawy w najdalsze zakątki świata. Pozostała część Twojego zespołu stara się pozyskać różne środki transportu, aby móc podróżować. Nad przebiegiem wyprawy czuwa dwóch kierowników, którzy dokładnie analizują wszystkie odnalezione wskazówki, aby określić jak najdokładniejszą lokalizację wrót. Jeśli jako pierwszy znajdziesz cztery wskazówki, zawitasz w zaginionym świecie!

WPROWADZENIE

Celem gry jest zostanie pierwszym graczem, który zdobędzie 4 wskazówki potrzebne do odnalezienia tajemnych wrót do zaginionego świata. Aby odnaleźć wskazówki (oznaczone symbolem lupy), gracze podążają śladami 2 odkrywców. Podczas rozgrywki mogą śledzić albo tylko 1 odkrywcę, albo 2 odkrywców jednocześnie.

Jak śledzić odkrywców? Wykonując różne misje.

Podczas swojej tury gracz wykonuje 1 z 2 akcji: albo zagrywa swoje pionki uczestników wyprawy na pola ekwipunku, aby zdobyć żetony transportu (odkryte) albo żetony misji (zakryte); albo umieszcza je na planszy, aby dzięki żetonom transportu zająć miejsca widniejące na jego żetonach misji.

Każdy z żetonów misji przedstawia niepowtarzalną kombinację miejsc. Gdy gracz z powodzeniem wykona misję, przesuwa swój pionek kierownika wyprawy na torze postępu i tym samym jest bliżej odnalezienia zaginionego świata.

ELEMENTY GRY:

Pudełko z planszą zawierające:



12 miejsc
(połączonych z Wenecją)

obszar wskazówek

13 kafelków wskazówek
4 znaczniki
sprawdzonych miejsc

2 pola ekwipunku

← 16 początkowych żetonów transportu/misji

← 16 pionków uczestników wyprawy (po 4 w każdym kolorze)

← 8 pionków kierowników wyprawy (po 2 w każdym kolorze)

PRZYGOTOWANIE DO GRY

2 tory postępu



2 przegródki na żetony
64 żetony transportu/misji



Pudełko do gry należy otworzyć i umieścić na środku stołu.

Następnie należy wylosować 2, 3 albo 4 znaczniki sprawdzonych miejsc odpowiednio dla rozgrywki 4-, 3- albo 2-osobowej i umieścić stroną z  do góry na miejscach na planszy, których symbole pasują do tych na znacznikach. Niewykorzystane znaczniki odkłada się do pudełka.

64 żetony transportu/misji należy potasować i umieścić po 32 żetony w każdej przegródce w pudełku. Należy ułożyć je tak, aby widoczna była strona ze środkiem transportu i można było rozpoznać rodzaje żetonów.

13 kafelków wskazówek należy umieścić w zakrytym stosie na obszarze wskazówek na planszy.

Na koniec w dowolny sposób wybiera się pierwszego gracza.

ELEMENTY DLA KAŻDEGO GRACZA

Każdy z graczy wybiera swój kolor i bierze po 4 pionki uczestników wyprawy i po 2 pionki kierowników wyprawy. Wszyscy odkładają na bok po 1 ze swoich pionków uczestników wyprawy.

Następnie każdy z graczy bierze po 1 początkowym żetonie transportu/misji z każdego rodzaju i kładzie je przed sobą stroną ze środkiem transportu do góry. Niewykorzystane żetony początkowe odkłada się na bok – nie będą używane w rozgrywce.

Każdy z graczy umieszcza po 1 pionku kierownika wyprawy w 1. szczelinie obu torów postępu i odwraca dowolny ze swoich żetonów początkowych stroną z misją do góry.

Uwaga!

Na awersie żetonu transportu/misji znajduje się konkretny środek transportu (np. okręt), a na rewersie – niepowtarzalna kombinacja 2 albo 3 miejsc. Żeby dotrzeć do każdego z tych miejsc, wymagany będzie przynajmniej 1 środek transportu przedstawiony na awersie.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy po kolei wykonuje swoją pełną turę (zob. niżej).

W swojej 1. turze pierwszy gracz może użyć wyłącznie 1 pionka uczestnika wyprawy, a drugi gracz – 2 pionków. Z kolei trzeci i czwarty gracz mogą użyć swoich 3 pionków uczestników wyprawy.

W swoich kolejnych turach każdy z graczy może używać wszystkich swoich dostępnych pionków uczestników wyprawy.

PRZEBIEG TURY GRACZA

Tura gracza jest podzielona na 2 fazy. Najpierw gracz zagrywa swoje pionki uczestników wyprawy na pola ekwipunku albo na miejsca na planszy. Następnie wykonuje misje i odzyskuje swoje zagrane pionki.

FAZA I

Na początku tej fazy gracz może wziąć swoje wybrane albo wszystkie pionki uczestników wyprawy z miejsc na planszy. Odzyskane w ten sposób pionki umieszcza przed sobą.

Gracz może użyć swoich pionków uczestników wyprawy, aby wykonać poniższe akcje w dowolnej kolejności:

„EKWIPUNEK” – DOBIERZ ŻETONY TRANSPORTU LUB ŻETONY MISJI

Gracz umieszcza 1, 2, 3 albo 4 pionki uczestników wyprawy, które się przed nim znajdują, na pustym polu ekwipunku, aby zdobyć odpowiednio 1., 2., 3. albo 4. żeton transportu/misji z danej przegródki (licząc od strony z polami ekwipunku).

Zdobyty w ten sposób żeton gracz kładzie przed sobą stroną ze środkiem transportu albo stroną z misją do góry. Uwaga! Nie można podglądać, jaka misja znajduje się na żetonie. Raz położony żeton nie może być odwrócony na drugą stronę.

Gracz nie może umieścić swojego pionka albo pionków na polu ekwipunku, jeśli znajduje się już na nim jego pionek albo pionki. Oznacza to, że w swojej turze gracz może zdobyć maksymalnie 2 żetony, po 1 z każdego pola ekwipunku.

Gracz może posiadać dowolną liczbę żetonów. Jeśli przegródka jest pusta, gracze nie mogą dobierać z niej żetonów. Gdy w obu przegródkach nie będzie żetonów, następuje koniec gry.



„WYPRAWA” – ZAGRAJ PIONEK UCZESTNIKA WYPRAWY NA PLANSZĘ

- 1 Gracz bierze 1 z pionków uczestników wyprawy, które się przed nim znajdują, i umieszcza na miejscu na planszy. Może wykonać tę akcję tylko wtedy, gdy ma **WSZYSTKIE** żetony transportu (2 albo 3), których symbole widnieją obok zdjęcia wybranego miejsca.
- 2 Następnie wybiera 1 z użytych żetonów transportu i odkłada na stos żetonów odrzuconych obok pudełka stroną ze środkiem transportu do góry (stos będzie używany podczas rozgrywki).

Gracz może wykonać tę akcję tyle razy, ile chce, jeśli pozwala mu na to liczba jego pionków uczestników wyprawy oraz liczba i rodzaj posiadanych żetonów transportu.

Ponadto gracz może wybrać miejsce na planszy zajęte przez pionek innego gracza. W takim wypadku ten pionek wraca do właściciela, któremu gracz przekazuje 1 żeton transportu (stroną ze środkiem transportu do góry), który chciał odrzucić, zamiast odkładać go na stos żetonów odrzuconych.

Pionków uczestników wyprawy nie można umieszczać na miejscu, na którym znajduje się znacznik sprawdzonego miejsca!

Faza 2

W tej fazie gracz wykonuje misję i przesuwa swoje pionki kierowników wyprawy na torach postępu.

- 1 Aby wykonać misję, gracz musi mieć swoje pionki uczestników wyprawy na KAŻDYM z miejsc przedstawionych na żetonie misji, którą wykonuje. Pionki nie muszą znajdować się na miejscach ze znacznikami sprawdzonych miejsc – takie miejsca automatycznie uznaje się za zajęte.
- 2 Gracz bierze swój 1 pionek uczestnika wyprawy z dowolnego miejsca, które wchodzi w skład wykonanej misji, i umieszcza przed sobą. Może wybrać dowolny z tych pionków.
- 3 Następnie przesuwa pionek kierownika wyprawy na torze postępu odpowiadającym kolorowi żetonu misji, którą wykonał, o tyle szczelin do przodu, ile pionków użył do jej wykonania. Misje obejmujące miejsca ze znacznikami sprawdzonych miejsc są łatwiejsze do wykonania, ale pozwalają na ruch o 1 szczelinę mniej.
- 4 Żeton wykonanej misji odkłada się stroną ze środkiem transportu do góry na stos żetonów odrzuconych obok pudełka.

Jeśli gracz przesunął pionek kierownika wyprawy, który wcześniej znajdował się za albo w tej samej linii co jego drugi pionek kierownika wyprawy, bierze dowolny 1 żeton transportu/misji ze stosu żetonów odrzuconych i kładzie przed sobą stroną ze środkiem transportu do góry.

- 4 Żeton wykonanej misji odkłada się stroną ze środkiem transportu do góry na stos żetonów odrzuconych obok pudełka.

BONUS. Jeśli oba pionki kierowników wyprawy dotrą lub miną 4. szczelinę na obu torach postępu, gracz może umieścić przed sobą 4. pionek uczestnika wyprawy, który podczas przygotowania do gry odłożył na bok.



Jeśli gracz dotrze lub minie swoim pionkiem kierownika wyprawy szczelinę z symbolem lupy, bierze 1 kafelek wskazówki.



W tej samej turze gracz może wykonać kilka misji. Powinien jednak pamiętać, aby po każdej wykonanej misji zabrać swój 1 pionek uczestnika wyprawy z planszy.

Na koniec swojej tury gracz odzyskuje swoje pionki uczestników wyprawy z pół ekwipunku i umieszcza przed sobą.

Tury rozgrywane są zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do czasu, aż któryś z graczy zbierze 4 kafelki wskazówek albo obie przegródki na żetony transportu/misji będą puste.

KONIEC GRY



Rozgrywka natychmiast dobiega końca, gdy dowolny z graczy zbierze 4 kafelki wskazówek – to właśnie jemu udało się odkryć wrota do zaginionego świata! Zwycięzca dodaje do siebie 4 liczby widoczne na jego kafelkach wskazówek, a następnie skanuje kod QR z ostatniej strony instrukcji przypisany otrzymanej sumie, aby dowiedzieć się, w którym miejscu na ziemi znajduje się tajemne przejście.

Jeśli koniec gry nastąpi dlatego, że w przegródkach skończyły się żetony transportu/misji, a żaden z graczy nie ma 4 kafelków wskazówek, zwycięzcę należy wyłonić na podstawie tych pionków kierowników wyprawy każdego z graczy, które znajdują się bliżej początku torów postępu. Grę wygrywa osoba, której pionek w porównaniu do pionków przeciwników znajduje się dalej na torze. W razie remisu zwycięzcą zostaje gracz z mniejszą liczbą żetonów transportu/misji przed sobą.

OPRACOWANIE

Projekt gry:
Cédric Chaboussit

Ilustracje:
Christine Deschamps

Tłumaczenie:
Katarzyna Kaszorek

Redakcja:
zespół Rebel

www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr
Copyright 2020 Ludonaute.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

TAJEMNE WROTA DO ZAGINIONEGO ŚWIATA

