

TREKKING PRZEZ ŚWIAT

LISTA MARZEŃ

ZASADY GRY

Dodatek *Lista marzeń* do gry *Trekking przez świat* zawiera 2 moduły, które można dodać do podstawowej wersji gry. Można grać z użyciem obu modułów albo tylko 1 z nich.

Moduły można wykorzystać w trybie solo, choć zdecydowanie ułatwiają zwycięstwo. W trybie solo przeciwnik nie wykorzystuje modułów.

Moduł 1 – Listy marzeń ZŁOŻONOŚĆ: NISKA

Potrzebne elementy:

- 6 kart list marzeń,
- 15 żetonów globu,
- 40 czarnych znaczników,
- 15 żetonów zwiedzania.



Na świecie jest mnóstwo miejsc, które warto odwiedzić. Po spisaniu listy marzeń postanawiasz, że najwyższy czas wybrać się w podróż życia i zwiedzić wszystkie wymarzone miejsca za jednym zamachem!

Gracze rozpoczynają z kartami list marzeń z 8 miejscami na świecie, które chcą odwiedzić. Jeśli na końcu swojej tury gracz znajduje się w 1 z miejsc z karty listy marzeń, „odhacza” miejsce poprzez zakrycie jego nazwy na swojej karcie czarnym znacznikiem, a następnie zdobywa wskazany na karcie żeton planu podróży (żeton zwiedzania albo żeton globu).

Ten moduł wprowadza do rozgrywki nowy warunek zakończenia gry. Gra dobiega końca, gdy 1 z graczy odhaczy wszystkie miejsca ze swojej listy marzeń. Należy dokończyć rundę zgodnie z kolejnością rozgrywki, aby wszyscy gracze rozegrali taką samą liczbę tur.

PODCZAS PRZYGOTOWANIA DO GRY:

1. Należy potasować karty list marzeń.
2. Należy rozdać graczom po 1 losowej karcie listy marzeń.

Podczas podliczania punktacji końcowej należy dodać do niej także:

- punkty za liczbę odhaczonych miejsc na karcie listy marzeń.

Nowe żetony planu podróży:

- 15 żetonów zwiedzania,
- 15 żetonów globu.

Oba moduły wykorzystują nowe rodzaje żetonów planu podróży. Oto jak działają:



ŻETONY ZWIEDZANIA

Przed wzięciem karty planu podróży albo na końcu swojej tury gracz może odrzucić żeton zwiedzania i wziąć 1 z dostępnych kart

wydarzeń, o ile jest ona powiązana z miejscem na kontynencie, na którym znajduje się wędrownik tego gracza.



ŻETONY GLOBU

Jeśli w swojej turze gracz nie zdobędzie żadnych pamiątek z karty planu podróży, może odrzucić żeton globu, żeby zyskać

pamiątki z tej karty, nawet jeśli nie znajduje się na wskazanym na niej kontynencie.

Moduł 2 – Podróżnicy

ZŁOŻONOŚĆ: ŚREDNIA

Potrzebne elementy:

- 15 kart podróżników,
- 15 żetonów globu.
- 15 żetonów zwiedzania,

Karty podróżników zapewniają graczom wyjątkowe zdolności, z których mogą korzystać w trakcie rozgrywki. Co więcej, zapewniają także zestawy żetonów startowych. Przemyślane używanie zdolności i żetonów to najlepszy sposób na uzyskanie przewagi!

Podczas pierwszej rozgrywki z tym modułem proponujemy rozdać graczom po 1 karcie podróżnika o niskiej złożoności.

Uwaga! Niektóre karty podróżników wymagają modułu „Listy marzeń” z tego dodatku. Znajduje się na nich symbol . Należy wykluczyć te karty z rozgrywki, jeśli nie włącza się do gry obu modułów.



PODCZAS PRZYGOTOWANIA DO GRY:

1. W przeciwieństwie do podstawowej wersji rozgrywki gracze nie otrzymują żetonu częstego pasażera.
2. Należy przetasować 15 (albo 12 w rozgrywce bez modułu *Listy marzeń*) kart podróżników i rozdać graczom po 2 karty, a pozostałe odłożyć do pudełka.
3. Gracze jednocześnie wybierają po 1 z kart. Pozostałe karty podróżników nie będą wykorzystywane w tej rozgrywce i należy je odłożyć do pudełka.
4. Każdy z graczy zapoznaje się z wyjątkową zdolnością swojej karty i bierze wskazane na niej zasoby.

WARIANT: DŁUŻSZA GRA

Ten moduł nieco skraca rozgrywkę. Aby ją wydłużyć, można zwiększyć wymaganą do zakończenia gry liczbę kart wycieczek o 1 (odpowiednio do liczby graczy) albo więcej, jeśli gracze wolą grać nawet dłużej.

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA:

Czy mogę wykorzystać żeton pamiątek po skorzystaniu z żetonu globu?

• **Tak.**

Czy da się odhaczyć kilka miejsc z listy marzeń w trakcie 1 tury?

• **Nie, ponieważ miejsce z listy odhacza się tylko raz na koniec tury.**

Czy mogę zdecydować się nie brać żetonów za odhaczone miejsca?

• **Nie.**

Czy mogę skorzystać ze zdolności karty podróżnika kilka razy podczas 1 tury?

• **Tak, poza zdolnościami, które aktywowane są tylko raz w turze, jak zdolności aktywowane na koniec tury.**

Czy mogę skorzystać tylko z części zdolności mojej karty podróżnika?

• **Nie, gdy dana zdolność jest aktywowana, należy zastosować wszystkie opisane na karcie efekty.**

TREKKING

PRZEZ ŚWIAT

LISTA MARZEŃ

TWÓRCY

Projekt gry Marceline Leiman
Rozwój gry Marceline Leiman,
Nick Bentley

Ilustracje na pudełku Eric Hibbeler
Ilustracje Alfredo Rodriguez
Projekt graficzny Alfredo Rodriguez
Projekt produkcji Charlie Bink

Instrukcja Marceline Leiman
Tłumaczenie Kacper Podliński,
Jakub Maciejewski

Redakcja zespół Rebel
Testerzy Geoff Engelstein,
Brett Kitani, Julie Bode,
Margaret Hayes Doss,
Jason Billings,
Nate McEvoy