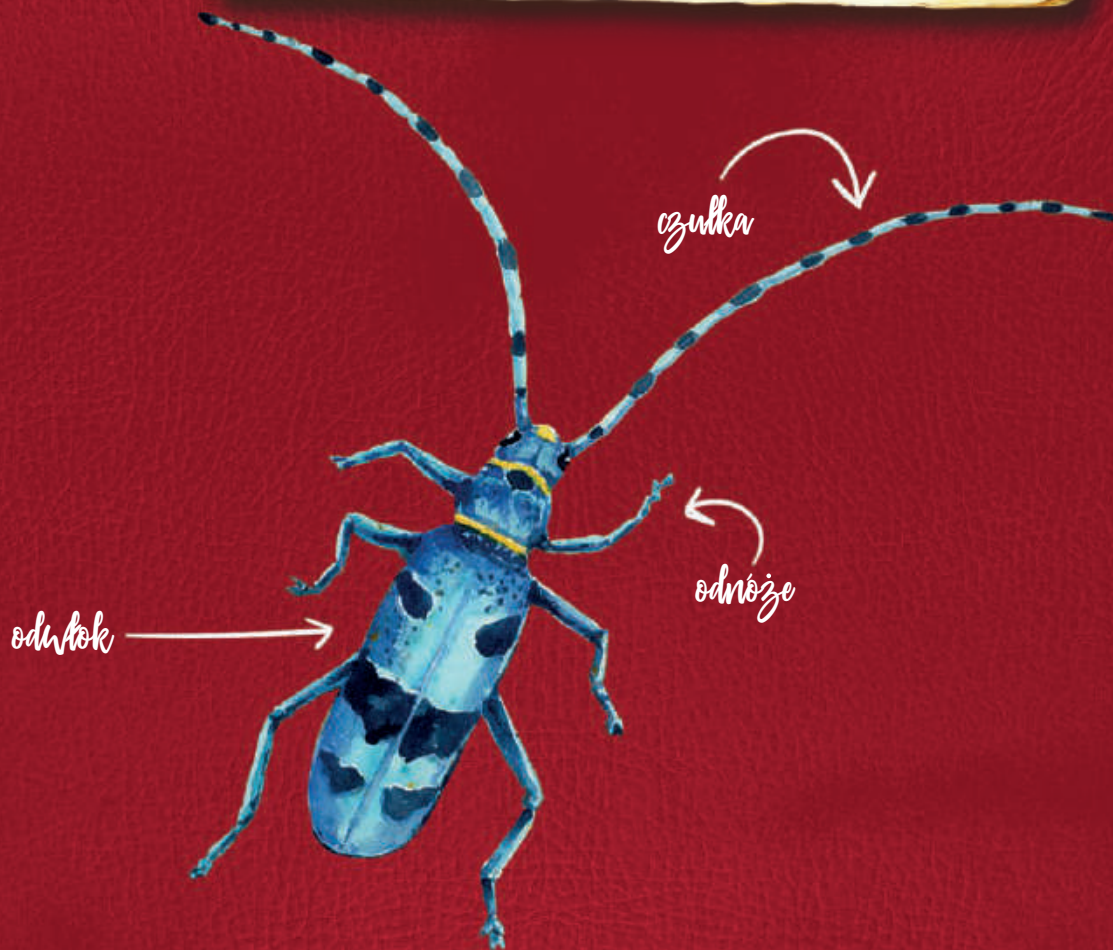


Łąka

Księga wypraw



Instrukcja



Nie musisz czytać tej instrukcji! Obejrzyj film prezentujący zasady.

**D**odatek *Łąka: Księga wypraw* zabiera graczy na wędrowkę, której zwieńczeniem jest wizyta w przepięknej jaskini. Gracze odkryją miejsca, w których staną przed wyzwaniem wymagającym od nich nietuzinkowego spojrzenia na świat. Każda strona książki to inna wyprawa wprowadzająca nowe elementy lub zmieniająca znane z podstawowej wersji gry warunki punktacji.

Dodatek *Księga wypraw* składa się z 6 wypraw wprowadzających nowe zasady i elementy gry. Wyprawy można rozgrywać pojedynczo lub poprowadzić rozgrywkę w trybie wędrowki.

W niektórych wyprawach będą pojawiały się nowe karty. Te oznaczone na rewersie **N**, **W**, **S** i **E** po rozegraniu danej wyprawy mogą zostać dołączone do rozgrywek w podstawową wersję gry lub z dodatkiem *Z biegiem strumienia*.

Dodatek *Księga wypraw* został przygotowany do grania **wyłącznie** wraz z podstawową wersją gry *Łąka*. Dodatek ten nie przewiduje łączenia z dodatkiem *Z biegiem strumienia*.



Przed rozpoczęciem rozgrywki w dodatek *Księga wypraw* do gry podstawowej należy dołączyć karty z koperty **U** (Duże spotkania) wraz z żetonem celu.

## Tryb wędrowki

Rozgrywka w trybie wędrowki polega na rozegraniu po kolei każdej z wypraw z tego dodatku. Zalecamy, aby grać w stałej grupie graczy. Gracz, który pod koniec wędrowki będzie miał najwięcej gwiazdek, zostanie zwycięzcą (a w razie remisu, gracze podzielą się zwycięstwem).

Tryb wędrowki to dodatkowa opcja rozgrywki. Wędrowki mogą być rozgrywane w dowolnej kolejności, w różnych składach osobowych. Nawet po rozegraniu tego trybu gracze mogą rozgrywać tylko swoje ulubione wędrowki.

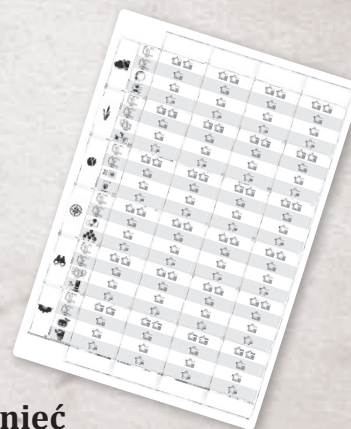
W trybie wędrowki, po rozegraniu pojedynczej wyprawy, gracze zaznaczają na arkuszu osiągnięć gwiazdki za zdobyte podczas gry punkty zwycięstwa oraz za zdobyte osiągnięcia.

Po każdej wyprawie gwiazdki otrzymują:

- ★★ – gracz z największą liczbą punktów;
- ★ – gracz z drugą największą liczbą punktów.

W przypadku remisu na dowolnym z miejsc każdy z remisujących graczy otrzymuje pełną liczbę ★.

Ponadto podczas każdej wyprawy można otrzymać dodatkowe ★ za zdobycie osiągnięć określonych w opisie danej wyprawy. Informacja na temat celów znajduje się w ramce na końcu opisu każdej wyprawy, a symboliczne przypomnienia zostały umieszczone na kartach książki wypraw.



## Arkusz osiągnięć

W trybie wędrowki arkusz osiągnięć służy do zaznaczania otrzymanych ★ za zdobyte punkty i osiągnięcia, które zostały opisane w każdej wyprawie.



## Elementy wspólne



### ■ 6 pudełek (do złożenia przed pierwszą rozgrywką)

Przed 1. rozgrywką należy złożyć każde z pudełek zgodnie ze schematem na dołączonej ulotce.

**Uwaga!** Przed wyjęciem tekturowych elementów z wyprasek należy zwrócić uwagę na oznaczenia na wypraskach. Ułatwi to umieszczenie ich w poszczególnych pudełkach.

Elementy umieszczone w pudełkach będą używane do przygotowania poszczególnych wypraw. W opisie każdej z wypraw został umieszczony jej spis elementów.



### ■ Księga wypraw

Na stronach księgi wypraw znajdują się plansze do rozegrania kolejnych wypraw. Księga wypraw zastępuje planszę ogniska z podstawowej wersji gry. Planszę ogniska należy pozostawić w pudełku, a zamiast niej obok planszy głównej umieścić księgę wypraw otwartą na stronie odpowiedniej dla rozgrywanej wyprawy.



### ■ 4 pionki graczy

Pionki używane są w wyprawach: Wiatraki, Balony, Wieża widokowa oraz Jaskinia.



### ■ 3 żetony wcięć

Liczbę żetonów odpowiednią dla liczby graczy należy wpiąć w ostatnią stronę księgi wypraw. W rozgrywkach 1- i 2-osobowych należy użyć żetonu wcięć oznaczonego „1+”. W rozgrywce 3-osobowej należy dodatkowo wpiąć żeton oznaczony „3+”, a w rozgrywce 4-osobowej należy użyć wszystkich żetonów wcięć.



Schemat wpinania żetonów wcięć

# Wyprawa 1. Początek

**C**zas wyruszyć na wędrowkę. Warto obserwować roztaczające się nad graczami niebo. Gracze czasami ujrzą na nim obłoki tworzące niespotykane kształty. Niekiedy pojawiają się na nim ciemne, deszczowe chmury zwiastujące załamanie pogody.

Podczas tej wyprawy gracze będą zdobywać punkty nie tylko za odkrywanie obszaru łąki i okolicy, ale i obserwację nieba. Będą za to zdobywać karty pogody zapewniające im dodatkowe akcje.

## Elementy



8 kart pogody słonecznej



8 kart pogody deszczowej



2 wskaźniki pogody  
(słonecznej i deszczowej)



4 żetony premii o wartości „5”  
(po 1 w każdym z 4 kolorów graczy)



4 żetony pogody słonecznej  
(po 1 w każdym z 4 kolorów graczy)



4 żetony pogody deszczowej  
(po 1 w każdym z 4 kolorów graczy)



5 żetonów dodatkowych



1 kość 8-ścienna

## Przygotowanie wyprawy

Należy wykonać kroki 1–4 opisane na stronach 4–5 instrukcji podstawowej wersji gry.

1

Księgę wypraw należy położyć obok planszy głównej i otworzyć na stronach przedstawionych na schemacie poniżej. Należy pamiętać o wpięciu żetonów wcięć zgodnie z liczbą graczy (zob. strona 3. tej instrukcji).

Znacznik rundy należy umieścić na 1. parasolce na torze rund.

Żetony celów z podstawowej wersji gry należy potasować, a następnie umieścić po 1 odkrytym żetonie na każdym z odkrytych pól. Niewykorzystane żetony należy odłożyć do pudełka.

Karty pogody należy podzielić na karty pogody słonecznej i deszczowej i położyć zakryte obok księgi wypraw. Następnie należy wyłożyć po 2 karty z odpowiednich talii na odkrytych polach z każdego stosu.

2

3

4



## Zasady wyprawy



5

Należy rozdać graczom elementy z podstawowej wersji gry (opisane w kroku 7. na stronie 5. instrukcji podstawowej wersji gry). Każdy z graczy otrzymuje dodatkowo znacznik premii o wartości „5” w swoim kolorze.

6

Znaczniki pogody w kolorach graczy biorących udział w rozgrywce należy umieścić na polach startowych odpowiednich torów pogody.

7

Wskaźniki pogody, żetony dodatkowe i kość należy umieścić obok planszy głównej.



8

Gracz, którego ostatnio zmoczył deszcz, otrzymuje żeton pierwszego gracza i rozpoczyna rozgrywkę.



Gra przebiega tak jak w podstawowej wersji gry z następującymi zmianami:

### Początek rundy

Na początku każdej z rund należy rzucić kością, aby określić, w których wcięciach na planszy głównej należy umieścić wskaźniki pogody. Rzut należy wykonać dla każdego wskaźnika osobno, zaczynając od wskaźnika pogody słonecznej. Wynik rzutu określa pozycję wskaźnika pogody zgodnie ze schematem znajdującym się w księdze wypraw. Dwa wskaźniki nie mogą być umieszczone w tym samym wcięciu. W przypadku, kiedy wyniki obu rzutów są identyczne, należy powtarzać do skutku 2. rzut.



Schemat układania wskaźników pogody



### Zdobywanie kart pogody

Gracz, który umieści swój żeton szlaku we wcięciu planszy głównej (albo we wcięciu wskaźnika pogody) i weźmie na rękę kartę znajdującą się w rzędzie albo kolumnie ze wskaźnikiem pogody, natychmiast przesuwa swój żeton na odpowiednim torze pogody o 1 pole, zgodnie z kierunkiem strzałek. Wskaźnik pogody słonecznej pozwala poruszać się po torze pogody słonecznej, a wskaźnik pogody deszczowej po torze pogody deszczowej. Jeśli gracz dobiera kartę znajdującą się na przecięciu 2 wskaźników, wybiera 1 z torów pogody, po którym chce się poruszyć.

Jeśli żeton pogody znajdzie się na ostatnim polu toru, a gracz ma go przesunąć dalej, natychmiast dobiera na rękę 1 z 2 odkrytych kart pogody (odpowiednią dla toru), a następnie przesuwa swój żeton na pole startowe tego toru pogody. Puste miejsce należy uzupełnić kartą pogody odpowiedniego rodzaju.



**Przykład 2.** Sławek zagrywa żeton szlaku i dobiera kartę znajdującą się w rzędzie ze wskaźnikiem pogody słonecznej. Po dobraniu karty przesuwa swój żeton pogody słonecznej o 1 pole.



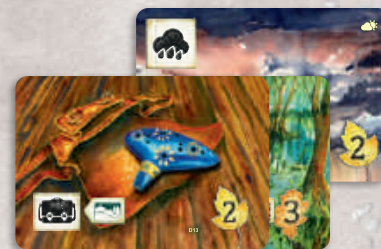
Jest to ostatnie pole toru, więc w nagrodę otrzymuje 1 odkrytą kartę pogody słonecznej i umieszcza swój żeton pogody z powrotem na polu startowym tego toru.



Jeśli stos kart pogody się skończy, nie należy uzupełniać pól w księdze wypraw. Do końca rozgrywki pozostają one puste. Od tego momentu gracze zamiast dobierać kartę pogody, mogą zagrywać 1 kartę z ręki.













## ■ Zagrywanie kart pogody

Karty pogody znajdujące się na ręce gracza można, tak jak inne karty, zagrać w ramach akcji zagrywania karty. Wsuwa się je pod wcześniej zagrane karty krajobrazu, tak jak pokazano poniżej. Pod 1 kartą krajobrazu można umieścić tylko 1 kartę pogody.



Niektóre karty pogody, które zapewniają punkty zwycięstwa, mają również pewne wymogi ich umieszczenia albo dają graczowi okazję wykonania akcji dodatkowej. Akcje dodatkowe należy wykonać od razu po zagranie karty pogody.

### Opis działania akcji na kartach pogody:

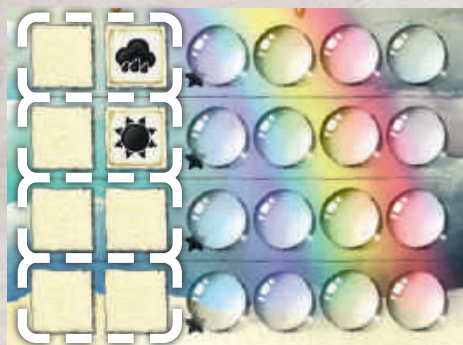
-  Możesz zagrać 1 kartę z ręki na swój obszar łąki albo obszar okolicy.
-  Możesz zagrać do 2 kart z ręki na swój obszar łąki lub obszar okolicy.
-  Weź odpowiedni żeton wskazany na karcie i umieść go na dowolnej karcie podłoża (obok symbolu tego podłoża).
-  Traktuj symbole na tym żetonie tak jakby były dodatkowymi symbolami podłoża tej karty.
-  Weź odpowiedni żeton wskazany na karcie i umieść go na dowolnej karcie obserwacji (obok symbolu tej karty). Traktuj symbol na tym żetonie tak jakby był dodatkowym symbolem tej karty. Zakrywając ją, odrzuć żeton do pudełka.
-  Nie możesz zagrać tej karty pod kartą krajobrazu, na której znajduje się już karta znaleziska. Po zagranie tej karty pod kartą krajobrazu na tej karcie nie możesz zagrać już karty znaleziska (aby o tym pamiętać, umieść tę kartę pogody tak jak kartę znaleziska).
-  Odrzuć 1 dowolną kartę z ręki.
-  Na koniec gry ta karta warta jest tyle samo punktów co karta krajobrazu, na której została umieszczona.
-  Weź 1 żeton drogi.
-  Przesuń swoje żetony pogody na obu torach o 1 pole.
-  Weź na rękę dowolną odkrytą kartę z planszy głównej, która znajduje się w kolumnie kart z talii W. Uzupełnij puste miejsce wierzchnią kartą z odpowiedniej talii.
-  Weź na rękę 2 wierzchnie karty z talii S.

## Akcje księgi wypraw



### ■ Wykonanie akcji specjalnej i opcjonalna realizacja celu

Jeśli żeton szlaku zostanie umieszczony w 1 z wcięć w księdze wypraw, gracz wykonuje akcję specjalną (tak jak w podstawowej wersji gry). Ponadto może zrealizować 1 z celów.



Przedstawione powyżej pary symboli tworzą cele. Tak jak w podstawowej wersji gry, zrealizowanie celu wymaga, aby na obszarze łąki gracza widoczne były oba przedstawione symbole. W przypadku pierwszych 2 par 1. z symboli jest symbol karty pogody. Aby zrealizować te cele, gracz musi mieć zagrana odpowiednią kartę pogody oraz widoczny na obszarze łąki 2. symbol.

Żetony premii umieszcza się, zaczynając od żetonów z najniższą wartością na 1. z pól w odpowiednim dla tego celu rzędzie, zaczynając od lewej.

**Uwaga!** W tej wyprawie gracze dysponują żetonem premii o wartości „5”. Dodatkowo przy każdym z celów znajdują się 4 pola na żetony premii, po 1 dla każdego gracza. Każdy z graczy ma możliwość zrealizowania wszystkich celów.

### ■ Umieszczenie żetonu na polu wspólnym



Na przedstawionym na ilustracji polu każdy z graczy może umieścić dowolną liczbę żetonów szlaku. Umieszczenie żetonu pozwala zagrać kartę na obszar łąki albo okolicy oraz zrealizować cel (tak jakby gracz umieścił żeton szlaku we wcięciu w księdze wypraw).

## ■ Koniec rundy

Gdy gracze wykorzystają wszystkie żetony szlaków, runda dobiega końca. Gracze zbierają swoje żetony szlaków. Należy przekazać żeton pierwszego gracza i przesunąć znacznik rundy na kolejne pole toru rund (tak jak w grze podstawowej). Gdy znacznik rundy mijają symbol klepsydry, należy zamienić podajnik z talią **S** na podajnik z talią **N**, odrzucić wszystkie karty z planszy głównej i uzupełnić nowymi kartami.

## Koniec wyprawy



Po zakończeniu 6. rundy następuje koniec gry (niezależnie od liczby graczy). Gracze sumują punkty zwycięstwa z kart zagranych na swoje obszary łąki, okolicy (wraz z kartami pogody) i z żetonów premii umieszczonych w księdze wypraw.

Dodatkowo gracze otrzymują punkty zwycięstwa, jeśli ich żetony pogody znajdują się na polach z oznaczeniem 1 lub 2 punktów na torach.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadził największą liczbę punktów zwycięstwa. W przypadku remisu gracze współdzielą zwycięstwo.

## Tryb wędrówki



Oprócz gwiazdek za 1. i 2. miejsce należy przyznać ★ za zdobycie osiągnięć:



Jedną ★ zdobywa każdy gracz, który zrealizował przynajmniej 1 cel jako 1. (jego żeton premii leży na 1. polu w dowolnym z rzędów).



Jedną ★ zdobywa każdy gracz, który zagrał przynajmniej 1 kartę pogody słonecznej i 1 kartę pogody deszczowej.



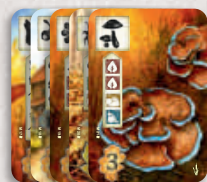
## Wyprawa 2. Mostki

**P**odmokłe tereny to środowisko naturalne wielu dzikich zwierząt. W tej trudno dostępnej okolicy obserwacja przyrody nie jest łatwa. Jednak, wykorzystując kładki, mostki i naturalne przejścia między strumykami, gracze będą mogli odkryć piękno dzikiej przyrody, a może i dostrzec duże zwierzęta. Obszar łąki każdego z graczy zostaje przedzielony planszą strumienia, a realizacja celów wymagać będzie umieszczenia odpowiednich symboli po właściwej stronie mostków. Aby zostać najlepszym obserwatorem, należy zadbać o obie części obszaru łąki.

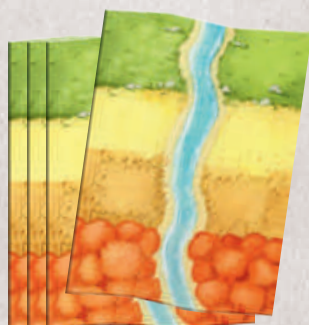
### Elementy



24 żetony mostków  
(po 6 w każdym z 4 kolorów)



5 kart wyprawy  
oznaczonych symbolem



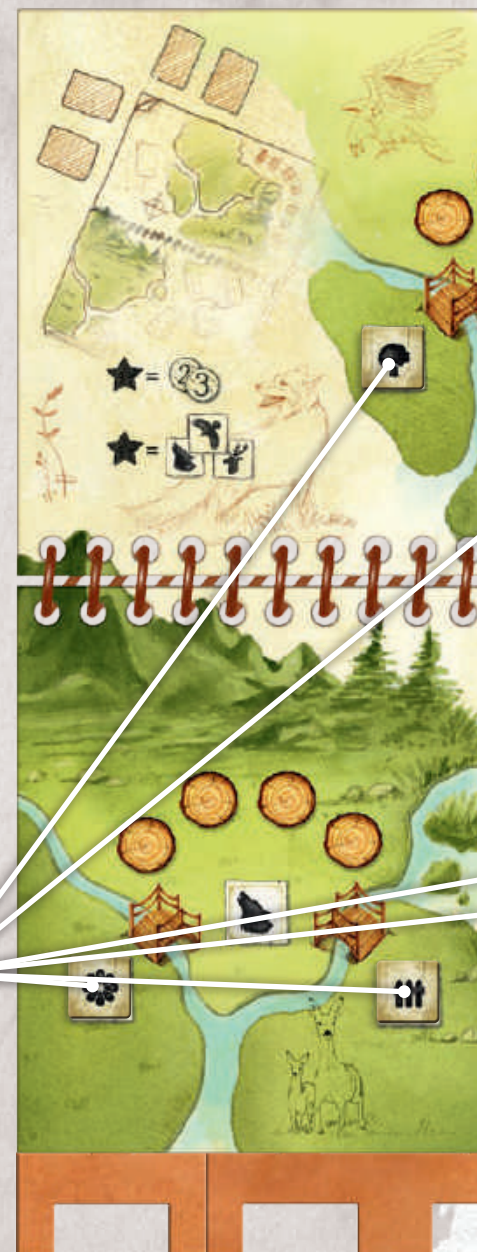
4 planszетки strumienia

### Przygotowanie wyprawy

Należy wykonać kroki 1–4 opisane na stronach 4–5 instrukcji podstawowej wersji gry.

1

Księgę wypraw należy położyć obok planszy głównej i otworzyć na stronach przedstawionych na schemacie poniżej. Należy pamiętać o wpięciu żetonów wcięt zgodnie z liczbą graczy (zob. strona 3. tej instrukcji).



2

Pięć dodatkowych kart wyprawy należy położyć odkrytych obok planszy, tak aby każdy z graczy je widział i miał do nich łatwy dostęp.

3

Należy wylosować 6 żetonów celów i umieścić na zaznaczonych miejscach.

Niewykorzystane żetony należy odłożyć do pudełka.



4

Znacznik rundy należy umieścić na 1. kładce na torze rund.

5

Należy rozdać graczom elementy z podstawowej wersji gry (opisane w kroku 7. na stronie 5. instrukcji podstawowej wersji gry). Dodatkowo każdy z graczy otrzymuje 1 plansztkę strumienia i 4 losowe żetony mostków (po 1 z każdego koloru). Żetony mostków należy umieścić na planszeczce strumienia według kolorów.



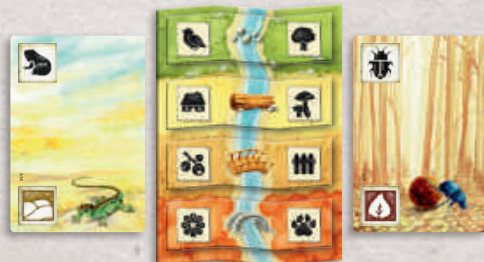
6

Gracz, który ostatnio pieszo przekraczał most, otrzymuje żeton pierwszego gracza.



7

Przed rozpoczęciem gry (ale po dobraniu kart w kroku przygotowania gracza) każdy z graczy umieszcza początkową kartę podłoża (wybraną stroną) po wybranej przez siebie stronie planszeczki strumienia. Kartę podłoża dobraną podczas poprzedniego kroku (z talii E) należy umieścić po przeciwnej stronie planszeczki strumienia.



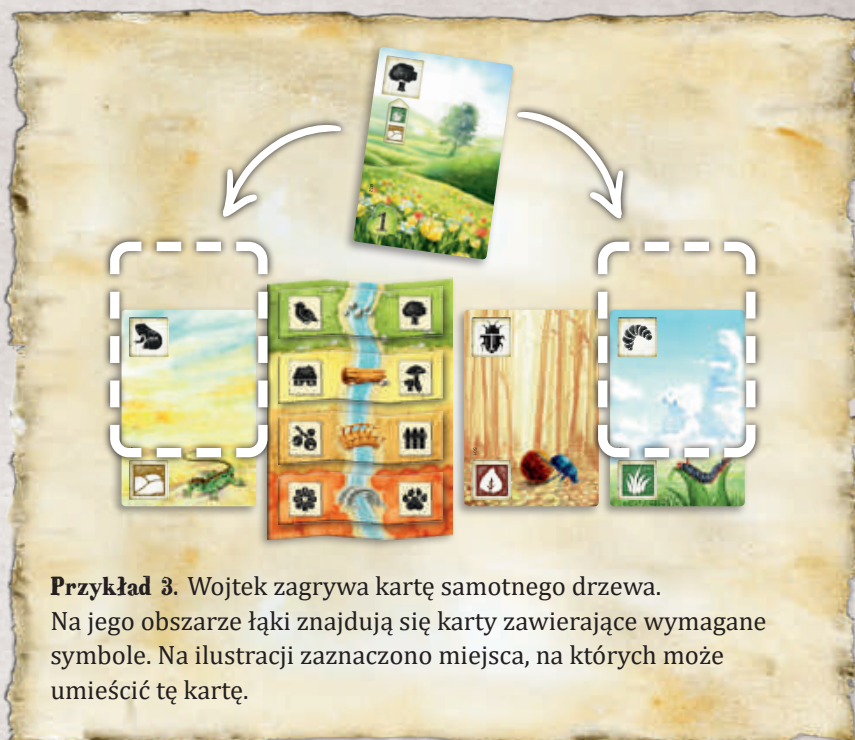
## Zasady wyprawy



Gra przebiega tak jak w podstawowej wersji gry z następującymi zmianami:

### Zagrywanie kart na obszar łąki

Zagrywając kartę na swój obszar łąki, gracz decyduje, po której stronie planszeczki strumienia ją umieszcza. Karty zawierające symbole wymagane do zagrania karty mogą znajdować się po obu stronach planszeczki strumienia.



**Przykład 3.** Wojtek zagrywa kartę samotnego drzewa. Na jego obszarze łąki znajdują się karty zawierające wymagane symbole. Na ilustracji zaznaczono miejsca, na których może umieścić tę kartę.

**Uwaga!** Obowiązuje limit 10 kart podłoży. Gracz w dowolny sposób umieszcza je po lewej lub prawej stronie planszeczki strumienia.



## ■ Zagrywanie kart na obszar okolicy

Podobnie jak w przypadku zagrywania kart na obszar łąki, zagrywając kartę krajobrazu, gracz również musi podjąć decyzję, po której stronie planszki strumienia chce umieścić kartę.

Żetony drogi należy trzymać nad planszka strumienia. W momencie zagrania karty gracz decyduje o tym, na którym miejscu umieści kartę krajobrazu.



## ■ Żetony mostków


Na każdym żetonie mostku znajdują się 2 symbole. Jeśli w trakcie gry gracz ma na swoim obszarze łąki oba symbole i znajdują się one po odpowiednich stronach planszki strumienia, należy natychmiast obrócić żeton.


Obrócony żeton zapewnia punkty na koniec gry (w liczbie przedstawionej na rewersie).

**Uwaga!** Żetony mostków nie muszą być obracane po kolei. Można obracać żetony o wyższych wartościach (pod warunkiem spełnienia wymagań) bez obracania tych o niższych wartościach.

**Przykład 5.** Aby obrócić przedstawiony żeton mostka:



Karta z symbolem  musi znaleźć się po lewej stronie planszki strumienia.

Natomiast karta z symbolem  musi znaleźć się po prawej stronie planszki strumienia.

## ■ Karty wyprawy

Jeśli któryś z graczy obróci 2 żetony mostków, natychmiast dobiera na rękę 1 z dodatkowych kart wyprawy umieszczonych obok książki wypraw.

**Uwaga!** Nieważne, które żetony zostaną obrócone, gracz zawsze dobiera kartę wyprawy po obróceniu 2 żetonów mostków.

**Przykład 6.** Karolina po spełnieniu wymagań żetonu mostku o wartości „3” obraca go na drugą stronę.






Ponieważ to jej drugi obrócony żeton, wybiera 1 z kart wyprawy i dobiera ją na rękę.

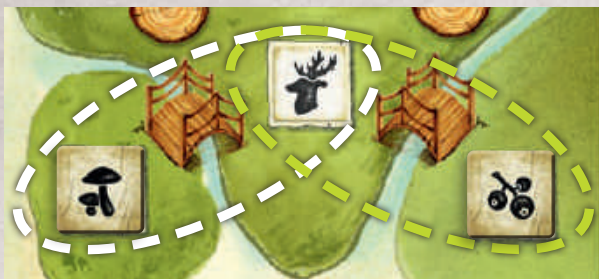
## Akcje księgi wypraw



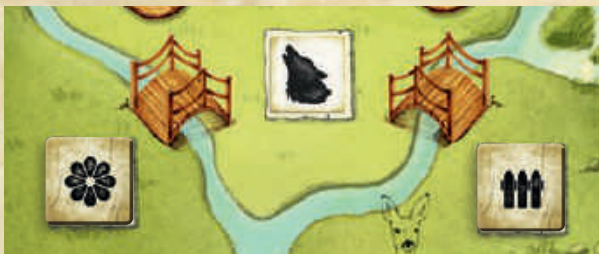
### ■ Wykonanie akcji specjalnej i opcjonalna realizacja celu

Jeśli żeton szlaku zostanie umieszczony w 1 z wcięć w księdze wypraw, gracz wykonuje akcję specjalną (tak jak w podstawowej wersji gry). Ponadto może zrealizować 1 z celów.





Na kartach księgi tej wyprawy znajdują się 3 obszary pozwalające na realizację celów. Są oznaczone 1 z symboli: , , . Każdy z tych symboli tworzy parę z 2 żetonami celu.



Należy zwrócić uwagę na znajdujący się między tymi symbolami mostek, który symbolizuje planszatkę strumienia. Aby zrealizować taki cel, karty z wymaganymi symbolami muszą znajdować się po określonych stronach planszетки strumienia.



**Przykład 7.** Przedstawiony układ oznacza, że powyższy cel można zrealizować na 2 sposoby:

- 1) symbol  musi znajdować się po **lewej** stronie planszетки strumienia, a symbol  po **prawej**
- albo
- 2) symbol  musi znajdować się po **lewej** stronie planszетки strumienia, a symbol  po **prawej**.

Na każdym obszarze znajdują się 4 miejsca na znaczniki premii, co oznacza, że gracz może umieścić **tylko 1** żeton w swoim kolorze na każdym obszarze. Aby umieścić wszystkie znaczniki premii, gracz musi zrealizować po 1 parze celów z każdego z obszarów.

### ■ Umieszczenie żetonu na polu wspólnym



Na przedstawionym na ilustracji polu każdy z graczy może umieścić dowolną liczbę żetonów szlaku. Umieszczenie żetonu pozwala zagrać kartę na obszar łąki albo okolicy oraz zrealizować cel (tak jakby gracz zagrał żeton szlaku we wcięciu księgi wypraw).

### ■ Koniec rundy

Gdy gracze wykorzystają wszystkie żetony szlaków, runda dobiega końca. Gracze zbierają swoje żetony szlaków. Należy przekazać żeton pierwszego gracza i przesunąć znacznik rundy na kolejne pole toru rund (tak jak w grze podstawowej). Gdy znacznik rundy mija symbol klepsydry, należy zamienić podajnik z talią **S** na podajnik z talią **N**, odrzucić wszystkie karty z planszy głównej i uzupełnić nowymi kartami.

## Koniec wyprawy



Po zakończeniu 6. rundy następuje koniec gry (niezależnie od liczby graczy).

**Uwaga!** Podczas tej wyprawy gracze sumują punkty zwycięstwa z kart zagranych na swoje obszary łąki i okolicy **osobno dla każdej strony planszетки strumienia (lewej i prawej strony)**. Ostateczny wynik gracza to liczba punktów zwycięstwa uzyskana z obszaru łąki i okolicy, na której zebrali ich **mniej**.

Dodatkowo gracze otrzymują punkty za obrócone żetony mostków i żetony premii, które zostały umieszczone w księdze wypraw.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadził największą liczbę punktów zwycięstwa. W przypadku remisu gracze współdzielą zwycięstwo.

## Tryb wędrówki






Oprócz gwiazdek za 1. i 2. miejsce należy przyznać ★ za zdobycie osiągnąć:



Jedną ★ zdobywa każdy gracz, który umieścił przynajmniej 2 żetony premii w księdze wypraw.



Jedną ★ zdobywa każdy gracz, który pod koniec wyprawy na swoim obszarze łąki ma widoczne następujące symbole: , , .

## Wyprawa 3. Wiatraki

**D**olina tulipanów to jeden z piękniejszych przystanków na trasie graczy, zwłaszcza jeśli dociera się do niej, schodząc z zachodnich wzgórz. Ceglane i drewniane wiatraki kontrastują z żółto-czerwonymi łąkami kwiatów. Realizując swoje plany obserwacji przyrody możliwe, że gracze będą mieć możliwość podejść bliżej i przyjrzeć się tym wspaniałym budowlom. Z pewnością warto spędzić tu trochę czasu.

### Elementy



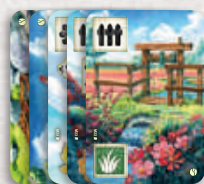
4 tarcze wiatraków  
(po 1 w każdym z 4 kolorów graczy)



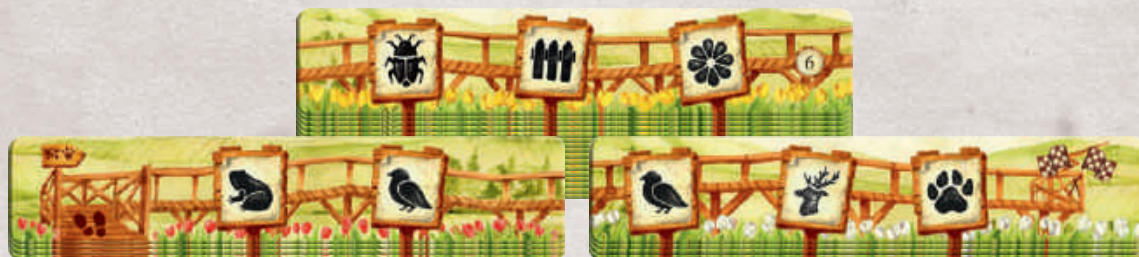
16 żetonów śmig wiatraka  
(po 4 w każdym z 4 kolorów gracza)



Podczas tej wyprawy należy użyć pionków graczy z elementów wspólnych.



5 kart wyprawy oznaczonych symbolem



24 żetony ścieżek (w tym 4 początku, 16 środka i 4 końca)

### Przygotowanie wyprawy

Należy wykonać kroki 1–4 opisane na stronach 4–5 instrukcji podstawowej wersji gry.

1

Księgę wypraw należy położyć obok planszy głównej i otworzyć na stronach przedstawionych na schemacie poniżej. Należy pamiętać o wpięciu żetonów wcięć zgodnie z liczbą graczy (zob. strona 3. tej instrukcji).

Tarcze wiatraków w kolorach graczy biorących udział w rozgrywce należy umieścić na zaznaczonych miejscach w księdze wypraw (tak aby zaczepiły się magnesy). Do każdej tarczy należy przymocować (w dowolnej kolejności) 4 żetony śmig odpowiadającego koloru. Tarczę wiatraka należy ustawić, tak, aby w otworze widniała wartość „0”.

Znacznik rundy należy postawić na 1. tulipanie na torze rund.

2

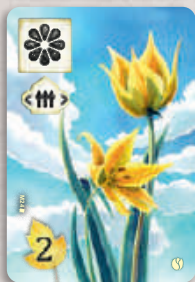
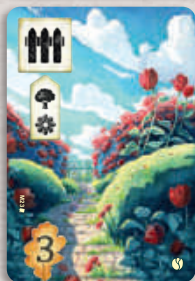
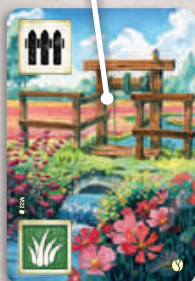
3



Pięć dodatkowych kart wyprawy należy położyć odkrytych obok planszy, tak aby każdy z graczy je widział i miał do nich łatwy dostęp.



4



5

Żetony ścieżek należy podzielić na żetony początku, środka i końca.



symbol żetonu początku ścieżki



żetony środka ścieżki są oznaczone liczbami

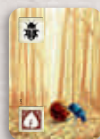


symbol żetonu końca ścieżki

Należy potasować oddzielnie każdy z rodzajów żetonów i rozdać losowo każdemu z graczy zestaw składający się z 1 żetonu początku ścieżki, 3 żetonów środka ścieżki i 1 żetonu końca ścieżki. Nieużywane żetony należy odłożyć do pudełka.

6

Należy rozdać graczom elementy z podstawowej wersji gry (opisane w kroku 7. na stronie 5. instrukcji podstawowej wersji gry) i pionki graczy. Każdy gracz układa ścieżkę z otrzymanych żetonów poniżej swojego obszaru łąki. Ścieżka musi zaczynać się od żetonu początku, następnie 3 żetony środka należy ułożyć tak, aby liczby były ułożone w kolejności rosnącej, a jako ostatni umieścić żeton końca ścieżki. Początkową kartę podłoża (wybraną stroną) należy położyć nad żetonem początku ścieżki (maksymalnie z lewej strony), jak pokazano na ilustracji poniżej. Na pierwszym polu ścieżki każdy gracz umieszcza pionek w swoim kolorze.



7

Gracz, który jako ostatni wręczył komuś kwiaty, otrzymuje żeton pierwszego gracza i rozpoczyna rozgrywkę.



## Zasady wyprawy



Gra przebiega tak jak w podstawowej wersji gry z następującymi zmianami:

### ■ Zagrywanie kart podłoża

Zagrywając kartę podłoża na swój obszar łąki, gracz musi umieścić ją po prawej stronie już umieszczonej karty podłoża. Wszystkie zagrywane karty podłoża będą układane od lewej do prawej.

Należy zwrócić uwagę, że nad każdym żetonem ścieżki mogą znajdować się wyłącznie 2 karty podłoża.



**Przykład 8.** Karolina zagrywa kartę podłoża. Musi umieścić ją po prawej stronie już zagranej karty podłoża. Na ilustracji pokazano miejsce, na którym może umieścić kartę podłoża.

Karty obserwacji mogą być zagrywane według standardowych zasad podstawowej wersji gry.

### ■ Poruszanie pionka po żetonach ścieżki

Za każdym razem, kiedy gracz zagrywa kartę na obszar łąki i symbol karty jest taki sam jak 1 z symboli na żetonie ścieżki, nad którą zagrywana jest karta, to **może** przesunąć pionek na ten symbol.


**Uwaga!** Karta musi być zagrana na obszar łąki znajdujący się NAD żetonem ścieżki z odpowiednim symbolem.


Jeśli gracz to zrobi, przekręca tarczę wiatraka w swoim kolorze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara o 1 pozycję.

W ten sposób wartość w otworze tarczy wiatraka będzie wskazywać, ile razy przesunięty został pionek gracza. Wartość liczbową wskazaną na zewnętrznym okręgu to liczba dodatkowych punktów zwycięstwa, jaką gracz otrzyma na koniec wyprawy.

Gracz może omijać symbole na ścieżce, ale nie może cofnąć pionka na pominięty symbol.



**Przykład 9.** Karolina zagrywa kartę jaszczurki zielonej. Symbol tej karty jest taki sam jak 1 z symboli na żetonie ścieżki. Karolina decyduje się przestawić swój pionek na symbol  na żetonie ścieżki. Dzięki temu przekręca tarczę wiatraka w swoim kolorze, tak aby w otworze widniała wartość „1”.

Należy pamiętać, że Karolina nie będzie mogła już cofnąć pionka na pole z symbolem .

**Uwaga!** Jeśli gracz skorzysta z akcji specjalnej pozwalającej mu zagrać 2 karty lub zagra kartę z 2 symbolami, to może przesunąć swój pionek tylko 1 raz, nawet jeśli symbole na kartach wskazywałyby, że może to zrobić 2 razy.

Jeśli pionek gracza dotrze na ostatnie pole na ścieżce, pozostaje na nim do końca rozgrywki.

## ■ Obracanie żetonów śmig

Na każdym z żetonów śmig jest przedstawiona akcja tego żetonu. Gracz obraca żeton śmig i wykonuje akcję tego żetonu, kiedy jego pionek zostanie przesunięty na kolejny żeton ścieżki.

W związku z tym, że gracze mogą omijać swoim pionkiem pola z symbolami, może zdarzyć się sytuacja, w której pionek jest przesunięty nie o 1 żeton ścieżki, ale o 2 albo więcej żetonów. Taka sytuacja jest zgodna z zasadami, jednak wówczas gracz może obrócić tylko 1 żeton śmigi i skorzystać z jego akcji.




## ■ Akcje żetonów śmig



Weź 1 żeton drogi.



Weź 1 z dostępnych dodatkowych kart wyprawy (oznaczoną symbolem .



Weź na rękę 1 wierzchnią kartę z talii E albo W.



Weź 1 dowolną odkrytą kartę z planszy głównej. Uzupełnij puste miejsce wierzchnią kartą z odpowiedniej talii.

Po użyciu akcji żetonu śmigi żeton należy obrócić na drugą stronę, by zaznaczyć, że akcja została już wykorzystana. Z każdej akcji żetonu śmigi można skorzystać tylko 1 raz w trakcie wyprawy.

## ■ Umieszczenie żetonu na polu wspólnym



Na przedstawionym na ilustracji polu każdy z graczy może umieścić dowolną liczbę żetonów szlaku. Umieszczenie żetonu pozwala zagrać kartę na obszar łąki albo okolicy.

## ■ Koniec rundy

Gdy gracze wykorzystają wszystkie żetony szlaków, runda dobiega końca. Gracze zbierają swoje żetony szlaków. Należy przekazać żeton pierwszego gracza i przesunąć znacznik rundy na kolejne pole toru rund (tak jak w grze podstawowej). Gdy znacznik rundy mija symbol klepsydry, należy zamienić podajnik z talią S na podajnik z talią N, odrzucić wszystkie karty z planszy głównej i uzupełnić nowymi kartami.

## Koniec wyprawy



Po zakończeniu 6. rundy następuje koniec gry (niezależnie od liczby graczy). Gracze sumują punkty zwycięstwa z kart zagranych na swoje obszary łąki i okolicy.

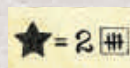
Dodatkowo gracze otrzymują punkty zwycięstwa w liczbie wskazanej przez znacznik na tarczy wiatraka na zewnętrznym okręgu (za liczbę przesunięć pionka na żetonach ścieżki).


Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadził największą liczbę punktów zwycięstwa. W przypadku remisu gracze współdzielą zwycięstwo.

## Tryb wędrówki



Oprócz gwiazdek za 1. i 2. miejsce należy przyznać ★ za zdobycie osiągnięć:



Jedną ★ zdobywa każdy gracz, który w dowolnym momencie gry miał widoczne 2 symbole  (to osiągnięcie należy zaznaczyć w trakcie rozgrywki).



Jedną ★ zdobywa każdy gracz, który zagrał dodatkową kartę tej wyprawy.

## Wyprawa 4. Balony

Czy zdarzyło Wam się kiedyś marzyć o tym, aby obserwować dziką przyrodę z perspektywy ptaka? Lot balonem wydaje się więc doskonałym pomysłem. Gracze powinni zwrócić uwagę na kierunek wiatru, bacznie obserwować kompas i przygotować się do realizacji celów. Gracze muszą podjąć decyzję o tym, kiedy lądować, aby wykorzystać akcje specjalne i tym samym zdobyć dodatkowe punkty.

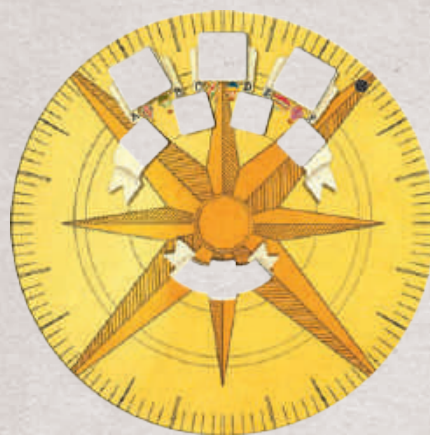
### Elementy



24 żetony balonów  
(po 6 żetonów w każdym  
z 4 zestawów)



Podczas tej wyprawy  
należy użyć pionków graczy  
z elementów wspólnych.



1 tarcza róży wiatrów

### ■ Przygotowanie wyprawy

Należy wykonać kroki 1–4 opisane na stronach 6–7 instrukcji podstawowej wersji gry.

1

Księgę wypraw należy położyć obok planszy głównej i otworzyć na stronach przedstawionych na schemacie poniżej. Należy pamiętać o wpięciu żetonów wcięć zgodnie z liczbą graczy (zob. strona 3. tej instrukcji).

Tarczę róży wiatrów należy umieścić jak pokazano na ilustracji (tak aby zaczepił się magnes). Kropka na tarczy róży wiatrów powinna wskazywać kierunek N.



W zaznaczonych otworach należy umieścić 3 losowe żetony celów. Nieużywane żetony należy odłożyć do pudełka.

Pionki graczy biorących udział w wyprawie należy umieścić na lewym torze lotu balonów na:

- polu oznaczonym „4” w przypadku rozgrywki 4-osobowej;
- polu oznaczonym „1–3” w pozostałych przypadkach.

2

3





4

Znacznik rundy należy umieścić na 1. balonie na torze rund.

5

Należy rozdać graczom elementy z podstawowej wersji gry (opisane w kroku 7. na stronie 5. instrukcji podstawowej wersji gry), oraz zestaw żetonów balonów – 6 żetonów oznaczonych literami od A do F.



6

Gracz, który jako ostatni widział balon turystyczny, otrzymuje żeton pierwszego gracza i rozpoczyna rozgrywkę.



## Zasady wyprawy



Gra przebiega tak jak w podstawowej wersji gry z następującymi zmianami:

## Akcje księgi wypraw



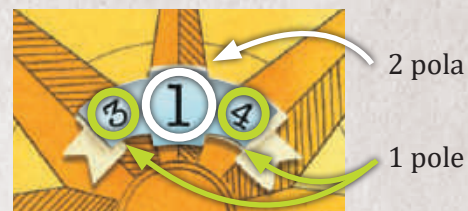
### Wykonanie akcji specjalnej

Jeśli żeton szlaku zostanie umieszczony w 1 z wcięć w księdze wypraw, gracz wykonuje akcję specjalną (tak jak w podstawowej wersji gry). Oprócz tego opcjonalnie gracz może:

#### • Polecieć balonem

Jeśli liczba na zagrany żetonie szlaku widnieje w otworze na tarczy róży wiatrów, gracz może poruszyć swój pionek na torze w księdze wypraw o odpowiednią liczbę pól.

Jeśli został zagrany żeton szlaku o wartości takiej samej jak **duża liczba** na róży wiatrów, gracz porusza swój pionek o 2 pola na torze lotu balonów.



Jeśli został zagrany żeton szlaku o wartości takiej samej jak jedna z **małych liczb** na róży wiatrów, gracz porusza swój pionek o 1 pole na torze lotu balonów.

W przypadku zagrania żetonu ?, przyjmuje on wartość liczbową żetonu, którego akcją specjalną kopiuję. Działanie obu torów jest opisane szczegółowo na następnej stronie.

#### • Zrealizować cel

Podczas tej wyprawy cele są reprezentowane przez żetony balonów (oznaczone literami od A do F). Każda z liter odnosi się do układu 2 symboli na tarczy róży wiatrów znajdujących się obok miniaturki żetonu balonów.



Jeśli gracz ma na swoim obszarze łąki widoczne oba symbole przypisane do danego żetonu balonu, to po umieszczeniu żetonu szlaku we wcięciu w księdze wypraw może obrócić ten żeton balonu. Widoczne na rewersie żetonu punkty zwycięstwa gracz zdobywa na koniec rozgrywki.

**Uwaga!** Symbole w mniejszych otworach tarczy róży wiatrów mogą się zmieniać, ale każdy z żetonów balonów (każdy cel) można zrealizować tylko **1 raz**.



**Przykład 11.** W powyższym układzie, aby zrealizować cel i obrócić żeton balonu na drugą stronę, należy na obszarze łąki mieć karty zawierające następujące symbole:

- żeton balonu A – odkryte symbole i ;
- żeton balonu B – odkryte symbole i ;
- żeton balonu C – odkryte symbole i ;
- żeton balonu D – odkryte symbole i ;
- żeton balonu E – odkryte symbole i ;
- żeton balonu F – odkryte symbole i .

## ■ Umieszczenie żetonu na polu wspólnym

Na przedstawionym obok polu każdy z graczy może umieścić dowolną liczbę żetonów szlaku. Umieszczenie żetonu pozwala wykonać do 3 różnych akcji:



- zagrać kartę na obszar łąki albo okolicy;
- zrealizować cel (obrócić 1 z balonów, jeśli spełnia jego wymagania);
- poruszyć swój pionek na torze balonów o 1 pole.

## ■ Tory lotu balonów

W księdze wypraw znajdują się 2 tory, po których gracze będą poruszać swoje pionki.

Na lewym torze przedstawione są akcje dodatkowe.

**Uwaga!** Gracze **nie** wykonują tych akcji w momencie dotarcia na pole z symbolem danej akcji, a w momencie **międzyładowania**.



Weź na rękę wierzchnią kartę z talii E.



Weź 1 żeton drogi.



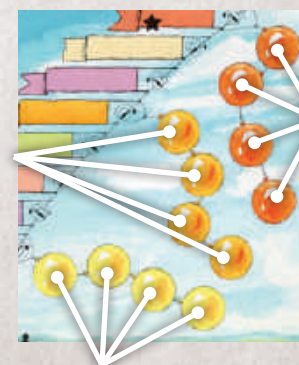
Weź na rękę wierzchnią kartę z talii W.



Weź 1 kartę, 2 albo 3 karty (w zależności od pola, do którego dotarł twój pionek) z wierzchu talii N. Zatrzymaj tylko 1 z nich, a pozostałe odłóż na spód talii.

Na prawym torze znajdują się miejsca na żetony premii graczy. Kiedy gracz dociera do pola z takim miejscem, umieszcza na nim znacznik premii – zaczynając od tego o najniższej wartości.

miejsca na znaczniki premii o wartości „3”



miejsca na znaczniki premii o wartości „4”

miejsca na znaczniki premii o wartości „2”

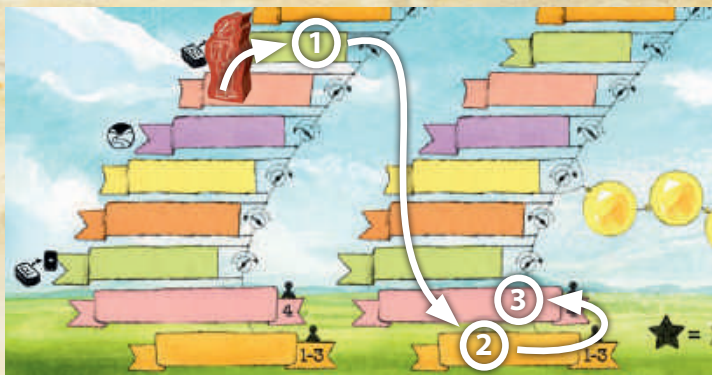


## ■ Międzyładowanie

Kiedy gracz ma przesunąć swój pionek na lewym torze lotu balonów, to **przed ruchem albo po ruchu** może podjąć decyzję o **międzyładowaniu**.

Gracz wykonuje **wszystkie** akcje dodatkowe znajdujące się przy polu, na którym się znajduje, oraz wszystkie z pól poniżej. Następnie przemieszcza swój pionek na odpowiednie dla liczby graczy pole początkowe na prawym torze.

**Uwaga!** Międzyładowanie nie jest traktowane jako ruch pionka. Wykonuje się je przed ruchem albo po pojedynczym ruchu pionka. W przypadku ruchu pionka o 2 pola gracz może poruszyć się o 1 pole, wykonać międzyładowanie, po czym poruszyć się jeszcze o 1 pole na prawym torze lotu balonów.



**Przykład 12.** Sławek może poruszyć swój pionek o 2 pola. Porusza się o 1 pole na lewym torze, kończąc ruch na polu oznaczonym „1”. Decyduje się na międzyładowanie. Wykonuje wszystkie akcje dodatkowe z lewego toru, aż do pola, do którego dotarł – bierze 1 kartę z talii **E**, 1 żeton drogi i 1 kartę z talii **W**. Następnie przemieszcza swój pionek na pole początkowe prawego toru (oznaczone „2”). Pozostał mu jeszcze 1 ruch pionka, więc porusza go na pole oznaczone „3”.

## ■ Koniec rundy i obrót tarczy

Gdy gracze wykorzystają wszystkie żetony szlaków, runda dobiega końca.

W pierwszej kolejności należy obrócić tarczę róży wiatrów. Aby określić kierunek obrotu tarczy, należy określić, który pionek na dowolnym z torów znajduje się najwyżej. Symbol, który znajduje się przy tym polu, wskazuje kierunek obrotu.



Tarczę należy obrócić o 90 stopni, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



Tarczę należy obrócić o 90 stopni, przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara.

**Uwaga!** Bardzo ważne jest obrócenie tarczy równo o 90 stopni. Duże ramiona róży wiatrów z tarczy muszą pasować do ramion na ilustracji w księdze wypraw.

Następnie gracze zbierają swoje żetony szlaków.

Należy przekazać żeton pierwszego gracza i przesunąć znacznik rundy na kolejne pole toru rund (tak jak w grze podstawowej). Gdy znacznik rundy mija symbol klepsydry, należy zamienić podajnik z talią **S** na podajnik z talią **N**, odrzucić wszystkie karty z planszy głównej i uzupełnić nowymi kartami.

## Koniec wyprawy



Po zakończeniu 6. rundy następuje koniec gry (niezależnie od liczby graczy). Gracze sumują punkty zwycięstwa z kart zagranych na swoje obszary łąki i okolicy oraz z żetonów premii umieszczonych w księdze wypraw.

Dodatkowo gracze otrzymują punkty za obrócone żetony balonów.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadził największą liczbę punktów zwycięstwa. W przypadku remisu gracze współdzielą zwycięstwo.

## Tryb wędrówki



Oprócz gwiazdek za 1. i 2. miejsce należy przyznać ★ za zdobycie osiągnięć:



Jedną ★ zdobywa każdy gracz, który dotarł do ostatniego pola dowolnego z torów (to osiągnięcie należy zaznaczyć w trakcie rozgrywki).



Jedną ★ zdobywa każdy gracz, który obrócił wszystkie 6 żetonów balonów.

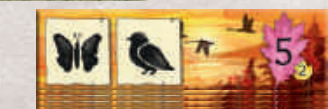
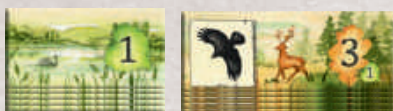
## Wyprawa 5. Wieża obserwacyjna

**W**ieża widokowa pozwala obserwować okolicę z wysokości, ale jest to również miejsce prezentujące ciekawostki przyrodnicze. Warto poświęcić trochę czasu i spokojnie zwiedzić jej poszczególne poziomy, aby dowiedzieć się więcej o okolicznej faunie i florze. Zdobywane w trakcie gry lornetki pozwolą graczom zaobserwować nowe gatunki, zrealizować cele lub wykonać dodatkowe akcje. Układając karty na swojej łące, gracze rozbudowują ją w górę, aby uzyskać dostęp do wyższych pięter wieży.

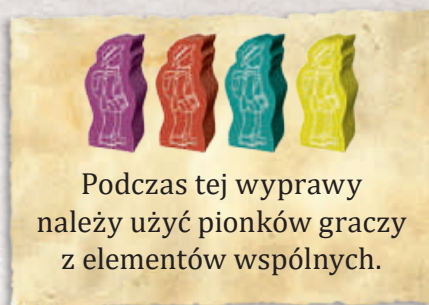
### Elementy



6 specjalnych żetonów szlaku



16 żetonów widokręgów  
(6 o wartości „1”, po 5 o wartościach „3” i „5”)



12 kart wyprawy oznaczonych symbolem



20 żetonów wieży  
(po 5 w każdym z 4 kolorów graczy)

### Przygotowanie wyprawy

Należy wykonać kroki 1–4 opisane na stronach 8–9 instrukcji podstawowej wersji gry.

- 1 Księgę wypraw należy położyć obok planszy głównej i otworzyć na stronach przedstawionych na schemacie poniżej. Należy pamiętać o wpięciu żetonów wcięć zgodnie z liczbą graczy (zob. strona 3. tej instrukcji).

Dwa żetony widokręgów o wartości „5” należy umieścić odkryte na wskazanych miejscach.

Dwa żetony widokręgów o wartości „3” należy umieścić odkryte na wskazanych miejscach.

Pozostałe żetony widokręgów o wartościach „5” i „3” należy ułożyć w osobnych, zakrytych stosach obok książki wypraw.

Wszystkie żetony widokręgów o wartości „1” należy ułożyć w odkrytym stosie na wskazanym miejscu.

Należy wylosować 6 żetonów celów i ułożyć na zaznaczonych miejscach. Niewykorzystane żetony należy odłożyć do pudełka.



7

Znacznik rundy należy umieścić na 1. piętrze miniwieży na torze rund.

8

Dwanaście dodatkowych kart wyprawy należy potasować i ułożyć w zakrytym stosie obok książki wypraw. Następnie należy odkryć 4 z nich.



9

Sześć specjalnych żetonów szlaku należy umieścić obok książki wypraw.

10

Należy rozdać graczom elementy z podstawowej wersji gry (opisane w kroku 7. na str. 5. instrukcji podstawowej wersji gry) i pionki graczy. Dodatkowo każdy z graczy otrzymuje zestaw 5 żetonów wieży w swoim kolorze.



11

Gracz, który jako ostatni patrzył przez lornetkę, otrzymuje żeton pierwszego gracza i rozpoczyna rozgrywkę.



## Zasady wyprawy

Gra przebiega tak jak w podstawowej wersji gry z następującymi zmianami:

### ■ Na początku każdej rundy

**Uwaga!** W 1. rundzie gry należy pominąć ten krok.

Na początku 2. i każdej następnej rundy gry każdy z graczy (zgodnie z kolejnością) musi wykonać następujące czynności:

#### ● Umieścić żeton wieży

Każdy z graczy umieszcza żeton wieży pod 1 wybraną kolumną kart na swoim obszarze łąki. Poprzez kolumnę rozumie się kartę podłoża i wszystkie karty obserwacji zagrane na tej karcie. Umieszczony żeton pozostaje pod daną kolumną aż do końca rozgrywki. W następnej rundzie **nie można** umieścić żetonu wieży pod kolumną, pod którą znajduje się już inny żeton wieży.

Następnie każdy gracz umieszcza swój pionek na piętrze wieży o numerze równym liczbie kart w wybranej kolumnie (wliczając w to kartę podłoża).



Pionki graczy na poszczególnych piętrach należy umieszczać na przeznaczonym do tego miejscu – przedstawionym obok tarasie.



**Przykład 13.** Na początku 3. rundy Wojtek decyduje się umieścić żeton wieży pod kolumną, w której znajdują się 2 karty. Nie może umieścić tego żetonu pod najwyższą kolumną (złożoną z 3 kart), gdyż żeton już się tam znajduje. W związku z tym umieszcza swój pionek gracza na 2. piętrze wieży widokowej.









### ● Wymienić żetony szlaku

Ze wszystkich żetonów szlaku należy wylosować tyle żetonów, ilu graczy bierze udział w rozgrywce. Żetony należy wyłożyć odkryte, tak aby każdy z graczy miał do nich dostęp.

Zaczynając od pierwszego gracza, każdy z graczy wybiera 1 ze swoich żetonów szlaku. Odkłada go na bok (obok niewylosowanych żetonów szlaku) i w jego miejsce dobiera 1 ze specjalnych żetonów szlaku.

Specjalnego żetonu szlaku można użyć tak jak każdego innego żetonu szlaku w swoim kolorze. Wskazane na żetonach szlaku akcje należy wykonywać w kolejności.

### Symbole na specjalnych żetonach szlaku:

-  Możesz zagrać 1 kartę z ręki na swój obszar łąki albo okolicy.
-  Możesz zagrać do 2 kart z ręki na swój obszar łąki lub okolicy.
-  Weź 1 dowolną kartę ze wskazanego rzędu albo kolumny.
-  Weź 2 różne karty ze wskazanego rzędu albo kolumny (wolne miejsca uzupełnij po dobraniu 2. karty).
-  Weź na rękę 1 wierzchnią kartę z talii N.
-  Weź na rękę 1 dowolną odkrytą kartę z planszy głównej. Uzupełnij puste miejsce wierzchnią kartą z odpowiedniej talii.
-  Weź 1 żeton drogi.
-  Wykonaj akcję lornetki.

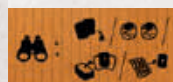
**Uwaga!** Każdy specjalny żeton szlaku umieszczony we wcięciu w księżde wypraw pozwala wykonać 2 różne akcje lornetki.

### ■ Akcja lornetki

W momencie, w którym gracz wykonuje akcję lornetki, gracz wybiera 1 z opcji na piętrze, na którym znajduje się jego pionek, **lub** z dowolnego z pięter poniżej.

**Uwaga!** Jeśli gracz wykonuje 2 akcje lornetki, to muszą być to 2 **różne** akcje.

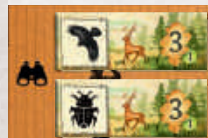
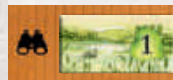
### ● Opis akcji lornetki:



#### Akcja lornetki 1. piętra:

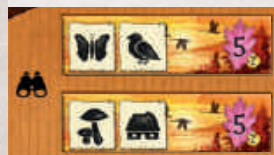
Wybierz 1 akcję:

- zagraj do 2 kart;
- weź 2 żetony dróg;
- dobierz 3 karty z dowolnej talii i weź 1 z nich na rękę, a niewybrane odłóż na spód talii;
- weź 1 dowolną kartę z planszy głównej na rękę (i uzupełnij puste miejsce).





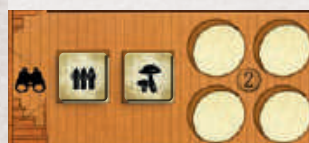
#### Akcja lornetki z 1., 3. i 6. piętra:

Weź 1 żeton widnokregu o odpowiedniej wartości (1 punkt na 1. piętrze, 3 punkty na 3. piętrze, 5 punktów na 6. piętrze).



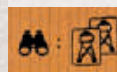
#### Akcja lornetki z 2. piętra:

Weź 1 kartę wyprawy  na rękę. Uzupełnij puste miejsce kartą ze stosu kart wyprawy .





#### Akcja lornetki z 2., 3. i 4. piętra:

Jeśli spełniasz warunki celu (2 widoczne symbole na obszarze łąki), umieść żeton premii o wartości równej wysokości piętra.

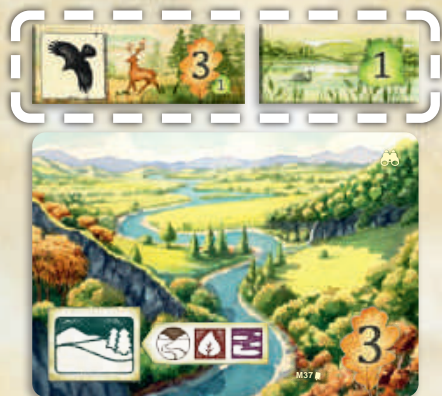


#### Akcja lornetki z 5. piętra:

Weź 2 dodatkowe karty wyprawy  na rękę. Uzupełnij puste miejsca kartami ze stosu kart wyprawy .

## Żetony widnokregu

Te żetony należy układać na obszarze okolicy:



1 Żetony o wartości „1” zapewniają 1 punkt na koniec rozgrywki.

3 Żetony o wartościach „3” i „5” zapewniają pełną sumę punktów (odpowiednio 3 i 5), jeśli na koniec gry gracz na swoim obszarze łąki ma widoczne symbole wskazane na danym żetonie. W przeciwnym wypadku żetony te zapewniają mniejszą wartość punktową (odpowiednio 1 i 2).

5

## Umieszczenie żetonu na polu wspólnym



Na przedstawionym obok polu każdy z graczy może umieścić dowolną liczbę żetonów szlaku. Umieszczenie żetonu pozwala zagrać 1 kartę na obszar łąki albo okolicy.

## Koniec rundy

Gdy gracze wykorzystają wszystkie żetony szlaków, runda dobiega końca. Gracze zbierają swoje żetony szlaków (nawet te, które zostały odłożone na początku rundy). Specjalne żetony szlaków należy zebrać i wymieszać, tak aby w następnej rundzie wylosować nowe z pełnej puli 6 żetonów.

Należy przekazać żeton pierwszego gracza i przesunąć znacznik rundy na kolejne pole toru rund (tak jak w grze podstawowej). Gdy znacznik rundy mija symbol klepsydry, należy zamienić podajnik z talią S na podajnik z talią N, odrzucić wszystkie karty z planszy głównej i uzupełnić nowymi kartami.

## Koniec wyprawy



Po zakończeniu 6. rundy następuje koniec gry (niezależnie od liczby graczy). Gracze sumują punkty zwycięstwa z kart zagranych na swoje obszary łąki, okolicy i z żetonów widnokregu oraz z żetonów premii umieszczonych w księdze wypraw.

Dodatkowo gracze otrzymują punkty:



za każdą kartę zagraną w kolumnie jako 7. lub kolejną gracz otrzymuje 1 punkt zwycięstwa;



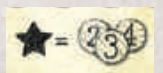
za umieszczenie wszystkich 3 żetonów premii w księdze wypraw gracz otrzymuje 3 punkty.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadził największą liczbę punktów zwycięstwa. W przypadku remisu gracze współdzielą zwycięstwo.

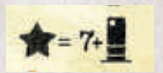
## Tryb wędrowki



Oprócz gwiazdek za 1. i 2. miejsce należy przyznać ★ za zdobycie osiągnięć:



Jedną ★ zdobywa każdy gracz, który umieścił wszystkie 3 żetony premii w księdze wypraw.



Jedną ★ zdobywa każdy gracz, który na swoim obszarze łąki ma kolumnę kart złożoną z przynajmniej 7 kart.



## Wyprawa 6. Jaskinia

To była długa wyprawa, ale gracze nareszcie dotarli do wejścia do jaskini. Czy zebrane doświadczenia pomogą im w jej eksploracji? Czy dotrą do skalnych malowideł, o których tyle się mówi? Latarka na głowę, plecak na plecy, ostatnie spojrzenie w niebo i wchodzą. Nie jest tak ciemno, jak się spodziewali. Powoli stawiają kroki, gotowi na spotkanie wielu nowych gatunków zwierząt i roślin, których nie spotykają na powierzchni.

### Elementy



20 żetonów malowideł  
(po 4 w każdym z 5 wzorów)




Podczas tej wyprawy  
należy użyć pionków graczy  
z elementów wspólnych.



4 karty znalezisk  
jaskiniowych



32 karty wyprawy oznaczone  
symbolem  (po 8 kart talii N, W, S i E)

### Przygotowanie wyprawy

Należy wykonać kroki 1–4 opisane na stronach 10–11 instrukcji podstawowej wersji gry.

1

Księgę wypraw należy położyć obok planszy głównej i otworzyć na stronach przedstawionych na schemacie poniżej. Należy pamiętać o wpięciu żetonów wcięć zgodnie z liczbą graczy (zob. strona 3. tej instrukcji).

Znacznik rundy należy umieścić na 1. minierale na torze rund.

Należy wylosować 8 żetonów celów i ułożyć na zaznaczonych miejscach. Niewykorzystane żetony należy odłożyć do pudełka.

Pionki graczy należy umieścić na wejściu do jaskini.



2

3

4



5

Cztery karty znalezisk jaskiniowych należy położyć odkryte obok książki wypraw.



6

Należy utworzyć pulę żetonów malowideł.

W rozgrywce 1- i 2-osobowej należy wziąć 2 zestawy żetonów w 5 różnych wzorach (w sumie 10 żetonów).

W rozgrywce 3-osobowej należy wziąć 3 zestawy żetonów w 5 różnych wzorach (15 żetonów).

W rozgrywce 4-osobowej należy wziąć wszystkie żetony malowideł (20 żetonów).



Zakryte żetony z utworzonej puli należy potasować, a następnie umieścić odkryte na odpowiednich do liczby graczy polach w księdze wypraw (zgodnie z poniższym schematem).

1+	3+	1+	4	3+
3+	1+	4	1+	1+
1+	4	3+	1+	4
3+	1+	1+	4	1+



W rozgrywce 4-osobowej należy ułożyć żetony na wszystkich polach.



W rozgrywce 3-osobowej należy ułożyć żetony na polach oznaczonych „1+” i „3+”.

W rozgrywce 1- i 2-osobowej należy ułożyć na polach oznaczonych „1+”.

Niewykorzystane żetony należy odłożyć do pudełka.

7

Dodatkowe karty wyprawy  należy ułożyć w 4 stosy rewersami (tworząc stosy talii N, W, S i E). Każdą z talii z podstawowej wersji gry należy podzielić na 2 możliwie równe części. Dla każdej talii utworzone zostały 2 stosy. Do 1. stosu każdej talii należy wtasować odpowiedni stos kart wyprawy . Stos ten należy umieścić na 2. utworzonym stosie, a następnie powstały stos umieścić w odpowiednim podajniku.

Utworzona w ten sposób talia powinna mieć wszystkie dodatkowe karty wyprawy  wtasowane w jej górną połowę. W ten sposób karty  pojawią się w grze w wystarczającej liczbie wymaganej do rozegrania tej wyprawy.

8

Gracz, który jako ostatni miał w rękach łopate, otrzymuje żeton pierwszego gracza i rozpoczyna rozgrywkę.



## Zasady wyprawy

Gra przebiega tak jak w podstawowej wersji gry z następującymi zmianami:

## Akcje księgi wypraw

### ■ Wykonanie akcji specjalnej i opcjonalne wzięcie malowidła

Jeśli żeton szlaku zostanie umieszczony w 1 z wcięć w księdze wypraw, gracz wykonuje akcję specjalną (tak jak w podstawowej wersji gry).

Oprócz tego gracz może zabrać 1 z żetonów malowideł, o ile na jego obszarze łąki znajdują się wymagane symbole.



Dla każdego z żetonów malowideł wymaganymi symbolami są: znajdujący się nad kolumną oraz na początku rzędu, w którym dany żeton malowidła się znajduje.

Zdobyte żetony malowideł należy umieszczać na obszarze okolicy.

**Uwaga!** Gracz może mieć tylko 1 żeton z każdego wzoru.





**Przykład 14.** Aby wziąć wskazany żeton malowidła, gracz musi mieć symbole  i  widoczne na swoim obszarze łąki.

Po dobraniu żetonu malowidła gracz przesuwając swój pionek na kolejne pole w głąb jaskini. Gracz zawsze musi przesuwając swój pionek w prawą stronę i nie może go cofać.

### ■ Umieszczenie żetonu na polu wspólnym



Na przedstawionym obok polu każdy z graczy może umieścić dowolną liczbę żetonów szlaku. Umieszczenie żetonu pozwala zagrać kartę na obszar łąki albo okolicy oraz zabrać żeton malowidła (jeśli gracz ma oba wymagane symbole widoczne na swoim obszarze łąki i nie ma jeszcze żetonu o takim wzorze).

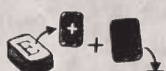
### ■ Jaskinia i jej akcje

Za każdym razem, kiedy dzięki dobraniu żetonu malowidła gracz porusza swój pionek na kolejne pole jaskini, aktywuje efekt lub akcję tego pola.

#### ● Opis akcji pól jaskini:



Weź na rękę 1 wierzchnią kartę z talii N.



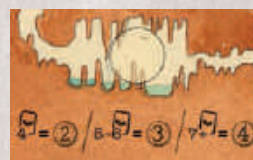
Weź na rękę 1 wierzchnią kartę z talii E, następnie zagraj 1 kartę z ręki.




Weź na rękę kartę znaleziska jaskiniowego.

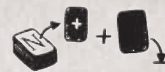


Wartości widoczne obok tych pól przyznaje się jako punkty zwycięstwa na koniec gry. Podczas punktacji należy uwzględnić tylko 1 pole z najwyższą wartością, które minął albo na którym znajduje się pionek gracza.



Umieść żeton premii w jaskini o wartości zależnej od liczby dodatkowych kart wyprawy  zagranych na swoim obszarze łąki. Jeśli masz 4 lub mniej zagrane karty, umieść w jaskini żeton premii o wartości „2”, jeśli masz zagranych 5 albo 6 kart, umieść żeton o wartości „3”, a w przypadku zagranych 7 lub więcej kart, umieść żeton o wartości „4”.

**Uwaga!** Na każdym miejscu na żeton premii może znaleźć się tylko 1 żeton premii. Gracz nie może poruszyć swojego pionka do korytarza, w którym znajduje się jakiś żeton premii.



Weź na rękę 1 wierzchnią kartę z talii N, następnie zagraj kartę z ręki.

### ■ Koniec rundy

Gdy gracze wykorzystają wszystkie żetony szlaków, runda dobiega końca. Gracze zbierają swoje żetony szlaków. Należy przekazać żeton pierwszego gracza i przesunąć znacznik rundy na kolejne pole toru rund (tak jak w grze podstawowej). Gdy znacznik rundy mijają symbol klepsydry, należy zamienić podajnik z talią S na podajnik z talią N, odrzucić wszystkie karty z planszy głównej i uzupełnić nowymi kartami.

## Koniec wyprawy



Po zakończeniu 6. rundy następuje koniec gry (niezależnie od liczby graczy).

Gracze sumują punkty zwycięstwa z kart zagranych na swoje obszary łąki i okolicy, żetonów premii umieszczonych w jaskini oraz punkty zwycięstwa za pole z najwyższą wartością, na którym stoi pionek gracza albo przez które się poruszył. Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu gracze współdzielą zwycięstwo.

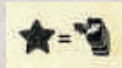
## Tryb wędrówki




Oprócz gwiazdek za 1. i 2. miejsce należy przyznać ★ za zdobycie osiągnięć:



Jedną ★ zdobywa każdy gracz, który zagrał 1 kartę znaleziska jaskiniowego.



Jedną ★ zdobywa gracz, który na koniec rozgrywki ma najwięcej zagranych dodatkowych kart wyprawy . W przypadku remisu wszyscy remisujący otrzymują ★.

## Wariant 1-osobowy



Gra w tym wariantcie opiera się na zasadach opisanych na stronach 14. i 15. instrukcji podstawowej wersji gry. W księdze wypraw będziesz rywalizować z automatycznym przeciwnikiem, którego dalej nazywamy włóczykijem. W tym wariantcie możesz rozegrać pojedynczy scenariusz albo grę w trybie wędrówki.

### Punktacja i ★



Warunki przyznawania ★ w trybie wędrówki w wariantcie 1-osobowym różnią się od tych wariantu wieloosobowego. W związku z tym zignoruj ramki tryb wędrówki znajdujące się na końcu opisu danej wyprawy.

Pod koniec rozegranej wyprawy przyznaj sobie ★ według wytycznych podanych w tym rozdziale. Po rozegraniu wszystkich wypraw porównaj liczbę zdobytych ★ z poniższą tabelą, aby ocenić, jak poszło Ci w zmaganiach z włóczykijem.

#### Tabela podsumowująca punktację gracza

<14	Wędrówka była przyjemna, jednak Twój szkicownik pozostawia wiele do życzenia.
15-18	Udało Ci się dotrzeć do celu, jednak masz poczucie, że kilka cennych okazów uszło Twojej uwadze.
19-22	Udało Ci się przygotować wiele pięknych szkiców i dokonać ważnych obserwacji. Gratulacje.
23-24	Tak wspaniałego szkicownika można Ci tylko pozazdrościć.

Jeśli decydujesz się rozegrać pojedynczą wyprawę, Twoim wynikiem będzie liczba zdobytych ★ (przyznawanych według kryteriów z tego rozdziału). Gdy zdobędziesz 3 albo więcej ★, możesz śmiało ogłosić swoje zwycięstwo nad włóczykijem.

## Zmiany w przygotowaniu do gry

### ■ Przygotowanie rozgrywki

Wyprawę należy przygotować tak jak opisano w punkcie Przygotowanie wyprawy.

Żeton wariantu 1-osobowego umieść w pobliżu planszy głównej.

Żetony szlaków (łącznie z żetonami ?) w pozostałych kolorach potasuj i utwórz z nich zakryty stos. Umieść go obok żetonu wariantu 1-osobowego.

Weź po 1 znaczniku koloru w każdym z pozostałych kolorów i w losowy sposób umieść odkryte na 3 miejscach przy żetonie wariantu 1-osobowego.

Włóczykij nie ma swojego obszaru łąki ani okolicy. Karty, które zbiera w trakcie rozgrywki, układaj w odkrytym stosie nad żetonem wariantu 1-osobowego.

**Uwaga!** W niektórych wyprawach ważny będzie symbol karty widoczny na wierzchu stosu na koniec rundy – będzie to zaznaczone w szczegółowym opisie scenariusza.

Rozpoczynając każdą wyprawę, weź swoje początkowe karty i uzupełnij puste miejsca na planszy kartami z odpowiedniej talii. Następnie w stosie kart zbieranych przez włóczykija umieść wszystkie karty z 1. rzędu pod podajnikami i losową kartę z talii N. Uzupełnij ponownie planszę.

### ■ Zmiany w przebiegu rozgrywki, koniec gry i punktacja

W trakcie rozgrywki stosuj się do wszystkich zmian opisanych na stronie 15. instrukcji podstawowej wersji gry. W tekście instrukcji podstawowej wersji gry odnosimy się do wcięć w planszy ogniska. Na potrzeby rozgrywki z dodatkiem *Księga wypraw* traktuj wcięcia w księdze wypraw tak jak te w planszy ogniska.

Na następnych stronach opisano dodatkowe zmiany dla każdej wyprawy.

## Wyprawa 1. Początek

W tej wyprawie włóczykij będzie korzystał z zestawu żetonów premii i żetonów pogody w dowolnym niewybranym kolorze. Żetony pogody włóczykija umieść na planszy obok żetonów gracza, a jego żetony premii połóż obok żetonu trybu 1-osobowego.

Na koniec każdej rundy sprawdź, czy symbol karty widocznej na wierzchu stosu włóczykija odpowiada któremuś symbolowi z celów. Jeśli tak, umieść żeton premii włóczykija (zaczynając od żetonów z najniższą wartością) na 1. wolnym polu przy danym celu. Jeśli na wierzchniej karcie stosu włóczykija widoczne są 2 symbole, które odpowiadają 2. różnym celom, umieść żetony premii na obu polach. Zwróć uwagę, że włóczykij realizuje swój cel, jeśli widoczny jest 1 z 2 potrzebnych do tego symboli. Zajmuje tym samym 1. miejsce potrzebne graczowi do otrzymania ★ za zdobyte osiągnięcia.

Jeśli włóczykij dobiera kartę wskazaną przez znacznik pogody, przesun odpowiedni żeton pogody o 1 pole na danym torze. Jeśli dobiera kartę wskazaną przez oba znaczniki, to wówczas przesun oba żetony pogody włóczykija o 1 pole na obu torach. Jeśli żeton pogody włóczykija znajdzie się na ostatnim polu toru, obok stosu włóczykija umieść zakrytą kartę pogody. Włóczykij zawsze dobiera dolną kartę z książki wypraw.

Niezależnie od tego, co jest na jej awersie, każda karta pogody włóczykija warta jest 2 punkty na koniec gry.




- Zdobądź 1 ★, jeśli pod koniec wyprawy masz więcej punktów niż włóczykij.
- Zdobądź 1 ★, jeśli pod koniec wyprawy masz przynajmniej 65 punktów.
- Zdobądź 1 ★, jeśli zrealizowałeś przynajmniej 2 cele jako 1. (twoje żetony premii leżą na 1. polu w dowolnych z rzędów).
- Zdobądź 1 ★, jeśli udało Ci się zagrać przynajmniej 1 kartę pogody słonecznej i 1 kartę pogody deszczowej.

## Wyprawa 2. Mostki

Kartę wyprawy ♣ dobierasz po **każdym** obróceniu żetonu mostku. Każda karta, której nie zdobędziesz, na koniec wyprawy trafi na stos włóczykija.



Podczas tej wyprawy włóczykij nie realizuje celów.


Na koniec gry, by ustalić wynik włóczykija, zsumuj wszystkie punkty zwycięstwa z kart z jego stosu, a wynik podziel na pół, zaokrąglając w dół.


- Zdobądź 1 ★, jeśli pod koniec wyprawy masz więcej punktów niż włóczykij.
- Zdobądź 1 ★, jeśli masz przynajmniej 35 punktów.
- Zdobądź 1 ★, jeśli pod koniec wyprawy w księdze wypraw znajdują się przynajmniej 2 umieszczone przez Ciebie żetony.
- Zdobądź 1 ★, jeśli pod koniec wyprawy masz na swoim obszarze łąki widoczne następujące symbole: , , .

## Wyprawa 3. Wiatraki

Włóczykij nie porusza się po ścieżkach i nie ma swojego wiatraka.

Za każdym razem, gdy włóczykij zabiera z planszy kartę z symbolem , natychmiast rozgrywa następną turę (jeśli w czasie dodatkowej tury znów dobiera kartę z symbolem , **nie** rozgrywa kolejnej tury).

Na koniec gry policz punkty włóczykija i sprawdź liczbę zebranych przez niego podłóży z symbolem . Każdy taki symbol jest dla niego warty dodatkowo 1 punkt zwycięstwa.

- Zdobądź 1 ★, jeśli pod koniec wyprawy masz więcej punktów niż włóczykij.
- Zdobądź 1 ★, jeśli masz przynajmniej 60 punktów.
- Zdobądź 1 ★, jeśli w dowolnym momencie gry na Twoim obszarze są widoczne 2 symbole  (to osiągnięcie należy zaznaczyć w trakcie rozgrywki).
- Zdobądź 1 ★, jeśli zagrałeś dodatkową kartę tej wyprawy.

## Wyprawa 4. Balony

W tej wyprawie włóczykij będzie korzystał z pionka gracza oraz żetonów premii w dowolnym niewybranym kolorze. Umieść pionek na 1. polu **prawego** toru lotu balonów.

Za każdym razem, gdy włóczykij będzie zagrywał żeton szlaku „?”, przesuwaj swój znacznik o 2 pola. Jeśli dotrze do pola z miejscem na żeton premii, umieść tam jego żeton premii. Na koniec wyprawy punkty ze znaczników premii należy dodać do punktów z kart z jego stosu.

- Zdobądź 1 ★, jeśli pod koniec wyprawy masz więcej punktów niż włóczykij.
- Zdobądź 1 ★, jeśli masz przynajmniej 65 punktów.
- Zdobądź 1 ★, jeśli udało Ci się dotrzeć do ostatniego pola dowolnego z torów (to osiągnięcie należy zaznaczyć w trakcie rozgrywki).
- Zdobądź 1 ★, jeśli obróciłeś wszystkie 6 żetonów balonów.

## Wyprawa 5. Wieża obserwacyjna

W tej wyprawie włóczykij będzie korzystał z żetonów premii w dowolnym niewybranym kolorze.

Dodatkowe karty wyprawy wykładaj w rzędzie, tak aby widoczne było, która z kart była wyłożona jako 1. Po zabraniu kart wędrówek z tego rzędu, przesunij karty w lewo i uzupełnij tylko prawe pola.


Na koniec każdej rundy sprawdź, czy symbol karty widocznej na wierzchu stosu włóczykija odpowiada któremuś symbolowi z celów. Jeśli tak, połóż żeton premii o wartości odpowiadającej numerowi piętra wieży na wyznaczonym miejscu na tym piętrze.


Po sprawdzeniu, czy włóczykij zrealizował cel, umieść kartę najbardziej wysuniętą na lewo na wierzchu jego stosu i uzupełnij rząd.


- Zdobądź 1 ★, jeśli pod koniec wyprawy masz więcej punktów niż włóczykij.
- Zdobądź 1 ★, jeśli masz przynajmniej 65 punktów.
- Zdobądź 1 ★, jeśli na swoim obszarze łąki masz kolumnę kart złożoną przynajmniej z 7 kart.
- Zdobądź 1 ★, jeśli udało Ci się umieścić wszystkie 3 żetony premii w księdze wypraw.


## Wyprawa 6. Jaskinia

W tej wyprawie włóczykij nie zbiera żetonów malowideł.

W połowie gry – przed wymianą kart na planszy – zbierz wszystkie odkryte karty wyprawy  z planszy i umieść na stosie włóczykija.

Na koniec gry zbierz wszystkie odkryte karty wyprawy  z planszy i umieść na stosie włóczykija.

Każda karta wyprawy  w talii włóczykija jest warta dodatkowo 1 punkt zwycięstwa.

- Zdobądź 1 ★, jeśli pod koniec wyprawy masz więcej punktów niż włóczykij.
- Zdobądź 1 ★, jeśli masz przynajmniej 65 punktów.
- Zdobądź 1 ★, jeśli udało Ci się zagrać przynajmniej 1 kartę znaleziska jaskiniowego.
- Zdobądź 1 ★, jeśli masz więcej kart wyprawy  niż znajduje się w stosie włóczykija.

# Indeks kart

	nazwa	nazwa naukowa	ciekawostka	miejsce i data obserwacji
M01-M08	Chmura burzowa		W ciągu każdej godziny na Ziemi ma miejsce kilkadziesiąt tysięcy burz, głównie nad obszarami lądów i wysp tropikalnych.	
M09-M16	Chmura słoneczna		Chociaż widoczna na niebie tęcza wydaje się mieć kształt łuku, w rzeczywistości tęcze są okrągłe. Czasem podczas lotu samolotem można je zobaczyć w całości.	
M17	Łasica pospolita	<i>Mustela nivalis</i>	Niektóre łasice zimą zmieniają futro na białe, co pomaga im w kamuflażu, o ile zima nie przyniesie małych opadów śniegu – wtedy biały kolor zwraca na siebie uwagę.	
M18	Jabłoń niska	<i>Malus pumila</i>	Jabłoń niska (zwana rajsą) świetnie nadaje się do dekorowania ogrodu. Warto zasadzić drzewka kilku odmian, aby dzięki zapylaniu krzyżowemu kwitły dłużej i wydawały więcej owoców.	
M19	Gnieźnik leśny	<i>Neottia nidus-avis</i>	Gnieźnik leśny nie fotosyntezuje. Pobiera potrzebne składniki odżywcze od grzybów przez mykoryzę.	
M20	Mrowisko		Mrówki tworzą hierarchiczne społeczności, w których wszystkie wypełniają określone role służące przetrwaniu grupy. Większość pracy wykonują robotnice, zadaniem królowej jest składanie jaj.	
M21	Kolczakówka niebieskawa	<i>Hydnellum caeruleum</i>	Należy do grzybów saprotroficznych. Składniki odżywcze pobiera z materii organicznej martwych organizmów.	
M22	Zastawka		Współcześnie działania melioracyjne planuje się, biorąc pod uwagę nie tylko ich wpływ na wydajność ekonomiczną terenów, ale także na środowisko naturalne.	
M23	Żywopłot		Już w epoce brązu używano pasów roślinności do oznaczania granic pól.	
M24	Tulipan dziki	<i>Tulipa sylvestris</i>	Uprawa tulipanów prawdopodobnie zaczęła się w X wieku w Persji. Do Europy tulipany trafiły w XVI wieku z Turcji.	
M25	Widok z wiatrakami holenderskim		Wiatraki holenderskie powstały w XVII wieku. Wyróżniają się nieruchomym korpusem i obrotową głowicą.	
M26	Chodaki (znalezisko)		Chodaki chronią stopy przed uszkodzeniami mechanicznymi, dlatego powszechnie używali ich chłopcy i robotnicy w średniowiecznej Europie.	
M27	Świerk pospolity	<i>Picea abies</i>	Jedno z najstarszych znanych żyjących drzew na świecie to świerk pospolity. Rośnie w Szwecji, ma 9550 lat i nosi imię Old Tjikko.	
M28	Twardzioszek przydrożny	<i>Marasmius oreades</i>	Twardzioszek przydrożny to grzyb higrofaniczny – jego kolor zmienia się zależnie od ilości wchłoniętej wody.	
M29	Jemiołuska na gałęzi z jarzębiną	<i>Bombycilla garrulus</i>	Jemiołuska potrafi w ciągu dnia zjeść dwa razy więcej pokarmu, niż sama waży.	
M30	Sarna europejska	<i>Capreolus capreolus</i>	Sarny wydają odgłos podobny do szczekania psa.	
M31	Zadrzechnia fioletowa	<i>Xylocopa violacea</i>	Podobnie jak pszczoły zadrzechnie odgrywają niezwykle ważną rolę w ekosystemie, ponieważ zapylają rośliny. To dzięki pszczołowatym może się rozmnażać 80% gatunków roślin na świecie, rośliny z kolei są niezbędne dla przetrwania zwierząt.	
M32	Rosomak tundrowy	<i>Gulo gulo</i>	Rosomaki podczas polowania wykazują zachowania typowe dla łasicowatych. Często polują na większą od siebie zwierzynę i zabijają kilka zwierząt w krótkim czasie, by przygotować zapasy.	
M33	Leśna chatka		Budowa murowanego parteru i drewnianego piętra to rozwiązanie stosowane z wielu przyczyn: murowany parter zapewnia stabilność, akumuluje ciepło i zabezpiecza dom przed wodą, a lekka konstrukcja piętra pozwala na tworzenie szerokich nawisów, balkonów czy wykuszy.	
M34	Trzmiełojad zwyczajny	<i>Pernis apivorus</i>	<i>Apivorus</i> oznacza zjadającego pszczoły. Główny składnik pożywienia tego ptaka stanowią żądłówki, ale zjada również inne owady oraz małe kęgowce.	

M35	Barczatka sosnowka (larwa)	<i>Dendrolimus pini</i>	Gąsienice po wylęgu spożywają osłonkę jajową. Ich następne pożywienie stanowią igły sosnowe: zaczynają od ogryzania, z biegiem rozwoju zjadają je całe.
M36	Jenot azjatycki	<i>Nyctereutes procyonoides</i>	Jenoty pochodzą z Azji Wschodniej. Do Europy zostały sprowadzone na hodowlę futerkowe. Aktualnie na terenie Unii Europejskiej są uznawane za gatunek inwazyjny.
M37	Krajobraz z rzeką		Wszystkie najstarsze cywilizacje na świecie powstały w pobliżu rzek.
M38	Krajobraz z jeleniem, jastrzębiem i wilkiem		Drapieżniki odgrywają ważną rolę w łańcuchu pokarmowym, ponieważ regulują populację roślinożerców. W sytuacji, gdy roślinożercy nie mają naturalnych wrogów, równowaga może zostać zaburzona i może zacząć brakować pożywienia.
M39	Wenus z Jaskini Obłazowej		Wiek figurki kobiety znalezionej w Jaskini Obłazowej szacuje się na 15 000 lat. W jaskini znaleziono również inne ślady zamieszkania, najstarsze to narzędzia używane przez neandertalczyków 100 000 lat temu.
M40	Pięściak krzemienisty		Pięściaki wykonywano z otoczków, odłupując fragmenty kamienia. Wykorzystywano je do cięcia.
M41	Widok z jaskinią w piaskowcu		Piaskowiec to skała składająca się głównie z kwarcu. W zależności od składu może przybierać barwy od białej przez żółtą, czerwona i szarozieloną do niemal czarnej.
M42	Widok z jaskinią		Najdłuższa jaskinia na świecie to Jaskinia Mamucia w Stanach Zjednoczonych. Ma długość 686 km.
M43	Widok z domami w jaskini		Znajdujące się na terenie Jordanii, wykute w skale nabatejskie miasto dzisiaj nazywane Petra (gr. skała) mieszkańcy nazywali Rakmu (wielobarwna), ponieważ zależnie od pory dnia skały wydają się zmieniać kolor.
M44	Ognisko przed jaskinią		Opanowanie ognia przez <i>Homo erectus</i> było jednym z najbardziej przełomowych momentów prehistorycznej historii człowieka. Przez tysiąclecia wiele kultur nadawało ogniovi różne znaczenia, zarówno związane z bezpieczeństwem i energią życiową, jak i zniszczeniem. Znaczenie okiełznania ognia znalazło swoje odbicie również w greckim micie o Prometeuszu.
M45	Dom na skale		Taung Kalat w Birmie i klasztor na Kolumnie Katskhi w Gruzji to przykłady wykorzystania odosobnienia i sprzyjającego zadumie odcięcia od świata budowli położonych na skałach dla celów religijnych.
M46	Dom w skale		Wykute w skale budynki mieszkalne można zobaczyć w mieście Uçhisar w Turcji.
M47	Zaleszczotek książkowy	<i>Chelifer cancroides</i>	Zaleszczotki książkowe są pożyteczne dla człowieka. Żywią się szkodnikami zagrażającymi ulom oraz molami niszczącymi zbiory biblioteczne.
M48		<i>Plectogona sanfilippoi</i>	Wije tego gatunku zamieszkują na głębokościach 525–836 m n.p.m. Takie gatunki, unikatowe dla danych miejsc, nazywamy endemitami.
M49	Świstak alpejski	<i>Marmota marmota</i>	Podczas snu temperatura ciała świstaka obniża się z 36°C do 8–10°C. Zużycie tlenu maleje trzydziestokrotnie, a liczba uderzeń serca spada z 220 do 30 na minutę.
M50	Zanokcica skalna	<i>Asplenium trichomanes</i>	W medycynie ludowej wykorzystywano zanokcicę jako środek wykrztuśny.
M51	Stalaktyty		Maksymalny roczny przyrost długości stalaktytu wynosi około od 0,25 mm do 3 mm.
M52	Stalagmity		Prawdopodobnie największe na świecie stalagmity znajdują się w jaskini Son Doong w Wietnamie i mają wysokość ponad 70 m.
M53	Traszka góraska	<i>Ichthyosaura alpestris</i>	Po złożeniu jaj samica zawija je w liście roślin wodnych.
M54	Odmieniec jaskiniowy	<i>Proteus anguinus</i>	Odmieniec jaskiniowy zamieszkuje jaskinie krasowe Gór Dynarskich. Można go spotkać nawet na głębokości 300 m poniżej poziomu gruntu.
M55	Szczerbówka ksieni	<i>Scoliopteryx libatrix</i>	Zimują w jaskiniach. Jeśli nie mogą znaleźć jaskiń, zadowolają się piwnicami.
M56	Formy naciekowe		Formy naciekowe powstają, gdy przez istniejące w skalnym masywie szczeliny spływa woda. Woda rozpuszcza skałę i może się z niej wytrącić węglan wapnia, dlatego gdy skapuje ze stropu jaskini, pozostawia po sobie osad.

M57	Stalagnaty		Stalagmity powstają pod stalaktytami. Obie formy naciekowe z czasem zbliżają się do siebie. Jeśli nic nie zatrzyma tego procesu, łączą się w stalagnat.
M58	Nadobnica alpejska	<i>Rosalia alpina</i>	Zagrożenie dla populacji nadobnicy stanowi ścinanie i przetwarzanie drzew, w których samice złożyły jaja.
M59	Podkasaniec zwyczajny	<i>Miniopterus schreibersii</i>	U wielu gatunków nietoperzy matki noszą młode ze sobą, zdarzają się jednak gatunki, takie jak podkasaniec zwyczajny, które tworzą kolonie rozrodzce, gdzie młode nietoperze wspólnie oczekują na powrót matek z polowania.
M60	Podkowiec mały	<i>Rhinolophus hipposideros</i>	Nozdrza podkowca otacza skórna narośl służąca do skupiania wiązki dźwięków emitowanej do echolokacji.
M61	Jaskinnica francuska	<i>Speleomantes strinatii</i>	Gatunek jest zagrożony wyginięciem na przestrzeni pięciu pokoleń z powodu infekcji grzybem <i>Batrachochytrium salamandrivorans</i> pochodzącym z Azji Wschodniej i najprawdopodobniej sprowadzonym do Europy przez handel płazami ogoniastymi.
M62	Kościany flet z Hohle Fels		Znaleziony w Niemczech flet liczy co najmniej 35 000 lat. Znaleźisko świadczy o tym, że już najwcześniejsi mieszkańcy Europy kultywowali tradycje muzyczne.
M63	Sieczarz jaskiniowy	<i>Meta menardi</i>	Żyje w ciemnych, wilgotnych środowiskach, nie toleruje suchych terenów. Ze względu na preferowane otoczenie poluje między innymi na ślimaki.
M64	-	<i>Porrhomma egeria</i>	Gatunek należy do rodziny osnuwikowatych. To druga co do wielkości rodzina pająków po skakunowatych.
M65	-	<i>Travunijana djokovici</i>	Ten gatunek ślimaka został nazwany po tenisście Novaku Djokovicu.
M66	Szczerbówka ksieni (larwa)	<i>Scoliopteryx libatrix</i>	Larwy szczerbówki ksieni żerują na wierzbie i topoli.
M67	Wejście do jaskini w piaskowcu		Najdłuższą jaskinią w piaskowcu na świecie jest jaskinia Krem Puri w Indiach. Ma 24,5 km długości i można w niej znaleźć skamieliny dinozaurów sprzed 70 milionów lat.
M68	Wejście do jaskini na łące		Najgłębszą obecnie znaną jaskinią na świecie jest Jaskinia Wieriwkina na terenie Gruzji. Ma ona 2212 m głębokości.
M69	Czernidłak gromadny	<i>Coprinellus disseminatus</i>	Zwykle porasta martwe, próchniejące drzewa, ale zdarza się, że owocniki pojawiają się i na żywych. Może rosnąć pod ziemią.
M70	Zerwa kulista	<i>Phyteuma orbiculare</i>	Rośnie w europejskich górach. Zagrożenie dla gatunku stanowi przypadkowe naruszanie roślin porastających skały przez turystów.
M71	Czaszka lwa jaskiniowego		Lwy jaskiniowe wyginęły około 13 000 lat temu. Przedstawiające je malowidła odkryto w Jaskini Chauveta i w Lascaux.
M72	Kościany grzebień z Vimose		Znaleziony na duńskim torfowisku Vimose grzebień pochodzi z II wieku. Przypuszcza się, że znajdująca się na nim inskrypcja runiczna „Harja” oznacza imię właściciela.
M73	Fragment ceramicznego naczynia z neolitu		Ze względu na swoją odporność na działanie czasu ceramika jest bardzo istotna z punktu widzenia archeologii. Jej badanie może dostarczyć informacji o migracjach ludności oraz o tym, jak wyglądały dawne zwyczaje związane z przygotowaniem pożywienia, tworzeniem ozdób oraz pochówkami.
M74	Naturalny kryształ pirytu powstały na kamieniu		Kzesanie ognia za pomocą pirytu albo krzemienia to jedna z najstarszych technik rozpalania ogniska. Jeszcze w XVI wieku używano jej w zamkach broni palnej.

## Już po rozgrywce?

Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie PLANSZOWA REBELIA

FB/groups/planszowarebelia



## Opracowanie:

**Autor gry:** Klemens Kalicki

**Ilustracje:** Karolina Kijak

**Projekt graficzny:** Karolina Kijak, Rebel Studio

**Rozwój gry:** Andrzej Olejarczyk, Przemek Wojtkowiak

**Instrukcja:** Andrzej Olejarczyk, Michał Szewczyk, Przemek Wojtkowiak

**Redakcja i korekta:** Monika Doerre, Paulina Wierzbńska

**Koordinacja produkcji:** Sławomir Gacal

**Skład:** Wydawnictwo Rebel

**rebel**

STUDIO

FB: Rebel Studio  
IG: @rebelstudio.eu  
YT: Rebel Studio  
[www.rebelstudio.eu](http://www.rebelstudio.eu)

**rebel**

Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk, Polska  
[wydawnictwo@rebel.pl](mailto:wydawnictwo@rebel.pl)  
[www.wydawnictworebel.pl](http://www.wydawnictworebel.pl)

