



Kooperacyjna gra autorstwa Wolfganga Warsch
dla 2-4 graczy w wieku 10 i więcej lat
Czas gry: 30-60 min

Grając w *Fuji*, wcielacie się w role podróżników, pragnących zwiedzić najslynniejszy wulkan w Japonii, Górę Fudzi.

Tuż przed dotarciem na szczyt poczuliście, że ziemia zaczyna się trząść. Wulkan, który był uspiomy przez ponad 200 lat, właśnie wybuchł!

Musicie natychmiast zmienić plany i jak najszybciej zacząć ucieczkę przed śmiertcionośnymi strumieniami gorącej lawy. Czy uda się Wam wszystkim dotrzeć bezpiecznie do wioski, zanim którykolwiek członek eskapady padnie ofiarą lawy albo opadnie z sił? Będziecie potrzebować trochę szczęścia, aby wygrać wyścig z czasem. Najważniejsza będzie jednak współpraca. Bez niej z pewnością nie uda się Wam ujść cało!



 facebook.com/LacertaPL

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

69 kart, 29 teksturowych żetonów i 36 drewnianych elementów

4 parawany
(niezilustrowane)

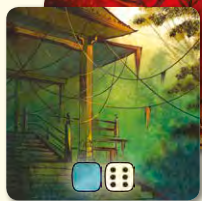
30 kart terenu, na które składają się:



1 karta krateru



2 karty wulkanu
tył: lawa



24 karty krajobrazu
tył: lawa



6 kart wioski
z żółtą ramką



4 karty postaci



6 kart umiejętności



15 kart ekwipunku



7 kart scenariuszy



4 karty poziomów trudności



1 plansza z torem zmęczenia podróżników



4 drewniane pionki postaci:
niebieski, fioletowy, zielony, czarny



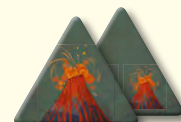
4 znaczniki celu



4 znaczniki zmęczenia



24 kości
krawędzie w kolorach postaci;
ścianki: żółte, niebieskie i różowe



2 żetony
erupcji



7 żetonów
ekwipunku



16 żetonów
ran



3 żetony batoników

PRZYGOTOWANIE GRY

Niech każdy losowo wybierze jedną z 4 **kart postaci** (lub świadomie wybierzcie postacie), a następnie połóż ją przed sobą na stole. Spośród 6 **kart umiejętności** wylosujcie dla każdego (lub wybierzcie) po jednej i połóżcie je obok kart postaci. Na str. 11 znajdziecie wskazówki odnośnie tego, w czym każda umiejętność może przydać się w trakcie gry.


Potasujcie **karty ekwipunku** i ułóżcie z nich stos zakrytych kart. Następnie każdy bierze z niego tyle kart, ile wskazuje liczba na jego karcie umiejętności, pod symbolem (zob. rozdział „Umiejętności dostępne na kartach”, str. 11). Wylosowane w ten sposób karty ekwipunku połóżcie odkryte przed sobą na stole. Pozostałe karty z tego stosu tworzą stos kart do dociągania.

Każda postać ma **przypisany kolor**. Weźcie poniższe elementy w kolorze właściwym dla swojej postaci:

- 5 albo 6 **kości** (zależnie od wskazania na karcie umiejętności, poniżej symbolu)
- 1 **pionek postaci**
- 1 **znacznik celu** (połóżcie je na kartach postaci)
- 1 **znacznik zmęczenia**
- 1 **parawan**

(Opis przygotowania gry oraz modyfikacji zasad dla gry w dwie osoby znajduje się na str. 10.)

Wybierzcie lub wylosujcie jedną z 7 **kart scenariuszy**, po czym ułóżcie mapę terenu zgodnie z ilustracją przedstawioną na tej karcie. Przykład na następnej stronie pokazuje w krokach (1 do 7), jak przygotować przykładową rozgrywkę.

Położcie planszę z **torem zmęczenia** obok mapy terenu. **Znaczniki zmęczenia** postawcie na pierwszym polu tego toru, oznaczonym: , a żetony ran połóżcie obok niego. Następnie wybierzcie poziom trudności i połóżcie **kartę, odpowiadającą temu poziomowi**, z lewej strony planszy toru zmęczenia (wsuńcie ją w przewidziane na nią miejsce).

POZIOMY TRUDNOŚCI:


Grę możecie rozgrywać na 4 różnych **poziomach trudności: 1, 2, 3 albo 4**.

Jeśli jesteście początkującymi graczami, wybierzcie poziom 1. Bardziej zaawansowani gracze mogą zacząć od poziomu 2 lub wyższego.


Wszystkie pozostałe elementy gry (włącznie z **kartą scenariusza**) odłóżcie do pudełka. Nie będą potrzebne.


Karta scenariusza




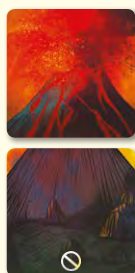
1 Połóżcie **kartę krateru** na stole, w miejscu oznaczonym symbolem:  na karcie scenariusza.


Upewnijcie się, że na stole jest wystarczająco dużo miejsca na ułożenie pozostałych kart.

4 Potasujcie 6 **kart wioski** i ułóżcie je pojedynczo, odkryte, w miejscach oznaczonych żółtym symbolem .


Karty wioski kładziecie na polach oznaczonych symbolem  tylko wtedy, kiedy gracie w 4 osoby.



2 Połóżcie 2 **karty wulkanu** w miejscach oznaczonych symbolem  na karcie scenariusza.




3 Potasujcie 24 zakryte **karty krajobrazu** i ułóżcie je pojedynczo, odkryte, w miejscach oznaczonych symbolem .





5 Grając w 2 albo 3 osoby: postawcie pionki swoich postaci na karcie krajobrazu oznaczonej białym symbolem  na karcie scenariusza.

Grając w 4 osoby: postawcie dwa pionki postaci na karcie krajobrazu oznaczonej białym symbolem  na karcie scenariusza, a pozostałe dwa na karcie krajobrazu oznaczonej szarym symbolem .



6 Połóżcie po 1 **żetonie ekwipunku** na każdej karcie terenu oznaczonej symbolem .



7 Połóżcie **żetony erupcji** na kartach terenu oznaczonych symbolem  na karcie scenariusza. Ułóżcie te żetony tak, aby widniała ich strona z jednym wulkanem .



Plansza z torem zmęczenia oraz karta wybranego poziomu trudności.

CEL GRY

Fuji to gra kooperacyjna, czyli gracze jako zespół, przeciwko grze. Aby wygrać, pionki wszystkich postaci muszą znaleźć się w wiosce. Jeśli choć jedna postać zginie, zanim dotrze bezpiecznie do wioski (zostanie zalana lawą albo wyczerpie wszystkie siły), wszyscy natychmiast przegrywacie.

NAJPIERW NAJWAŻNIEJSZA ZASADA: PORUSZANIE SIĘ PO KARTACH

Kluczową zasadą gry jest sposób przemieszczania się postaci z karty na kartę: wszyscy jednocześnie rzucają wszystkimi kośćmi (za swoimi parawanami) i porównują swoje wyniki z rezultatami graczy, którzy **siedzą bezpośrednio obok**. Zapamiętanie tej zasady jest bardzo ważne.

Prześledźmy poniższy przykład, aby lepiej zrozumieć tę zasadę:

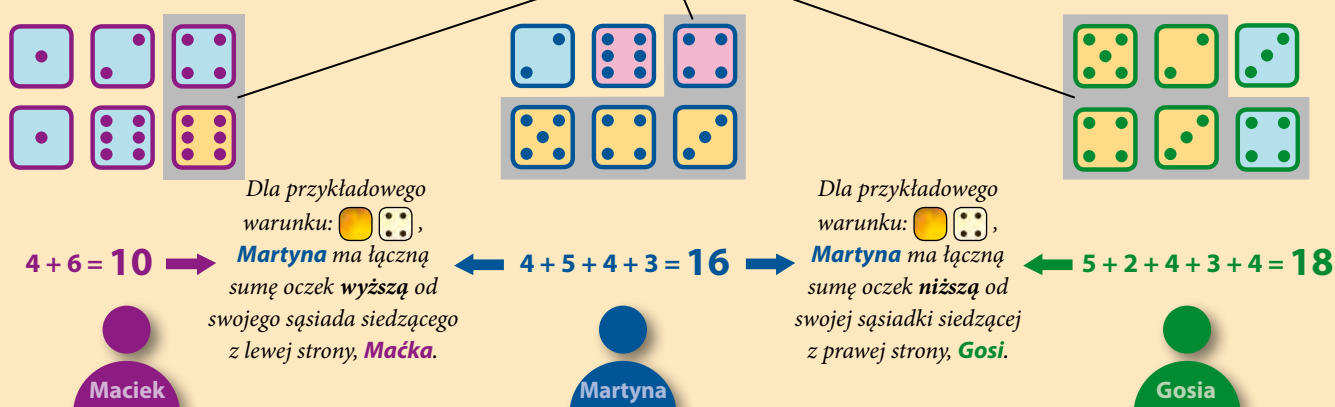
1 **Martyna** chce poruszyć swoją postać na zilustrowaną obok kartę terenu. Zaznaczyła to swoim niebieskim **znacznikiem celu**.

2 Jesteśmy w 5. fazie, czyli w momencie, kiedy wszyscy rzucili już kośćmi i pokazali **wyniki swoich rzutów** pozostałym graczom.



3 U dołu wybranej karty terenu przedstawiony jest warunek wejścia na nią. W przypadku zilustrowanej karty, w jej dolnej części są dwa symbole. Będziemy więc patrzeć tylko na wyniki na żółtych kościach oraz na kościach, na których wypadło . Wyniki na wszystkich pozostałych kościach musimy zignorować.

4 **Martyna** będzie mogła przesunąć pionek swojej postaci na tę kartę tylko wtedy, kiedy łączna suma oczek na wszystkich jej kościach spełniających warunek karty (w poniższym przykładzie oznaczyliśmy te kości szarą obwódką) jest wyższa od łącznej sumy oczek na kościach, spełniających ten sam warunek, u każdego (osobno) z jej bezpośrednich sąsiadów.



Martyna ma łączną sumę **16** oczek na kościach spełniających warunek wejścia na kartę. Jej lewy sąsiad, **Maciek**, ma łącznie **10** oczek, a więc mniej niż **Martyna**. Jej prawa sąsiadka, **Gosia**, ma jednak łącznie **18** oczek. **Gosia** ma wyższą łączną sumę oczek niż **Martyna**, więc **Martyna** nie może przesunąć pionka swojej postaci w tej rundzie. Jej pionek pozostaje na karcie, na której znajdował się na początku rundy.

Teraz znacie już najważniejszy mechanizm w tej grze! Przejdźmy więc do standardowego tłumaczenia zasad gry, czyli skoncentrujmy się na przebiegu rundy oraz jej poszczególnych fazach.

RUNDA ORAZ JEJ PODZIAŁ NA FAZY


Każda runda składa się z **sześciu faz** (skrót zasad znajduje się również na wewnętrznej stronie parawanów):

<p>① RZUT KOŚĆMI </p> <p>Wszyscy rzućcie kośćmi za swoimi parawanami.</p>	<p>④ KARTY EKWIPUNKU  </p> <p>Możecie użyć niektórych kart ekwipunku.</p>
<p>② PLANOWANIE RUCHU I KARTY EKWIPUNKU   </p> <p>Ustalcie, które postacie będą próbowały przechodzić na które karty. Możecie również użyć niektórych kart ekwipunku.</p>	<p>⑤ PORUSZANIE I ZMĘCZENIE     </p> <p>Przesuńcie pionki swoich postaci i zaznaczcie zmęczenie.</p>
<p>③ PONOWNY RZUT KOŚĆMI  </p> <p>Wszyscy albo niektórzy mogą ponownie rzucić kośćmi.</p>	<p>⑥ ERUPCJA </p> <p>Strumienie gorącej lawy rozlewają się po kartach krajobrazu.</p>

Runda kończy się po fazie erupcji. Rozpocznijcie kolejną od fazy rzutu kośćmi. Na kolejnych stronach wytłumaczymy w szczególności przebieg każdej fazy.

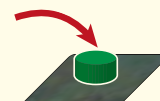
FAZA ①: RZUT KOŚĆMI






Ustawcie swoje parawany tak, aby mieć za nimi wystarczająco dużo miejsca na rzucenie wszystkimi kośćmi. Teraz wszyscy rzućcie  za swoimi parawanami **jeden raz** wszystkimi swoimi kośćmi tak, aby nikt inny nie widział, co wypadło.

Uwaga: nikt nie powinien widzieć, co masz za swoim parawanem. Pamiętaj też, że w tej i w innych fazach nie możesz obracać kostek po rzucie (chyba, że masz odpowiednie karty ekwipunku)!

FAZA ②: PLANOWANIE RUCHU I KARTY EKWIPUNKU



W tej fazie ustalcie, którymi postaciami i na które karty będziecie starali się poruszyć. Możecie o tym dyskutować  na głos i dzielić się informacjami. Dyskutując, połóżcie znaczniki celu w kolorach swoich postaci na wybranych kartach terenu . Możecie również używać kart ekwipunku , które są oznaczone symbolem 2. fazy (zob. „Faza 4: karty ekwipunku”, str. 7 oraz szczegółowy opis kart na str. 12).

Zasady dotyczące poruszania

Wybierz kartę, na którą twoja postać będzie próbowała się dostać.

Ograniczenia:

- w każdej rundzie pionek postaci może się ruszyć **maksymalnie o trzy kroki/pola** (ruch przez pole zajmowane przez inną postać jest dozwolony);
- każdy taki krok może być poziomy albo pionowy, ale **nie na ukos**;
- postać **może** również zostać na swoim aktualnym miejscu;
- **nie wolno** poruszać się na lub przez karty lawy, karty wulkanu oraz kartę krateru.

Ustawienie znacznika celu

Postaw **znacznik celu** swojej postaci na wybranej karcie terenu. Miej na uwadze, że:

- postać musi być w stanie dotrzeć do zaznaczonej karty, zgodnie z **zasadami poruszania** (zob. wyżej);
- gracze **siedzący bezpośrednio obok siebie** nie mogą wybrać tej samej karty, jako celu;
- jako cel możesz wybrać kartę, na której aktualnie stoi pionek dowolnej postaci;
- jeśli zdecydujesz się zostać na karcie, na której aktualnie stoisz, musisz na niej postawić znacznik celu swojej postaci;

Przykład: znaczniki celu i poruszanie się



Gosia kładzie znacznik celu swojej postaci dwa kroki dalej od miejsca, w którym aktualnie się znajduje.

Maciek kładzie znacznik celu swojej postaci trzy kroki dalej od miejsca, w którym aktualnie się znajduje.

Martyna decyduje się zostać na karcie, na której stała do tej pory. Kładzie więc na niej znacznik celu swojej postaci.

- położenie znacznika celu na karcie nie oznacza, że jest to już ostateczna decyzja. W fazie planowania **możesz zmieniać** położenie znacznika celu **tylko raz, ile chcesz**. Wasze decyzje staną się ostateczne dopiero wtedy, kiedy rozpoczniecie kolejną fazę (*ponowny rzut*). Od tego momentu nie będzie już można przesuwać znaczników celu.

Warunki wejścia na kartę

U dołu każdej karty terenu zilustrowano **warunki wejścia na kartę**. Wskazują one, które kości muszą być użyte do obliczania wyniku rzutu. Rozróżniamy następujące kryteria:

Kolor kości:



Wartość wyrzuconą na kości:



liczby **parzyste** (2, 4, 6)

liczby **nieparzyste** (1, 3, 5)

Aby postać mogła wejść na kartę oznaczoną znacznikiem celu, gracz poruszający nią musi spełnić poniższy **wymóg poruszania**:

Łączna suma oczek na twoich kościach spełniających warunki wejścia na kartę (*zilustrowane na karcie ze znacznikiem celu twojej postaci*) musi być wyższa od łącznej sumy oczek na kościach spełniających ten sam warunek u każdego z twoich sąsiadów (*zob. str. 4*).

Zasady porozumiewania się

Teraz już wiesz, że wyniki twojego rzutu są bardzo istotne dla twoich sąsiadów. Twoje kości są jednak ukryte za parawanem. Aby poradzić sobie z tym problemem i dzielić się ważnymi informacjami, będziecie ze sobą rozmawiać. Musicie jednak przestrzegać następującej ważnej zasady:

Zabronione jest mówienie o konkretnych liczbach i średniej liczb!
Zarówno wprost, jak i w zawiązanym sposobie.

Powyższa zasada dotyczy obu: liczby kości i wartości na kościach.

Jeśli znajdziecie sprytną metodę komunikacji oraz będziecie mieć szczęście, powinniście w większości przypadków być w stanie wypełnić warunki wejścia na karty.

FAZA ③: PONOWY RZUT KOŚCMI



Kiedy wszyscy uzgodnicie, na jakie karty będą próbować wejść wasze postaci, rozpoczniecie fazę ponownego rzutu kośćmi.

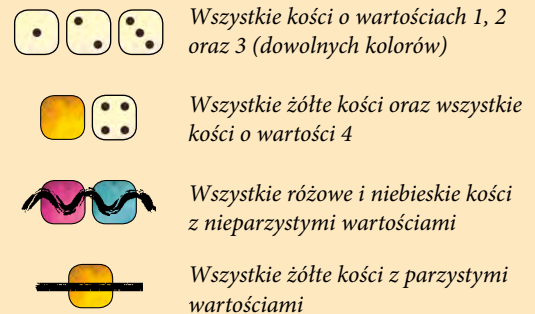
Liczba ponownych rzutów

Każdy będzie mieć możliwość rzucenia kośćmi 0 – 3 razy. Liczba rzutów zależy od tego, jak daleko chcesz poruszyć swoją postać w tej rundzie (*czyli: od odległości pomiędzy pozycją pionka postaci, a jej znacznikiem celu*):

- jeśli decydujesz się **zostać** na tej samej karcie, możesz rzucić 2 razy;
- jeśli chcesz **zrobić 1 albo 2** kroki, możesz rzucić 1 raz;
- jeśli chcesz **zrobić 3** kroki, **nie możesz** rzucić;

Uwaga: powinniście używać znaczników celu w trakcie dyskusji, jako wizualną pomoc przy planowaniu ruchów. W ten sposób wszyscy z łatwością będą się orientować, kto planuje wejście na daną kartę oraz jakie są warunki wejścia na nią.

Przykład: warunki wejścia na kartę



Uwaga: w trakcie gry, każdy z was będzie mieć dylemat. Z jednej strony chcecie wyrzucić jak najwyższy wynik, aby mieć duże prawdopodobieństwo wejścia na wybraną kartę. Z drugiej strony jednak wysoki łączny wynik może uniemożliwić ruch sąsiadowi.

Przykład: komunikacja

Poniższe przykładowe zwroty są **niedozwolone**:



- „Mam trzy żółte kości.”
- „Mam dużo piątek.”
- „Nie mam żadnych parzystych.”
- „Mam trochę więcej niż połowę różowych kości.”

Poniższe przykładowe zwroty są **dozwolone**:

- „Mam sporo kości z wysokimi wartościami.”
- „Nie powinienem ci zagrażać na parzystych kościach.”
- „Mam kiepskie wartości na mój własny znacznik celu.”



Liczba ponownych rzutów zależy od odległości, którą chcesz przebyć.


- w lewym górnym rogu niektórych kart terenu znajduje się **symbol** . Jeśli postawiłeś znacznik celu swojej postaci na takiej karcie, masz prawo rzucić  1 dodatkowy raz.

Na czym polega ponowny rzut

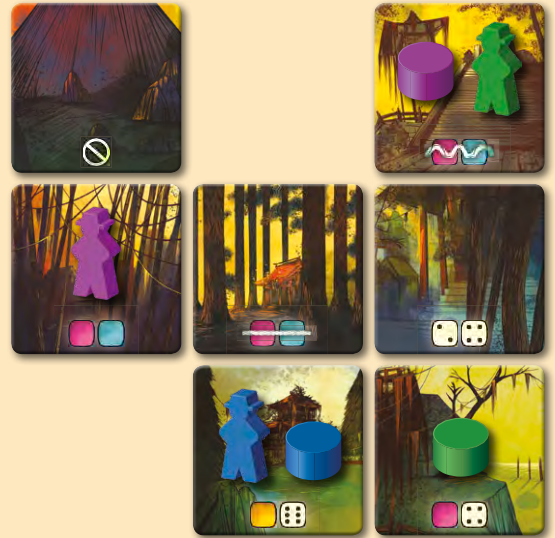
Kiedy masz ponownie rzucić swoimi kośćmi, wybierz te, z których wartości nie jesteś zadowolony i rzuć nimi za parawanem. Powtórz ten proces tyle razy, ile ponownych rzutów ci przysługuje. W szczególności:

- dla każdego przysługującego ci rzutu możesz wybrać **dowolną liczbę swoich kości** (nawet wszystkie);
- możesz dowolnie wybrać kości, którymi rzucasz. Nie ma znaczenia, czy rzucałeś nimi przed chwilą;
- musisz rzucić **wszystkimi wybranymi kośćmi naraz**;
- nie musisz korzystać ze wszystkich przysługujących ci ponownych rzutów. Jeśli jesteś zadowolony z obecnego wyniku, możesz zrezygnować z rzucań w dowolnym momencie.

Wymagania odnośnie ponownego rzutu kośćmi

- ponowne rzuty musicie wykonywać wszyscy jednocześnie;
- w fazie ponownego rzutu kośćmi (3. faza) **nie wolno rozmawiać** .

Przykład: liczba ponownych rzutów




Martyna może ponownie rzucić swoimi kośćmi dwa razy.

Gosia może ponownie rzucić swoimi kośćmi raz.

Maciek nie może ponownie rzucić swoimi kośćmi.

FAZA ④: KARTY EKWIPUNKU



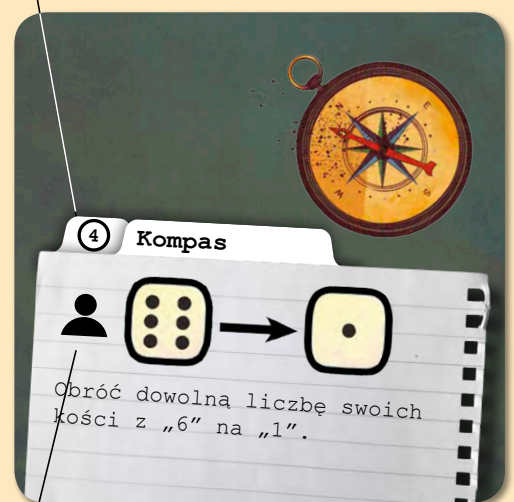
Po zakończeniu fazy ponownego rzutu kośćmi macie możliwość użyć niektórych **kart ekwipunku** .

Karty ekwipunku przedstawiają przedmioty, które dają ich właścicielom bardzo użyteczne umiejętności, niestety **tylko raz**.

- Ze swoich kart ekwipunku możesz korzystać w **fazie 2** (Planowanie ruchu i karty ekwipunku) oraz w **fazie 4** (Karty ekwipunku). Na każdej karcie oznaczono symbolami, w której fazie można ich użyć (② oraz/albo ④).
- Możecie **dyskutować** o użyciu poszczególnych kart ekwipunku, które posiadacie. Karty leżą na stole odkryte, więc wszyscy widzicie, jakie macie dostępne opcje. Pamiętajcie jednak, że w tej fazie nie możecie już przesuwać swoich znaczników celu, ani nie możecie ponownie rzucać kośćmi (chyba, że użyjecie odpowiednich kart ekwipunku.) Dodatkową komplikacją jest fakt, że wasze kości wciąż leżą ukryte za parawanami. Zasady komunikacji (opisane na str. 6) wciąż więc obowiązują.
- Zarówno w **fazie 2**, jak i w **fazie 4** możecie wykorzystać **dowolną liczbę** kart ekwipunku, w **dowolnej kolejności**.

Jeśli chcesz użyć karty ekwipunku, najpierw ogłaszasz to wszystkim pozostałym graczom, a dopiero później przeprowadzasz czynności na niej opisane. Wykorzystaną kartę odłóż na bok - nie będzie już dostępna dla żadnego gracza (również dla siebie).

Ta cyfra wskazuje fazę, w której możesz zagrać tę kartę ekwipunku.



Ten symbol wskazuje, czy działanie opisane na karcie dotyczy tylko ciebie, czy również innych graczy:



czarna postać: działanie karty dotyczy tylko właściciela tej karty.



czarna i biała postać: działanie karty dotyczy właściciela tej karty oraz jednego innego gracza.



czarna i dwie białe postaci: działanie karty dotyczy wszystkich graczy.

FAZA ⑤: PORUSZANIE I ZMĘCZENIE



Kiedy nie możecie albo nie chcecie już zagrywać żadnych kart ekwipunku, nadchodzi moment, kiedy ruszycie **pionkami postaci**. Najpierw **odsłońcie swoje parawany**, dzięki czemu wszyscy zobaczą wyniki swoich rzutów. Następnie każdy będzie wykonywał następujące kroki:

- Porównanie wyników i przesunięcie pionka postaci
- Odzworowanie zmęczenia

W fazie ⑤ obowiązuje generalna zasada: do końca tej fazy istotne są dla ciebie **tylko i wyłącznie** warunki wejścia na **swoją kartę celu**. Warunki wejścia na wszystkie inne karty terenu są dla ciebie chwilowo nieistotne!

Kolejność graczy w tej turze jest dowolna. Kiedy pierwsza osoba wykona **oba** kroki, inna osoba wykonuje je dla siebie, itd. Kiedy już wszyscy wykonacie opisane powyżej kroki, kończy się 5. faza i wybucha wulkan.

A. Porównanie wyników i przesunięcie pionka



Przeprowadź poniższe czynności:


- Ty oraz obaj twoi sąsiedzi identyfikują wszystkie swoje kości, które spełniają warunki wejścia **twojej karty docelowej** (*wszystkie te kości są istotne w twojej turze*).
- Zsumuj liczbę oczek na swoich kościach spełniających warunek wejścia na twoją kartę, aby obliczyć **wartość ruchu**.
- Twoi obaj sąsiedzi również obliczają sumy na swoich kościach spełniających warunki wejścia na **twoją** kartę, aby obliczyć **wartość ruchu**, do której będziesz porównywać swój wynik.

Jeśli twoja **wartość ruchu** jest **wyższa** od **wartości ruchu** każdego z twoich sąsiadów osobno, **możesz się poruszyć**. Oznacza to, że możesz przesunąć pionek swojej postaci na kartę ze swoim znacznikiem celu albo pozostać na dotychczasowej karcie, jeśli położyłeś na niej znacznik celu.

Jeśli twoja **wartość ruchu** jest **taka sama albo niższa** od wartości ruchu choćby jednego z twoich sąsiadów, **nie możesz się ruszyć**. Pionek twojej postaci pozostaje więc na dotychczasowo zajmowanej karcie.

Po przeprowadzeniu powyższych czynności zabierz swój znacznik celu z karty i postaw go obok siebie na stole.


Zbieranie ekwipunku

Za każdym razem, kiedy pionek twojej postaci kończy ruch na karcie z **żetonem ekwipunku** , możesz pociągnąć nową kartę ekwipunku.

Pociągnij kartę w wierzchu stosu i połóż ją odkrytą przed sobą na stole. Możesz jej użyć najwcześniej w kolejnej rundzie.

Następnie zabierz żeton ekwipunku z karty terenu, aby zaznaczyć, że nikt (*włącznie z tobą*) nie będzie mógł już dociągnąć karty ekwipunku wchodząc na tę kartę.

Żetony erupcji

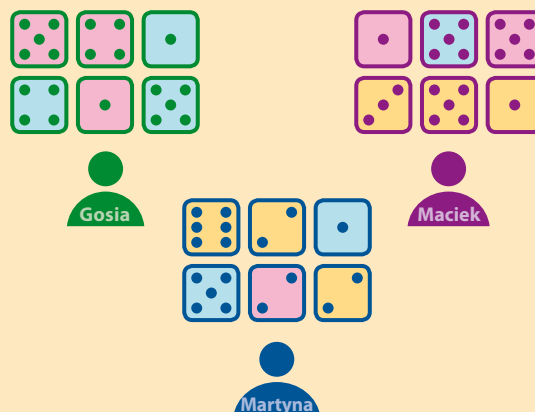
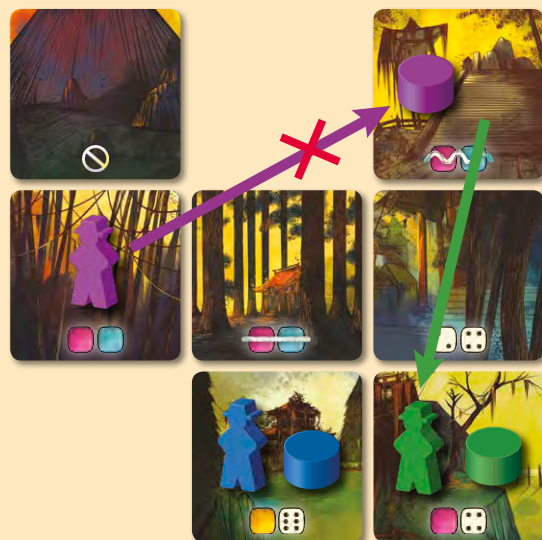
Przygotowując grę, położyliście **żetony erupcji**  na dwóch kartach terenu.

Kiedy w trakcie gry ktokolwiek przesunie pionek swojej postaci na kartę z żetonem erupcji albo przejdzie przez taką kartę, natychmiast wyzwala **dotatkową erupcję**. W takiej sytuacji przeprowadźcie czynności zgodnie z opisem zamieszczonym w rozdziale „Faza 6: erupcja” (str. 9).

Każdy żeton erupcji wyzwala erupcję tylko raz. Po wykonaniu powyższych czynności, usuńcie więc ten żeton z gry.

Uwaga: jeśli ktokolwiek z was ma wyzwolić erupcję wulkanu (*stając na lub przechodząc przez kartę z żetonem erupcji*), powinna to być osoba wykonująca swój ruch w 5. fazie jako ostatnia.

Przykład: poruszanie pionkiem postaci



Do warunku wejścia na kartę **Gosi** liczą się wartości na **kościach różowych** oraz na tych, które mają **wartość 4**. Wynik na tych kościach **Gosi** to łącznie 14 oczek, a więc więcej od wyniku na takich samych kościach jej sąsiadów: **Maćka** (6) i **Martyny** (2). **Gosia** może więc przesunąć pionek swojej postaci na kartę ze znacznikiem celu.

Do warunku wejścia na kartę **Martyny** liczą się wartości na **kościach żółtych** oraz na tych o **wartości 6**. Jej łączny wynik to 10 oczek, a więc więcej, niż mają jej sąsiedzi na takich samych kościach: **Maciek** (9) i **Gosia** (0). **Martyna** chciała zostać na aktualnie zajmowanej karcie, więc nie rusza pionkiem swojej postaci.

Do warunku wejścia na kartę **Maćka** liczą się wyniki na **nieparzystych różowych i niebieskich kościach**. Łączny wynik **Maćka** na jego kościach to 11 oczek, a więc mniej, niż łączny wynik jego sąsiadki **Gosi** (12). **Maciek** nie może więc ruszyć pionkiem swojej postaci.

B. Odwzorowanie zmęczenia



Wszystkie postacie zaczynają grę w pełni sił (na polu:). W trakcie marszu będą jednak się męczyć oraz ranić, co ograniczy ich możliwości.

Jeśli w bieżącej fazie **spełniłeś warunki wejścia na kartę**, oblicz **różnicę** pomiędzy **swoją wartością** ruchu a tą, którą miał twój sąsiad z **najwyższą wartością**. Następnie sprawdź na karcie poziomu trudności, jak bardzo twoja postać się zmęczyła (używając wyliczonej wartości różnicy). Teraz przesunź znacznik zmęczenia swojej postaci o tyle pól na torze zmęczenia, ile wskazuje tabela na karcie poziomu trudności.

Jeśli **nie spełniłeś warunku wejścia na kartę**, nie obliczaj różnicy. W takim przypadku twoja postać męczy się **całkowicie**, co ilustruje symbol w górnym rzędzie karty .

Jeśli znacznik zmęczenia którejkolwiek postaci osiągnie ostatnie pole na torze zmęczenia (oznaczone symbolem) , ta postać pada ze zmęczenia, a **gra kończy się dla wszystkich graczy!**

Żetony ran

Za każdym razem, kiedy znacznik zmęczenia twojej postaci osiągnie (lub minie) pole oznaczone symbolem , postać natychmiast rani się, a ty otrzymujesz **żeton rany**. Połóż ten żeton na jednym z czterech pól przeznaczonych na żetony ran na karcie umiejętności swojej postaci. Musisz wybrać takie pole, na którym nie ma jeszcze żetonu rany. Każda rana ogranicza liczbę możliwych do wykonania akcji i pozostaje w mocy do końca gry. Zależnie od tego, które pole zakryjesz żetonem rany, będzie to miało następujący wpływ na grę:



• **Uraz nogi:** tracisz jedną kość na stałe. Sam zdecyduj, która to będzie kość. Usuń ją jednak dopiero po tym, kiedy wszyscy pozostali gracze odwzorują zmęczenie na torze (wynik na tej kości może być wciąż istotny dla twoich sąsiadów).



• **Złamanie ręki:** nie możesz już używać żadnych kart ekwipunku.



• **Amnezja:** nie możesz już używać umiejętności postaci.



• **Uraz oka:** nie możesz już rzucać ponownie kośćmi w 3. fazie. Ponowne rzuty kośćmi, wynikające z treści kart ekwipunku oraz karty umiejętności, pozostają jednak w mocy.

FAZA ⑥: ERUPCJA

Na koniec każdej rundy **wybucho wulkan** . Odwróćcie na stronę z lawą **wszystkie** karty krajobrazu, które **stykać się bokami** (poziomo i pionowo; stykanie się tylko rogami nie jest wystarczające) z kartami lawy. Od teraz te karty stają się kartami lawy.

W 1. rundzie tylko karta krateru jest kartą lawy, dlatego powinniście odwrócić tylko pierwszą kartę wulkanu (leżącą obok karty krateru). W kolejnych rundach może się zdarzyć, że będziecie odwracać kilka kart jednocześnie!

W sytuacji, kiedy musicie odwrócić kartę krajobrazu, na której stoi pionek postaci, ta postać zostaje pochłonięta przez lawę, więc wszyscy natychmiast przegrywacie.

Jeśli nikt nie zginął, rozpocznijcie kolejną rundę od fazy ①: rzut kośćmi.

Przykład: odwzorowanie zmęczenia

POZIOM 2	0	4
	1-2	3
	3-4	2
	5-6	1
	7+	0

Wartość ruchu **Martyny** w przykładzie na str. 8 wynosi 10, a jej sąsiadów 9 i 0. Różnica pomiędzy jej wartością ruchu a wyższą z wartości ruchów jej sąsiadów wynosi 1 ($10-9=1$). Karta poziomu trudności wskazuje, że przy różnicy wynoszącej 1 (albo 2) **Martyna** musi przesunąć znacznik zmęczenia swojej postaci o 3 pola.

Postać **Gosi** nie męczy się, ponieważ różnica pomiędzy jej wartością ruchu (14) a najwyższą wartością ruchu jej sąsiadów (6) wynosi 8. **Maciek** przesuwa znacznik zmęczenia swojej postaci o 4 pola, ponieważ nie udało mu się ruszyć z miejsca.

Uwaga: jeśli w 2. fazie postanowiłeś **zostać** na swojej karcie terenu, przebieg akcji jest taki sam: jeśli twoja wartość ruchu jest wyższa od obu wartości ruchu twoich sąsiadów, możesz wciąż się zmęczyć (zależnie od wyników twoich sąsiadów). Jeśli twoja wartość ruchu jest taka sama lub niższa od choćby jednego sąsiada, twoja postać męczy się całkowicie.



Przykład:

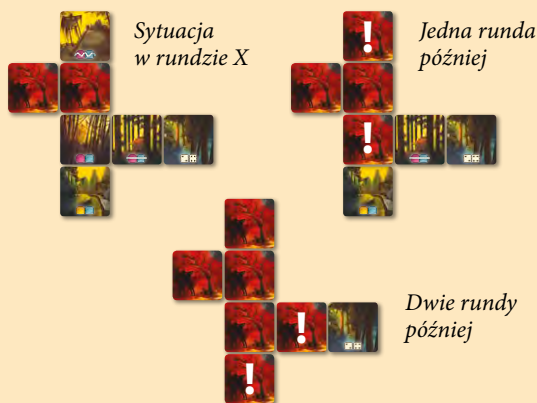
Kolekcjoner zranił się dwukrotnie, co ogranicza jego możliwości.

Uwaga: na rewersie żetonów ran znajdują się symbole 4 kategorii ran. Jeśli uważasz to za praktyczniejsze, możesz położyć żeton rany przed sobą na stole, zamiast kłaść go na karcie umiejętności.

Uwaga: Kwatermistrz ze złamaną ręką wciąż może przekazywać karty ekwipunku innym graczom.






Przykład: zalewanie terenu lawą



KONIEC GRY

Gra kończy się zwycięstwem albo przegraną całej waszej ekipy.

Poniesiecie **porażkę**, kiedy zginie członek ekipy. Może to nastąpić w jednej z dwóch sytuacji:

- Karta, na której stoi postać zostaje odwrócona na stronę z lawą, ponieważ **wybuchł wulkan** .
- Znacznik **zmęczenia**  jednej z postaci zostaje przesunięty na ostatnie pole toru zmęczenia (oznaczone symbolem .

W obu przypadkach gra kończy się natychmiast i wszyscy jednocześnie przegrywacie.

Zwycięzacie natomiast, kiedy pionek ostatniej postaci dotrze na kartę wioski, czyli innymi słowy: kiedy **wszystkie** pionki postaci będą stać na kartach wioski. W takim przypadku gra kończy się natychmiast (*nie musicie przeprowadzać fazy erupcji*).

Karty wioski

Karty wioski podlegają tym samym zasadom, co karty krajobrazu. Jeśli twoja postać dotrze do wioski, pozostaje wciąż w grze. Oznacza to, że w każdej rundzie musisz planować ruch, rzucić kośćmi i odwzorowywać zmęczenie. Dobrą taktyką jest posuwanie się w głąb wioski, aby zrobić miejsce pozostałym postaciom. Jeśli jesteś w wiosce, możesz również ją opuścić, aby ponownie do niej wejść w którejś z kolejnych rund. Zwycięzacie jednak dopiero wtedy, kiedy wszystkie postacie jednocześnie znajdują się w wiosce.

Końcowa punktacja

Jeśli po zwycięstwie chcecie określić, jak dobrze wam poszło, możecie zastosować poniżej przedstawioną punktację. Zsumujcie punkty zwycięstwa (PZ) za poniżej wymienione elementy:

4 PZ * liczba graczy (jako wartość bazowa)


-1 PZ za każdy wykorzystany żeton ran

+1 PZ za każdą posiadaną, ale niewykorzystaną kartę ekwipunku

Następnie sprawdźcie w poniższej tabeli, jak wam poszło:

0 PZ	Udało się, ale najbliższy czas będziecie musieli spędzić w szpitalu!
1-2 PZ	Było blisko. Może nawet zbyt blisko! Niestety finansowanie waszej kolejnej ekspedycji zostało wycofane.
3-4 PZ	Udało się. Nie spodziewajcie się jednak odznaczeń i kwiatów na lotnisku po powrocie!
5-7 PZ	Dobra robota. Odpocznijcie teraz trochę w wiosce i nabierzcie sił. Napijcie się sake z mieszkańcami. Zdecydowanie się wam należy!
8-11 PZ	Mieszkańcy wioski urządzają fiestę na waszą cześć! Nigdy przedtem nie spotkali tak dzielnych ludzi. (Rozważcie rozegranie kolejnej gry na wyższym poziomie.)
12+ PZ	Historia waszej wyprawy okrążyła świat. W kuluarach Hollywood słychać pogłoski o jej ekranizacji. (Kolejną rozgrywkę koniecznie przeprowadźcie na wyższym poziomie.)

WARIANT GRY

Dodatkowe emocje: jeśli chcecie zwiększyć emocje pod koniec gry, możecie skorzystać z opisanego tu wariantu: przygotowując grę, połóżcie żeton erupcji znajdujący się najbliżej wioski stroną z 2 symbolami  ku górze. Kiedy aktywujecie ten żeton, nastąpią dwie erupcje zamiast jednej. Możecie grać z tym wariantem na dowolnym poziomie trudności.

ZASADY GRY W 2 OSOBY

Jeśli chcecie grać w 2 osoby, macie do wyboru dwa warianty. Wybierzcie ten, który bardziej wam odpowiada:

Wariant A: szybsze przygotowanie, łatwiejszy do nauki i opanowania, ale z większą dawką losowości

Przygotowując grę, wykonajcie dodatkowy krok:

- Ustawcie z boku trzeci parawan tak, abyście nie widzieli, co się za nim znajduje. Przygotujcie też dodatkowy zestaw 6 kości.

Podczas gry przestrzegajcie dodatkowych zasad:

- Rzućcie trzema dodatkowymi kośćmi za trzecim parawanem tak, abyście nie widzieli rezultatu rzutu. Rzućcie pozostałymi trzema kośćmi przed tym parawanem, abyście widzieli rezultat tego rzutu.
- W fazie ③ (ponowny rzut kośćmi), nie możecie rzucać żadną kością z tego dodatkowego zestawu.
- W fazie ⑤ (poruszanie i zmęczenie), odsłońcie trzeci parawan i porównajcie swoje wyniki zarówno z wynikami drugiego gracza, jak i z wynikami na dodatkowym zestawie kości. W ten sposób symulujecie trzeciego gracza, który nie posiada pionka postaci, a mimo to wchodzi wam w drogę.

Wariant B: trochę dłuższe przygotowanie, trudniejszy do nauki i opanowania, ale mniej losowy

Przygotowując grę, wykonajcie dodatkowe kroki:

- Postawcie na karcie startowej pionek trzeciej postaci. Ten wirtualny gracz otrzymuje swoją kartę postaci, kartę umiejętności, znacznik celu oraz początkowy ekwipunek. Wybierzcie dla tej postaci kartę, która wymaga posiadania 6 kości. Na torze zmęczenia postawcie również znacznik w kolorze tej postaci.
- Pomiędzy sobą postawcie dwa dodatkowe parawany tak, aby stykały się przodami. Połóżcie za każdym z tych parawanów po trzy kości należące do wirtualnego gracza. Po każdej stronie połóżcie: 1 kość z niebieską „1”, 1 kość z niebieską „2” i 1 kość z niebieską „3”. W ten sposób będziecie widzieć tylko 3 spośród 6 kości wirtualnego trzeciego gracza.






Podczas gry przestrzegajcie dodatkowych zasad:

- Obaj rzucacie nie tylko swoimi kośćmi, ale również kośćmi wirtualnego gracza, leżącymi po waszej stronie jego parawanu.
- W fazie planowania decydujecie wspólnie, gdzie postawić znacznik celu wirtualnego trzeciego gracza.
- Wspólnie decydujecie również o wykorzystaniu kart ekwipunku tego gracza.
- Postać trzeciego gracza podlega tym samym zasadom, co wasze postaci, czyli: męczy się, rani się i musi dotrzeć bezpiecznie do wioski. Jeśli zginie, przegrywacie grę.

UMIĘJĘTNOŚCI DOSTĘPNE NA KARTACH



Poniższa tabela zawiera szczegółowe wyjaśnienia dotyczące kart umiejętności.

<p>Kwatermistrz</p>  <p>Zaczynasz grę posiadając 6 kości i 4 karty ekwipunku: wybierz spośród nich 2 karty, a pozostałe odłóż pod spód stosu kart ekwipunku.</p> <p>UMIĘJĘTNOŚĆ: w dowolnym momencie możesz przekazać swoją kartę ekwipunku innej osobie. Wasze postacie nie muszą znajdować się na tej samej karcie terenu. Możesz przekazywać karty ekwipunku nawet wtedy, kiedy masz złamaną rękę.</p>	<p>Skaut</p>  <p>Zaczynasz grę posiadając 5 kości i 2 karty ekwipunku.</p> <p>UMIĘJĘTNOŚĆ: możesz przesunąć swoją postać nawet o 4 pola. Jeśli skorzystasz z tej umiejętności, nie możesz ponownie rzucić kośćmi w fazie ③ (ponowny rzut kośćmi).</p>
<p>Przewodnik</p>  <p>Zaczynasz grę posiadając 6 kości i 1 kartę ekwipunku.</p> <p>UMIĘJĘTNOŚĆ: w fazie ③ (ponowny rzut kośćmi) możesz chwilowo usunąć (odłożyć na bok) jedną ze swoich kości. Odzyskasz ją na koniec bieżącej rundy. Wszyscy pozostali gracze muszą widzieć wartość odłożonej kości.</p>	<p>Instruktor przetrwania</p>  <p>Zaczynasz grę posiadając 5 kości i 1 kartę ekwipunku.</p> <p>UMIĘJĘTNOŚĆ: w fazie ③ możesz rzucić kośćmi jeden dodatkowy raz.</p>
<p>Kolekcjoner</p>  <p>Zaczynasz grę posiadając 6 kości i 1 kartę ekwipunku.</p> <p>UMIĘJĘTNOŚĆ: za każdym razem, kiedy rezygnujesz z przysługującego ci ponownego rzutu kośćmi, weź 1 batonik z zasobów ogólnych (możesz posiadać maksymalnie 3 batoniki). W fazie ⑤ (poruszanie i zmęczenie) możesz odrzucić dowolną liczbę posiadanych batoników, żeby podwyższyć swoją własną wartość ruchu lub wartość ruchu innego gracza. Każdy zużyty batonik zwiększa wartość ruchu o 1. To powiększenie wpływa na łączny wynik, a nie na liczbę oczek na pojedynczej kości! Batonik działa tylko w trakcie tury jednego gracza. Kiedy w tej samej fazie swoją turę zacznie kolejny gracz, zużyty batonik nie będzie już działał! Możesz oczywiście poświęcić kolejny batonik, aby pomóc innemu graczowi.</p>	<p>Złota rączka</p>  <p>Zaczynasz grę posiadając 5 kości i 3 karty ekwipunku: wybierz spośród nich 1 kartę, a pozostałe odłóż pod spód stosu kart ekwipunku.</p> <p>UMIĘJĘTNOŚĆ: możesz używać swoich kart ekwipunku dwa razy. Kiedy korzystasz z danego przedmiotu pierwszy raz, odwróć jego kartę o 90°. Kiedy użyjesz go drugi raz, usuń kartę ekwipunku z gry. Jeśli Złota rączka utraci swoją zdolność (amnezja), natychmiast usuń z gry wszystkie raz użyte karty ekwipunku.</p>

Autor gry: Wolfgang Warsch • Ilustracje: Weberson Santiago • Edycja: Ryan Palfreyman, Frank Heeren • Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski

Autor gry pragnie podziękować graczom testującym: Karoline Kollmann, Sebastian Kollmann, Alexander Pfister, Gunther Dastl oraz jego planszówkowej grupie z Cambridge - "Boardgame Wolfpack".

Feuerland składa podziękowania Christine Conrad za projekt pudełka, Ursula Steinhoff za przygotowanie instrukcji oraz Steven Hörl, Jona Kron, Clara Gutmann, Stephan Pongratz, Clara Müller, Sebastian Thaler, Katerina i Roland Girgensohn, Brigitte Palfreyman, Alan Charlesworth oraz Inga Keutmann za weryfikację instrukcji.



Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein-Bremthal, Niemcy
www.feuerland-spiele.de



Wydawnictwo Lacerta
skr. poczt. 57003
ul. Czarnieckiego 15
53-638 Wrocław, Polska

facebook.com/LacertaPL
www.LACERTA.pl
kontakt@lacerta.pl

Grę polecają



ZnadPlanszy.pl
Piszemy z pasją o grach planszowych

OPIS KART EKWIPUNKU



Poniższa tabela zawiera szczegółowe wyjaśnienia dotyczące kart ekwipunku.

Apteczka 	FAZA ④	W bieżącej rundzie nie męczysz się. Mimo to, jeśli różnica pomiędzy twoją wartością ruchu, a wyższą z wartości ruchu twoich sąsiadów jest równa albo mniejsza od 0, nie możesz przesunąć swojej postaci.	Łopata 	FAZA ④	Możesz obrócić jedną swoją kość na dowolną stronę.
Bukłak 	FAZA ④	Możesz użyć tej karty, aby alternatywnie: <ul style="list-style-type: none">• samemu wykonać 1 albo 2 ponowne rzuty, <u>albo</u>• dać innemu graczowi możliwość 1 ponownego rzutu.	Maczeta 	FAZA ④	Możesz chwilowo usunąć z gry 1 albo 2 swoje kości. Połóż je (<i>nie obracając</i>) obok swojego parawanu tak, aby wszyscy widzieli wyniki, które wypadły. W 5. fazie zignorujcie wyniki widoczne na tych kościach. Na koniec rundy zabierz odłożone kości z powrotem.
Karabińczyk 	FAZA ④	Wszyscy musicie rzucić ponownie jedną swoją kością. Rzut jest obowiązkowy i nikt nie może odmówić.	Mapa 	FAZA ④	Możesz dać 1 swoją kość innemu graczowi (<i>nie może odmówić</i>). Nie możecie jej obracać! Do końca rundy obdarowany gracz musi traktować tę kość, jako jedną ze swoich. Na koniec rundy odzyskujesz swoją kość.
Kompas 	FAZA ④	Możesz obrócić dowolną liczbę swoich kości wskazujących aktualnie „6” na drugą stronę, aby wskazywały „1”. Nie musisz obracać w ten sposób wszystkich swoich kości wskazujących „6”.	Radio 	FAZA ② ④	Możesz odsłonić swój parawan do końca bieżącej fazy (<i>nie rundy!</i>), aby inni gracze widzieli wyniki na twoich kościach. Jeśli więc użyjesz radia w 2. fazie, musisz go znów ustawić, zanim ponownie rzucisz kośćmi.
Latarka 	FAZA ②	W 2. fazie (<i>planowanie ruchu i karty ekwipunku</i>) możesz ponownie rzucić kośćmi. W odróżnieniu od ponownego rzutu w 3. fazie, możecie kontynuować dyskusję oraz przesuwac znaczniki celu, kiedy już rzucisz kośćmi. Wciąż jednak obowiązują zasady porozumiewania się (<i>zob. str. 6</i>).	Rakietnica 	FAZA ④	Twoja wartość ruchu w twojej turze w 5. fazie (<i>poruszanie i zmęczenie</i>) zwiększa się o 3. Twoja wartość ruchu nie ulega jednak zmianie w turach twoich dwóch sąsiadów.
Lina 	FAZA ② ④	Możesz natychmiast przesunąć swoją postać na sąsiednią kartę terenu. Jeśli jest na niej żeton ekwipunku, możesz dociągnąć kartę ekwipunku. Jeśli użyjesz liny w 2. fazie, może to zmienić liczbę ponownych rzutów, które ci przysługują. W 4. fazie lina przydatna jest tylko w sytuacji, kiedy przewidujesz, że nie dasz rady spełnić warunku wejścia na kartę.	Szczyrzyk 	FAZA ⓧ	Możesz skopiować (<i>odtworzyć</i>) działanie dowolnej niewykorzystanej jeszcze karty ekwipunku leżącej na stole. Możesz skorzystać z tej karty w fazie, która jest właściwa dla kopiowanej karty. Następnie odrzuć kartę szczyrzyka (<i>nie kartę, którą kopiujesz!</i>).
Lornetka 	FAZA ②	Możesz zamienić miejscami dowolne dwie karty krajobrazu (<i>nie wioski i nie lawy!</i>). Obie karty muszą być puste, czyli nie mogą się na nich znajdować żadne elementy gry, w szczególności: pionki postaci, znaczniki celu, żetony ekwipunku i erupcji.	Taśma naprawcza 	FAZA ④	Możesz obrócić dowolną liczbę swoich kości wskazujących aktualnie „1” na drugą stronę, aby wskazywały „6”. Nie musisz obracać w ten sposób wszystkich swoich kości wskazujących „1”.
			Zapalniczka 	FAZA ④	Inny gracz może dać ci 1 kość. Nie możecie jej obracać! Do końca rundy musisz traktować tę kość, jako jedną ze swoich. Na koniec rundy zwróć ją właścicielowi. Za pomocą zapalniczki można przekazać tylko jedną kość.