

BYLI SOBIE PODRÓŻNICZY

Przygotowanie:

- rozłóż planszę i umieść złożone **statki** na polu start (postaci wędrują po lądzie)
- każdy z graczy:
 - otrzymuje żeton **ryby** (2), żeton **beczki** z wodą (**wody**) (2), żeton **monety** (1)
 - otrzymuje czerwony czytnik kodu
 - umieszcza na polach morza trzy **butelki** (zielona, niebieska, różowa), **każda w innym składanym sektorze (1 z 6)**
- potasuj osobno **talie**: pytań tekstowych, pytań obrazkowych, przygody, kluczy, bazaru i połów w zakrytych stosach
- umieść losowo w ramce 4 żetony z kluczem
- potasuj fragmenty map (3 kształty) i utóż zakryte (butelką do góry)
- umieść losowo na mapie na czterech symbolach skrzynki cztery kolorowe kostki

Cel gry:

- 1) otrzymać max. 3 kawałki mapy (za zdobycie butelek w trzech kolorach)
- 2) zdobyć max. 2 karty klucza (dość z portu do dwóch pól z gwiazdką, widocznych na swoich fragmentach map)
- 3) dotrzeć do **skarbu** (kolorowe kostki)
 - porównać symbole z posiadanych 2 kart kluczy z parami na żetonie klucza przy sześcianie w kolorze pola
 - jeżeli chociaż 1 para pasuje = wygrana; w przeciwnym razie trzeba dotrzeć do kolejnego skarbu

W swojej turze kolejno:

- 1) możesz podejrzeć **jedną kartę z bazaru** i kupić za podany koszt (1 moneta = 2 ryby = 2 beczki)
- 2) **rzuć** dwiema kośćmi jednocześnie:
 - a) pierwsza kość określa **akcję**:
 - **ryba** (dobierz 1 żeton ryby)
 - **beczka** (dobierz 1 żeton beczki z wodą)
 - **znak zapytania** (dobierz pytanie tekstowe, przy dobrej odpowiedzi +2 monety)
 - znak zapytania na **niebieskim tle** (dobierz pytanie graficzne, przy dobrej odpowiedzi +1 moneta)
 - **statek** (dobierz kartę przygody i wykonanie polecenia dla obecnej pozycji (na lądzie, na morzu)
 - b) druga kość określa **ruch**:
 - przesun postać/statkę maksymalnie o tyle pól, ile wypadło
 - ruch możesz zwiększyć kartami z bazaru
 - ruch kończy próba wzięcia **butelki**, karty **klucza** (gwiazdka) lub **skarbu** (kostka):
 - żeby wziąć butelkę, odpowiedz poprawnie na pytanie **tekstowe albo** czekaj kolejkę
 - żeby wziąć kartę klucza, odpowiedz poprawnie na pytanie **tekstowe albo** czekaj kolejkę
 - żeby zweryfikować skarb, odpowiedz poprawnie na pytanie **tekstowe albo** czekaj 2 kolejki
- możesz **zaatakować** innego gracza (**kończy to ruch**):
 - z dowolnego pola mając kartę **Pirat** (obrońca oddaje do banku 3 monety)
 - jeżeli obrońca ma kartę **Mistrz**, atak się nie udaje, a atakujący płaci obrońcy 5 monet
 - będąc na tym samym polu co inny gracz (obrońca odpowiada na pytanie):
 - **źle**: oddaje atakującemu 5 monet
 - **dobrze**: kontratak (atakujący odpowiada na pytanie)
 - **źle**: atakujący oddaje obrońcy 5 monet
 - **dobrze**: gracz kręcą busolą, ten uzyskał mniejszą wartość oddaje przeciwnikowi 5 monet
 - gdy gracz nie ma wymaganej liczby monet oddaje wszystko i czeka kolejkę

Koniec gry:

- gdy pierwszemu z graczy uda się zdobyć skarb

Punktacja:

-

Pamiętaj:

- nie ma limitu kart w ręku ani limitu posiadanych dóbr
- każde przepłynięcie lub zakończenie ruchu na polu **z kotwicą** (port) daje 1 beczkę
- każde przepłynięcie lub zakończenie ruchu na polu **z rybami** daje 1 rybę
- każde zakończenie ruchu na polu **z rafą koralową** daje 1 monetę
- każde przepłynięcie lub zakończenie ruchu na polu **rekin, wrak** lub **mielizna** skraca ruch o 1
- karty **Pirat** (atak) i **Mistrz** (ochrona + 5 monet / zwalnia z odpowiedzi / daje jeden klucz) trzymaj w ukryciu
- na jednym polu mogą być jednocześnie max. 2 statki