

PATRONAT GŁÓWNY

Tatrzański Park Narodowy

TATRZAŃSKIE OCHOTNICZE POGOTOWIE RATUNKOWE 1909

Polski Związek Alpinizmu

plus

ZDOBYWCY

2–6 10+ 60+

Zawartość pudełka

1 8 kart dolin
2 8 kart schronisk
3 2 karty szkoleń
4 110 kart szczytów/miejsc
5 85 kart ratunek
6 dwie kostki
7 banknoty (30 × 100 tatrocentów, 30 × 50 T¢, 40 × 20 T¢, 30 × 10 T¢, 40 × 5 T¢)
8 4 tabele szczytów i miejsc
9 plansza
10 dwa flamastry suchościeralne i ściereczki (nie pokazane na obrazku)
11 6 pionków
12 8 domków

1



4



11



12



7



8



5





6



9

AUTORZY GRY Michał Frykowski, Grzegorz Wypych
OPRAWA GRAFICZNA Łukasz Pogoda, Paulina Guła
TŁO PLANSZY OschiaArt
WSPÓŁPRACA Jan Krzeptowski-Sabała, Weronika Frykowska, Maria Kozłowska

Szczególne podziękowania dla **Tatrzańskiego Parku Narodowego** oraz **Tatrzańskiego Ochotniczego Pogotowia Ratunkowego** za wsparcie merytoryczne.

AUTORZY ZDJĘĆ Grzegorz Wypych, Michał Frykowski, Jan Krzeptowski-Sabała, Karolina Zielińska, Aleksandra Bryniarska, Katarzyna Zubko, Katarzyna Włodarczyk, Aneta Borto, Jarosław Ciuruś, Julita Chudko, Andrzej Górka, Stanisław Dacy, Rafał Mikler, Sławomir Jabłoński

WYDAWCA Zdobywcy, Masłomęcz 96, 22-500 Hrubieszów
www.zdobywcygra.pl
E-MAIL kontakt@zdobywcygra.pl
TELEFON 530 463 303

Zasady gry

JAK WYGRAĆ, CZYLI SZLAK ZDOBYWCÓW

W grze zastosowano 4 modele gry:

DLA POCZĄTKUJĄCYCH:

- Jako pierwszy kup **dolinę**
- udaj się na zasłużony wypoczynek do **Baligówki**

DLA ZAAWANSOWANYCH:

- Jako pierwszy zdobądź wszystkie **szczyty/miejsca** z *tabeli szczytów i miejsc* (*szczyty/miejsca* należące do *dolin*)
- kup co najmniej jedną **dolinę**
- kup co najmniej jedno **schronisko**
- zdobądź **Orlą Perć**
- zdobądź jeden **szczyt taternicki**
- udaj się na zasłużony wypoczynek do **Baligówki**

PUNKTACJA:

Gry gracze chcą zakończyć rozgrywkę a nikt nie osiągnął celu z gry *dla zaawansowanych*, każdy gracz podlicza punkty z dotychczasowych osiągnięć. *Punktacja*:

- szczyt/miejsce **1 pkt**
- szczyt taternicki **2 pkt**
- kurs taternicki **2 pkt**
- schronisko **3 pkt**
- Orla Perć **4 pkt**
- dolina **5 pkt**

(W przypadku remisu wygrywa gracz, który w ramach „dogrywki" jako pierwszy zdobędzie punkt).

GRA ZESPOŁOWA:

Gracze dobierają się w 2 lub 3-osobowe zespoły. Każdy z zespołów wspólnie dysponuje *gotówką*, *tabelą szczytów i miejsc* oraz wszystkimi pobranymi *kartami*.

Poruszanie po planszy

Areną rozgrywki jest plansza o wymiarach 89x50cm, stworzona na podstawie mapy polskich Tatr. Każde pole na planszy to ok. 10 min uśrednionego rzeczywistego czasu wejścia i zejścia na szlaku zaś ścieżki za polami oznaczone są rzeczywistymi kolorami szlaków turystycznych. Po planszy poruszamy się pionkiem, rzucając dwoma kostkami. Polami na planszy są:


SZCZYTY/MIEJSCA


POLA WEJŚĆ TATERNICKICH


SCHRONISKA



COS BETLEJEMKA



SANKTUARIUM NA WIKTORÓWKACH


POLA NA SZLAKU



PARKINGI


JASKINIE


STAWY



BALIGÓWKA

UWAGA!!! Na kolejnej stronie instrukcji znajduje się **skrót** zasad gry, który pozwoli na szybkie rozpoczęcie rozgrywki. Aby szybciej poznać zasady gry, warto również obejrzeć filmik na stronie *www.zdobywcygra.pl* lub na kanale YouTube.

UWAGA!!! Pomimo odwzorowania wielu szlaków i miejsc na podstawie mapy Tatr, planszy w „Zdobywcach" nie należy traktować jako mapy do poruszania się w terenie oraz do planowania wycieczek!

Szybki start

Rozpoczynając rozgrywkę każdy z graczy pobiera z banku:

- 100 TATROCENTÓW
- 15 kart z talii *szczyty/miejsca* (w *grze zespołowej* 20 kart)
- 3 karty z talii *ratunek*
- *tabelę szczytów i miejsc*




Każdy z graczy pobiera także dowolnie wybrany pionek oraz rzuca kostką celem wylosowania **parkingu**, z którego ruszy na szlak i rozpocznie grę:

- **1 na kostce** – Palenica Białczańska
- 2 – Brzeziny
- 3 – Kuźnice
- 4 – Dolina Strążyska
- 5 – Kiry
- 6 – Siwa Polana

Gracz, który wylosował najwyższy szczyt rozpoczyna grę. Gdy dwóch graczy wylosuje ten sam najwyższy szczyt, grę rozpoczyna ten, który wylosował **wejście zimowe** ❄.

Na początku gry karty *schronisk*, *dolin* i *szkoleń* pozostają w banku! Nie umieszczamy ich w żadnej z talii!

Walutą w grze są TATROCENTY w 5 nominałach, które przedstawiają wizerunki ludzi zasłużonych dla Tatr.



- Po rozpoczęciu gry to Ty decydujesz, gdzie się udasz.
- Po planszy **możesz poruszać się w dowolnym kierunku** (z wyjątkiem dwóch jednokierunkowych odcinków: ZAWRAT – KOZI WIERCH, ZAWRAT – ŚWINICA) używając do tego pionka oraz dwóch kostek.
- W jednej kolejce kostkami rzucasz tylko raz, chyba że posiadasz specjalną kartę lub wykupujesz rzut za 50 TC (bez względu na ilość uzyskanych bonusów dodatkowych rzutów, w jednej kolejce nie możesz rzucić kostkami więcej niż 3 razy).
- By zdobyć *szczyt/miejsce* lub skorzystać z bonusów wszystkich innych pól wystarczy przez nie przejść. Wyjątkiem są ***zagrożenia***, na które trzeba stanąć by narazić się na wynikającą z nich karę.


Zdobywaj *szczyty/miejsca*, które wylosowałeś, pobieraj TATROCENTY z BANKU za ich zdobycie i zaznaczaj w *tabeli szczytów i miejsc*. Po zdobyciu odłóż kartę na spód talii i pobierz kolejną z góry talii. Gdy zdobędziesz wszystkie *szczyty/miejsca* w tym samym kolorze kup *dolinę* i korzystaj z profitów wynikających z jej zakupu (rozdział **Doliny**).

Przejście przez *schronisko* pozwala na **ponowny rzut kostkami**. Po przejściu przez schronisko możesz je kupić. Zakupione schronisko umożliwi Ci wymianę **trzech** *szczytów/miejsc* oraz zapewni indywidualny bonus (każde *schronisko* posiada inny). **Pobieraj opłaty od graczy za przejście przez Twoje schronisko** (rozdział **Schroniska**).



Uważaj na *zagrożenia* znajdujące się na planszy. Gdy na nie staniesz, sprawdź w **legendzie**, na dole planszy, jaka czeka cię kara lub kwota wykupienia się, a przede wszystkim czy posiadasz *kartę ratunek*, która obroni Cię przed danym zagrożeniem (rozdział **Zagrożenia**).

Pobieraj i wymieniaj *karty ratunek* w punktach ratunkowych oznaczonych błękitnym krzyżem (przez punkt wystarczy przejść, nie musisz na nim stanąć). *Kart ratunek* możesz posiadać maksymalnie 6 (*w grze zespołowej* **8**). Gdy posiadasz dwie takie same, możesz je odłożyć na spód talii i ponownie rzucić kostkami (rozdział **Ratunek**).




Korzystaj z ***ułatwień***, które przyśpieszą Twoją rozgrywkę i pozwolą na szybsze poruszanie się po planszy. Skrócony cennik znajduje się w legendzie pod planszą (rozdział **Ułatwienia**).

Na pola *wejść taternickich* możesz wejść tylko za pomocą *kart ratunek – przewodnik wysokogórski* i *przewodnik tatrzański I/II klasy* lub przechodząc *kurs taternicki* (rozdział **Wejścia i Szczyty Taternickie** oraz rozdział **Szkolenia i Betlejemka**).


WAŻNE!!! Gdy wejdziesz na Orlą Perć przenosisz się z planszy podstawowej na lupę (rozdział **Orla Perć**).

Szczegóły poszczególnych zagadnień w dalszej części instrukcji.

Orla Perć

Orla Perć jest uważana za najniebezpieczniejszy szlak turystyczny w Tatrach i w całej Polsce, dlatego w „Zdobywcach" poświęcamy jej tak wiele uwagi.

Zdobycie *Orlej Perci* to jeden z obowiązkowych punktów zwycięstwa w grze *dla zaawansowanych* oraz **4 pkt** do *punktacji*.

By zdobyć *Orlą Perć* należy wylosować jej kartę znajdującą się w talii *kart szczytów/miejsc* a następnie udać się na początkowy punkt *Orlej*, czyli przełęcz ZAWRAT i CZERWONYM SZLAKIEM dojść do końcowego jej punktu, czyli do przełęczy KRZYŻNE.

plansza podstawowa



lupa



UWAGA!!! Ze względu na ciasne rozmieszczenie *szczytów Orlej Perci* na mapie Tatr, szlak ten został przeniesiony na lupę, która przybliża szczegółową trasę. Gdy wędrujemy po *polach Orlej Perci* musimy przesunąć pionek z podstawowej planszy na lupę.

Strzałka na planszy oznacza, że dany odcinek *Orlej* jest jednokierunkowy. Odcinek ZAWRAT – KOZI WIERCH jest **jednym z dwóch odcinków na planszy, gdzie można poruszać się wyłącznie w jednym kierunku**, zgodnie ze strzałkami (drugim jest szlak ZAWRAT – ŚWINICA). Łańcuch pomiędzy szczytami na **podstawowej planszy** oznacza, że nie wolno się tu poruszać i należy przenieść pionek na **lupę**.

Trasa Orlej Perci: ZAWRAT – KOZIA PRZEŁĘCZ – KOZI WIERCH – ZADNI GRANAT – POŚREDNI GRANAT – SKRAJNY GRANAT – ORLA BASZTA – KRZYŻNE

UWAGA!!! W „Zdobywcach" przejście szlaku *Orlej Perci* nie jest równoznaczne ze zdobyciem *szczytów/miejsc* znajdujących się na jej trasie, chyba że w swoich zasobach posiadasz karty tych *szczytów/miejsc* lub odpowiednią ilość TATROCENTÓW.

Szczyty / miejsca

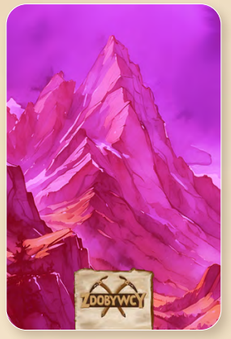
Jednym z warunków zwycięstwa w grze *dla zaawansowanych* jest zdobycie wszystkich *szczytów/miejsc* należących do *dolin*. Dany *szczyt/miejsce* możesz zdobyć tylko wtedy, gdy posiadasz jego kartę lub odpowiednią ilość TATROCENTÓW i udasz się do danego szczytu na planszy. Rozpoczynasz grę pobierając 15 kart z talii *szczytów/miejsc*. W talii znajduje się 110 kart.

Każdy *szczyt/miejsce* dzieli się na 2 karty – **wejście letnie** ☀ oraz **wejście zimowe** ❄ (wyjątkiem jest ŚWISTOWA KOPA oraz RÓWIEŃ NAD KĘPĄ, ponieważ miejsca te znajdują się na szlaku zamkniętym zimą).

Za zdobycie danego *szczytu/miejsca* otrzymujesz z banku określoną ilość TATROCENTÓW, znajdującą się na froncie karty. Wejście zimowe jest zawsze wyżej punktowane.

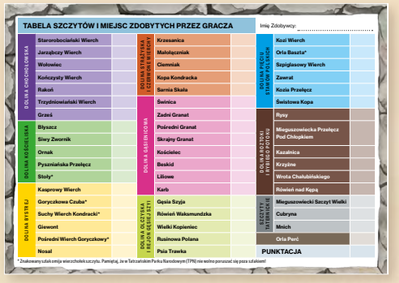
Każdy *szczyt/miejsce* możesz zdobywać dowolną ilość razy, dzięki czemu powiększasz swój kapitał (*w punktacji* dany *szczyt/miejsce* liczymy tylko raz). Po zdobyciu odkładasz kartę na spód talii i pobierasz kolejną.





Gdy dany *szczyt/miejsce* zdobyłeś po raz pierwszy, zaznaczasz to w *tabeli szczytów i miejsc* znakiem ✖ za pomocą jednego z flamastrów suchościeralnych. Jeden *szczyt/miejsce* możemy zaznaczyć w *tabeli* tylko raz.

awers



Gdy nie posiadasz odpowiedniej karty *szczytu/miejsca*, której potrzebujesz, możesz ją zdobyć za pomocą TATROCENTÓW. Po dojściu do danego *szczytu/miejsca* na planszy, wpłacasz odpowiednią kwotę do BANKU i zaznaczasz jego zdobycie w *tabeli szczytów i miejsc*.

CENNIK:

- szczyt/miejsce 200 Tć
- szczyt taternicki 300 Tć
- Orla Perć 400 Tć

Na karcie, pod tabliczką z nazwą *szczytu/miejsca* znajduje się nazwa *doliny*, do której należy. Po skompletowaniu wszystkich *szczytów/miejsc* z tej samej *doliny* – czyli tego samego koloru – możemy dokonać zakupu danej *doliny* (rozdział **Doliny**). **By zdobyć dany *szczyt/miejsce*, wystarczy przejść przez jego pole, nie trzeba na nim stawać.**

Jeśli posiadasz jednocześnie wersję letnią i zimową danego *szczytu/miejsca*, pobierasz obie kwoty z BANKU. Gdy zdobyłeś dany *szczyt/miejsce* w jednej z wersji, a po zdobyciu wymieniłeś kartę na ten sam *szczyt/miejsce*, lecz w odmiennej wersji, pobierasz również kwotę TATROCENTÓW z nowo pobranej karty i wymieniasz na kolejną.

Karty *szczytów/miejsc* możesz wymieniać w swoich schroniskach (rozdział **Schroniska**). Możesz posiadać w jednym momencie 15 kart.

W talii *kart szczytów/miejsc* znajdują się także *karty unikalnych miejsc*, *unikalnych projektów* (rozdziały **Unikalne Miejsca i Unikalne Projekty**) oraz *szczytów taternickich* (rozdział **Wejścia Taternickie**)

UWAGA!!! Gracze mogą wymieniać się kartami *szczytów/miejsc*. Do wymiany może dojść w kolejce jednego z wymieniających się. Pamiętajmy, że każdy gracz musi mieć 15 kart *szczytów/miejsc*, dlatego nie można wymienić np. dwóch kart na jedną.

rewers



Doliny

W „Zdobywcach" rozróżniamy 8 *dolin*. Każda z nich posiada swój **unikalny kolor** np. **DOLINA KOŚCIELISKA** jest koloru zielonego. Każda posiada także swoją kartę, która na początku gry znajduje się w BANKU i jest jego własnością. Pola należące do danej *doliny* mają **obwódkę w jej kolorze**.

Do każdej z *dolin* należy określona liczba *szczytów/miejsc*. Każdy ze *szczytów/miejsc* danej *doliny* jest w jej kolorze. Przykład: **WOŁOWIEC** wchodzący w skład **DOLINY CHOCHOŁOWSKIEJ** ma ten sam, fioletowy kolor. *Szczyty/miejsca* z danej *doliny* zazwyczaj znajdują się blisko siebie, dlatego warto zdobywać je za jednym razem.

Gdy zdobędziesz wszystkie *szczyty/miejsca* z danej *doliny* możesz ją kupić od BANKU za cenę określoną na *karcie doliny*. By to zrobić, musisz udać się do **SCHRONISKA**, znajdującego się na terenie **DOLINY**. Wyjątkiem jest **DOLINA OLCZYSKA I REJON GĘSIEJ SZYI**, na jej terenie nie znajduje się żadne schronisko. Zakupu tej *doliny* możesz dokonać w **SCHRONISKU ROZTOKA**.

Daną *dolinę* można kupić tylko raz.



awers



rewers



Zakup co najmniej jednej *doliny* jest jednym z punktów zwycięstwa w grze *dla zaawansowanych*. *Dolina* jest także warta 5 pkt *w punktacji*.

KORZYŚCI

Zakup *doliny* to nie tylko punkt zwycięstwa. Oto inne korzyści wynikające z jej zakupu:

- **Zagrożenia** znajdujące się na terenie Twojej *doliny* **nie dotyczą Ciebie**
- Gracz, który **wejdzie na *zagrożenie*** znajdujące się w Twojej *dolinie* i będzie chciał się z niego wykupić, **płaci już Tobie** a nie BANKOWI (gdy posiadasz **DOLINĘ** i **SCHRONISKO** w tym samym kolorze, gracz za wykupienie płaci **podwójnie!!!**)
- Wszystkie ***ułatwienia*** znajdujące się na terenie Twojej *doliny* są dla Ciebie darmowe zaś gracz płaci za nie od tej pory Tobie a nie BANKOWI (rozdział **Ułatwienia**)

PODPOWIEDŹ: Pamiętaj by po zakupie *doliny* obserwować ruchy innych graczy, by nie przeoczyć ich należności za stanięcie na Twoich polach *zagrożeń* bądź za skorzystanie z ułatwień znajdujących się w Twojej *dolinie*.

Schroniska



Na planszy gry rozlokowane jest 8 *schronisk*. Tak jak w rzeczywistości *schronisko* pełni rolę miejsca, w którym możesz odpocząć, zregenerować się lub przenocować, dlatego w „Zdobywcach" każdorazowe przejście przez *schronisko* oznacza **dodatkowy rzut kostkami**, niezależnie od tego do kogo należy *schronisko*.

W grze *schronisko* pełni również rolę **„punktu handlowego"**. Jeżeli masz możliwość zakupu *doliny*, możesz to zrobić wyłącznie w **SCHRONISKU** oznaczonym kolorem **DOLINY**, którą jesteś zainteresowany. Do każdej akcji dotyczącej *schroniska* **nie jest wymagane stanięcie na tym polu**, wystarczy przez nie przejść.



300 Tc

Schronisko można także kupić. Zakup wymaga jedynie sporego wkładu finansowego oraz dotarcia do wybranego schroniska na planszy. Nie trzeba spełniać żadnych innych warunków. Dane *schronisko* można kupić tylko raz. Po zakupie *schroniska* **pobieramy z BANKU** daną ***kartę schroniska*** oraz **jeden z domków** i stawiamy go na polu naszego *schroniska*.

awers



rewers



Zakup co najmniej jednego *schroniska* jest jednym z punktów zwycięstwa w grze *dla zaawansowanych*. **Schronisko** jest także warte **3 pkt** *w punktacji*.



KORZYŚCI

Zakup *schroniska* to nie tylko punkt zwycięstwa. Oto inne korzyści wynikające z jej zakupu:

- W swoim *schronisku* możesz **wymieniać *karty szczytów/miejsc*** (maksymalnie 3 w jednej kolejce)
- Gracz, który przejdzie przez Twoje *schronisko* płaci Tobie 30 TATROCENTÓW (Gdy posiadasz **DOLINĘ** i **SCHRONISKO** w tym samym kolorze, gracz płaci za przejście **podwójnie!!!**)
- **Indywidualny bonus za zakup schroniska**, inny przy każdym *schronisku* – określony symbolem w lewym rogu *karty schroniska* (legenda ***kart schronisk*** znajduje się na odwrocie *tabeli szczytów i miejsc*)

PODPOWIEDŹ: Przed rozpoczęciem gry przejrzyj karty *schronisk* by dowiedzieć się jakie oferują bonusy za ich zakup. Warto to zrobić pod kątem obrania odpowiedniej strategii gry.

Ratunek

W grze oprócz *kart szczytów/miejsc*, *schronisk, szkoleń* i *dolin* mamy także do czynienia z *kartami ratunek*. Rozpoczynając grę pobierasz 3 z nich. W talii znajduje się 85 kart. Maksymalnie **możesz posiadać 6 *kart ratunek*** (*w grze zespołowej* 8 kart). Po wykorzystaniu karty odkładasz ją na spód talii.

Dobrać bądź wymienić *karty ratunek* można w **punktach ratunkowych** oznaczonych na planszy błękitnym krzyżem. Punkty te rozlokowane są w pobliżu *schronisk* lub miejsc, gdzie w Tatrach możemy uzyskać pomoc albo się schronić.

By dobrać lub wymienić *kartę ratunek* wystarczy przejść przez pole punktu ratunkowego, nie trzeba na nim stawać. Tło pola jest oznaczone **kolorem białym**. *Karty ratunek* **pobiera się lub wymienia za darmo**.





Karty ratunek pomagają w uniknięciu ***zagrożeń***, znajdujących się na planszy. Jeśli *karta ratunek* działa na *zagrożenie*, na które stanąłeś (oznaczenie na *karcie ratunek*), wówczas **nie ponosisz kary** wynikającej z *zagrożenia*, a *kartę ratunek* odkładasz na spód talii. Przykład: Gdy posiadasz kartę ***raki i czekan*** unikasz zagrożenia ***poślizgnięcie***.



Gdy posiadasz **dwie takie same karty** możesz zamienić je na **dodatkowy ruch**, wówczas obie karty odkładasz na spód talii i wykonujesz dodatkowy rzut kostkami.



W talii *kart ratunek* znajdują się także karty, które pozwalają **przyspieszyć poruszanie się po planszy**. Są to karty: *rakiety śnieżne* i *kijki trekkingowe*, które pozwalają na dodatkowy rzut kostkami oraz karty: *bus*, *transport konny*, *kolejka „Rakoń”*, *kolej linowa*, które pozwalają na darmowe skorzystanie z *ułatwień* na planszy (rozdział **Ułatwienia**).



Od każdego zagrożenia z wyjątkiem *śmiecenia*, *braku biletu* i *wejścia taternickiego*, możemy uchronić się za pomocą *karty TOPR*, która w talii *kart ratunek* jest kartą „jokerem”.



Za pomocą kart *przewodnik wysokogórski* i *przewodnik tatrzański I/II klasy* możesz wejść na pola *wejść taternickich* (rozdział **Wejścia Taternickie**) natomiast z kartą sprzęt wspinaczkowy uzyskujesz **premię** +30 TATROCENTÓW za zdobycie ***szczytu taternickiego*** i +40 TATROCENTÓW za zdobycie ***Orlej Perci*** (po skorzystaniu z bonusu odkładasz *kartę sprzęt wspinaczkowy* na spód talii *kart ratunek*).





UWAGA!!! Gdy posiadasz *6 kart ratunek (w grze zespołowej 8 kart)* i wyciągniesz z talii siódmą kartę (*w grze zespołowej* 9 kartę), musisz ją wymienić, odłożyć na spód talii lub niezwłocznie wykorzystać. Nie możesz użyć w tym czasie innej karty by tej zrobić miejsce w z swoich zasobach.

Ułatwienia



By przyśpieszyć rozgrywkę, na planszy „Zdobywców” rozmieszczone zostały *ułatwienia*, dzięki którym gracz ma możliwość szybszego poruszania się. Jednak tak jak w rzeczywistości, korzystanie z nich kosztuje. By skorzystać z *ułatwienia* wystarczy przejść przez pole oznaczone na planszy danym *ułatwieniem*. Po skorzystaniu z ułatwienia odzyskujesz pozostałe oczka wyrzucone kostkami.

PRZYKŁAD: Stoisz 3 pola przed *transportem konnym*, wyrzuciłeś łącznie 6 na kostkach. Po przejściu 3 pól zatrzymujesz się na polu *transport konny*, płacisz 45 TATROCENTÓW, stawiasz pionek na kolejnym polu *transport konny*, a następnie poruszasz się o kolejne 3 pola.

SYMBOL UŁATWIENIA NA PLANSZY	UŁATWIENIE	OPIS	LOKALIZACJA	CENA
	**BUS**	Pozwala na przemieszczanie się między *parkingami*	**Parkingi:** Siwa Polana, Kiry, Dolina Strążyska, Kuźnice, Brzeziny, Palenica Białczańska	10 T€ przejazd o jeden parking w dowolnym kierunku (5 parkingów = 50 T€)
	**KOLEJKA „RAKOŃ”**	Pozwala na przemieszczanie się między symbolami *kolejki*	– SIWA POLANA – POLANA HUCISKA	10 T€ jednorazowy przejazd w dowolnym kierunku
	**TRANSPORT KONNY**	Pozwala na przemieszczanie się między symbolami *transportu konnego* z tej samej *doliny*	SIWA POLANA – POLANA CHOCHOŁOWSKA KIRY – POLANA PISANA PALENICA BIAŁCZAŃSKA – WŁOSIENICA	45 T€ jednorazowy przejazd w dowolnym kierunku
	**KOLEJ LINOWA**	Pozwala na przemieszczanie się między symbolami *kolei linowej*	– KUŹNICE – KASPROWY WIERCH	50 T€ jednorazowy przejazd w dowolnym kierunku

Każde z *ułatwień* ma obwódkę w kolorze doliny, do której należy i w obrębie tej *doliny* możemy się poruszać danym *ułatwieniem* (np. nie można TRANSPORTEM KONNYM Z KIR dojechać do TRANSPORTU KONNEGO Z SIWEJ POLANY).

Gdy gracz staje się właścicielem danej *doliny*, **wszystkie *ułatwienia* znajdujące się w jej obrębie są dla niego darmowe**. Ponadto każdy gracz, który chce skorzystać z *ułatwienia*, którego właścicielem jest inny gracz, **za skorzystanie płaci właścicielowi,** a nie jak wcześniej – BANKOWI.

UWAGA!!! Wśród *kart ratunek* możemy wylosować kartę każdego z powyższych *ułatwień*. Karta ta upoważnia do jednorazowego – darmowego, skorzystania z danego *ułatwienia*.

Skrócony cennik *ułatwień* znajduje się w legendzie poniżej planszy gry.

Unikalne miejsca



W talii *kart szczytów/miejsc* znajdują się 4 rodzaje kart *unikalnych miejsc*. Karty te są często powiązane z poszczególnymi ***unikalnymi polami*** na planszy. Ich wyjątkowe „właściwości" pozwalają polepszyć naszą sytuację finansową lub przyspieszyć zdobywanie *szczytów/miejsc*.





Rozróżniamy następujące ***unikalne miejsca***:

- **Jaskinia** – Po dojściu do dowolnej jaskini na planszy pobieramy określoną na karcie ilość TATROCENTÓW
- **Staw** – Po dojściu do dowolnego stawu na planszy pobieramy określoną na karcie ilość TATROCENTÓW
- **Sanktuarium Maryjne na Wiktorówkach** – Po dojściu do pola *Sanktuarium* możemy zaznaczyć w *tabeli szczytów i miejsc* dowolny *szczyt/miejsce*. Działanie to dotyczy *szczytów taternickich* oraz *Orlej Perci*.



- **Baligówka** – Po dojściu do pola *Baligówka* pobieramy po 35 Tc od każdego z graczy.



Pole *Baligówka* to także miejsce, do którego należy dotrzeć po osiągnięciu wszystkich punktów zwycięstwa danego modelu gry.



Po wykorzystaniu każdej *unikalnej karty* odkładamy ją na spód talii *szczytów/miejsc* i pobieramy kolejną kartę z w/w talii.

Unikalne projekty

W talii *kart szczytów/miejsc* znajdują się także 2 rodzaje *kart unikalnych projektów*. Podobnie jak *unikalne miejsca*, karty te pozwalają polepszyć naszą sytuację finansową lub przyspieszyć zdobywanie *szczytów/miejsc*.

Rozróżniamy następujące karty ***unikalnych projektów***:

- **Tatroloving** – Karta upoważnia do zaznaczenia w *tabeli szczytów i miejsc* dowolnego *szczytu/miejsca*, po dotarciu do niego na planszy
- **Tatrologia** – Karta upoważnia do podwojenia wynagrodzenia za zdobycie *szczytu/miejsca* (promocja nie obejmuje *szczytów taternickich* oraz *Orlej Perci*)



Po wykorzystaniu każdej *unikalnej karty* odkładamy ją na spód talii *szczytów/miejsc* i pobieramy kolejną kartę z w/w talii.

Wejścia i szczyty taternickie



W talii *kart szczytów/miejsc* znajdują się także *szczyty taternickie*. Oznaczone są szarym kolorem i w grze nie należą do żadnej z *dolin*. By je zdobyć potrzebujemy wejść na **szare pola**, oznaczające miejsca, do których nie możemy się dostać bez odpowiedniej *karty ratunek* lub *szkoleń*.



Wymagane karty to *karty ratunek – przewodnik wysokogórski* i *Przewodnik tatrzański I/II klasy* lub *karta szkoleń – kurs taternicki*.

Dzięki *karcie przewodnik wysokogórski* możemy poruszać się po szarych polach do momentu powrotu na szlak turystyczny, czyli oznaczony jednym z pięciu pozostałych kolorów. Po powrocie na szlak turystyczny *kartę ratunek* odkładamy na spód talii *ratunek*.



Karta szkoleń, czyli *kurs taternicki* działa podobnie, natomiast zdobycie tej karty oznacza możliwość korzystania z *wejść taternickich* do końca gry (rozdział **Szkolenia i Betlejemka**).

Warto również pamiętać, że zdobycie co najmniej jednego *szczytu taternickiego* jest jednym z obowiązkowych punktów zwycięstwa w grze *dla zaawansowanych* oraz dodaje 2 pkt *w punktacji*.

UWAGA!!! Karta *przewodnik wysokogórski* lub *przewodnik tatrzański I/II klasy* chroni nas także przed *zagrożeniem* zgubienie szlaku! Nie grozi nam ono w trakcie chodzenia po polach *wejścia taternickiego*, gdy posiadamy jedną z powyższych kart! Jest to jedyna sytuacja w grze, gdy jedna *karta ratunek* może zadziałać kilka razy. Jedną z powyższych kart odkładamy na spód talii gdy opuścimy teren *wejść taternickich* (szare pola).



Gdy gracz zdecyduje się na takie wejście za pomocą *karty szkoleń – kurs taternicki*, a nie posiada żadnej innej karty, która ochroni go przed *zgubieniem szlaku*, wtedy takie pole jest dla gracza *zagrożeniem*.

Szkolenia i Betlejemka



W „Zdobywcach" rozróżniamy także *karty szkoleń*. Są nimi dwie karty o nazwie *kurs taternicki*. Karty te na początku gry pozostają w dyspozycji BANKU, nie umieszczamy ich w żadnej z talii!

awers



rewers



By zdobyć taką kartę trzeba przejść szkolenie w *Centralnym Ośrodku Szkolenia Polskiego Związku Alpinizmu – Betlejemka*, który na planszy znajduje się w pobliżu *Schroniska PTTK Murowaniec na Hali Gąsienicowej*.

Szkolenie możemy wykonać na 2 sposoby:

- Udać się na pole *Betlejemka* (wystarczy przez nie przejść), wpłacić do BANKU 400 TATROCENTÓW a następnie pobrać z BANKU *kartę kurs taternicki*
- Udać się na pole *Betlejemka* (wystarczy przez nie przejść), odczekać w tym miejscu 5 kolejek (jak w przypadku *zagrożeń*), a następnie pobrać z BANKU *kartę kurs taternicki*

Korzyści wynikające z ukończenia *kursu taternickiego*:

- możliwość korzystania z *wejść taternickich* do końca gry

UWAGA!!! W „Zdobywcach" *kurs taternicki* można zrobić tylko raz! Nie można posiadać dwóch takich kart!

Brak tatrocentów

W „Zdobywcach" pojęcie **bankructwa nie istnieje**. Gdy dojdzie do sytuacji, w której **gracza nie stać na którąś z opłat**, nie kończy gry jako bankrut. W tej sytuacji zmuszony jest do automatycznego przeniesienia pionka **na pole *Baligówka*** i **odznaczenie z *tabeli szczytów i miejsc* najwyższego *szczytu/miejsca*** jaki do tej pory zdobył (dotyczy także *szczytów taternickich*).

Po wyruszeniu z pola *Baligówka* musi jednak uważać by nie narazić się na kolejne opłaty i nie stracić kolejnego *szczytu/miejsca*, i jak najszybciej „zarobić" choćby na zdobyciu jednego ze *szczytów/miejsc*.

Pamiętajmy, że celem gry nie jest doprowadzenie innych graczy do „bankructwa", a zdobywanie *szczytów/miejsc*, odwiedzanie i kupowanie poszczególnych obiektów w zdrowej oraz emocjonującej rywalizacji.



Zagrożenia

Na planszy „Zdobywców" znajduje się wiele *zagrożeń*. **Pola z *zagrożeniami*** oznaczone są symbolami kojarzącymi się z danym zagrożeniem w Tatrach. Wiele powyższych *zagrożeń* znajduje się w miejscach rzeczywistego ich występowania w Tatrach.



Obwódka pola jest w kolorze *doliny*, w której znajduje się dane *zagrożenie*. By uchronić się od kary wynikającej z *zagrożenia* należy posiadać odpowiednią *kartę ratunek*, której działanie chroni przed danym *zagrożeniem*. Jeśli gracz nie posiada takiej karty wówczas albo odbywa karę wyznaczoną w **karcie zagrożeń zamieszczonej w instrukcji gry bądź w legendzie planszy**, lub **wykupuje się od kary** wpłacając do BANKU kwotę zgodnie z cennikiem (gdy pole z *zagrożeniem* znajduje się w *dolinie* należącej do innego gracza wówczas kwota wykupienia trafia już nie do BANKU, lecz do aktualnego właściciela).

Karta zagrożeń to tabela znajdująca się na kolejnych stronach instrukcji, na której widnieją powiększone symbole *zagrożeń* z planszy gry, nazwa *zagrożenia*, krótki, edukacyjny opis, kara jaką gracz ponosi za stanięcie na *zagrożeniu* oraz ewentualny *ratunek*, czyli jaką kartę trzeba posiadać by uchronić się przed *zagrożeniem*, a także cennik, czyli za jaką kwotę gracz może wykupić się z danego *zagrożenia*. Kary jakie ponosi gracz to:

- utrata kolejki
- cofnięcie się o kilka pól na planszy
- mandat

Kara cofnięcia się na planszy musi być realizowana **w kierunku, z którego przyszedł gracz**. By natrafić na *zagrożenie* **należy stanąć na polu z danym *zagrożeniem***, nie wystarczy przez nie przejść.

UWAGA!!! Jeżeli w wyniku kary tj np. cofnięciu się o 3 pola, natrafimy na kolejne *zagrożenie*, nie ponosimy następnej kary. W takim przypadku nie ponosimy także korzyści wynikających z przejścia przez inne pola (np. nie pobieramy *kart ratunek* z punktu ratunkowego, nie korzystamy z *ułatwień* ani nie zdobywamy *szczytu/miejsca*).

SKRÓCONY CENNIK ZAGROŻEŃ ZNAJDUJE SIĘ W LEGENDZIE PONIŻEJ PLANSZY GRY

SYMBOL ZAGROŻENIA NA MAPIE	ZAGROŻENIE	PAMIĘTAJ!	KARA	RATUNEK
	BRAK BILETU	Gdy wchodzisz do Tatrzańskiego Parku Narodowego, kup bilet wstępu, w przeciwnym razie możesz zostać ukarany mandatem od TPN. Przychody z biletów przeznaczone są na ochronę przyrody i utrzymanie infrastruktury turystycznej. Kupując bilet wspierasz także działalność TOPR	**Mandat 30 T¢**	Karta **TPN** lub **30 T¢** (nie działa karta TOPR)
	ŚMIECENIE	Nie zostawiaj na szlaku zużytych papierków i butelek po Twoim pożywieniu oraz innych śmieci. Zanieczyszczasz w ten sposób środowisko, powodujesz oswaja nie dzikich zwierząt i narażasz się na mandat od TPN.	**Mandat 30 T¢**	Karta **TPN** lub **30 T¢** (nie działa karta TOPR)
	KOZICA	Gdy na szlaku napotkasz kozicę nie podchodź zbyt blisko, by jej nie spłoszyć. Jest to szczególnie ważne zimą, gdy kozice mają mało pokarmu i starają się oszczędzać energię, a samice są kotne. Pamiętaj również, że w TPN nie wolno dokarmiać zwierząt.	**Cofasz się o 4 pola**	Karta **Tatrzańskie Zwierzęta** lub **20 T¢**
	NIEDŹWIEDŹ	Gdy na szlaku napotkasz niedźwiedzia, nie podchodź do niego, zachowaj dystans kilku dziesięciu metrów. W razie bliższego spotkania nie panikuj -spokojnie odejdź i nie dokarmiaj. Unikaj chodzenia po zmroku i schodzenia ze szlaku, aby nie zaskoczyć niedźwiedzia.	**Cofasz się o 5 pól**	Karta **Tatrzańskie Zwierzęta** lub **20 T¢**
	ŚWISTAK	Gdy na szlaku napotkasz świstaka nie podchodź zbyt blisko, by go nie spłoszyć. Obserwuj go z dystansu i zachowaj ciszę. Pamiętaj również, że w TPN nie wolno dokarmiać zwierząt.	**Tracisz 1 kolejkę**	Karta **Tatrzańskie Zwierzęta** lub **20 T¢**
	RYKOWISKO JELENI	Głośny ryk nie musi oznaczać obecności niedźwiedzia w pobliżu. Jesienią – od końca sierpnia do połowy października w Tatrach trwa rykowisko jeleni. Ich głośne ryki słychać w wielu dolinach, głównie rano i wieczorem.	**Cofasz się o 5 pól**	Karta **Tatrzańskie Zwierzęta** lub **20 T¢**
	WYPAS OWIEC	Gdy natrafisz na wypas owiec, zejdź im z drogi, nie płosz i nie głaszcz, gdyż baranie rogi potrafią być niebezpieczne. Uważaj też na psy pasterskie, które mogą być agresywne szczególnie po zmroku.	**Tracisz 1 kolejkę**	Karta **Pies Pasterski** lub **15 T¢**
	NOC	Zaplanuj wyjście na szlak w taki sposób, by wrócić przed zmierzchem. Wędrówka nocą niesie za sobą ryzykom. in. zgubienia szlaku czy napotkania dzikich zwierząt. Przy każdym wyjściu na szlak pamiętaj o czołówce.	**Tracisz 2 kolejki**	Karta **Czołówka**/karta **Urządzenia Lokalizacyjne** lub **25 T¢**
	ATAK PANIKI	Jeśli masz lęk wysokości, dobrze przemyśl wyjście na wysokogórski szlak. Ekspozycja, wąska ścieżka na grani, czy strome zbocze może spowodować, że doznasz ataku paniki i nie będziesz w stanie się ruszyć.	**Tracisz 3 kolejki**	Karta **TOPR** lub **30 T¢**
	POŚLIZGNIĘCIE	Idąc granią lub stromym stokiem uważaj by nie poślizgnąć się na śniegu, lodzie lub mokrych kamieniach. Zaopatrz się w odpowiednie obuwie, kijki, raki lub raczki.	**Cofasz się o 6 pól**	Karta **Raki i Czekan**/Karta **Buty Trekkingowe**/Karta **Kije Trekkingowe** lub **25 T¢**
	FIZJOLOGIA	Przed wyruszeniem na szlak załatw podstawowe potrzeby fizjologiczne, gdyż wysoko w górach możesz mieć problem z ich zaspokojeniem. Korzystaj z toalet znajdujących się w schroniskach, w okolicach każdego wejścia do TPN, oraz przy popularnych szlakach.	**Cofasz się o 5 pól**	Karta **Toaleta** lub **20 T¢**
	ZGUBIENIE SZLAKU	Obserwuj oznaczenia szlaków na drzewach i kamieniach oraz korzystaj z mapy lub z innych urządzeń lokalizacyjnych. Gdy zgubisz szlak, wycofaj się do ostatniego widocznego oznaczenia. Pamiętaj, że kolor szlaku nie oznacza stopnia trudności.	**Tracisz 2 kolejki**	Karta **Urządzenia Lokalizacyjne**/ Karta **Przewodnik Tatrzański** lub **25 T¢**
	MGŁA	Przed wyjściem na szlak sprawdź prognozę pogody. Gdy z każdym metrem w górę przejrzystość powietrza jest coraz mniejsza wróć na znaną Ci trasę, a gdy zaczynasz tracić orientację w terenie, wezwij pomoc.	**Tracisz 2 kolejki**	Karta **Urządzenia Lokalizacyjne**/ Karta **Przewodnik Tatrzański** lub **25 T¢**
	DESZCZ	Gdy dzień w górach zapowiada się deszczowo rozważ rezygnację z wyjścia na szlak lub zmianę trasy na łatwiejszą. Jeśli jednak zdecydowałeś się na wędrówkę, pamiętaj o odpowiedniej, przeciwdeszczowej odzieży, tę warto mieć w plecaku w każdych warunkach.	**Cofasz się o 6 pól**	Karta **Odzież** lub **25 T¢**
	SILNY WIATR	Gdy prognoza zapowiada silny, porywisty wiatr, rozważ rezygnację z wyjścia na szlak. Jeśli halny „złapie" cię w górach, unikaj otwartych przestrzeni i stromych i eksponowanych zboczy, gdzie wiatr może cię strącić w przepaść. W lesie uważaj na spadające gałęzie i łamiące się drzewa. Ważna jest także odpowiednia odzież chroniąca przed wiatrem i wyziębieniem.	**Cofasz się o 6 pól**	Karta **Odzież** lub **25 T¢**

	**+ 30 STOPNI**	Słoneczna pogoda może być zdradliwa. Czym wyżej, tym promienie słoneczne potrafią stanowić poważniejsze zagrożenie dla naszego organizmu i mogą doprowadzić do poparzeń słonecznych, odwodnienia a nawet udaru. Pamiętaj o odpowiedniej odzieży i filtrze przeciwsłonecznym oraz o płynach izotonicznych.	**Tracisz 2 kolejki**	Karta **Pożywienie**/Karta **Odzież** lub 25 T¢
	**– 30 STOPNI**	Wysoko w Tatrach temperatura jest kilka stopni niższa niż w dolinach zaś temperatura odczuwalna, gdy wieje wiatr, może być o wiele niższa. Aby zapobiec wychłodzeniu i odmrożeniom, nie zapomnij o kilkuwarstwowej odzieży, czapce, rękawicach, odzieży termicznej oraz o ciepłych napojach w termosie.	**Cofasz się o 6 pól**	Karta **Pożywienie**/Karta **Odzież** lub 25 T¢
	**BURZA**	Najskuteczniejszą metodą unikania burz jest korzystanie z aplikacji burzowych oraz obserwacja prognoz pogody i dostosowywanie do nich swoich planów górskich. Jeśli burza zastanie nas wysoko w górach należy unikać wszelkich formacji wystających ponad otoczenie, cieków wodnych i stalowych konstrukcji. Burzę najlepiej przeczekać siedząc na swoim plecaku. Nie należy chronić się pod drzewami.	**Tracisz 3 kolejki**	Karta **Burzowe „ABC"** lub 30 T¢
	**GŁÓD**	Górska wędrówka potrafi zająć cały dzień, dlatego warto za opatrzyć się w odpowiednią ilość pożywienia. Nie zapominajmy, że w takich warunkach nasz organizm potrzebuje ponadstandardową ilość węglowodanów oraz napojów.	**Cofasz się o 5 pól**	Karta **Pożywienie** lub 20 T¢
	**ŁAMIĄCE SIĘ GAŁĘZIE**	W czasie silnego wiatru najlepiej zrezygnować z wycieczki przez las – jego podmuchy mogą łamać konary, pnie drzew lub wywracać je z korzeniami.	**Tracisz 2 kolejki**	Karta **Apteczka**/ Karta **Kask** lub 20 T¢
	**SPADAJĄCE KAMIENIE**	Na szlaku możemy często napotkać „luźne" kamienie. Warto rozważnie stawiać kroki, by potrąceniem takiego kamienia, nie spowodować zagrożenia dla osób znajdujących się poniżej. W razie potrzeby ostrzeżmy je okrzykiem „kamień!".	**Tracisz 2 kolejki**	Karta **Apteczka**/ Karta **Kask** lub 20 T¢
	**SPADAJĄCY Z DRZEW ŚNIEG**	Podczas zimowego spaceru leśną ścieżką zwróć uwagę na gałęzie drzew, znajdujący się tam zmrożony śnieg może nagle spaść lub złamać gałąź pod jego naporem i stanowić dla nas zagrożenie.	**Tracisz 2 kolejki**	Karta **Apteczka**/ Karta **Kask** lub 20 T¢
	**KONTUZJA**	Częstymi urazami w górach są skręcenia i zwichnięcia stawów skokowych, i kolanowych. Warto zaopatrzyć się w buty za kostkę, które ustabilizują nasze stawy skokowe oraz w opaskę elastyczną, dzięki której bezpieczniej zejdziemy ze szlaku.	**Tracisz 2 kolejki**	Karta **Apteczka** lub 25 T¢
	**LAWINA 2 STOPIEŃ**	Przy 2 stopniu zagrożenia lawinowego, wyzwolenie lawiny jest możliwe przeważnie przy dużym obciążeniu dodatkowym, szczególnie na stromych stokach wskazanych w komunikacie lawinowym. Samoistne zejście bardzo dużych lawin jest mało prawdopodobne. **Pamiętaj o ABC lawinowym.**	**Tracisz 2 kolejki**	Karta **Sprzęt Lawinowy** lub 30 T¢
	**LAWINA 3 STOPIEŃ**	Przy 3 stopniu zagrożenia lawinowego, wyzwolenie lawiny jest możliwe nawet przy małym obciążeniu dodatkowym, w szczególności na stromych stokach wskazanych w komunikacie lawinowym. W pewnych sytuacjach duże, a w nielicznych także bardzo duże lawiny, mogą schodzić samoistnie. **Pamiętaj o ABC lawinowym.**	**Tracisz 3 kolejki**	Karta **Sprzęt Lawinowy** lub 30 T¢
	**WEJŚCIE TATERNICKIE**	Jeśli chcesz zdobywać szczyty znajdujące się poza znakowanymi szlakami w Tatrach trzeba być wyposażonym w sprzęt wspinaczkowy oraz posiadać odpowiednie do świadczenie i wyszkolenie, lub skorzystać z wysokogórskiego przewodnika tatrzańskiego. Takie wyjścia są dozwolone wyłącznie w rejonach udostępnionych dla taternictwa.	**BRAK MOŻLIWOŚCI ZDOBYWANIA SZCZYTÓW TATERNICKICH**	Karta **Przewodnik Wysokogórski**/Karta **Przewodnik Tatrzański I/II klasy**/karta **Kurs Taternicki** (nie działa karta **TOPR**)