

PILGRIMS



OSOBLIWE WĘDRÓWKI

ZASADY GRY

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



64 karty przedmiotów



32 karty towarzyszy



1 mapa



5 plansz graczy
(po 1 na gracza + 1 do gry solo)



26 żetonów koniczynek



20 kart przygód
I poziomu



17 kart przygód
II poziomu



12 płytek zadań
ogólnych



6 pionków
(po 1 na gracza + 2 do gry solo)



12 kart do gry solo



17 kart wędrówki



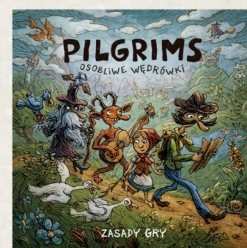
10 żetonów piór
(po 2 na gracza + 2 do gry solo)



4 płytki pomocy



4 płytki przewodników



1 instrukcja



1 żeton słońca



12 żetonów ruchu
(po 3 na gracza)



12 żetonów mapy
(po 3 na gracza)

O GRZE

Witajcie w niezwykłej krainie pełnej przygód!

W trakcie osobliwej wędrówki zbierzecie przydatne przedmioty, poznacie niezwykłych towarzyszy i staniecie się częścią niezliczonych opowieści. Dzięki sprytności i współpracy stworzycie drużynę podróżników, która zyska sławę najlepszych wędrowców – takich, których zawsze mile widzi się przy ognisku.



Pilgrims. Osobliwe wędrówki to rywalizacyjna gra familijna przeznaczona dla 1-4 graczy. Rozgrywka składa się z 4 rund, w trakcie których gracze starają się zdobywać punkty zwycięstwa. Punkty reprezentują sławę i bogactwo, zarówno materialne, jak i duchowe, które danej grupie (czyli wszystkim postaciom danego gracza) udało się zgromadzić. Rozgrywkę wygrywa gracz, który po zakończeniu 4. rundy będzie miał najwięcej punktów zwycięstwa.

Każdy z uczestników porusza swój pionek po mapie i zdobywa karty przedmiotów oraz zyskuje nowe karty towarzyszy, których dołącza do swojej grupy. Poprzez odpowiednie łączenie przedmiotów i towarzyszy gracze mogą aktywować specjalne umiejętności.

Zgromadzone karty wykorzystywane są także do realizowania kart przygód, zapewniających dodatkowe punkty zwycięstwa. Przygody mogą nagradzać graczy także przydatnymi ulepszeniami albo żetonami koniczynek.

Nie chcesz czytać instrukcji?
Obejrzyj tutorial w wersji wideo!



Radim Jurda to czeski artysta oraz twórca gier znany ze swojego charakterystycznego rysunkowego stylu oraz pomysłowych historii. Jest współtwórcą wielokrotnie nagradzanej gry *Creaks* wydanej przez studio Amanita Design. Podczas prac nad *Creaks* odpowiedzialny był za przygotowanie projektu graficznego oraz ram rozgrywki. Jego lekkie, rysunkowe podejście do warstwy graficznej jest okraszane charakterystycznym urokiem i fantazją, co sprawia, że jego prace bardzo łatwo rozpoznać. Twórcze wizje Jurdy bardzo mocno wpływają na nastrój oraz ton gier, nad którymi pracuje. Artysta w swoich pracach zrećnie łączy poczucie humoru, wyjątkową osobowość oraz ciepło.



Amanita Design to uznane na świecie czeskie studio gier indie założone w 2003 przez Jakuba Dvorskiego. Jest znane ze swojego zaangażowania na rzecz ręcznie przygotowywanej szaty graficznej, nastrojowej oprawy muzycznej oraz umiejętności opowiadania historii bez użycia słów. Pod swoim szyldem opracowało serie wyjątkowych tytułów takich jak *Machinarium*, *Botanicula*, *Samorost* oraz *Pilgrims*. Amanita współpracuje z różnymi artystami, animatorami, muzykami i programistami, dzięki czemu tworzone przez nich gry przypominają bardziej interaktywne dzieła sztuki niż tradycyjne gry video. Dzięki kreatywności, oryginalności oraz emocjonalnej głębi ich prace zyskały uznanie na całym świecie.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. **Mapę** należy umieścić na środku obszaru gry. Jest ona podzielona na 25 pól. Na niektórych z nich widnieje symbol ogniska, a pozostałe są puste.
2. **Karty towarzyszy** należy potasować i stworzyć z nich zakrytą talię towarzyszy, którą umieszcza się poniżej mapy. Następnie trzeba odkryć z niej 6 kart i ułożyć na mapie, na każdym z 6 pól z symbolem ogniska.
3. **Karty przedmiotów** należy potasować i stworzyć z nich zakrytą talię przedmiotów, którą umieszcza się poniżej planszy. Następnie trzeba odkryć z niej karty i ułożyć po jednej na każdym pustym polu na mapie.
4. **Karty przygód I poziomu (niebieskie)** należy potasować i stworzyć z nich zakrytą talię przygód I poziomu. Trzeba odkryć z niej 3 karty i położyć je powyżej planszy (z lewej strony). Pozostałą talię umieszcza się nad odkrytymi kartami przygód I poziomu.
5. **Karty przygód II poziomu (zielone)** należy potasować i stworzyć z nich zakrytą talię przygód II poziomu. Trzeba odkryć z niej 2 karty i położyć je powyżej planszy (z prawej strony). Pozostałą talię umieszcza się nad odkrytymi kartami przygód II poziomu.

Uwaga: wszystkie odkryte karty przygód są wspólnie określane mianem „wystawki”.

6. **Żeton słońca** należy umieścić na pierwszym od lewej polu toru rund, znajdującym się w lewym górnym rogu mapy.
7. **Płytki zadań ogólnych** należy zakryć, wymieszać, a następnie odkrywać po jednej, do czasu aż odkryte zostaną 3 płytki, które w prawym dolnym rogu opatrzone będą różnymi literami (A, B, C). Trzeba je ułożyć w losowej kolejności na 3 miejscach na prawo od toru rund. Pozostałe płytki zadań ogólnych są odkładane do pudełka – nie będą one potrzebne podczas rozgrywki.
8. Poniżej planszy należy stworzyć pulę z **żetonów koniczynek**.

Uwaga: w **zaawansowanej wersji gry** Pilgrims. Osobliwe wędrowki należy przygotować jeszcze **talię wędrowki**. Zasady przygotowania zaawansowanej wersji gry zostały opisane na stronie 15.

Uwaga: podczas **gry jednoosobowej** przeciwko sokolnikowi do rozgrywki należy dodać **planszę oraz talię do gry solo**. Zasady przygotowania gry jednoosobowej zostały opisane na stronie 16.



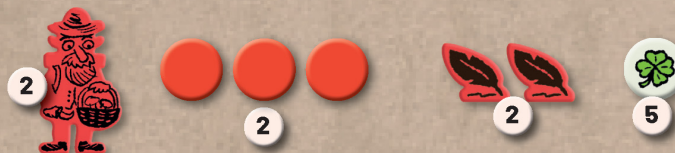
PRZYGOTOWANIE GRACZY

1. Każdy z graczy bierze **planszę gracza** w wybranym przez siebie kolorze. W jej lewej części umieszcza **płytkę przewodnika** tego samego koloru.

Uwaga: podczas pierwszej rozgrywki sugerujemy użycie strony A płytek przewodników. Kiedy gracze zapoznają się z grą, mogą wypróbować stronę B, zapewniającą inne umiejętności. Wszyscy uczestnicy muszą odwrócić swoje płytki przewodników tak, aby widoczna była ta sama litera.

2. Każdy z graczy bierze **1 pionek**, **3 żetony ruchu** oraz **2 żetony piór** – wszystkie w tym samym kolorze, co plansza gracza.
3. Każdy z graczy otrzymuje **płytkę pomocy** i kładzie ją na prawo od swojej planszy gracza. Osoba, która dziś obudziła się najwcześniej, otrzymuje płytkę z symbolem koguta – oznaczenie pierwszego gracza.
4. Każdy z graczy dobiera z talii **1 kartę przedmiotu** i bierze ją do swojej ręki.
5. Każdy z graczy bierze z puli **1 żeton koniczynki**.
6. Zaczynając od ostatniego gracza (osoby siedzącej na prawo od pierwszego gracza), i kontynuując przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy wybiera jedno z narożnych pól mapy, zabiera znajdującą się na nim kartę przedmiotu i dodaje ją do swojej ręki. Następnie na zwolnionym polu stawia swój pionek. Każdy gracz musi wybrać inny narożnik mapy.

Uwaga: podczas pierwszej rozgrywki gracze mogą skorzystać z prostszego rozwiązania – każdy z graczy wybiera narożnik najbliższy sobie.



PRZEBIEG GRY


Rozgrywka w grę *Pilgrims*. Osobliwe wędrówki trwa 4 rundy, z których każda reprezentuje 1 dzień. Każda runda rozpoczyna się od tury pierwszego gracza (tego, który na swojej płytce pomocy ma symbol koguta), a potem jest kontynuowana zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze każdy z graczy musi użyć 1 ze swoich żetonów ruchu. Kiedy wszyscy uczestnicy wykonają po 3 tury, runda się kończy.

FAZY W TURZE GRACZA

Tura aktywnego gracza składa się z następujących faz rozgrywanych w podanej kolejności:

1. Ruch (obowiązkowo)
2. Aktywacja (obowiązkowo)
3. Przygoda (opcjonalnie)
4. Uzupelnienie (obowiązkowo)

1. RUCH

Po prawej stronie planszy gracza znajdują się **cztery pola ruchu**. Każde z nich przedstawia jeden środek transportu oraz schemat ruchu. Widoczny na schemacie symbol  oznacza obecną pozycję pionka na mapie.

Podczas fazy ruchu gracz umieszcza **żeton ruchu** na wolnym polu ruchu. Następnie wybiera **jedno** z przedstawionych na schemacie ruchu pól z czarną kropką. Potem bierze z mapy kartę ze wskazanego pola mapy, a na koniec przestawia tam swój pionek. Przed tą czynnością może dowolnie obrócić lub odwrócić schemat, dopasowując go do swojej pozycji na mapie.

Uwaga: zawsze najpierw należy wziąć kartę, a dopiero potem przestawić swój pionek na zwolnione pole.

Jeśli gracz weźmie z planszy **kartę przedmiotu**, to dokłada ją do swojej ręki.

W swojej ręce gracz może mieć **dowolną liczbę** kart przedmiotów. Jednak nie pokazuje ich przeciwnikom!



Żeton słońca wskazuje obecną rundę. Po tym, jak każdy z graczy wykona 3 tury, żeton słońca porusza się o 1 pole w prawo.



Po tym, jak każdy z graczy zużyje wszystkie 3 żetony ruchu, runda się kończy.



Schemat ruchu może być obracany i odwracany w dowolną stronę.



Przykład: gracz wybrał schemat ruchu konia. W związku z tym, że jego pionek znajduje się w środku mapy, ma do wyboru osiem pól, na które może poruszyć swój pionek.

Na polach mapy z symbolem ogniska można zdobyć karty towarzyszy.

Na pozostałych polach mapy można zdobyć karty przedmiotów.

Jeśli gracz weźmie z planszy **kartę towarzysza**, dokłada ją do swojej grupy. Każdy z graczy układa swoją grupę w postaci rzędu na lewo od przewodnika, zachowując pod nią miejsce na karty przedmiotów.

Każdy z graczy mieć w swojej grupie **maksymalnie 3 karty towarzyszy** oraz przewodnika. Jeśli gracz ma pozyskać nową kartę towarzysza, musi **odprawić** jednego z dotychczasowych towarzyszy, aby zwolnić miejsce. Aby odprawić towarzysza, wsuwa jego kartę pod płytkę przewodnika i odrzuca przedmiot zagrany pod odprawionym towarzyszem.

Uwaga: niektóre ulepszenia pozwalają graczom mieć w grupie więcej towarzyszy.

Jeśli gracz wejdzie na **pole bez karty** (puste albo zajęte przez innego pionka/inne pionki), dobiera kartę z odpowiedniej talii.



Na polu z symbolem ogniska dobiera kartę towarzysza.



Na zwykłym polu dobiera kartę przedmiotu.



Uwaga: jeśli schemat ruchu przedstawia kilka pól z czarnymi kropkami, gracz wybiera tylko jedno z nich. Nie może wziąć kart z obu przedstawionych pól!

2. AKTYWACJA

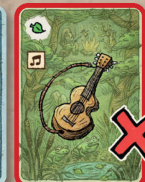
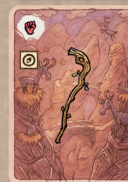
W fazie aktywacji gracz wybiera jedną z poniższych czynności:

- zagrywa **kartę przedmiotu**, aby aktywować umiejętność postaci,
- pobiera z puli **żeton koniczynki**.

Aby aktywować płytkę przewodnika lub kartę towarzysza, gracz zagrywa z ręki kartę przedmiotu i kładzie ją odkrytą pod postacią, którą aktywuje. **Symbol aktywacji** znajdujący się na zagrywanej karcie, musi być taki sam, jak na postaci. Więcej informacji na temat umiejętności postaci dostępnych jest na stronie 9.

Każdy z graczy może zagrywać karty przedmiotów tylko pod postaciami ze swojej grupy. Odprawionych kart towarzyszy nie można aktywować.

Pod każdą postacią może znajdować się tylko jedna karta przedmiotu. Jeśli gracz chce aktywować postać, pod którą już jest przedmiot, musi go najpierw odrzucić.

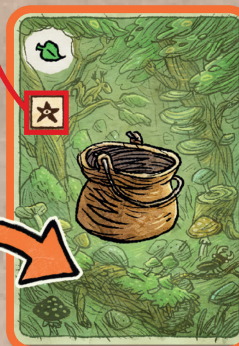


Przykład: gracz ma pełną grupę złożoną z 3 kart towarzyszy. W fazie ruchu zdobywa nowego towarzysza, musi więc odprawić jedną z kart. Decyduje się odprawić Księżniczkę – jej kartę wsuwa pod płytkę przewodnika. Odrzuca także kartę zielonego przedmiotu, która znajdowała się poniżej odprawionej postaci. Na koniec Błazen dołącza do grupy.



Przykład: gracz chce aktywować kartę towarzysza Wilk. Symbol aktywacji na zielonym przedmiocie jest taki sam, jak na Wilku, dlatego graczowi wolno umieścić dany przedmiot pod Wilkiem w celu aktywowania umiejętności postaci.

Umiejętność Wilka pozwala graczowi ponownie się ruszyć. Gracz bierze kartę ze wskazanego pola, a następnie przestawia na nie swój pionek.



Jeśli gracz nie może (lub nie chce) aktywować postaci, to wówczas zamiast tego pobiera z puli 1 żeton koniczynki.



KARTY PRZEDMIOTÓW

Karty przedmiotów są używane do aktywowania umiejętności postaci i realizowania kart przygód. Znajdujące się w lewym górnym rogu karty przedmiotu symbole przygód oraz aktywacji wskazują, w jaki sposób można użyć danej karty.

W lewym górnym rogu karty przedmiotu znajduje się jeden z czterech **symboli przygody**: **czerwona pięść** (oznaczająca siłę), **niebieska chmurka dialogowa** (oznaczająca komunikację), **zielony liść** (oznaczający poruszanie się w dziczy), **złota moneta** (oznaczająca jokera). Karta przedmiotu z jokerem może służyć do zastąpienia dowolnego symbolu przygody. Tło karty przedmiotu odpowiada symbolowi przygody.

- Na kartach przedmiotów znajduje się także jeden z czterech kwadratowych **symboli aktywacji**: miecz (broń), nutka (instrument muzyczny), kompas (atrybut wędrowca), gwiazdka (przedmiot magiczny).

Odrzucane karty przedmiotów gracze odkładają na odkrytym stosie kart odrzuconych obok talii przedmiotów. Jeśli talia przedmiotów się wyczerpie, w celu przygotowania nowej, należy potasować stos odrzuconych kart przedmiotów.

POSTACIE

Postacie dzielą się na płytki przewodników oraz karty towarzyszy. Wszystkie postacie danego gracza tworzą jego grupę. Grupa składa się z 1 przewodnika oraz maksymalnie 3 kart towarzyszy.

- Przewodnik** to początkowa postać, która nigdy nie opuszcza grupy. W lewym górnym rogu płytki przewodnika znajduje się symbol kapelusza.
- Karty towarzyszy** to nowi przyjaciele, którzy dołączają do przewodnika w trakcie podróży. W lewym górnym rogu karty towarzysza znajduje się **symbol rodzaju**. W grze występują cztery rodzaje towarzyszy: wędrowcy, wielkoduszni, bestie oraz złoczyńcy.



wędrowcy



wielkoduszni



bestie



złoczyńcy

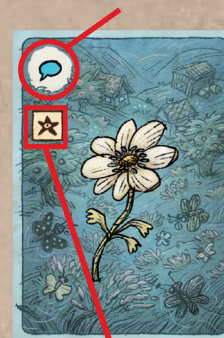
Uwaga: niektóre karty towarzyszy, takie jak np. Pasterz, są przypisane do kilku rodzajów.

symbol przygody
(pięść)



symbol aktywacji
(miecz)

symbol przygody
(chmurka dialogowa)



symbol aktywacji
(gwiazdka)

symbol przygody
(liść)



symbol aktywacji
(nutka)



symbol przygody (moneta)



Podczas realizowania karty przygody joker może zastąpić dowolny z pozostałych symboli przygody.

symbol aktywacji (kompas)

symbol kapelusza



symbol
aktywacji

umiejętności

symbol rodzaju



symbol
aktywacji

umiejętności

UMIĘJĘTNOŚCI POSTACI

Po aktywowaniu postaci gracz używa ich umiejętności. Jeśli karta ma ich kilka (są one oddzielone od siebie pionową linią z „+”), używa ich w dowolnej kolejności. Każdej umiejętności może użyć **tylko raz na aktywację**.

Większość umiejętności postaci przedstawia schemat ruchu. Takie umiejętności pozwalają graczowi poruszyć pionek po raz drugi i zdobyć dodatkową kartę przedmiotu albo towarzysza. Dla ułatwienia szczegółowy opis umiejętności postaci przedstawiony został na ostatniej stronie instrukcji.



Każdy przewodnik ma dwie umiejętności: schemat ruchu oraz **możliwość rezerwacji karty przygody**. Aby zarezerwować kartę, gracz bierze jedną dowolną kartę z wystawki albo dobiera jedną z dowolnej talii przygody. Zarezerwowaną kartę przygody kładzie odkrytą na prawo od swojej planszy gracza.

Każdy z graczy może mieć zarezerwowaną **tylko 1 kartę przygody**.

Uwaga: niektóre umiejętności pozwalają graczom mieć więcej zarezerwowanych kart przygód.

Aby zarezerwować nową kartę przygody, gracz odkłada zarezerwowaną obecnie kartę na spód odpowiedniej talii. Potem rezerwuje nową kartę według normalnych zasad. Rezerwowanie karty nie jest obowiązkowe.

Uwaga: jeśli umiejętność jest pokazana zaraz obok schematu ruchu (bez pionowej linii z „+”), wykonuje się ją tylko w momencie korzystania z przedstawionego ruchu.

3. PRZYGODA

Faza przygody jest opcjonalna. W jej trakcie gracz może zrealizować **jedną kartę przygody** albo zgłosić się do wykonania **jednego zadania ogólnego** (więcej na stronie 11).

PRZYGODY

Karty przygód reprezentują zadania, które gracze realizują w trakcie rozgrywki. Są one podzielone na przygody I poziomu (**niebieskie**) oraz przygody II poziomu (**zielone**).

Każda karta przygody zapewnia nagrodę w postaci punktów zwycięstwa, ale może także zapewniać ulepszenia albo żeton koniczynki lub żetony koniczynek. Punkty zwycięstwa są zliczane na koniec gry.

Uwaga: gracz może zrealizować zarezerwowaną kartę przygody albo jedną z kart przygody z wystawki. Zrealizowanie zarezerwowanej karty przygody nie jest obowiązkowe.



Przykład: umiejętność Wiedźmy pozwala graczowi poruszyć się o 2 albo 3 pola w linii prostej. Tak jak zwykle, może swobodnie obracać i odwracać ten schemat ruchu, aby poruszyć się w dowolnym kierunku w pionie lub poziomie!

Przykład: niektóre postacie można aktywować przy pomocy kilku różnych symboli aktywacji. Do aktywowania swojego przewodnika gracz może użyć jednej z powyższych kart przedmiotów. Umiejętność przewodnika pozwala na ruch o 1 pole w pionie lub poziomie oraz zarezerwowanie karty przygody.



Po aktywowaniu swojego przewodnika gracz decyduje się zarezerwować kartę przygody Magiczny kwiat z wystawki. Zarezerwowaną kartę umieszcza na prawo od swojej planszy gracza.



Karty przygód I poziomu są stosunkowo łatwe do zrealizowania, co pozwala na szybkie zdobywanie punktów zwycięstwa.

Karty przygód II poziomu stanowią większe wyzwanie, ale nagradzają większą liczbą punktów zwycięstwa oraz silnymi ulepszeniami!

KARTY PRZYGÓD

- Każda karta przygody ma pewne **wymagania dotyczące grupy**. Symbole **na białym tle** widoczne w lewym górnym rogu wskazują karty towarzyszy potrzebnych, aby wziąć udział w przygodzie. Są to towarzysze, których **gracz musi mieć w swojej grupie, aby zrealizować daną kartę przygody**.

Uwaga: w grupie może znajdować się więcej kart towarzyszy niż wymaganych jest przez kartę przygody.

- Poniżej wymagań dotyczących grupy może występować symbol **X** (jeden lub więcej). Oznaczają one liczbę kart towarzyszy **bio-raczących udział w przygodzie**, których gracz musi odprawić, kiedy zrealizuje daną kartę przygody.

- Każda karta przygody posiada także **koszt w przedmiotach**. Wymagane karty przedmiotów są przedstawione za pomocą symboli widocznych w górnej części karty przygody.

- W lewej dolnej części karty przygody widoczne jest **ulepszenie**, które gracz otrzyma za zrealizowanie danej przygody. Dla ułatwienia szczegółowy opis ulepszeń przedstawiony został na ostatniej stronie instrukcji.

Uwaga: niektóre karty przygód zapewniają jedynie punkty zwycięstwa!

- W prawej dolnej części karty przygody widać, ile **punktów zwycięstwa** gracz otrzyma na koniec gry. Niektóre karty przygód mogą natychmiast nagradzać gracza jednym żetonem lub kilkoma **żetonami koniczynek**.

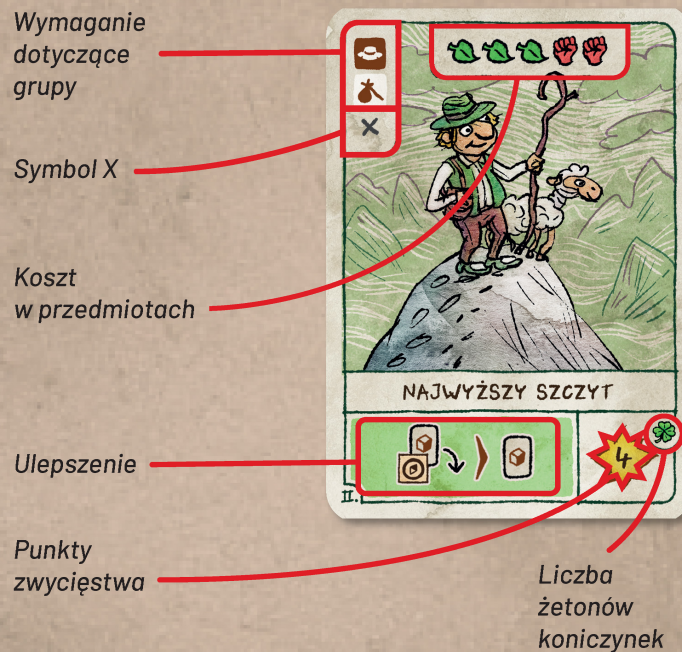
ZREALIZOWANIE PRZYGODY

W celu zrealizowania przygody gracz musi spełnić wymagania dotyczące grupy oraz odrzucić wskazane karty przedmiotów. W jego grupie muszą znajdować się karty towarzyszy z odpowiednimi symbolami. Ponadto w jego grupie i/albo w ręce musi mieć karty przedmiotów odpowiadające symbolom widocznym na karcie przygody. W celu zrealizowania przygody, musi kolejno przeprowadzić następujące kroki:

- Aby zapłacić koszt w przedmiotach gracz **odrzuca karty przedmiotów z pasującymi symbolami**. Może odrzucić karty, które znajdują się w grupie i/albo karty ze swojej ręki.

Uwaga: na ogół bardziej opłacalne jest odrzucanie kart posiadanych przez grupę, aby w ten sposób zwolnić miejsce na aktywowanie towarzyszy przy pomocy innej karty przedmiotu.

- Jeśli w wymaganiach dotyczących grupy występuje co najmniej jeden **X**, za każdy taki symbol **gracz odprawia jedną kartę towarzysza** ze swojej grupy.



Przykład: gracz chce zrealizować przygodę Najwyższy szczyt (pokazaną powyżej). Aby zapłacić koszt w przedmiotach, odrzuca 3 karty przedmiotów z grupy oraz 1 czerwoną i 1 zieloną kartę przedmiotu z ręki. Następnie musi spełnić wymagania dotyczące drużyny, więc odprawia Kowala.

Gracz decyduje się zatrzymać kartę przedmiotu z symbolem kompasu, ponieważ może ją zagrać w kolejnej turze, aby aktywować Wyjca.

Gracz nie może odprawić Wyjca, ponieważ nie brał on udziału w przygodzie.

Uwaga: znak zapytania oznacza, że wymagania dotyczące grupy można spełnić przy pomocy dowolnego towarzysza, niezależnie od jego rodzaju.

3. Gracz wsuwa kartę zrealizowanej przygody pod swoją planszę gracza tak, aby zawsze widoczna była dolna część wszystkich zrealizowanych przez niego przygód. Zdobywa **wszystkie ulepszenia i wskazaną liczbę żetonów koniczinek** widoczne na własnie zrealizowanej przygodzie. Na koniec gry otrzymuje przedstawione na niej punkty zwycięstwa.

Jeśli obok punktu zwycięstwa znajduje się jeden symbol lub kilka symboli żetonu koniczynki, bierze go / je od razu z puli.

ZADANIA OGÓLNE

Zadania ogólne to dostępne dla wszystkich cele. Każdy z graczy może je spełnić, aby otrzymać punkty zwycięstwa, ale dopiero po tym, jak się do tego zgłosi! Ci, którzy zgłoszą się wcześniej, otrzymają za to dodatkowe punkty zwycięstwa.

Zamiast realizować kartę przygody, gracz może zgłosić się do wykonania zadania ogólnego. Podobnie, jak w przypadku karty przygody, musi opłacić jego **koszt w przedmiotach**. Jest on wydrukowany na mapie i widać go przez wcięcie w lewym górnym rogu płytki. Zadania ogólne nie mają wymagań dotyczących grupy.

Aby można było się zgłosić do wykonania zadania ogólnego, musi być na nim co najmniej jedno **wolne miejsce na pióro**. Do wykonania każdej płytki mogą się zgłosić maksymalnie trzej gracze.

Jeśli gracz chce się zgłosić do wykonania zadania ogólnego, przeprowadza kolejno następujące kroki:

1. **Odrzuca wymagane karty przedmiotów**, aby opłacić koszt w przedmiotach. Obowiązują przy tym takie same zasady, jak w przypadku realizowania kart przygód.
2. Umieszcza swój **żeton pióra** na pierwszym od góry wolnym miejscu na pióro na danej płytce zadania ogólnego.

Każdy z graczy ma 2 żetony piór. Dlatego każdy może zgłosić się do wykonania maksymalnie dwóch płytek zadań ogólnych. Nie można dwa razy zgłosić się do tego samego zadania.

Płytki zadań ogólnych nagradzają graczy za **spełnienie określonych celów**. Wymagają one zbierania **kart przygód** albo **kart towarzyszy** z symbolem widocznym na płytce (więcej na stronie 19). Na koniec rozgrywki gracze otrzymają punkty zwycięstwa za karty z odpowiednim symbolem (więcej na stronie 14).

Gracz, który umieści swój żeton pióra na pierwszym lub drugim od góry miejscu, otrzyma dodatkowe punkty zwycięstwa.

Ponadto za zgłoszenie się do wykonania płytki z literą C, gracz **natychmiast otrzymuje żeton koniczynki**.



Przykład: aby spełnić wymagania dotyczące grupy, w tej przygodzie musi wziąć udział tylko jeden towarzysz (poza przewodnikiem), dlatego gracz musi odprawić jakiegoś wędrowca.



Przykład: gracz wsuwa kartę Kowala pod swoją planszę przewodnika. Od teraz ma pod nią jednego odprawionego towarzysza.

Potem wsuwa pod swoją planszę gracza kartę zrealizowanej przygody, umieszczając ją pod innymi kartami, które się tam znajdują.

Następnie zdobywa 1 żeton koniczynki. Już w kolejnej turze ma do dyspozycji nowe ulepszenie, z którego może skorzystać!

Po sprawdzeniu na ostatniej stronie instrukcji, gracz dowiaduje się, że nowe ulepszenie pozwala mu dobrać kartę przedmiotu z talii za każdym razem, kiedy zagra kartę z kompasem.

Za zrealizowanie tego zadania na koniec rozgrywki gracz otrzyma 4 punkty zwycięstwa.



Przykład: w trakcie swojej fazy przygody czerwony gracz postanawia zgłosić się do wykonania pokazanego zadania ogólnego (zamiast realizować kartę przygody). Odrzuca więc 2 karty przedmiotów z symbolem siły oraz 1 z symbolem jokera.

Pierwsze od góry miejsce na pióro jest już zajęte przez żółtego gracza, dlatego czerwony gracz umieszcza swój żeton na miejscu środkowym.

Za zajęcie tego miejsca czerwony gracz otrzyma na koniec gry 1 punkt zwycięstwa. Ponadto zdobędzie punkty za zgromadzone przez siebie karty wielkodusznych towarzyszy.

4. UZUPEŁNIENIE

Na koniec swojej tury gracz uzupełnia karty na mapie oraz w wystawce. W trakcie fazy uzupełnienia odkrywa karty z odpowiednich talii i kładzie je we właściwych miejscach.

Rzędy mapy należy uzupełnić od góry do dołu, dokładając karty od lewej do prawej w ramach rzędu. Jeśli na którymś z pól znajduje się pionek, nie kładzie się tam żadnej karty.

- Na polach z symbolem **ogniska** gracz dokłada kartę towarzysza.
- Na każdym **pustym** polu gracz dokłada kartę przedmiotu.

Potem gracz uzupełnia karty przygód w wystawce. Dobiera karty przygód I lub II poziomu zgodnie z **proporcjami obowiązującymi w danej rundzie**. Karty przygód w wystawce umieszcza odkryte.

- W **rundach 1 oraz 2** gracz uzupełnia wystawkę tak, aby znajdowały się tam 3 przygody I poziomu oraz 2 przygody II poziomu.
- W **rundach 3 oraz 4** gracz uzupełnia wystawkę tak, aby znajdowały się tam 2 przygody I poziomu oraz 3 przygody II poziomu.

Jeśli w jednej talii przygód nie ma już żadnych kart, odkrywa karty z drugiej talii przygód. Jeśli w obu taliach przygód skończyły się karty, gracz nie uzupełnia wystawki.

Po uzupełnieniu kart tura gracza się kończy. Kolejka przechodzi na następną osobę, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

KONIEC RUNDY

Runda kończy się po tym, jak wszyscy gracze wykonają po 3 tury. Wówczas należy przeprowadzić następujące czynności:

- **przesunąć żeton słońca** o 1 pole w prawo,
- **usunąć wszystkie żetony ruchu** z planszy graczy.

Na koniec 2. rundy zmienia się proporcja kart przygód w wystawce. Pierwszą od prawej kartę przygody I poziomu (tę ze środka wystawki) należy odłożyć na spód odpowiedniej talii. Na jej miejsce trzeba odkryć kartę przygody II poziomu.

Uwaga: przypomnienie o tym znajduje się na torze rund.

Gra kończy się po zakończeniu 4. rundy.



ŻETONY KONICZYNEK


Żetony koniczynek reprezentują łut szczęścia. Pomagają one w aktywowaniu postaci, realizowaniu przygód, zdobywaniu dodatkowych kart przedmiotów, korzystaniu z ulepszeń albo zdobywaniu punktów zwycięstwa na koniec gry. Gracze mogą odkładać żetony koniczynek do puli, wydając je w ten sposób na następujące rzeczy:

- w fazie Aktywacji gracz może wydać 1 żeton koniczynki, aby **zmienić symbol aktywacji na karcie przedmiotu** na pasujący do tego na karcie towarzysza,
- w fazie Przygody gracz może wydać 1 żeton koniczynki, aby **zmienić symbol przygody na karcie przedmiotu** na pasujący do kosztu w przedmiotach na realizowanej karcie przygody. Nie wpływa to na symbole zniżek z ulepszeń,

Uwaga: ta opcja pozwala na użycie karty przedmiotu do aktywowania postaci albo zrealizowania przygody! Gracze powinni wydawać swoje żetony koniczynek z rozważą...



- w fazie Przygody gracz może wydać 2 żetony koniczynek, aby **zmienić symbol rodzaju karty towarzysza** na pasujący do przedstawionych na karcie wymogów dotyczących drużyny,
- gracz może wydać 2 żetony koniczynek, aby **dobrać kartę przedmiotu** z talii. Może to zrobić dowolną liczbę razy, pod warunkiem, że ma wystarczającą liczbę żetonów koniczynek. Z tej opcji może skorzystać w dowolnym momencie swojej tury.

Uwaga: gracze nie mogą wydawać żetonów koniczynek, aby pobierać karty przedmiotów z mapy.





 Dodatkowo niektóre umiejętności i wybrane ulepszenia przedstawiają symbol przekreślonej koniczynki. Oznacza on, że do aktywowania danej umiejętności lub ulepszenia gracz musi wydać żeton koniczynki.

W grze nie ma limitu dotyczącego liczby żetonów koniczynek, które może zdobyć jeden gracz. Jeśli skończą się żetony, należy użyć zamienników.

TURA GRACZA

- Ruch:** połóż żeton ruchu na polu i przesuń się zgodnie z widocznym schematem. Następnie weź kartę z pola.
- Aktywacja:** zagraj kartę przedmiotu  albo zyskaj 1 żeton koniczynki .
- Przygoda (opcjonalnie):** zrealizuj kartę przygody albo zgłoś się do wykonania zadania ogólnego.
- Uzupełnienie:** dołóż karty na wystawkę i na pola planszy, na których nie ma pionków.

WYKORZYSTYWANIE KONICZYNEK

-  Zmiana symbol aktywacji lub przygody karty przedmiotu (na dowolny).
-  Zmiana rodzaju karty towarzysza (na dowolny).
-  Dobranie karty przedmiotu .

- 1 żeton koniczynki na kartę przygody na gracza.
- Maksymalnie 3 karty towarzyszy na grupę.



Uwaga: skrócony opis wykorzystania żetonów koniczynek znajduje się w zielonej sekcji płytki pomocy.



Przykład: jeśli gracz wyda 1 żeton koniczynki, może użyć czerwonej karty przedmiotu do aktywowania Wyjca albo wykorzysta ją do zrealizowania Magicznego napoju.



Przykład: gracz może wydać 2 żetony koniczynek, aby zmienić Wyjca w wędrowca.

Przykład: gracz może też wydać 2 żetony koniczynek, aby dobrać kartę przedmiotu!

KONIEC GRY

Kiedy wszyscy zakończą 4. rundę gry, rozgrywka się kończy. **Gracze odwracają wtedy swoje plansze graczy na drugą stronę**, biorą z puli po 1 żetonie koniczynki i przy jego pomocy oznaczają zgromadzone punkty zwycięstwa. Następnie każdy z graczy podlicza punkty zdobyte za:

- każdą **zrealizowaną kartę przygody**,
- 1 punkt za każdy kompletny zestaw **3 żetonów koniczynek**,
- żetony na **miejscach na pióra** na płytkach zadań ogólnych oraz za **cele**.

Za każde zadanie ogólne, **do którego gracz zgłosił się przy pomocy żetonu pióra**, otrzymuje punkty zwycięstwa. Gracz na pierwszym od góry miejscu na płytce dodatkowo otrzymuje 2 punkty, a gracz na drugim miejscu na pióro zdobywa 1 punkt.

Następnie gracze otrzymują punkty zwycięstwa za **spełniony cel widoczny na płytce zadania ogólnego**. Liczba punktów przyznawanych za dany cel jest uzależniona od liczby zgromadzonych przez gracza kart towarzyszy i/albo przygód spełniających wymóg zadania ogólnego.

1	1
2	2
3	4
4+	6

Zgromadzone karty	Punkty zwycięstwa
1	1
2	2
3	4
4+	6

Za spełnienie celu z zadania ogólnego gracz nie może otrzymać więcej niż 6 punktów zwycięstwa.

Zadania ogólne mają cele, które dzielą się na 3 rodzaje:

- **Cele z płytek z literą A** do spełnienia wymagają kart towarzyszy określonego rodzaju.
- **Cele z płytek z literą B** do spełnienia wymagają kart towarzyszy z określonym symbolem aktywacji.

Uwaga: w tym wypadku nie jest brany pod uwagę symbol aktywacji na płytce przewodnika.

- **Cele z płytek z literą C** do spełnienia wymagają kart przygód z określoną cechą.

Uwaga: podczas przyznawania punktów za ten cel nie należy brać pod uwagę zarezerwowanych kart przygód.

Podczas przyznawania punktów za zadania ogólne każdy z graczy bierze pod uwagę karty towarzyszy znajdujących się w jego grupie, **odprawione** karty pod płytką przewodnika, a także karty ukończonych przygód. Cel każdego z zadań ogólnych jest dokładnie opisany na stronie 19.

Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa jest najbardziej doświadczonym pielgrzymem i wygrywa grę! W przypadku remisu wygrywa gracz z większą liczbą przedmiotów w ręce. Jeżeli gracze nadal remisują, dzielą się wspólnie odniesionym zwycięstwem.



Przed zliczeniem punktów zwycięstwa należy wyjąć karty odprawionych towarzyszy znajdujące się pod przewodnikiem. Następnie trzeba ułożyć je tak, aby widoczne były ich rodzaje oraz symbole aktywacji.



Przykład: na koniec rozgrywki czerwony gracz zlicza swoje punkty zwycięstwa. Najpierw otrzymuje punkty za karty zrealizowanych przygód. Z 5 zrealizowanych kart zdobywa 19 punktów.

Następnie sprawdza, ile mu zostało żetonów koniczynek. W związku z tym, że ma zaledwie 2 takie żetony (nie ma pełnego zestawu 3), otrzymuje za nie 0 punktów zwycięstwa.

Na koniec zlicza punkty za płytki zadań ogólnych, do których się zgłosił. W związku z tym, że na pierwszej od lewej płytce nie ma jego żetonu pióra, za to zadanie ogólnie nie otrzymuje żadnych punktów.

Cel na środkowej płytce zapewnia punkty za wielkodusznych towarzyszy. Czerwony gracz ma 3 takich towarzyszy, zdobywa więc za nich 4 punkty zwycięstwa.

Cel na płytce pierwszej od prawej zapewnia punkty za karty towarzyszy z symbolem nutki. Czerwony gracz ma 2 takie karty, zdobywa więc za nie 2 punkty. Dodatkowo otrzymuje kolejne 2 punkty za umieszczenie swojego żetonu pióra na pierwszym miejscu od góry.

Ostateczny wynik czerwonego gracza to $19 + 0 + 8 = 27$ punktów.

KARTY WĘDRÓWKI

Po zaznajomieniu się z grą podstawową gracze mogą spróbować **zaawansowanej wersji** Pilgrims. Osobliwe wędrówki i wykorzystać karty wędrówki wprowadzające do gry nowe elementy oraz zwiększające poziom skomplikowania.

Po normalnym przygotowaniu gry należy kolejno przeprowadzić następujące kroki:

1. **Należy potasować wszystkie 17 kart wędrówki** i stworzyć z nich zakrytą talię. Umieszcza się ją pomiędzy taliami kart przygód (więcej na stronie 4).
2. Każdy z graczy **dobiera po 2 karty wędrówki**. Następnie wybiera jedną z nich i kładzie odkrytą obok swojej planszy gracza. Drugą kartę odkłada zakrytą na spód talii wędrówki.
3. Każdy z graczy **bierze 3 żetony mapy** w swoim kolorze i kładzie je na wybranej karcie wędrówki, na oznaczonych polach.

Karty wędrówki zapewniają punkty za odwiedzenie w trakcie gry oznaczonych pól. Kiedy pionek gracza wejdzie na pole wskazane na swojej karcie wędrówki, gracz usuwa z niej odpowiedni żeton mapy.

Kiedy gracz usunie ze swojej karty wędrówki trzeci żeton mapy, **karta wędrówki zostaje ukończona**, a on otrzymuje nagrodę pokazaną w jej prawym górnym rogu. Wszystkie karty wędrówki zapewniają punkty zwycięstwa na koniec gry, ale niektóre z nich oferują także natychmiastowe nagrody (np. żeton koniczynki).

Po ukończeniu karty wędrówki **gracz wsuwa** ją pod górną część swojej planszy gracza. Następnie z talii wędrówki dobiera 2 karty. Wybiera jedną, a drugą odkłada zakrytą na spód talii. Na wybranej karcie rozmieszcza żetony mapy i wędruje dalej!

Jeśli pionek gracza znajduje się na pozycji wskazanej na nowej karcie wędrówki, **nie usuwa on odpowiedniego żetonu mapy**. W późniejszej części gry musi ponownie wejść na to pole, aby móc usunąć dany żeton mapy.

W trakcie rozgrywki gracz może ukończyć dowolną liczbę kart wędrówki. Jeśli **w talii wędrówek skończą się karty**, możecie ukończyć jedynie posiadane karty wędrówki.

Na koniec gry każdy z graczy otrzymuje punkty zwycięstwa za:

- każdą **ukończoną kartę wędrówki**,
- 1 punkt zwycięstwa za każdy żeton mapy usunięty z **nieukończonych kart wędrówki**.

Wszystkie punkty z kart wędrówki gracze dodają do swojego wyniku na normalnych zasadach.



Przykład: na początku rozgrywki gracz dobiera 2 karty wędrówki. Wybrał Szlak winnic, a kartę Wyprawa dookoła wioski odłożył na spód talii.

Po rozłożeniu żetonów mapy na oznaczonych polach jest gotów do rozpoczęcia rozgrywki!



Przykład: w trakcie rozgrywki czerwony gracz ukończył 3 karty wędrówki. Otrzymał za nie 7 punktów zwycięstwa.

Z czwartej, nieukończonych karty wędrówki, usunął 2 żetony mapy – zdobywał więc za nie 2 punkty. Łącznie uzyskał za swoje karty wędrówki 9 punktów zwycięstwa.

TURA SOKOLNIKA

Tura sokolnika składa się z trzech faz rozpatrywanych w stałej kolejności: Ruch, Przygoda oraz Uzupełnienie. Sokolnik nie wykonuje fazy Aktywacji.

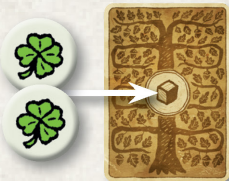
1. RUCH

W każdej swojej turze sokolnik porusza oba swoje pionki.

1. Gracz odkrywa kartę z wierzchu talii do gry solo. Sokolnik otrzymuje wszelkie nagrody wskazane w jej górnej części (żeton koniczynki albo kartę przedmiotu).
2. **Gracz porusza pionek sokoła** zgodnie ze schematem ruchu na odkrytej karcie. Każde pole jest oznaczone wartością priorytetu. Sokół wybiera pierwsze dostępne pole w kolejności rosnącej.
3. Gracz bierze kartę z wybranego pola. Jeśli to karta przedmiotu, dokłada ją do kart znajdujących się nad planszą do gry solo. Jeśli to karta towarzysza, umieszcza ją po lewej stronie planszy do gry solo. Sokolnik **zdobywa 1 żeton koniczynki** za każdym razem, kiedy weźmie kartę towarzysza. Po zabraniu karty gracz przesuwa pionek sokoła na wybrane pole.
4. Gracz odkrywa kolejną kartę z talii do gry solo. Sokolnik otrzymuje wszelkie nagrody wskazane w jej górnej części. Gracz następnie **porusza pionek sokolnika** zgodnie z tymi samymi zasadami co sokoła.

Uwaga: jeśli któryś z pionków sokolnika wejdzie na pole, na którym znajduje się inny pionek (albo na pole bez żadnej karty), sokolnik dobiera kartę z odpowiedniej talii według normalnych zasad.

Kiedy sokolnik zgromadzi 2 żetony koniczynki, natychmiast wydaje je, aby dobrać kartę przedmiotu. Jest to jedyny sposób, w jaki sokolnik wykorzystuje żetony koniczynek.



Uwaga: gracz zbiera wszystkie karty towarzyszy sokolnika w jednym stosie na lewo od planszy do gry solo. Nie mają one żadnego wpływu na grę. Sokolnik może otrzymać za nie punkty na koniec gry, jeśli będą pasowały do płytki zadania ogólnego.

Wskazówka: zalecamy, aby gracz trzymał karty sokolnika ułożone w tę samą stronę co mapa. Jeśli gracz siedzi obok dłuższej krawędzi mapy, obraca je o 90 stopni, aby prawidłowo poruszyć pionki sokolnika.



Przykład: obecnie trwa tura sokolnika. Gracz odkrywa wierzchnią kartę z talii do gry solo. Sokolnik zdobywa 1 żeton koniczynki. Następnie rozpatruje ruch sokoła.



Pionek sokoła nie może wejść na pola 1 oraz 2, ponieważ znajduje się w dolnym rzędzie mapy. Dlatego wybiera pole 3. Sokolnik bierze kartę zielonego przedmiotu i kładzie ją nad planszą do gry solo. Następnie pionek sokoła jest przestawiany na wybrane pole.



Pionek sokolnika porusza się na pole 1. Bierze Rozbójnika i zdobywa 1 żeton koniczynki. W związku z tym, że ma teraz 2 żetony koniczynek, natychmiast wydaje je, aby dobrać kartę przedmiotu.



2. PRZYGODA

Podczas fazy Przygody sokolnik stara się zrealizować kartę przygody z wystawki albo próbuje zgłosić się do zadania ogólnego. Sokolnik nigdy nie rezerwuje kart przygody.

Strzałka widoczna na ostatniej odkrytej karcie do gry solo wskazuje kierunek, w którym sokolnik sprawdza wystawkę. Na przykład strzałka w prawo oznacza, że sokolnik sprawdza wystawkę od lewej do prawej.

Sokolnik zawsze realizuje pierwszą kartę przygody, którą może. Aby to zrobić, musi spełnić tylko jej **koszt w przedmiotach**.

Uwaga: karty towarzyszy sokolnika są przez całą grę przechowywane w jednym stosie. W związku z tym, że nie musi on spełniać wymogów dotyczących grupy, nie odprawia żadnych towarzyszy.

Jeżeli sokolnik nie jest w stanie zrealizować żadnej karty przygody, sprawdza płytki zadań ogólnych. Tak jak wcześniej, robi to w kierunku wskazanym przez strzałkę. Sokolnik otrzymuje żetony koniczynek z kart przygód oraz płytek zadań ogólnych według normalnych zasad.

Jeśli sokolnik nie może zrealizować karty przygody ani zgłosić się do płytki zadania ogólnego, nie robi w tej fazie niczego.

Kiedy sokolnik realizuje kartę przygody albo zgłasza się do płytki zadania ogólnego, odrzuca zużyte karty przedmiotów. **Jokera zużywa tylko wtedy, gdy jest to naprawdę konieczne**. Karty przygód zrealizowanych przez sokolnika gracz wsuwa pod planszę do gry solo.

Gracz ignoruje ulepszenia przedstawione na zrealizowanych przez sokolnika kartach przygód.

3. UZUPEŁNIENIE

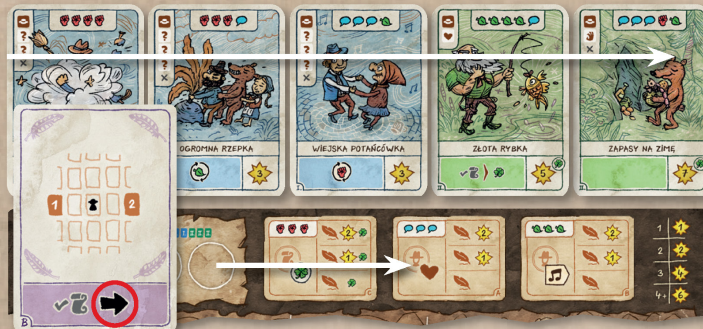
Gracz uzupełnia karty tak, jak zwykle (więcej na stronie 12).

KONIEC RUNDY

Po 3 turach wszystkie 6 kart do gry solo będzie zużytych. Przed rozpoczęciem nowej rundy gracz tasuje je w celu przygotowania nowej talii.

KONIEC GRY

Po 4. rundzie rozgrywka dobiega końca. Gracz odwraca planszę do gry solo na drugą stronę, bierze żeton koniczynki z puli i przy jego pomocy oznacza punkty zdobyte przez sokolnika. Sokolnik otrzymuje punkty zwycięstwa za następujące kategorie:



Przykład: po poruszeniu obu pionków sokolnik próbuje zrealizować kartę przygody. W związku z tym, że strzałka jest skierowana w prawo, sprawdza wystawkę od lewej do prawej. Sokolnik ma 2 karty niebieskich przedmiotów oraz 1 kartę złotego przedmiotu. Nie jest w stanie zrealizować żadnej karty przygody, więc sprawdza płytki zadań ogólnych i zgłasza się do środkowej.



Przykład: na koniec gry sokolnik otrzymuje:

1. 28 punktów zwycięstwa za karty zrealizowanych przygód
2. 3 punkty zwycięstwa za pierwszą od lewej płytkę zadania ogólnego
3. 4 punkty zwycięstwa za środkową płytkę zadania ogólnego
4. 3 punkty zwycięstwa za pozostałe karty przedmiotów

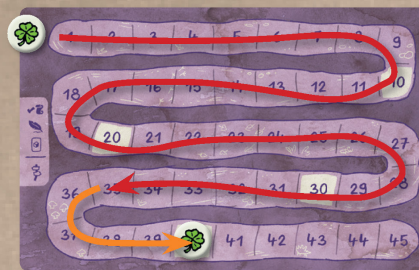
Sokolnik zdobywa łącznie 38 punktów zwycięstwa.

- za każdą **zrealizowaną kartę przygody**,
- za zajęte **miejsca na pióra** na płytkach zadań ogólnych oraz **cele**,
- 1 punkt zwycięstwa za **każdą kartę przedmiotu, która mu pozostała**.

Uwaga: sokolnik nie otrzymuje żadnych punktów za żeton koniczynki, jeśli jakiś mu pozostał.

Podczas rozgrywki w grę jednoosobową z kartami wędrowki sokolnik nie realizuje ich tak, jak zwykły gracz. Zamiast tego na koniec gry po prostu zdobywa 5 dodatkowych punktów.

Rozgrywkę wygrywa strona z większą liczbą punktów zwycięstwa. W przypadku remisu wygrywa strona z większą liczbą kart przedmiotów w ręce.



Jeśli grasz w wariant z kartami wędrowki, sokolnik zdobywa 5 dodatkowych punktów zwycięstwa.



Uwaga: symbole po lewej stronie planszy sokolnika służą jako przypomnienie sposobu, w jaki sokolnik zdobywa punkty.

LISTA ZADAŃ OGÓLNYCH

1. Należy zebrać karty towarzyszy wskazanego rodzaju (liczą się zarówno te w grupie, jak i odprawione). 1a: wędrowcy, 1b: wielkoduszni, 1c: bestie, 1d: złoczyńcy.
2. Należy zebrać karty towarzyszy ze wskazanym symbolem aktywacji (liczą się zarówno te w grupie, jak i odprawione): 2a: gwiazdka, 2b: miecz, 2c: nutka, 2d: Kompas.
3. Należy zebrać karty przygody, które w ramach nagrody zapewniają określoną liczbę żetonów koniczynek.
4. Należy zebrać karty przygody z ulepszeniem w postaci dowolnego środka transportu.
5. Należy zebrać karty przygody II poziomu.
6. Należy zebrać karty przygody z ulepszeniem w postaci zniżki.



info@pinktroubadour.eu

Projekt gry: Radim Jurda
 Ilustracje i projekt graficzny: Radim Jurda
 Projekt gry jednoosobowej: Tomáš Holek, Michal Peichl
 Instrukcja oraz karty wędrowki: Michal Peichl
 Rozwinięcie projektu: Susan Maly, David Jurda, Elizabeth Jurdová, Tomáš Holek, Michal Peichl, Milan Zborník, Petr Plášil, Štěpán Peterka, Lucie Hrivňáková
 Pomysł świata Pilgrims: Jakub Dvorský
 Marketing (Amanita Design): Lukáš Kunce
 Wersja na platformę Tabletopia: Ondřej Cigánek
 Wydawca: Branislav Berec
 Korekta i redakcja: Austin Conrad

Testerzy: Jan Pačes, Jan Chlup, Johana Linková, Kuba Špiřík, Martina Špiřík Marešová, Anna Jurdová, Jáchym Jurda, Jakub Dvorský, Lukáš Kunce, Pavel Pachta, Andrea Hubert, Oto Dostál, Antonín Holík, David Šemík, Michal Berlinger, Martin Vlach, Oliver Vršanský, Adolf Lachman, Lucie Hrivňáková, Štěpán Peterka, Petr Vojtěch, Vlada Chvátíl, Martin Sedmera, Jiří Veselý, Vladimír Suchý, członkowie klubu gier Rosnicka, członkowie klubu gier z Brna, uczestnicy sesji testowych wydawnictw Pink Troubadour, CGE oraz innych.

Polska wersja językowa

Wersja polska: Game Bakery i Albi Polska
 Redakcja wersji polskiej: Kamila Biedrońska
 Korekta wersji polskiej: Urszula Tyrara
 Wszelkie prawa zastrzeżone. www.albipolska.pl
 Brakujące lub uszkodzone elementy? Daj nam znać, pisząc na adres e-mail eshop@albipolska.pl, a wysłamy brakujący element!



amanita-design.net

Albi
 albipolska.pl

AKTYWATORY

Niektóre z umiejętności muszą zostać aktywowane. Jeśli gracz posiada wymagany aktywator, otrzymuje nagrodę wyszczególnioną na prawo od strzałki. W jednej chwili można aktywować kilka umiejętności. Efekty należy rozpatrywać w dowolnej kolejności.



Kiedy gracz poruszy się przy pomocy wskazanego środka transportu.



Kiedy gracz poruszy swój pionek **przez lub na pole**, na którym znajduje się pionek innego gracza (także pionki w trybie solo).



Kiedy w celu aktywowania postaci gracz zagra kartę przedmiotu wskazanego koloru. (Ta umiejętność nie działa, jeśli karta przedmiotu została zmieniona przy pomocy żetonu koniczynki).



Kiedy gracz zrealizuje kartę przygody (z wyjątkiem tej).



Kiedy gracz poruszy swój pionek do narożnika mapy.



Kiedy w celu aktywowania postaci gracz zagra kartę przedmiotu z pokazanym symbolem aktywacji. (Ta umiejętność nie działa, jeśli karta przedmiotu została zmieniona przy pomocy żetonu koniczynki)



Aby skorzystać z przedstawionej umiejętności, gracz musi zapłacić żetonem koniczynki.



Gracz dobiera z talii 1 kartę przedmiotu.



Gracz rezerwuje kartę przygody.



Gracz zdobywa 1 żeton koniczynki.



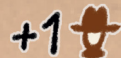
Gracz dobiera z talii 2 karty przedmiotów. Jedną zachowuje, a drugą odkłada zakrytą na spód talii przedmiotów.



Gracz dobiera z talii 2 karty towarzyszy. Jedną zachowuje, a drugą odkłada zakrytą na spód talii towarzyszy.



Gracz może mieć zarezerwowaną dodatkową kartę przygody.



Gracz może mieć w swojej grupie dodatkowego towarzysza. Równocześnie może mieć aktywnych kilka umiejętności tego rodzaju.



Gracz bierze 1 kartę przedmiotu z pola, nad którym przechodzi. Jeśli na danym polu znajduje się jakiś pionek, dobiera kartę przedmiotu z talii.



Gracz porusza się na jedno z pól pokazanych na schemacie ruchu i bierze kartę z danego pola.



Zniżka do zrealizowania przygody lub do zgłoszenia się do zadania ogólnego – gracz musi zapłacić o 1 kartę przedmiotu wskazanego rodzaju mniej. Do zrealizowania jednej karty przygody może być użytych kilka umiejętności ze zniżką (taką samą lub różną).

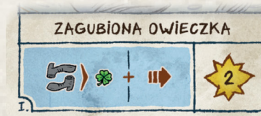


Zniżka w postaci 1 symbolu przygody dowolnego rodzaju.



Kiedy gracz przemieszcza się przy pomocy wskazanego środka transportu, może poruszyć się o 1 pole dalej w tym samym kierunku. Zdobytą on kartę jedynie z pola, na którym pionek zakończy swój ruch.

Gracz może łączyć ze sobą działanie kilku takich umiejętności.



Przykład: kiedy gracz porusza się pieszo, karta przygody Zagubiona owieczka pozwala mu na zdobycie 1 żetonu koniczynki oraz poruszenie się o 1 pole dalej. Oznacza to, że może poruszyć się o 2 pola w pionie, poziomie lub na ukos (zamiast o 1).



Przed poruszeniem się gracz może zamienić miejscami karty przedmiotów, które sąsiadują ze sobą w pionie lub poziomie.



Przykład: kiedy gracz porusza się konno, karta przygody Pogaduszki przy ognisku pozwala mu na zdobycie 1 żetonu koniczynki oraz na zamianę miejscami dwóch kart przedmiotów.



UMIĘJĘTNOŚCI



Gracz bierze z mapy dowolną kartę przedmiotu wskazanego koloru.



Z pola sąsiadującego z jego pionkiem w pionie lub w poziomie gracz bierze kartę przedmiotu wskazanego koloru.



Gracz może zagrać kolejną kartę przedmiotu, aby w tej turze aktywować inną postać.