

ZAGINIONA EKSPEDYCJA



AUTOR: PEER SYLVESTER

ILUSTRATOR: GAREN EWING

OD AUTORA

Historia przedstawiona w niniejszej grze powstała w oparciu o ostatnią wyprawę Percy'ego Fawcetta do El Dorado – mitycznego miasta, określanego przez Percy'ego mianem „Z”. Z ekspedycji, na którą Percy zabrał swojego syna Jacka i jego przyjaciela Raleigh Rimmela, nikt nie powrócił. Obok zaginięcia Amelii Earhart, w latach 30-tych dwudziestego wieku stało się to niemałą sensacją i przeszło do historii jako jedna z najbardziej znanych zaginionych wypraw wszech czasów.

Do stworzenia tej gry zainspirowała mnie doskonała książka autorstwa Davida Granna pt. „Zaginione miasto Z”. Niedługo po jej przeczytaniu postanowiłem stworzyć grę kooperacyjną, która odzwierciedlałaby zmagania poszukiwaczy w brazylijskiej dżungli. Starałem się przy tym kierować przesłanką wiarygodności, tj. uwzględniać tylko te zwierzęta i wydarzenia, co do istnienia których mamy pewność. Tym samym wszystkie zajścia występujące w grze mogły faktycznie stać się udziałem ekspedycji Fawcetta.

Kolejną istotną rzeczą przy projektowaniu gry było uwzględnienie w niej plemion, które zamieszkiwały obszary odwiedzane przez Fawcetta. W tym celu korzystałem z materiałów źródłowych, próbując odzwierciedlić nastawienie poszczególnych ludów do potencjalnych przybyszy. Proszę nie odbierać tego w kategoriach osądzania. Każde z występujących w grze plemion zasługuje na szacunek, szczególnie w kontekście historii o wkraczaniu na ich terytorium. Fawcett słynął z tego, że zawsze odnosił się z szacunkiem do rdzennych mieszkańców Amazonii i mam nadzieję, że gra odzwierciedla jego nastawienie. W trakcie zbierania informacji do gry, dowiedziałem się także, że nicienie można wypalić prochem. I kto teraz powie, że gry nie mogą uczyć?

Milej zabawy!

Peer Sylvester



SPIS TREŚCI

O Grze	4
Wariant kooperacyjny (2-5 graczy)	8
Wariant jednoosobowy (1 gracz)	10
Gracz kontra Gracz (2 graczy)	12
Często zadawane pytania	14

KOMPONENTY

- A. 6 Kart Poszukiwaczy
- B. 9 Kart Ekspedycji
- C. 56 Kart Przygód
- D. 28 Żetonów Zdrowia
- E. 21 Żetonów Prowiantu
- F. 12 Żetonów Amunicji
- G. 2 Pionki
- H. 1 Żeton Poranku/Wieczoru
- I. 1 Żeton Lidera Ekspedycji
- J. 2 Karty Pomocy Gracza



A



B



C



D



E



F



G



H



I



J



O GRZE

W grze *Zaginiona Ekspedycja* poprowadzisz trójkę poszukiwaczy śladami Percy'ego Fawcetta na wyprawę do El Dorado. Aby wygrać, przynajmniej jeden z nich będzie musiał przeżyć dostatecznie długo, by dotrzeć do mitycznego miasta Z.

Twoim zadaniem będzie takie zarządzanie Zasobami i Umiejętnościami zespołu, aby przetrwać podróż do serca dżungli. Zasoby są reprezentowane przez żetony, podczas gdy Umiejętności przedstawiono za pomocą symboli na kartach. Zarówno Zasoby, jak i Umiejętności dzielą się na trzy grupy:

- Zasoby to **Prowiant, Amunicja i Zdrowie**.
- Do Umiejętności zaliczamy **Przetrwanie, Nawigację i Obozowanie**.

Na karcie każdego poszukiwacza widnieje symbol jednej z Umiejętności, co oznacza specjalizację w danej dziedzinie. Poza tym, karty te niczym się nie różnią. Po utracie ostatniego żetonu Zdrowia dany poszukiwacz umiera i jest bezpowrotnie usuwany z gry. Jeśli stracisz w ten sposób całą trójkę swoich poszukiwaczy, natychmiast przegrywasz grę.

KARTY PRZYGÓD

Centralnym punktem rozgrywki są Karty Przygód, z których każda przedstawia jakieś wydarzenie w dżungli. Aby odnieść sukces, będziesz musiał tak zarządzać kolejnością tych wydarzeń, aby twoi poszukiwacze wyszli z nich z możliwie najmniejszym uszczerbkiem na zdrowiu. Zdarzy się, że karty będą ewidentnie korzystne lub szkodliwe, większość jednak będzie mieszanką jednego i drugiego. Każdą z kart opisano przy pomocy nazwy i numeru (na dole) oraz ramek z efektami (na górze). Ramki z efektami symbolizują rzeczy, które przytrafiają się poszukiwaczom w rezultacie wydarzenia z karty. **W każdej z ramek znajdują się symbole, do których należy się zastosować rozpatrując daną ramkę, przy czym należy pamiętać, że realizujemy polecenia z symboli w kolejności od lewej strony.** Ramki dzielimy na trzy typy: Wydarzenia, Wybory i Opcje. Na wielu kartach można znaleźć kilka typów ramek i wówczas kolejność ich rozpatrywania to: **Wydarzenia**, następnie **Wybory** i na końcu **Opcje**.



Wydarzenia (żółte tło) są obowiązkowe - **musicie rozpatrzyć każdą ramkę w żółtym kolorze na karcie** (stosujemy się do każdego symbolu z żółtej ramki)



Wybory (czerwone tło, postrzępione krawędzie) są również obowiązkowe, jednak **należy wybrać tylko jedną ramkę w tym kolorze** i rozpatrzyć wszystkie zawarte w niej efekty. Pozostałe czerwone ramki z tej karty są ignorowane.



Opcje (niebieskie tło, zawinięta krawędź) są opcjonalne! Oznacza to, że można, ale nie trzeba, rozpatrzyć dowolną liczbę niebieskich ramek z aktualnej karty.

SYMBOLE NA KARTACH

Każda ramka z karty zawiera jeden lub więcej symboli. Ich opis można znaleźć na kartach pomocy, a także na końcu tej instrukcji. Około połowa z nich odnosi się do Umiejętności i Zasobów, podczas gdy reszta wpływa na rozkład zagranych kart i losy ekspedycji. Każda Umiejętność czy Zasób ma dwie wersje: zysk lub strata.

ZASOBY	ZYSK	STRATA
PROWIANT		
AMUNICJA		
ZDROWIE		

Kiedy zyskujesz lub tracisz jeden z Zasobów, dobierasz lub odrzucasz odpowiadający mu żeton. Należy przy tym pamiętać, że żaden z poszukiwaczy **nie może posiadać więcej niż 4 żetony Zdrowia**, nie ma natomiast górnego limitu posiadanego Prowiantu czy Amunicji. **W przypadku, gdy tracisz Prowiant, a nie posiadasz już żetonów tego typu, musisz w zamian oddać jeden żeton Zdrowia.** Może być on zabrany z dowolnego, wciąż żywego poszukiwacza. Jeśli natomiast miałbyś odrzucić żeton Amunicji, a takiego nie posiadasz, nie możesz aktywować ramki z symbolem nakazującym utratę Amunicji.

UMIEJĘTNOŚĆ	ZYSK	STRATA
PRZETRWANIE		
NAWIGACJA		
OBOZOWANIE		

Kiedy zyskujesz symbol Umiejętności, bierzesz kartę, która to spowodowała i kładziesz ją w swoim obszarze gry obok reszty zasobów i poszukiwaczy. Najpierw jednak należy rozpatrzyć do końca wszystkie efekty wywołane przez tę kartę. Kiedy z kolei musisz wydać symbol Umiejętności, możesz to zrobić na jeden z następujących sposobów:

- odrzucić kartę z odpowiadającym symbolem uzyskania Umiejętności ze swojego obszaru gry.
- odrzucić punkt Zdrowia poszukiwacza z odpowiadającym symbolem Umiejętności.
- odrzucić dwa punkty Zdrowia poszukiwacza z niepasującym symbolem Umiejętności.

Karty z kilkoma symbolami Umiejętności (np. **1** *Opuszczone obozowisko*) można wykorzystać tylko raz. Oznacza to, że dają one kilka możliwości, jednak tak jak wszystkie pozostałe karty można ich użyć tylko raz.

SZLAK

Każdy z poniższych symboli wpływa na karty na aktualnie rozpatrywanym Szlaku:

	POMIŃ	Musisz odrzucić następną Kartę Przygody na Szlaku.
	ZAMIEŃ	Możesz zamienić miejscami dwie dowolne Karty Przygód w dalszej części Szlaku.
	USUŃ	Musisz odrzucić ostatnią Kartę Przygody na Szlaku (nie może to być jednak obecnie rozpatrywana karta).
	DODAJ	Musisz wziąć Kartę Przygody z talii i dołożyć ją na końcu obecnie rozpatrywanego Szlaku.

Jeśli nie ma dostatecznej liczby kart na Szlaku, aby zastosować się do któregoś z powyższych efektów, należy go zignorować. W przeciwnym wypadku efekt musi być wprowadzony w życie.

EKSPEDYCJA

Poniższe dwa symbole wpływają bezpośrednio na prowadzoną ekspedycję:

	NAPRZÓD	Przesuń pionek na kolejną Kartę Ekspedycji.
	ŚMIERĆ	Usuń z gry jednego ze swoich poszukiwaczy.

Przechodzenie na kolejne Karty Ekspedycji jest jedynym sposobem na wygranie gry! Należy przy tym pamiętać, że oba powyższe symbole są wprowadzane w życie natychmiastowo, w momencie rozpatrywania, zanim przejdziemy do kolejnych symboli. Oznacza to, że istnieje możliwość wygrania gry, nawet gdy następny symbol miałby doprowadzić do naszej porażki.

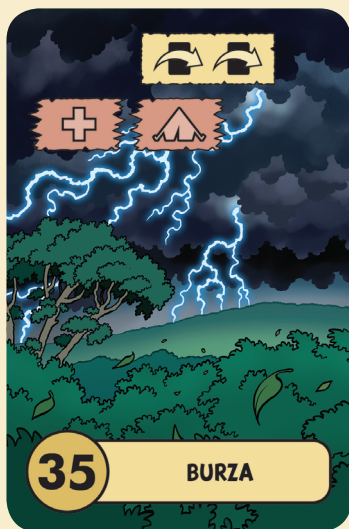
PRZYKŁADY



Poszukiwacze trafiają na opuszczone obozowisko! Mają do wyboru: albo dowiedzieć się z niego rzeczy niezbędnych w dalszej podróży, albo zebrać znajdujące się w nim Zasoby.

W zależności, którą ramkę wybierze gracz, prowadzona przez niego ekspedycja zyska **2** żetony Amunicji albo zachowa tę kartę dla zawartych na niej symboli Umiejętności. W tym drugim przypadku gracz kładzie kartę w swoim obszarze gry.

Mimo, że powyższa karta zawiera trzy symbole Umiejętności, można jej użyć tylko raz. Oznacza to, że w momencie użycia któregoś z symboli Umiejętności, kartę należy odrzucić.



Poszukiwacze muszą znaleźć schronienie podczas burzy! Pierwsza ramka, żółta, nakazuje odrzucenie dwóch kolejnych kart na Szlaku. Ramki czerwone oznaczają, że w następnej kolejności konieczne będzie albo poszukanie schronienia (utrata symbolu Umiejętności Obozowania), albo odniesienie obrażeń (utrata jednego żetonu Zdrowia).

WARIANT KOOPERACYJNY

PRZYGOTOWANIE GRY

Gracze wybierają trójkę poszukiwaczy tak, aby każdy z nich miał inny symbol Umiejętności na swojej karcie, po czym umieszczają ich we wspólnym obszarze gry. Tym sposobem bez względu na liczbę graczy, zespół zawsze będzie składał się z trójki poszukiwaczy. Oprócz tego gracze biorą **3 żetony Amunicji** oraz **4 żetony Prowiantu** i kładą je obok kart poszukiwaczy. Następnie należy potasować Karty Przygód, rozdać 4 każdemu z graczy, a z pozostałych utworzyć talię i umieścić ją (zakrytą) w zasięgu graczy. **Jeśli gracze we dwójkę, każdy z graczy otrzymuje 6 kart.**

Gra posiada trzy poziomy trudności: łatwy (polecany początkującym graczom, którzy dopiero uczą się grać), normalny oraz trudny, dla doświadczonych graczy.

- **Łatwy** – tor postępu należy zbudować z **7 Kart Ekspedycji**, a na każdym poszukiwaczu umieścić **4 żetony Zdrowia**.
- **Normalny** – tor postępu należy zbudować z **9 Kart Ekspedycji**, a na każdym poszukiwaczu umieścić **4 żetony Zdrowia**.
- **Trudny** – tor postępu należy zbudować z **9 Kart Ekspedycji**, na każdym poszukiwaczu umieścić **3 żetony Zdrowia** i wziąć **dodatkowy żeton Prowiantu**.

Na początku rozgrywki, w centralnym punkcie stołu układamy podłużny rząd Kart Ekspedycji, kładąc na końcu kartę zaginionego miasta Z. Na pierwszej karcie umieszczamy pionek reprezentujący naszą ekspedycję, żeton Wieczór/Poranek obracamy na stronę Poranek, zaś niewykorzystane żetony odkładamy na bok do późniejszego użytku. Następnie losujemy gracza rozpoczynającego i wręczamy mu żeton Lidera Ekspedycji. Wszystkie niewykorzystane elementy gry wędrują z powrotem do pudełka.

Jeśli gracze w piątkę, usuńcie jeden żeton Prowiantu z waszych zasobów.

CEL GRY

Celem gry jest dotarcie przynajmniej jednym żywym poszukiwaczem do ostatniej Karty Ekspedycji – reprezentującej zaginione miasto Z. Aby to osiągnąć, konieczne będzie posuwanie się naprzód, przy jednoczesnym zarządzaniu ryzykiem w taki sposób, by nie narażać poszukiwaczy na zbytnie niebezpieczeństwo. W tym celu w trakcie rozgrywki gracze będą wielokrotnie omawiać możliwości taktyczne oraz karty na stole, przy czym należy pamiętać, że **niedozwolone jest ujawnianie jakichkolwiek szczegółów dotyczących kart trzymanyh na ręku**. Rozgrywka w *Zaginioną Ekspedycję* podzielona jest na rundy. Każda runda reprezentuje dzień z życia poszukiwaczy i dzieli się na dwa etapy – Poranek i Wieczór, po których nasi poszukiwacze muszą się posilić. Po zakończeniu każdej rundy gracze dociągają nowe karty na rękę.

PORANEK

Począwszy od Lidera Ekspedycji gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara zagrywają po jednej odkrytej Karcie Przygody w taki sposób, by utworzyły one rząd. Trwa to dopóki każdy z graczy nie zagra **dwóch kart**. W rezultacie powstanie Szlak, który będą musieli przemierzyć nasi poszukiwawcze.

W rozgrywce dla dwóch graczy każdy zagrywa łącznie po trzy karty.

Kiedy już wszyscy wyłożą odpowiednią liczbę kart, **należy je ułożyć w kolejności od najniższego numeru do najwyższego**. Dla ułatwienia proponujemy układać karty we właściwej kolejności już w momencie wykładania ich na stół.

Następnie należy rozpatrzyć z osobna każdą z kart, od lewej do prawej, a po zakończeniu odłożyć je na stos kart zużytych (za wyjątkiem kart z nabytymi Umiejętnościami, które zabieramy do swojego obszaru gry). Za każdym razem gracze mogą uczestniczyć w podejmowaniu decyzji, jednak to Lider Ekspedycji ma decydujące słowo. Kiedy już wszystkie karty zostaną rozpatrzone, obracamy żeton z napisem Poranek na stronę Wieczór, a **drużyna traci 1 żeton Prowiantu**.



Rankiem karty układa się numerami od najniższego do najwyższego.

WIECZÓR

Wieczór rozgrywany jest podobnie do Poranka, przy czym należy pamiętać o dwóch rzeczach: **1)** tura trwa dopóki gracze nie pozbędą się wszystkich kart z ręki; **2)** karty zostają na stole w takiej kolejności, w jakiej je wyłożono, czyli każda nowa karta, bez względu na jej numer, dokładana jest jako kolejna na Szlaku i nie należy ich przekładać. Po wszystkim rozpatrujemy karty tak, jak dotychczas, a po zakończonym Szlaku przekładamy żeton na stronę Poranek – **zespół ponownie traci jeden żeton Prowiantu**.



Wieczorem karty pozostają w takiej kolejności, w jakiej zostały wyłożone na stół.

KONIEC RUNDY

Na koniec każdej rundy żeton Lidera Ekspedycji wędruje do następnej osoby (zgodnie z ruchem wskazówek zegara), a każdy z graczy dociąga na rękę **4** nowe karty (**6** kart w wariantcie dwuosobowym). Jeśli talia dobiegła końca, zespół natychmiast traci **1** żeton Prowiantu, po czym należy przetasować odrzucone karty i utworzyć z nich nową talię. Jeśli talia dobiegnie końca po raz drugi, gracze natychmiast przegrywają.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra dobiega końca na jeden z trzech sposobów:

1. Pionek dociera do karty z miastem Z – gracze wygrywają.
2. Wszyscy poszukiwacze umierają – gracze przegrywają.
3. Talia dobiegła końca po raz drugi – gracze przegrywają.

WARIANT JEDNOOSOBOWY

Ten wariant przeznaczony jest dla jednego gracza. Spróbuje on poprowadzić swoich poszukiwaczy ku chwale, unikając niebezpieczeństw i zachowując przynajmniej jednego z nich przy życiu.

PRZYGOTOWANIE GRY

Gracz wybiera **3 poszukiwaczy** tak, by każdy z nich miał inny symbol Umiejętności na swojej karcie i umieszcza ich w swoim obszarze gry. Na każdym z poszukiwaczy należy położyć **3 żetony Zdrowia**. Gracz otrzymuje także **3 żetony Amunicji**, **3 żetony Prowiantu** i kładzie je obok swojej ekspedycji. W centralnym punkcie stołu należy ułożyć tor postępu, składający się z **9 Kart Ekspedycji**, kładąc na jego końcu kartę zaginionego miasta Z. Pionek reprezentujący ekspedycję wędruje na pierwszą kartę na torze. Karty Przygód należy potasować, a następnie wziąć **6** na rękę. W tym wariantcie reguły dotyczące Poranka i Wieczora będą się nieco różnić.

PORANEK

Podobnie jak w pozostałych wariantach, **karty zagrywane o Poranku należy układać w kolejności od najniższej do najwyższej**. Tym razem gracz będzie zagrywał karty zarówno z ręki, jak i z talii. Na początku gracz ciągnie **2** wierzchnie karty z talii i wykłada je na stół, tworząc tym samym początek Szlaku. Następne **2** karty zagrywa z ręki, powiększając Szlak. Kolejna karta ponownie zagrywana jest z wierzchu talii i wreszcie ostatnią kartę gracz dokłada z ręki. Po wszystkim należy normalnie rozpatrzyć karty, od lewej do prawej, a po zakończeniu odrzucić **1** żeton Prowiantu.

WIECZÓR

Wieczorem karty na Szlaku układane są w takiej kolejności, w jakiej zostały zagrane, z tą różnicą, że gracz może dokładać karty na początku lub na końcu Szlaku. Pierwsza karta zagrywana jest z ręki, po niej zaś gracz za każdym razem decyduje, czy chce zagrać następną kartę z ręki czy z wierzchu talii i czy dołożyć ją na początku, czy na końcu Szlaku.

Trwa to dopóki gracz nie zagra wszystkich swoich kart z ręki oraz **3** kart z talii, tworząc tym samym Szlak długi na **6** kart. Następnie należy normalnie rozpatrzyć karty od lewej do prawej, a po zakończonej turze odrzucić **1** żeton Prowiantu. Po wszystkim gracz dociąga **6** kart na rękę i rozpoczyna nowy Poranek.



Wieczorem karty można dokładać zarówno na początku, jak i na końcu Szlaku.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra w trybie solo kończy się, podobnie jak w trybie kooperacyjnym, na jeden z poniższych sposobów:

1. Pionek dociera do karty z miastem Z – gracz wygrywa.
2. Wszyscy poszukiwacze umierają – gracz przegrywa.
3. Talia dobiega końca po raz drugi – gracz przegrywa.

W tym trybie możliwe jest także zdobywanie punktów. Po zakończeniu rozgrywki gracz otrzymuje **1** punkt za każdy pozostały żeton Amunicji i Prowiantu oraz za każdą niewykorzystaną kartę z Umiejętnością, pozostałą w obszarze gry. Dodatkowo gracz otrzymuje **5** punktów, jeśli talia ani razu nie dobiegła końca. Następnie otrzymane punkty należy przemnożyć przez liczbę pozostałych przy życiu poszukiwaczy. Tym sposobem otrzymujemy końcowy wynik.

WARIANT GRACZ KONTRA GRACZ

W tym wariantcie gracze rywalizują ze sobą, próbując doprowadzić swoich poszukiwaczy do zaginionego miasta Z. Wygra ten gracz, którego poszukiwacze jako pierwsi dotrą do celu, bądź pozostaną przy życiu dłużej od swoich rywali. Zasady są podobne do tych z rozgrywki kooperacyjnej i te zasady należy przeczytać w pierwszej kolejności.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed rozpoczęciem gry z talii Kart Przygód należy usunąć karty z wykrzyknikiem w tytule. Jest ich **6** i mają one następujące numery: **1, 8, 17, 33, 41 i 52**.

Każdy gracz wydziela na stole swój obszar gry i umieszcza w nim **3** poszukiwaczy (każdego z inną Umiejętnością), **3 żetony Amunicji** oraz **3 żetony Prowiantu**. Na każdym poszukiwaczu należy położyć **4 żetony Zdrowia**. Każdy gracz bierze także pionek, który będzie symbolizował prowadzoną przez niego ekspedycję.

Następnie z **7 Kart Ekspedycji** układamy tor postępu ekspedycji, zakończony kartą zaginionego miasta Z. Pionki graczy wędrują na pierwszą kartę na torze. Na końcu tasujemy talię kart przygód i rozdajemy każdemu z graczy **6** kart. Przed rozpoczęciem gry należy wyznaczyć gracza rozpoczynającego – np. rzucając żetonem Lidera Ekspedycji – a następnie wręczyć mu ten żeton.

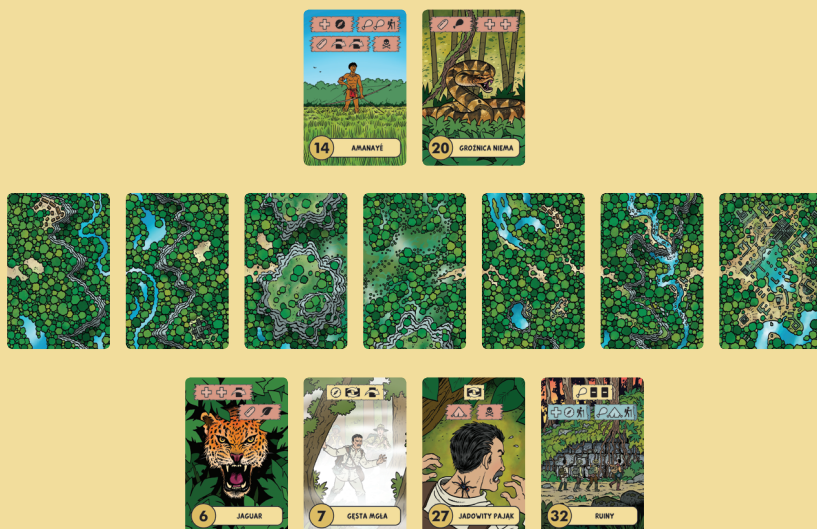
DWA SZLAKI

Każda runda rozgrywana jest tak samo jak w pozostałych wariantach i kończy się w ten sam sposób. Tym razem, każdy gracz będzie mógł dokładać karty do któregoś z dwóch Szlaków: jednego układanego nad, a drugiego pod torem postępu ekspedycji. Nie ma przy tym ograniczenia z ilu kart może się składać każdy Szlak. Ostatecznie każdy gracz będzie musiał wybrać jeden z nich, przy czym układając go nie będzie do końca pewny, co wybierze.

O Poranku Lider Ekspedycji zagrywa swoją kartę jako pierwszy, tworząc tym samym pierwszy Szlak. Następnie drugi gracz zagrywa swoją kartę, dokładając ją do właśnie rozpoczętego Szlaku bądź tworząc drugi Szlak. Gracze zagrywają dalsze karty naprzemiennie, za każdym razem mając wybór, który szlak chcą rozbudowywać.

Kiedy każdy z graczy zagra już **3 karty** i zostaną one ułożone w kolejności od najniższego numeru, Lider Ekspedycji musi podjąć następującą decyzję: **może on wybrać Szlak, którym chce podążyć bądź pozostawić wybór rywalowi**. W zależności od tego, który gracz wybrał Szlak o Poranku, podczas Wieczora Szlak wybiera jego rywal.

Oznacza to, że gracz wybierający Szlak będzie dążył do tego, aby uczynić je możliwie nierównymi pod względem rozkładu kart z pozytywnymi i negatywnymi efektami, podczas gdy jego rywal powinien się starać możliwie „wyrównać” oba szlaki. Po wybraniu Szlaku gracz rozpatruje wszystkie znajdujące się na nim karty, a następnie czeka, aż drugi gracz zrobi to samo z drugim Szlakiem. Po zakończeniu fazy Wieczór, obaj gracze dociągają **6** nowych kart, a żeton Lidera Ekspedycji przechodzi do drugiego gracza.



Lider Ekspedycji wybiera, którym Szlakiem chce podążać bądź pozostawia ten wybór rywalowi.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się na jeden z trzech poniższych sposobów:

1. Pionek dociera do karty z miastem Z.
2. Wszyscy poszukiwacze z jednej ekspedycji umierają.
3. Talia dobiega końca po raz drugi.

Jeśli jeden z graczy zakończy grę, jego przeciwnik musi rozpatrzyć swój Szlak, dopóki nie dotrze do końca swojego szlaku bądź nie spełni warunku zakończenia gry. Jeśli koniec gry spowodowany zostanie przez utratę Prowiantu na zakończenie Poranka lub Wieczora, gra natychmiast się kończy.

Zakończenie 1 – gracz, który dotrze do zaginionego miasta Z wygrywa. Jeśli obaj gracze dotrą do zaginionego miasta Z tego samego Poranka lub Wieczora, wygrywa gracz z większą liczbą pozostałych przy życiu poszukiwaczy. Jeśli i tu jest remis, wygrywa gracz, któremu pozostało więcej kart do przejścia na aktualnym Szlaku. Gdy i tu mamy remis, przegrywa ten gracz, który zaczynał grę jako Lider Ekspedycji.

Zakończenie 2 – jeśli wszyscy poszukiwacze należący do jednego gracza zginą, przegrywa on grę. Jeśli cała szóstka poszukiwaczy zginie podczas tego samego Poranka lub Wieczora, zwycięża gracz, którego ekspedycja jest bliżej zaginionego miasta Z. Jeśli i tu jest remis, przegrywa gracz, który zaczynał grę jako Lider Ekspedycji.

Zakończenie 3 - jeśli talia Kart Przygód dobiegnie końca po raz drugi, zwycięża gracz, którego zespół jest bliżej zaginionego miasta Z. W przypadku remisu wygrywa gracz z większą liczbą pozostałych przy życiu poszukiwaczy. Gdy i tu jest remis, przegrywa gracz, który zaczynał grę jako Lider Ekspedycji.

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

- **Czy mogę wydać Umiejętność z karty zamiast punktu Zdrowia?**

Nie. Symbol utraty Zdrowia oznacza, że musimy odłożyć żeton Zdrowia. Podobnie ma się rzecz w przypadku utraty Zdrowia wynikającej z braku Prowiantu.

- **Jeśli chcę uniknąć utraty żetonu Zdrowia u poszukiwacza z określoną Umiejętnością, czy mogę zabrać po jednym żetonie z dwóch pozostałych poszukiwaczy?**

Nie. Oba żetony muszą zostać zabrane jednemu, wybranemu poszukiwaczowi.

- **Dlaczego jest tak mało symboli zyskania Amunicji?**

Trudno o amunicję w dżungli. Oszczędzaj naboje!

- **W jaki sposób zagrywam karty podczas Wieczoru?**

Upewnij się, że dokładasz karty po prawej stronie już wyłożonych kart. Jest to szczególnie ważne, jeśli siedzisz naprzeciwko swojego rywala i patrzysz na Szlak do góry nogami.

- **Czy zamiana kart na Szlaku wynikająca z symbolu „zamień” jest obowiązkowa?**

Nie, jest to jedyny opcjonalny symbol w grze.

- **Czy podczas rozgrywki gracz kontra gracz muszą wydać żeton Prowiantu na zakończenie Poranka lub Wieczora, jeśli w tej turze gra dobiegła końca?**

Nie. Musisz dojść do końca Szlaku, co może skutkować remisem, ale na tym należy poprzestać.



O POSZUKIWACZACH

Chociaż wszystkie postaci i zdarzenia występujące w grze są całkowicie fikcyjne, przy ich tworzeniu inspirowałem się historycznymi wydarzeniami z przełomu XIX i XX wieku. Zachęcam gorąco do zapoznania się z tą tematyką!



© Peer Sylvester, 2017.

Illustrations by Garen Ewing © Osprey Games, 2017

This translated edition of The Lost Expedition is published by All In Games Arkadiusz Lisowski by arrangement with Osprey Games, part of Bloomsbury Publishing Plc.

www.allingames.pl

W przypadku braku komponentów lub w celu zasięgnięcia informacji prosimy o kontakt mailowy pod adresem: contact@allingames.pl

Polska wersja gry opracowana przez ALL IN GAMES

Tłumaczenie: Patryk Kowalski

Wydawca i wyłączny dystrybutor na terenie Polski: ALL IN GAMES

WAŻNE REGUŁY

- Na Kartach Przygód należy rozpatrzyć każdą żółtą ramkę, dowolną liczbę niebieskich ramek i tylko jedną czerwoną ramkę.
- Po każdym Poranku i Wieczorze należy wydać **1** żeton Prowiantu.
- Jeśli nie mamy żetonów Prowiantu, w ich miejsce odrzucamy **1** żeton Zdrowia z dowolnego poszukiwacza za każdą utraconą jednostkę Prowiantu.
- Jeśli musimy wykorzystać Umiejętności, a nie posiadamy Karty Przygody z odpowiednim symbolem, oddajemy w zamian **1** żeton Zdrowia poszukiwacza z odpowiadającym symbolem lub **2** żetony Zdrowia innego poszukiwacza.
- Każda posiadana przez nas Karta Przygody z symbolem Umiejętności może być wykorzystana tylko raz, bez względu na ilość symboli Umiejętności na niej zawartych.
- Nie można udzielać informacji na temat kart trzymanyh na ręku.

ZASOBY	ZYSK	STRATA	UMIĘJĘTNOŚĆ	ZYSK	STRATA
PROWIAINT			PRZETRWANIE		
AMUNICJA			NAWIGACJA		
ZDROWIE			OBOZOWANIE		
	POMIŃ	Musisz odrzucić następną Kartę Przygody na Szlaku.			
	ZAMIEŃ	Możesz zamienić miejscami dowolne dwie Karty Przygód w dalszej części Szlaku			
	USUŃ	Musisz odrzucić ostatnią Kartę Przygody na Szlaku (nie może to być jednak obecnie rozpatrywana karta).			
	DODAJ	Musisz wziąć Kartę Przygody z talii i dołożyć ją na końcu obecnie rozpatrywanego Szlaku.			
	NAPRZÓD	Przesuń pionek na kolejną Kartę Ekspedycji.			
	ŚMIERĆ	Usuń z gry jednego ze swoich poszukiwaczy.			