



Byli sobie... podróżnicy





Byli sobie podróżnicy

– gra planszowa

Gra dla 2–4 graczy w wieku 8–108 lat.

Zawartość pudełka

- 1 plansza,
- 4 pionki statek,
- 8 pionków postać,
- 55 kart pytanie obrazkowe (55 pytań),
- 55 kart pytanie tekstowe (110 pytań),
- 45 kart przygoda,
- 37 kart bazar,
- 8 kart klucz,
- 4 mapy (3-częściowe puzzle),
- 1 tabliczka z żetonami skarbiec,
- 1 kostka cyfrowa,
- 1 kostka funkcyjna,
- 4 drewniane klocki (do lokalizacji skarbów),
- 30 żetonów beczka z wodą,
- 30 żetonów ryby,
- 42 żetony moneta,
- 12 żetonów butelka (4 zielone, 4 niebieskie, 4 fioletowe)
- 1 wskazówka do montażu zaklętej busoli,
- 4 detektory odpowiedzi.

Przygotowanie do gry

- Każdy z graczy wybiera:
 - 1 pionek postać,
 - 1 pionek statek do złożenia.



- Przed rozpoczęciem gry gracze otrzymują z banku:

- 2 żetony ryby,
- 2 żetony beczka z wodą,
- 1 żeton moneta.



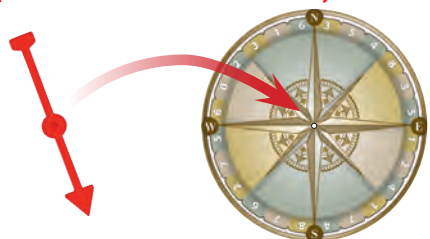
Uwaga! Pozostałe żetony (ryby, beczka z wodą i moneta) należy położyć obok planszy, w banku.

- Karty pytanie tekstowe, pytanie obrazkowe, przygoda, bazar i klucz należy ułożyć obok planszy.



Uwaga! Karty bazar i klucz znajdują się w jednej talii i należy je rozdzielić (37 kart bazar i 8 kart klucz).

- W lewym górnym rogu planszy jest zaklęta busola. W otworze znajdującym się na jej środku zamontuj strzałkę.



zaklęta busola
– tu zamontuj strzałkę
opis na str. 8

gwiazdka
opis na str. 5

łowiisko
opis na str. 5

start
opis na str. 4

wrak
opis na str. 5

- Gracze rozkładają na planszy żetony z pływającymi butelkami na **dowolnych pustych polach morskich**. Liczba butelek rozłożonych na planszy jest uzależniona od liczby graczy.

2 graczy	2x	2x	2x	(2 zestawy)
3 graczy	3x	3x	3x	(3 zestawy)
4 graczy	4x	4x	4x	(4 zestawy)

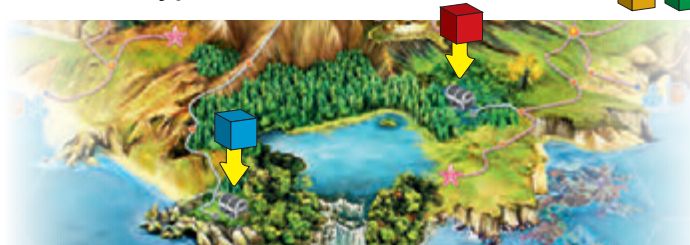


- Tabliczkę z żetonami skarbiec i 12 fragmentów mapy należy umieścić obok planszy.



4 żetony skarbiec są elementami ruchomymi. Przed rozpoczęciem gry należy je przemieszczać i umieścić w tabliczce.

- Gracze wybierają 4 z 8 możliwych lokalizacji skarbu, i umieszczają tam drewniane klocki.





Byli sobie podróżnicy

Funkcje kostek

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Wybiera pionki, którymi chce grać. **Pionek statek** umieszcza **na jednym z czterech pól START**. **Pionek postać** kładzie przed sobą (pionek ten zaczyna grę, gdy gracz wejdzie na pole lądowe). Następnie gracz, który rozpoczyna grę, **rzuca dwoma kostkami jednocześnie**.



Kostka funkcyjna wyznacza działanie, które gracz wykonuje przed przemieszczeniem pionka statek lub pionka postać.



Ryba – gracz pobiera 1 żeton ryby.



Beczka z wodą – gracz pobiera 1 żeton beczka z wodą.



Czarny znak zapytania – gracz ciągnie kartę z pytaniem tekstowym. Jeżeli odpowie poprawnie, pobiera z banku 2 monety.



Biały znak zapytania – gracz ciągnie kartę z pytaniem obrazkowym. Jeżeli odpowie poprawnie, pobiera z banku 1 monetę.



Statek – gracz ciągnie kartę ze stosu kart przygoda i postępuje zgodnie ze wskazaniem, jakie znajdzie na karcie.

Uwaga! Wyjątek! Gdy na kostce funkcyjnej wypadnie statek, może ona anulować działanie kostki cyfrowej!

Przykład: Kostka funkcyjna nakazuje ciągnąć **kartę przygoda**, a kostka cyfrowa wskazuje liczbę 3. Karta przygoda nakazuje graczowi „**Twój statek zniósł na mieliznę. Tracisz ruch**”. Wtedy wskazanie kostki cyfrowej **nie jest brane pod uwagę!**



Kostka cyfrowa wyznacza **maksymalny zasięg** ruchu gracza w danej turze gry.

Przykład: Jeśli gracz wyrzucił na kostce cyfrowej 5, może przesunąć swój pionek (morski lub lądowy) o maksymalnie 5 pól, ale może przesunąć go również o 1, 2, 3 lub 4 pola, jeśli mu to bardziej odpowiada!

Przed każdym rzutem kostkami gracz może wykonać następujące działania dodatkowe:

- kupić karty bazar (patrz str. 7),
- wymienić żetony ryby i beczka z wodą na żetony moneta.

2x



= 1x



2x



= 1x



Przelicznik wymiany żetonów ryby i beczka z wodą na żeton moneta.

Poruszanie się po planszy

Ruch po polach morskich

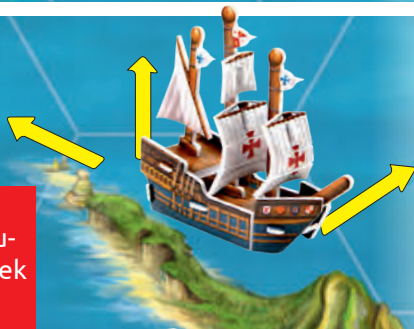
Gracz przesuwa pionek statek w dowolnym kierunku zgodnie z liczbą pól wyrzuconych na kostce cyfrowej. Może się poruszać po wszystkich polach morskich.

Uwaga! Gracze nie mogą przepływać pionkiem statek przez ląd. Na jednym polu morskim mogą znajdować się wyłącznie dwa statki.

Pole morskie z możliwością ruchu w dowolnym kierunku



Pole morskie z ograniczoną możliwością ruchu



Uwaga! Gracze nie mogą przesuwać pionka statek przez ląd.

Pole morskie z ograniczoną możliwością ruchu



Uwaga! Na jednym polu morskim mogą znajdować się wyłącznie dwa statki.



Gdy gracz ma pionek statek na polu, które jest już zajęte przez innego gracza, może dokonać abordażu (**abordaż str. 8**).

a) Pola oznaczone kotwicą to porty – **jedyną** **pola umożliwiające zejście gracza na ląd**. Tu gracz zaczyna używać pionka postać. Zejście na ląd i powrót na statek odbywa się w sposób płynny, bez wstrzymywania ruchu.



b) Gdy gracz **stanie** lub **przeptynie** przez **pole port**, pobiera **1 żeton beczka z wodą**.

Przykład 1: Gracz jest na morzu. Kostką cyfrową wyrzucił 3. Przesuwa pionek statek o 1 pole i staje na **polu port**. Pobiera żeton beczka z wodą i kontynuuje ruch pionkiem lądowym (**1 pole na morzu + 2 pola na lądzie**).

Przykład 2: Gracz znajduje się na polu lądowym. Na kostce cyfrowej wypadła 5. Gracz przesuwając pionek lądowy o 3 pola i staje na **polu port**. Pobiera żeton beczka z wodą i odpływa pionkiem statek w dowolnym kierunku (**3 pola na lądzie + 2 pola na morzu**).

Gdy gracz **stanie** lub **przeptywa** przez **pole łowisko**, pobiera **1 żeton ryby**.



Gdy gracz **zatrzyma się** na **polu rafa koralowa**, pobiera **1 monetę** (gdy tylko przez nie przeptywa, nie pobiera nic).

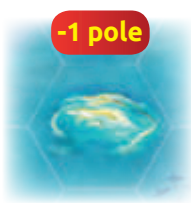


Uwaga! Żetony beczka z wodą i żetony ryby **można spieniężać w dowolnym momencie gry**. Żetony moneta służą do zakupu **kart bazar** i wypłacania należności po **przegranej w abordażu** lub w **pojedyнку z piratem**.

Gdy gracz **przeptywa** przez **pole wrak**, **pole mielizna** lub **pole rekin**, musi **pomniejszyć swój ruch o 1 pole**, chyba że jego ruch kończy się na tych polach.



pole wrak



pole mielizna



pole rekin

Cel gry

Celem gry jest zdobycie skarbu. Aby tego dokonać, gracz musi:

- 1) Zrekonstruować mapę, zbierając z planszy zestaw żetonów butelka.
- 2) Zdobyć dwie karty klucz. To umożliwi mu zrekonstruowaną mapę.
- 3) Dotrzeć do pola ze skarbem. Następnie porównać symbole z kart klucz z symbolami z żetonu skarbiec. Jeśli symbole będą zgodne, gracz zdobywa skarb i wygrywa.

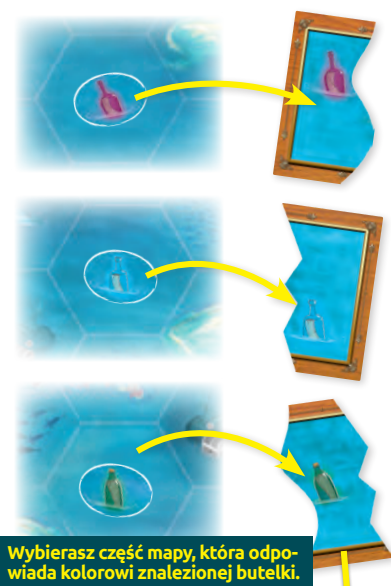
1) rekonstrukcja mapy

Gracz musi zebrać z planszy po jednej butelce każdego koloru: **fioletową**, **zieloną** i **niebieską**, i wymienić je na odpowiednie fragmenty mapy.

Żeby pobrać żeton butelka, gracz musi dotrzeć do pola, gdzie ten żeton się znajduje, i **odpowiedzieć na dowolne pytanie**:

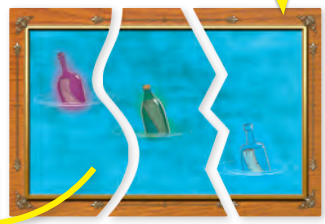
- **odpowiedź poprawna:** gracz pobiera część mapy, która odpowiada kolorowi znalezionej butelki, i kontynuuje ruch.
- **odpowiedź błędna:** gracz czeka do następnej kolejki i wybiera część mapy, która odpowiada znalezionej butelce (**nie musi ponownie odpowiadać na pytanie**).

W ten sposób gracz zbiera wszystkie trzy części mapy, na której znajdują się 3 pola gwiazdka ★. Gracz wybiera dwa z nich i udaje się tam.



Wybierasz część mapy, która odpowiada kolorowi znalezionej butelki.

Uwaga: Wszystkie mapy są dwustronne oraz niepowtarzalne, ponieważ mają pola gwiazdka ★ w innych miejscach.



3-częściowa mapa na awersie ma 3 butelki, na rewersie jest mapa z 3 gwiazdkami ★

Gracz wybiera **tylko 2** miejsca z gwiazdką ★ zaznaczone na mapie i udaje się tam!



Byli sobie podróżnicy

2) zdobywanie kart klucz

Gdy gracz dotrze pionkiem do miejsca oznaczonego gwiazdką na jego mapie, **ciągnie dowolne pytanie**.

Jeżeli odpowie prawidłowo, pobiera dowolną **kartę klucz**. Jeżeli odpowie błędnie, czeka do następnej kolejki i losuje **kartę klucz (nie musi ponownie odpowiadać na pytanie)**.

W ten sposób zdobywa **dwie karty klucz**.

Para symboli z tych kart tworzy kod klucza.

Pozwoli on graczowi otworzyć skarbiec i zostać zwycięzcą.



3) zdobywanie skarbu

Lokalizacje czterech skarbów są oznaczone na planszy przez drewniane klocki, które gracze rozmieścili wspólnie na planszy w przygotowaniu do gry (patrz str. 3, przygotowanie do gry).

żeton skarbiec

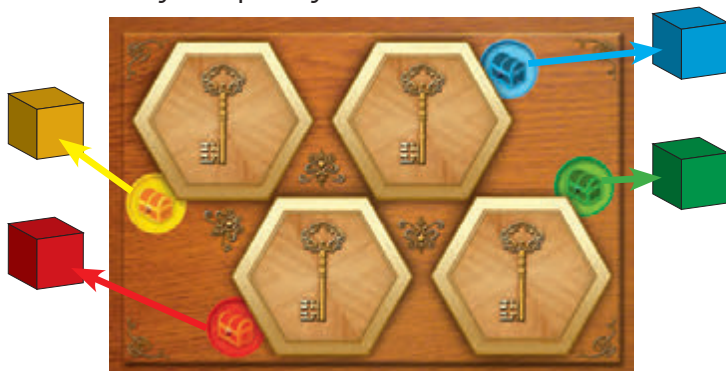
Każdemu klockowi odpowiada jeden **żeton skarbiec**.

Ma on postać sześciokątnego kafla, który znajduje się na tabliczce z żetonami skarbiec.



Uwaga! Gracze powinni pamiętać o przetasowaniu żetonów skarbiec przed rozpoczęciem rozgrywki.

Przyporządkowanie skarbów do drewnianych klocków umieszczanych na planszy. ▼



Kod klucza każdego gracza pasuje do jednego i tylko jednego z żetonów klucz. By przekonać się, który z nich jest właściwy, gracz musi dotrzeć pionkiem do miejsca, w którym znajduje się jeden z czterech klocków.

Gdy gracz jest już na polu ze skarbem, **musi odpowiedzieć na dowolne pytanie**. Jeżeli odpowie poprawnie, sprawdza, czy na odwrocie **żetonu skarbiec** znajduje się **para symboli** z jego **kart klucz**. **Ten gracz, u którego symbole z kart klucz pokryją się z żetonem skarbiec, zostaje zwycięzcą.**

Jeśli symbole się nie pokrywają, gracz musi udać się w dalszą drogę, w stronę następnego skarbu.

kod klucza



Przykład szczęśliwego dotarcia do skarbu. Gracz mający dwie karty klucz odkrywa żeton skarbiec przypisany do czerwonego skarbu. Szczęście mu sprzyja, odnajduje swój kod i zdobywa skarb!

Gdy gracz udzieli błędnej odpowiedzi, czeka do następnej kolejki i **ciągnie kartę ze stosu pytanie obrazkowe**. W przypadku odpowiedzi poprawnej wykonuje opisaną powyżej procedurę.

W przypadku drugiej błędnej odpowiedzi gracz czeka do następnej kolejki i weryfikuje kod (**nie musi ponownie odpowiadać na pytanie**).

Uwaga! Bardzo pomocna dla gracza jest **karta mistrz** z talii **kart przygoda** (czytaj str. 7, 8) i **karta luneta** z talii **kart bazar** (czytaj str. 7, 8).

Karty

Karty pytanie tekstowe

Gdy na kostce funkcyjnej wypadnie **pytanie tekstowe**, a gracz odpowie na nie poprawnie, **otrzymuje 2 żetony moneta**.

+2



Karty pytanie obrazkowe

Gdy na kostce funkcyjnej wypadnie **pytanie obrazkowe**, a gracz odpowie na nie poprawnie, **otrzymuje 1 żeton moneta**.

+1



Karty bazar

Poszukiwania skarbu mogą w znacznym stopniu ułatwić **karty bazar**. Można je kupić za monety.

Karty te dzielą się na dwie grupy:



a) **Karty wielokrotnego użytku** (kart tych gracz może używać do końca rozgrywki):



b) **Karty jednorazowego użytku** (po wykorzystaniu karty te wracają na spód stosu **kart bazar**):



Uwaga! Karta luneta **nie zwalnia gracza** z obowiązku udzielenia prawidłowej odpowiedzi na wylosowane pytanie. Jeżeli odpowiedź jest błędna, gracz czeka do następnej kolejki i ciągnie kartę ze stosu **pytanie obrazkowe**. Jeżeli i tym razem jego odpowiedź jest zła, czeka do następnej kolejki i wtedy weryfikuje kod (**nie musi ponownie odpowiadać na pytanie**).

Karty przygoda

W skład kart przygoda wchodzi 3 rodzaje kart:

- karty z poleceniami do wykonania,
- karty pirat,
- karty mistrz.

Uwaga! Karty z poleceniami do wykonania zawierają 2 zadania: dla gracza poruszającego się na morzu i na lądzie. **Po użyciu karty wracają na spód talii kart przygoda.**



Karta pirat

Służy do atakowania innych graczy.



Karta mistrz

a) Służy do kontrataku w przypadku abordażu i ataku kartą pirat (patrz str. 8).

b) Użycie karty mistrz zwalnia gracza z obowiązku udzielenia odpowiedzi.



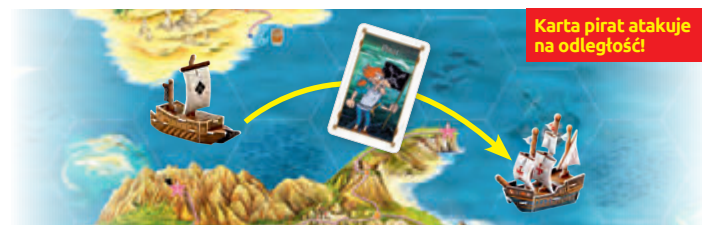
c) Pozwala odkryć jeden wybrany żeton klucz i zweryfikować kod. Gracz korzysta z tej karty niezależnie od położenia swojego pionka na planszy. W tym wypadku **karta mistrz zwalnia** gracza z obowiązku **udzielenia odpowiedzi i upoważnia do natychmiastowej weryfikacji kodu**.

Uwaga! **Kart pirat** i **Kart mistrz** gracz nie pokazuje pozostałym graczom. Po użyciu karty te **wracają na spód talii kart przygoda**.

Interakcje między graczami

Atak kartą pirat

Posiadacz karty pirat może zaatakować dowolnego gracza bez potrzeby przemieszczania się i niezależnie od tego, gdzie znajduje się pionek atakowanego gracza. W rezultacie zaatakowany gracz oddaje do banku 3 żetony moneta.



Abordaż

Gdy jeden z graczy stawia swój pionek statek na polu, na którym stoi już pionek statek innego gracza, **może dokonać abordażu** (czyli bezpośredniego ataku na statek przeciwnika).





Byli sobie podróżnicy

Przebieg abordażu

Zaatakowany gracz musi odpowiedzieć na pytanie obrazkowe lub tekstowe (**rodzaj pytania wybiera atakujący!**):

odpowiedź błędna
zaatakowanego gracza

zaatakowany gracz
oddaje przeciwnikowi 5 monet*
KONIEC STARCIA

odpowiedź poprawna
zaatakowanego gracza

walka trwa dalej



Atakujący gracz musi odpowiedzieć na pytanie obrazkowe lub tekstowe (**ten sam rodzaj pytania co powyżej!**):

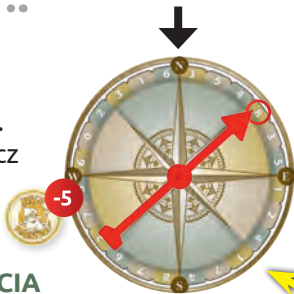
odpowiedź błędna
atakującego gracza

atakujący gracz
oddaje przeciwnikowi 5 monet*
KONIEC STARCIA

odpowiedź poprawna
atakującego gracza

walka nierozstrzygnięta.
O zwycięstwie decyduje
wskazanie
zakłętej busoli.

Wygrywa ten, kto wylosuje większą liczbę.
Przegrany gracz
oddaje przeciwnikowi 5 monet*
KONIEC STARCIA



*** Jeśli gracz nie ma 5 monet, oddaje wszystkie, jakie ma, i stoi kolej!**

Uniknięcie abordażu/ataku pirata

Zaatakowany gracz uniknie obu form ataku, używając karty broń. **Karta broń neutralizuje atak** i gra toczy się dalej.



Kontratak abordażu

Zaatakowany gracz może dokonać kontrataku, używając karty mistrz. **Karta mistrz nie tylko neutralizuje atak**, ale również nakazuje atakującemu **wypłacić atakowanemu 5 monet** rekompensaty.



Zasada działania zakłętej busoli

Działanie **zakłętej busoli** jest związane głównie z **kartami z poleceniami do wykonania** z talii kart przygoda:

a) **Zakłęta busola** decyduje o kierunku poruszania się pionka gracza (polecenie z karty przygoda). **Wówczas anulowane jest działanie kostki cyfrowej.** (Gracz przesuwa statek o określoną liczbę pól w kierunku wyznaczonym przez wskazówkę **zakłętej busoli**, pod warunkiem że ruch ten jest możliwy (ograniczenie obramowaniem planszy i obszarem lądowym).



Przygoda na lądzie
Jeżeli wskazówka **zakłętej busoli** wskaże ci kierunek ruchu.
• Przesuwasz się o 2 pola w kierunku przez nią wskazanym •

b) **Zakłęta busola** służy również do losowania liczb znajdujących się na jej obwodzie. Liczby te są potrzebne do wykonywania poleceń z kart przygoda.



Przygoda na lądzie
Grasz w ruletkę.
Gdy **zakłęta busola** wskaże 3, 5 lub 7,
• **Pobierasz 2 żetony moneta** •
Gdy **zakłęta busola** wskaże 0 lub 8,
• **Oddajesz do banku 1 żeton moneta lub tracisz ruch** •

c) Dodatkowo, jeśli podczas abordażu doszło do kontrataku i obaj gracze odpowiedzieli poprawnie na pytania, to wskazanie **zakłętej busoli** rozstrzyga o zwycięstwie (patrz obok).

