

POGODOWY WARIANT GRY

Jeśli zapragniecie dodatkowych wrażeń, dołączcie do gry **dwustronne kafelki pogody**. Strona przedstawiająca **dobrą pogodę** zapewni Wam wsparcie, a strona ze **złą pogodą** znacznie utrudni Wam pogoń za Yeti.

- 1 Obróćcie **3 kafelki** na stronę z **dobrą pogodą**, zaś pozostałe **3** na stronę ze **złą pogodą**.
- 2 Teraz przetasujcie wszystkie kafelki i ułóżcie z nich **stos**. Połóżcie go przed graczem rozpoczynającym.

- 3 Gracz rozpoczynający, przed każdą swoją turą, **obraca wierzchni kafelek** ze stosu na drugą stronę, a następnie kładzie go na spodzie stosu. Teraz musi poinformować pozostałych graczy o **konsekwencjach pogody** widniejącej na odkrytym przed chwilą nowym kafelku. Jeśli chcecie, aby gra była **krótsza**, wówczas przed rozpoczęciem gry obróćcie wszystkie kafelki pogody na stronę z **dobrą pogodą**. Jeżeli natomiast chcecie **wydłużyć** rozgrywkę i dodatkowo ją jeszcze **utrudnić**, wówczas przed rozpoczęciem gry obróćcie wszystkie kafelki pogody na stronę ze **złą pogodą**.

ZAŁĄCZNIK

Opis kafelków ekwipunku

Koszt (w monetach)

Trwałość efektu:

1x: Po użyciu kafełka musisz zwrócić go do puli. Możesz użyć kafełka natychmiast po zakupie lub w jednej z późniejszych tur. ∞: Taki kafelek może być użyty jeden raz w każdej turze.

Punkty zwycięstwa: otrzymasz je, gdy inny gracz zdecyduje się odkupić od Ciebie ten kafelek.



Otrzymujesz 1 dodatkową (wirtualną) kość z symbolem monety (tylko raz).



Otrzymujesz 1 dodatkową (wirtualną) kość z symbolem Szerpy albo namiotu (tylko raz).



Po każdym rzucie kośćmi możesz odłożyć na bok drugi (dodatkowy) typ symbolu.



Przed każdym rozpatrzeniem wyników na kościach: Jeżeli masz odłożony na bok 1 lub 2 śniegi, możesz ponownie rzucić jedną kością, na której widnieje śnieg.



W każdej turze otrzymujesz 1 dodatkową (wirtualną) kość z symbolem tropu.



W każdej turze otrzymujesz 1 dodatkową (wirtualną) kość z symbolem Szerpy.



W każdej turze otrzymujesz 1 dodatkową (wirtualną) kość z symbolem namiotu.



Opis kafelków pogody



Jeżeli przed rozpatrzeniem wyników na kościach masz odłożony 1 lub 2 śniegi, możesz ponownie rzucić kośćmi, na których widnieje śnieg.



Otrzymujesz dodatkowe 3 punkty zwycięstwa, jeśli wykonasz fotografię Yeti.



Jeśli zakupisz kafelek ekwipunku, otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa.



Po każdym rzucie kośćmi możesz odłożyć na bok dowolną liczbę typów symboli.



Na koniec tury otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za każdy odłożony na bok śnieg (także za te, które musiałeś położyć na karcie pomocy).



Przed rozpatrzeniem wyników na kościach możesz cofnąć swój znacznik na torze punktów zwycięstwa o 2 pola. Jeżeli to uczynisz, możesz na 1 kości zmienić widniejący tam symbol na dowolny inny symbol.



Jeżeli podczas rozpatrywania wyników na kościach masz 3 lub więcej kości ze śniegiem, nie możesz zmienić śniegu na jednej z tych kości na inny symbol.



Gdy inny gracz zdecyduje się odkupić od Ciebie ekwipunek, otrzymujesz o 3 punkty zwycięstwa mniej niż wskazano na kafelku (nigdy nie otrzymasz mniej niż 0 punktów).



Jeżeli Twój himalaista, na końcu Twojej tury, znajduje się na poziomie, na którym nie ma innego himalaisty, tracisz 2 punkty zwycięstwa.



Podczas rozpatrywania symboli tropów na kościach odejmij od uzyskanego wyniku 1 kość z symbolem tropu.*



Podczas rozpatrywania symboli monet na kościach odejmij od uzyskanego wyniku 1 kość symbolem monety.*



Podczas rozpatrywania symboli Szerpów na kościach odejmij od uzyskanego wyniku 1 kość z symbolem Szerpy.*

*od uzyskanego wyniku możecie (a czasem będziecie zmuszeni) odjąć także dodatkowe kości z posiadanych przez Was kafelków ekwipunku (np. z kafełka dodającego kość z tropem).

Uwaga: Jeżeli cofasz swój znacznik na torze punktów zwycięstwa i wchodzisz na pole zajmowane przez Yeti lub je mijasz, wówczas **Yeti ucieka na pole bezpośrednio za Twoim znacznikiem**.

Twórcy Gry

Autor: Benjamin Scher

Ilustracje: Dennis Lohausen

Opracowanie graficzne: Hans-Georg Schneider

Wizualizacje 3D: Andreas Resch

Realizacja projektu: Ralph Brun

Tłumaczenie: Łukasz Gralak

Konsultacje i korekta: Krzysztof Wasyliszyn

Skład wersji polskiej: Łukasz Kempirski

© 2016 Pegasus Spiele GmbH,
Am Strassbach 3, 61169 Friedberg, Niemcy
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Dystrybucja w Polsce:
Wydawnictwo Lucrum Sp. z o.o.

Zamówienia hurtowe:
lucrum@lucrum.pl,
tel.: 33 812 69 90

f /lucrumgames
www.lucrumgames.pl

LG LUCRUM GAMES®
Mamy nosa do gier



Pegasus Spiele



Zobacz instrukcję
video!
You Tube

Taktyczna gra kościanna Benjamina Schwera dla 2-5 himalaistów w wieku od 8 lat.

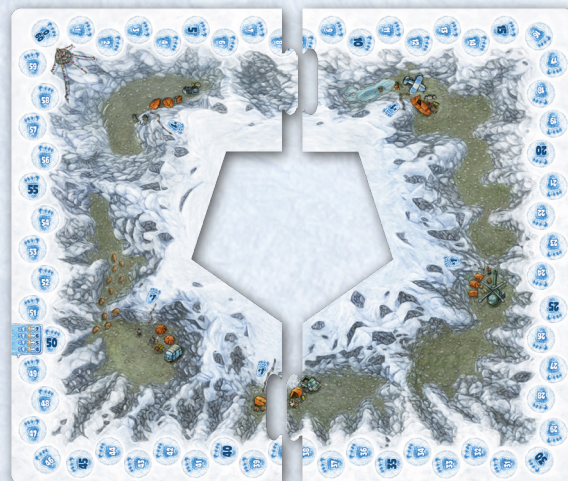
WPROWADZENIE

Podobno znów się pojawił! W Himalajach znaleziono ślady Yeti – legendarnego człekokształtnego stwora!

Żądni sławy i przygód wyruszacie na wyprawę! Pośród niegościnnnych himalajskich szlaków będziecie tropić Yeti. Jeśli dopisze Wam szczęście, to kto wie, może uda się Wam uwiecznić jego wizerunek na zdjęciach, które potem obiegną cały świat! Pomyślcie tylko, ile lajków zbierzecie na Facebooku!

Z dobrym wyposażeniem i silną ekipą wiernych Szerpów będzie Wam łatwiej wspinać się w rejony, których dotąd nie odwiedził żaden człowiek. Pamiętajcie, że w Himalajach pogoda jest groźnym przeciwnikiem, a w pogodni za tropami jesteście zdani wyłącznie na siebie. Każdy z poszukiwaczy liczy, że uda mu się zapisać w historii jako odkrywca, który udowodnił istnienie Yeti.

KOMPONENTY GRY



1 dwuczęściowa plansza



1 góra (musicie złożyć ją przed pierwszą grą, zwróćcie uwagę na oznaczenia i wgłębienia)



5 żetonów premii
(za zdobycie szczytu)



1 Yeti i 5 baz namiotowych
(złóżcie je przed pierwszą rozgrywką)



6 kafelków pogody



1 znacznik gracza
rozpoczynającego



7 kości



5 himalaistów



5 znaczników punktów
zwycięstwa (PZ)



7 kafelków ekwipunku



1 dwuczęściowy album ze zdjęciami Yeti



5 kart pomocy

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Połączcie ze sobą elementy planszy, a w powstałym wgłębieniu umieśćcie górę. Żetony premii (tyle, ilu jest graczy) umieśćcie w stosie na samym szczycie góry. Stos utwórzcie kładąc żeton o najniższej wartości na spodzie, kolejne żetony kładźcie według rosnących wartości. Zawsze korzystajcie z najwyższych dostępnych wartości żetonów.
- Przykład:** W grze trzyosobowej użyjecie żetonów premii o wartościach: 4 (na spodzie stosu), 6 (w środku stosu) oraz 8 (na wierzchu stosu).

- 10 Znaczniki PZ należące do graczy ułóżcie na torze punktów zwycięstwa - na polu z liczbą "0". Za każdym razem, gdy jeden z graczy zdobędzie punkty zwycięstwa, przesuniecie należący do niego znacznik o liczbę pól odpowiadającą wartości zdobytych punktów.

- 9 Umieśćcie Yeti na torze punktów zwycięstwa, na polu oznaczonym liczbą 50.

- 8 Postawcie himalaistów obok swoich baz namiotowych u podnóża góry.

- 7 Połóżcie swoje bazy namiotowe w wybranych miejscach zaznaczonych na planszy.

- 6 Wybierzcie kolory, które będą Was reprezentowały podczas gry. Każdy gracz otrzymuje 1 bazę namiotową, 1 himalaistę oraz 1 znacznik punktów zwycięstwa (PZ) w wybranym przez siebie kolorze.

- 2 Połóżcie album ze zdjęciami Yeti obok planszy.

- 3 Uszeregujcie żetony ekwipunku według ich wartości (oznaczonej w lewym górnym rogu żetonu) i połóżcie je obok albumu ze zdjęciami Yeti.

- 4 Rozdajcie każdemu graczowi kartę pomocy.

- 5 Grę rozpoczyna osoba o najbujniejszej czuprynie. Możecie także losowo wyznaczyć gracza rozpoczynającego. Otrzymał on 7 kości oraz znacznik gracza rozpoczynającego.
- W zależności od liczby graczy gracz rozpoczynający musi oddać określoną liczbę kości:
- w grze 2-osobowej: drugi gracz otrzymuje 1 kość.
 - w grze dla 3-5 osób: dwaj kolejni gracze (po gracz rozpoczynającym) otrzymują po 1 kość.
- Uwaga:** Opisani powyżej gracze użyją otrzymaną kość w swojej pierwszej turze. Tak więc w grze 5-osobowej, w pierwszej turze, gracz rozpoczynający rzuca pięcioma kośćmi, gracz drugi sześcioma, a kolejni siedmioma kośćmi (liczba ta może ulec zmianie, gdy wystąpi efekt zamieci, patrz: „Śnieg” na stronie 3).

PRZEBIEG GRY

Począwszy od gracza rozpoczynającego, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, będziecie próbowali odnaleźć ślady Yeti lub go sfotografować, zdobywając tym samym punkty zwycięstwa. Gra kończy się, gdy znacznik punktów zwycięstwa jednego z graczy osiągnie lub minie pole zajmowane przez Yeti.

TWOJA TURA

1. Rzuć swoimi kośćmi. Zazwyczaj będziesz miał do dyspozycji 7 kości. Czasem jednak liczba ta będzie mniejsza. Przykładowo: mniejszą liczbą kości rzuca gracz rozpoczynający na początku gry, podobnie gracz rozpatrujący efekt zamieci (patrz: „Śnieg” na stronie 3).
 2. **Musisz** odłożyć na bok wszystkie kości, na których wypadł śnieg (oczywiście nie musisz tego robić, jeżeli śnieg nie wypadł na żadnej kości).
- UWAGA:** Za każdym razem, gdy w niniejszej instrukcji będzie mowa o śniegu, należy przez to rozumieć „kość, na której został wyrzucony symbol śniegu”.
3. A) Jeżeli **nie wyrzuciłeś żadnego śniegu**, **musisz** odłożyć na bok **wszystkie** kości z **jednym, wybranym typem symbolu** (np. wszystkie kości z symbolem namiotu).

- B) Jeżeli **wyrzuciłeś** przynajmniej jeden **śnieg**, **musisz** odłożyć go na bok, a następnie **możesz** (ale nie **musisz**) odłożyć również **wszystkie** kości z **jednym wybranym typem symbolu** (np. wszystkie kości z symbolem namiotu).
- UWAGA:** Nie ma przeszkód, abyś w jednej turze kilkakrotnie odkładał na bok (po rzucie) kości z tym samym typem symbolu (możesz np. chcieć zebrać jak najwięcej tropów – wówczas odkładasz kości tego typu po każdym rzucie).
4. Powtarzaj kroki opisane w punktach 1-3 (oczywiście nie używając kości, które wcześniej odłożyłeś na bok) aż do momentu, w którym odłożysz na bok wszystkie kości.
 5. Rozpatrz wyniki na odłożonych na bok kościach (patrz: następny rozdział).

Przykład:

- 1 Rzucasz 7 kośćmi. Musisz odłożyć na bok 2 kości, na których wypadł śnieg. Teraz możesz (nie musisz) odłożyć również wszystkie kości, na których wypadł jeden typ symbolu. Wybierasz Szerpę.
- 2 Rzucasz pozostałymi 4 kośćmi. Musisz odłożyć na bok wszystkie kości, na których wypadł jeden typ symbolu. Decydujesz się na odłożenie obu kości z symbolem monety.
- 3 Rzucasz pozostałymi 2 kośćmi. Musisz odłożyć na bok 1 kość ze śniegiem. Ponieważ nie musisz odłożyć kolejnej kości, decydujesz się tego nie robić.
- 4 Rzucasz ostatnią kością i musisz odłożyć na bok wyrzucony trop.



ROZPATRZENIE WYNIKÓW NA KOŚCIACH

W tej chwili musisz rozpatrzyć wyniki na odłożonych kościach. **Uczyn to w opisanej poniżej kolejności.** Opis symboli na kościach znajdziesz również na karcie pomocy.



1. Śnieg

Śnieg potrafi skutecznie utrudnić Ci podążanie tropem Yeti.

Jeżeli odłożyłeś **mniej niż 3 śniegi**, nic się nie dzieje.

Jeżeli odłożyłeś **dokładnie 3 śniegi**, możesz na **jednej** z takich kości zmienić śnieg na dowolny inny symbol. Jeżeli odłożyłeś **więcej niż 3 śniegi**, pojawia się **zamieć**, która swymi skutkami dotyka wszystkich graczy:

- Przesuń figurkę Yeti do przodu na torze punktów zwycięstwa o wskazaną poniżej liczbę pól:

5 graczy	4 graczy	3 graczy	2 graczy
4 pola	5 pól	6 pól	7 pól

Uwaga: Yeti nigdy nie może minąć ani wejść na pole zajmowane przez którykolwiek znacznik punktów zwycięstwa graczy. Musi zatrzymać się na polu przed takim znacznikiem.

- Wszystkie kości ze śniegiem powyżej 3 (czyli czwartą, piątą itd.) odłóż na swoją kartę pomocy. Kości te nie będą mogły zostać użyte przez żadnego z graczy aż do Twojej następnej tury.
Przykład: Jeżeli odłożyłeś na bok 5 kości przedstawiających śnieg, to 2 z nich musisz odłożyć na swoją kartę pomocy. Będą one ponownie dostępne dopiero w Twojej kolejnej turze.
- W tym momencie pozostały Ci dokładnie 3 kości ze śniegiem. Teraz możesz na jednej z nich zmienić śnieg na dowolny inny symbol.



2. Monety

Za pomocą **monet** możesz kupić kafelki ekwipunku lub wykonać fotografię Yeti, by zdobyć punkty zwycięstwa.

W swojej turze możesz wydać monety na **zakup 1 fotografii** albo **1 żetonu ekwipunku**.

Fotografia: Opłać koszt widoczny w lewym górnym rogu wybranego pola w **albumie ze zdjęciami Yeti**, aby otrzymać punkty zwycięstwa w liczbie wskazanej w lewym dolnym rogu tego pola.

Ekwipunek: Możesz zakupić ekwipunek znajdujący się na środku stołu albo odkupić go od innego gracza. Zakupiony kafelek ekwipunku kładziesz przed sobą. Jego koszt jest widoczny w lewym górnym rogu każdego kafelka. Gdy odkupisz ekwipunek od innego gracza, ponosisz identyczny koszt w monetach, jak w przypadku zakupu kafelka leżącego na środku stołu. Gracz, od którego odkupiłeś taki kafelek, otrzymuje punkty zwycięstwa w liczbie wskazanej w lewym dolnym rogu odkupionego kafelka.
Opis kafelków ekwipunku znajdziesz na stronie 4.



3. Szerpowie

Szerpowie pomagają Twojemu himalaiście we wspinaczce na szczyt:



1 Szepa pozwala Twojemu himalaiście wspiąć się o 1 poziom wyżej.

3 Szepów pozwala Twojemu himalaiście wspiąć się o 2 poziomy wyżej.

6 Szepów pozwala Twojemu himalaiście wspiąć się o 3 poziomy wyżej.

Premia za zdobycie szczytu: Gdy Twojemu himalaiście uda się zdobyć szczyt góry po raz pierwszy, otrzymujesz wierzchni żeton premii. Natychmiast przesuń swój znacznik punktów zwycięstwa o wskazaną na żetonie liczbę pól, a następnie połóż ten żeton przy swojej bazie namiotowej – będzie on przypominał Ci o tym, że za powtórne wejście na szczyt **nie otrzymasz już kolejnego żetonu**.



4. Tropy

Hura! Natrafiłeś na **ślady Yeti**! Natychmiast otrzymujesz punkty zwycięstwa.

Ich liczba zależy od tego, jak wysoko znajduje się Twój himalaista:

Poziom bazy namiotowej: otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za każdą kość przedstawiającą trop.

Poziom 1: otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa za każdą kość przedstawiającą trop.

Poziom 2: otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa za każdą kość przedstawiającą trop.

Szczyt: otrzymujesz 4 punkty zwycięstwa za każdą kość przedstawiającą trop.



5. Namioty

Namioty pozwalają rozbić obóz w wyższych partiach góry.

Twój himalaista potrzebuje **namiotów**, aby na koniec tury **nie wracać do bazy namiotowej**.

Dzięki temu, w następnej turze, może kontynuować wędrówkę na szczyt z wyższego poziomu.

0 namiotów: Twój himalaista wraca do bazy namiotowej.

1 namiot: Twój himalaista rozбивa obóz na 1. poziomie góry.

2 namioty: Twój himalaista rozбивa obóz na 2. poziomie góry.

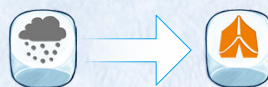
3 namioty: Twój himalaista rozбивa obóz na szczycie góry.

Jeżeli posiadasz mniejszą liczbę namiotów niż wymaga tego poziom, na którym stoi Twój himalaista, musisz sprowadzić go odpowiednio niżej, na poziom odpowiadający liczbie namiotów na kościach. Jeśli masz więcej namiotów niż potrzebujesz, ich nadmiar przepada. Namioty nie pozwalają się wspiąć (od tego są Szerpowie).

Przykład tury: Odłożyłeś na bok następujące kości, które musisz teraz rozpatrzyć:



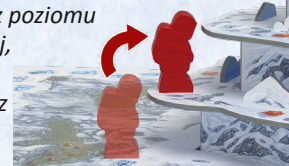
1. Śnieg: Możesz na jednej z kości zmienić śnieg na dowolny inny symbol. Obracasz kość, zmieniając śnieg na symbol namiotu.



2. Monety: Dokonujesz zakupu kafelka ekwipunku o koszcie 2 monet. Kaferek kładziesz przed sobą.



3. Szerpowie: Twój himalaista wspiną się o jeden poziom wyżej. Ponieważ zaczynałeś turę z poziomu bazy namiotowej, himalaista znajduje się teraz na 1. poziomie góry.



4. Tropy: Otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa za kość przedstawiającą trop.



5. Namioty: Posiadasz 1 namiot, zatem Twój himalaista może pozostać na 1. poziomie góry – nie wraca do bazy namiotowej.

KONIEC GRY

Gra zbliża się do końca, gdy znacznik punktów zwycięstwa jednego z graczy dotrze do pola zajmowanego przez figurkę Yeti lub je minie. Wówczas **dokończcie obecną rundę gry**. Ostatnią turę w grze wykona osoba siedząca po prawej stronie gracza rozpoczynającego.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył największą liczbę punktów zwycięstwa! Zwróćcie uwagę, że nie musi to być gracz, którego znacznik jako pierwszy dotarł do Yeti i wywołał koniec gry. W przypadku remisu gracze porównują wartość posiadanych przez siebie kafelków ekwipunku (liczba w lewym dolnym rogu kafelków). Gracz posiadający bardziej wartościowy ekwipunek rozstrzyga remis na swoją korzyść. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.