

Robinson Crusoe

PRZYGODA
NA PRZEKŁĘTEJ WYSPIE



PIRACKA MAPA



1 karta
Wraku



34 karty
Wydarzeń



25 kart
Przygód
Budowy



25 kart
Przygód
Zbierania
Surowców







25 kart
Przygód
Eksploracji

Podczas gry z tym minidodatkiem używaj kart Wydarzeń i Przygód z tej paczki, zamiast kart z podstawowej wersji gry. **Uwaga:** Gdy korzystasz z karty Wraku z paczki Aplikacji, nie pomijaj pierwszej Fazy Wydarzenia. Musisz rozpatrzyć efekt Wydarzenia opisany na karcie Wraku podczas pierwszej rundy.


NOWE ZASADY


Pola Akcji Budowy, Zbierania i Eksploracji są powiązane z odpowiednim rodzajem kart Tajemnic:


- Brązowe (Budowa)** ➔ **Potwory** 
- Szare (Zbieranie)** ➔ **Pułapki** 
- Zielone (Eksploracja)** ➔ **Skarby** 


Podczas gry będziesz umieszczać karty Tajemnic  pod tymi polami Akcji. Stosy kart na ogół będą składać się z odpowiednich kart (jak opisano powyżej), ale niektóre efekty mogą to zmieniać.

SZCZEGÓŁOWY OPIS EFEKTÓW:

➔ **Dodaj (1 lub więcej)**  **na wierzch stosu:**


Dociągnij kartę (lub karty) z wierzchu talii Tajemnic i połóż je odkryte poniżej pola Akcji we wskazanym kolorze, tak aby ikony rodzaju  były zawsze widoczne.





➔ Dodaj  na spód stosu:

Dociągnij kartę (lub karty) z talii Tajemnic i nie czytając ich tekstu, wsuń je odkryte pod pozostałe karty leżące poniżej pola Akcji w odpowiadającym kolorze. Wsuń je tak, aby ikony rodzaju  były zawsze widoczne.




Przykład:

Dodaj  na spód
Brazowego stosu
(bez odczytywania
jej efektu).

➔ Dodaj  /  /  /  na wierzch odpowiadającego stosu:


Potwory  do **Brazowego stosu**





Pułapki  do **Szarego stosu**

Skarby  do **Zielonego stosu**



Przykład:

Dodaj z  na wierzch
odpowiadającego stosu
(lub stosów).

Dociągnąłeś  i : połóż kartę z  na wierzchu **Brazowego** stosu, a kartę z  na wierzchu **Zielonego** stosu.

→ **Usuń 1 [symbol] z dowolnego stosu:**

Wybierz 1 kartę z dowolnego stosu i (bez jej rozpatrywania) usuń ją z gry. Nie sprawdzaj treści kart przy wyborze, którą z nich usunąć.



Przykład:

Usuń 1 [symbol] z dowolnego stosu. Możesz wybrać dowolną kartę do usunięcia, ale nie możesz odczytywać jej treści.

→ **Największy / Najmniejszy stos:**

W przypadku równej liczby kart w kilku stosach, wszystkie równe stosy uważa się za Największe/Najmniejsze.

→ **Karty rozpatrywane w trakcie fazy Wydarzeń zawsze dotyczą Pierwszego Gracza (o ile nie wskazano inaczej).**

→ **Karta z efektem „przestań dobierać karty z talii Tajemnic”.**

Jeżeli jest rozpatrywana ze stosu, zamiast rozpatrywania jej efektu otrzymujesz 1 ♥.

Przykład: Potwory [symbol] pasują do Brązowego stosu, ale Skarby [symbol] i Pułapki [symbol] nie pasują do niego.

Efekt „Dodaj 1 pasującą [symbol] na wierzch największego stosu” oznacza, że najpierw musisz ustalić, który stos jest największy, a następnie dociągać karty Tajemnic tak długo, dopóki nie znajdziesz karty pasującej do tego stosu. Jeżeli 2 lub 3 stosy są największe (mają tyle samo kart), dodasz tylko jedną dociągniętą kartę Tajemnic, która jako pierwsza będzie pasować do jednego z nich.