

Robinson Crusoe

PRZYGODA
NA PRZEKŁĘTEJ WYSPIE



Bęsta mgła spowita całą wyspę jak kozuch mleka. Słychać było tylko miarowe dźwięki topaty ubijanej w rozmięktą ziemię. Rozmyte światło latarni stojące obok głębokiej na metr dziury ukazywało zarys umięśnionego mężczyzny w koszuli o podwinionych rękawach..

Zaczął siać deszcz. Kapiący nie przejął się nim ani trochę. Ubił topatę coraz głębiej. Łup! Nagle narzędzie natrafiło na opór, a żrenice pozostałych poszukiwaczy się rozszerzyły. Wszyscy rzucili się w kierunku znaleziska i zaczęli rozkopywać ziemię gotymi rękami. Znaleźli ją! Zaginiona przed laty Skrzynia Skarbów ukazała swoje ciężkie, zmurszałe wieko...

WPROWADZENIE

Robinson Crusoe przez lata zyskał uznanie fanów z całego świata. Wydawnictwo Portal Games wychodząc naprzeciw oczekiwaniom związanym z rozwojem tytułu wydawał wiele elementów urozmaicających rozgrywkę. Teraz przekazujemy w wasze ręce skrzynię wypełnioną wszystkim, co najlepsze dla rozbitków spragnionych przygody!

Robinson Crusoe: Skrzynia Skarbów to zbiór wszystkich wydanych do tej pory promosek – stworzonych zarówno przez zespół Portal Games, jak i kreatywnych fanów z całego świata.

Znajdziesz tu nowe Scenariusze pozwalające przeżyć zupełnie nowe przygody.

Zmierzysz się z okrutnymi kłusownikami, podążysz śladami doktora Livingstone'a, wsiądziesz do Wehikułu Czasu, przeżyjesz przygodę w Nibylandii i wyruszysz na poszukiwania na Wyspie Skarbów. Zyskasz nowe Postacie i Załogantów. Urozmaicisz rozgrywkę dzięki dodatkowym kartom Przeszukiwania Plaży. Dla graczy potrzebujących kilku nowych niespodzianek do klasycznych trybów mamy dodatkowe karty do wtasowania do już istniejących talii – zyskaj bonusowe ulepszenia Schronienia, karty Cech, Tajemnic i Wydarzeń. To wszystko i znacznie więcej czeka na ciebie we wnętrzu skrzyni.

Ta instrukcja jest podzielona na 3 sekcje:

Wyspa Urodzaju

Zawiera opis komponentów wprowadzających kosmetyczne urozmaicenia bez wprowadzania zmian w zasadach.

Wyspa niespodzianek

Zawiera opis komponentów zwiększających różnorodność już istniejących elementów rozgrywki

Wyspa Przygód

Zawiera opis elementów dodających nowe elementy takie jak: nowe akcje dostępne do wykonywania, czy nowe scenariusze do przejścia.

WYSPA URODZAJU

RZEŹBIONE ZNACZNIKI POŻYWIEŃ



(min. 8)



(min. 8)

Wypełniajcie Obszar waszych Obozowych Surowców kolorowymi znacznikami pożywienia – teraz będziecie widzieć, kto zje złowione ryby, a kto jajecznicę z zebranych jaj.

Rodzaj zebranego pożywienia nie ma wpływu na rozgrywkę i na potrzeby rozpatrywania efektów gry zarówno  jak i  są traktowane jak .

WYSPA NIESPODZIANEK

DODATKOWE ŻETONY ODKRYĆ

Zestaw 1



7 żetonów
Odkryć

Zestaw 2



6 żetonów
Odkryć



Woreczek
Odkryć

Wyspa skryła przed wami drobiazgi i obrodziła w surowce możliwe do znalezienia podczas Odkrywania. Patrzcie pod nogi, aby zebrać je wszystkie!

Podczas przygotowywania gry wymieszaj żetony Odkryć z gry podstawowej z żetonami odkryć z tego dodatku. Możesz wymieszać je w dowolnej kombinacji – z zestawem 1, zestawem 2 albo oboma na raz. Umieść wymieszane żetony w woreczku. Od teraz dociągaj żetony z woreczka Odkryć.

Opis żetonów Zestawu 1



Bandaże

Zignoruj wynik na kości Rany podczas rzutu dowolnymi kośćmi Akcji.



Rum

Otrzymujecie 3 , które trafiają do obszaru Dostępnych Surowców. Każdy gracz może z nich skorzystać.



Ślady Bestii

Wtasuj jedną kartę Bestii (bez oglądania jej) do zakrytej talii Polowania.



Suchary

Otrzymujecie 1 .



Żagiel

Tymczasowo zwiększacie  o 2. Po fazie Nocy rundy, w której Żagiel został wykorzystany, musicie zmniejszyć  z powrotem o 2. Jako przypomnienie połóżcie  na polu Nocy.



Lina

Stwórzcie Linę, za darmo i bez poświęcania Akcji.



Pistolet

Podczas dowolnej Walki tymczasowo zwiększ  o 3.

Opis żetonów Zestawu 2



Kokosy

Zmniejsz  o 1, aby otrzymać 2 .



Sól:

Odrzuć 2 , aby otrzymać 1 .



Mapa z Krzyżykiem

Jeśli gracze posiadają Mapę, mogą odrzucić ten żeton, aby otrzymać 5 , które trafiają do obszaru Dostępnych Surowców. Każdy gracz może z nich skorzystać.



Mały Totem

Jeśli gracze posiadają Łopatę, mogą odrzucić ten żeton, aby traktować to jako odnalezienie kolejnego , który na potrzeby akcji rozpatruje się tak, jakby sąsiedował z kafelkiem, na którym gracze mają .



Wódka

Po rozpatrzeniu rzutu, gracz może odrzucić ten żeton, aby w przypadku wyrzucenia Porażki, traktować ją jako udaną Akcję. Nie otrzymuje wtedy 2 .



Proca

Odrzuć 1  drewno, aby zwiększyć  o 2.

DODATKOWE KARTY BESTII



7 kart Bestii

Twój dziennik podróżnika jest wypełniony szkicami stworzeń z całego globu. Nie spodziewałeś się, że po rozbiciu się na tej wyspie będziesz mógł dodać do niego tyle nowych szkiców...

Podczas przygotowywania gry wtasuj karty Bestii z tego dodatku do talii Bestii z gry podstawowej.

POLOWANIE PEŁNE PRZYGÓD



14 kart Przygód Polowania

Czasami po szeleście w buszu, przy kurczowym ścisiku włóczy, nie doczekasz się walki o życie. Niekiedy za krzakami odnajdziesz tylko ślady prowadzące do opuszczonej chatki pełnej aromatycznych ziół!

Podczas przygotowywania gry wtasuj karty Przygód Polowania z tego dodatku do talii Bestii z podstawowej gry.

Traktuj karty Przygód Polowania jak standardowe karty Bestii (np. na potrzeby dobierania, tasowania, czy tworzenia talii Polowania).

Uwaga: Kiedy karty Przygód Polowania nakazują ci dobranie kart(y) z talii Polowania, a nie ma już w niej kart – zamiast tego dobierz je/ją z talii Bestii. Jeżeli musisz dobrać kartę Bestii, dobieraj karty, do czasu aż dobierzysz kartę Bestii (zignoruj dobrane w ten sposób karty Przygód Polowania). Przetasuj po tym talię Bestii.

ZAPROJEKTUJ WŁASNE KARTY

3 karty Wydarzeń



1. tutaj wpisz nazwę Wydarzenia
2. tutaj wpisz wstawkę fabularną
3. tutaj wrysuj Ikony Przygody
4. tutaj wpisz efekt Wydarzenia
5. tutaj wpisz nazwę Akcji Zagrożenia
6. tutaj wpisz koszt Akcji Zagrożenia
7. tutaj wpisz efekt Akcji Zagrożenia
8. tutaj wpisz Efekt Zagrożenia]

6 kart Przygód: 2 karty Budowy, 2 karty Zbierania Surowców, 2 karty Eksploracji



1. tutaj wpisz nazwę Przygody
2. tutaj wpisz wstawkę fabularną Przygody
3. tutaj wpisz efekt Przygody
4. tutaj wpisz nazwę Wydarzenia
5. tutaj wpisz wstawkę fabularną Wydarzenia
6. tutaj wpisz efekt Wydarzenia

To ty jesteś panem swojego losu i chcesz to pokazać również podczas przemierzania bezkresnych łąk i przełęczą bezludnej wyspy. Spisz historię rozbitków według swoich własnych zasad!

Użyj tych kart, aby napisać własne wydarzenia i przygody, na które natkniesz się podczas gry. Podczas przygotowywania gry wtasuj utworzone przez siebie karty z tego dodatku do odpowiadających im talii z podstawowej gry.

DODATKOWE KARTY WYDARZEŃ



7 kart Wydarzeń

Zjadłeś zęby na sytuacjach zesłanych ci przez wyspę... Czas dodać odrobinę świeżości wysłużonej talii Wydarzeń...

Podczas przygotowywania gry wtasuj karty Wydarzeń z tego dodatku do odpowiadających typem (🎲 albo ?/?/?/?🎲) talii Wydarzeń z gry podstawowej.

DODATKOWE KARTY TAJEMNIC



12 kart Tajemnic

Kiedy myślałeś już, że wszystkie drzwi stoją przed tobą otworem, przed oczami ukazały Ci się wrota starożytnej świątyni. Czy jesteś gotowy zbadać zapomniane przez setki lat korytarze w poszukiwaniu skarbów i uciekać przed pułapkami?

Podczas przygotowywania gry wtasuj karty Tajemnic z tego dodatku do talii Tajemnic z gry podstawowej.

WYSPA PRZYGÓD

PIES ŁOWCZY



1 karta Psa Łowczego

Radosne merdanie ogona twojego oddanego czworonoga najpewniej świadczy o tym, że złapał trop spłoszonej zwierzyny. Dziś na kolację najpewniej będziesz mógł się spodziewać pieczonej dziczyzny.

Ten minidodatek wprowadza do gry alternatywnego pomocnika – Psa Łowczego.

Pies jest dodatkowym pionkiem, którego używa się w wariantcie solo albo w celu ułatwienia sobie gry.

Należy umieścić kartę Psa oraz fioletowy pionek obok planszy. Pies może być jedynie używany jako pionek dodatkowy do Akcji Polowania (zapewnia podczas tej akcji +1 🐾 i pozwala zignorować 1 ♥). Pionek Psa zaleca się przechowywać na jego karcie, kiedy nie jest używany.

Uwaga: Pies Łowczy nie jest tym samym co Pies z podstawowej wersji gry reprezentowany przez fioletowy pionek. Sugerujemy granie tylko z jednym psem, ale można dowolnie zwiększać lub zmniejszać poziom trudności dodając lub odejmując pomocników

ZALOGANCI



6 kart Załogantów

Ahoj, szczury lądowe! Słyszysz nawoływanie załogantów, którym również udało się przeżyć zatopienie statku. Masz wrażenie, że dla tych ludzi to nie była pierwsza katastrofa na morzu. Zahartowani marynarze dołączają do twojej ekipy, aby wspomóc cię w zmaganiach na przeklętej wyspie.

Ten minidodatek wprowadza do gry dodatkowych pomocników, rozbitków z załogi statku.

Karty Załogantów nie są uznawane za graczy – są to specjalne Postacie, których możesz użyć, aby ułatwić rozgrywkę. Bez względu na liczbę graczy, przed rozpoczęciem gry, możesz wybrać 1 kartę Załoganta.

Karty Załogantów nie zwiększają ogólnej liczby graczy, kiedy mowa o koszcie budowy ,  czy , czy w jakimkolwiek innym przypadku.

W przypadku Artystki i Starego Kucharza obowiązują te same reguły, które dotyczą Piętaszka, z następującymi zmianami:

- zarówno Artystka, jak i Stary Kucharz wymagają . W przeciwnym wypadku otrzymują  za spanie pod gołym niebem;
-  są dla nich bezużyteczne;
- na Starego Kucharza wpływa Pogoda;
- jeśli gracie z Artystką, Pierwszy Gracz otrzymuje +1  w fazie Morale;
- jeśli gracie ze Starym Kucharzem, podczas każdej akcji Polowania, Bestia dostarcza graczom +1  oraz +1 .



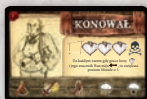
Pielgrzym

- Raz na rundę podczas swojej Akcji jeden z graczy może przerzucić jedną Kość Akcji dowolnego koloru.
- Pielgrzym jest odporny na wszystkie efekty w grze.



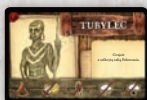
Kwatermistrz

- Każdy może być użyty 4 razy zamiast tylko 2 (na początku gry należy położyć 4 znaczniki na każdym).
- Kwatermistrz jest odporny na wszystkie efekty w grze.



Konował

- Za każdym razem, gdy dowolny gracz leczy i jego znacznik Ran mija to zwiększa poziom Morale o 1.
- Konował ma ograniczony poziom życia.
- Wpływa na niego Pogoda.
- Nie musi jeść w fazie Nocy.
- Nie zapewnia graczom dodatkowego pionka akcji.



Tubylec

- Sprawia, że gracze grają z odkrytą talią Polowania.
- Nie zapewnia graczom dodatkowego pionka akcji.
- Tubylec jest odporny na wszystkie efekty w grze.

PRZESZUKANIE PLAŻY



9 kart
Przeszukania Plaży

Morze wyrzuca na brzeg przeróżne skarby. Jest duża szansa, że wśród glonów i zbutwiałych desek wyrzuci na brzeg cenne przedmioty z wraku twojego statku...

Niniejszy minidodatek pozwala graczom na wykonanie specjalnej akcji Zbierania na kafelek o typie terenu Plaża (kafelek nr 8).

Zamiast zbierać z kafełka albo , gracz może dobrać i rozpatrzyć 1 kartę Przeszukania Plaży. Na potrzeby tej akcji jako źródło należy traktować .

Gracze mogą wykonać tylko 1 taką akcję na rundę.

CECHY

Zestaw 1: 5 kart Cech



Zestaw 2: 5 kart Cech



Twój odkrywca to naprawdę uparta osoba. Nade wszystko dąży do wypełnienia postawionego sobie celu. Czasami jest to jego zaletą, zdarza się jednak, że może spędzić kilka dni z nosem w mapie...

Ten minidodatek wprowadza do gry cechy postaci graczy, którzy będą mogli rozwinąć historię swoich postaci opierając się o dodatkowe zasady symulujące charakter swoich postaci.

W trakcie przygotowania, rozdaj losowo każdemu z graczy po jednej karcie Cechy. Każdy gracz musi przestrzegać zasad podanych na jego karcie.

SEKRETNE CECHY



9 kart Sekretnych Cech

Jest pewna sprawa o której nie chcesz mówić ekipie... Masz nadzieję, że uda ci się rozwiązać problem na własną rękę...

Ten minidodatek wprowadza do gry sekretne cechy, które posiadają Postacie.

Aby uczynić grę nieco trudniejszą, w trakcie przygotowania, rozdaj losowo każdemu z graczy po jednej karcie Sekretnej Cechy. Każdy gracz musi przestrzegać zasad podanych na jego karcie, ale nie może jej ujawnić dopóki nie spełni warunków na niej opisanych.

UWAGA! Karty Sekretnych Cech można łączyć ze zwykłymi kartami Cech – każdy gracz może mieć po 1 karcie każdego rodzaju.

Wynik na kości Rany traktuj jak ♥ – oznacza, że niezależnie od wyniku przedstawionego na kości postać otrzymuje 1 ♥.

SZKLANE POMYSŁY



9 kart Szklanych
Pomysłów

Ciężko ci w to uwierzyć, ale okazało się, że wyspa zawiera materiały potrzebne do stworzenia szkła... Masz już kilka pomysłów jak je wykorzystać.

Podczas przygotowania do gry wyłóżcie kartę Pomysłu Szkło wraz z 9 podstawowymi kartami Pomysłów na odpowiednich miejscach planszy.

Następnie wtasujcie pozostałe Szklane Pomysły do talii Pomysłów (z pozostałymi kartami Pomysłów), dobierzcie z niej 5 kart i wyłóżcie je na odpowiednich miejscach planszy.

OGRÓD I ZAGRODA

1 kafelek
Ogrodu



1 kafelek
Zagrody



Podczas przeszukiwania wyspy masz nadzieję znaleźć kilka roślin i zwierząt, które mógłbyś hodować w swoim Obozie.

Ten minidodatek pozwala na hodowanie w swoim Obozie papug oraz uprawianie ogródka z ziołami. Podczas przygotowania do gry połóż kafelki Ogródka oraz Zagrody obok planszy. Stosuj się do tekstu na odwrotach kafelków.

Ogródek z ziołami

Nie musisz odrzucać zebranych Surowców, aby położyć  na Ogródku. Po przekroczeniu pola III., nie musisz ponownie zbierać na , po prostu przesun  z powrotem na pole I.

ULEPSZENIA SCHRONIENIA



4 kafelki Ulepszenia
Schronienia

Spoglądając na otaczające cię drzewa i skały wpadasz na pewien pomysł – możesz wykorzystać okoliczną przyrodę, aby jeszcze lepiej wspomagała ona funkcjonowanie twojego obozu!

Ten minidodatek pozwala na ulepszenie waszego . Podczas przygotowania gry połóżcie wszystkie kafelki Ulepszeń Schronienia obok planszy stroną Pomysłu do góry.

Jeżeli macie już wybudowane  możecie w fazie Akcji ulepszyć je wykonując Akcję Budowy – Ulepszenie Schronienia. Możecie wykonać jedynie Ulepszenie zgodne z typem terenu, na którym obecnie znajduje się wasz . Kiedy je wybudujecie, obróćcie kafelek Ulepszenia i nałóżcie go na planszę w odpowiednim miejscu. Ulepszone  zapewnia bonus wskazany w efekcie wytworzenia (widoczny również na odwrocie w polu Schronienia).

Kiedy przenosicie Obóz z Ulepszonym Schronieniem na kafelek Wyspy z tym samym typem terenu, nic się nie dzieje. Jeżeli jednak przenosicie go na kafelek Wyspy z innym typem terenu, natychmiast zdejmijcie nakładkę i połóżcie ją z powrotem stroną pomysłu do góry przy pozostałych kafelkach Ulepszeń.

Możecie ponownie Ulepszyć Schronienie zgodne z typem terenu, na którym obecnie znajduje się wasz Obóz.

LUNETA

3 tekturowe
Lunety



Tuż przy linii drzew, pod jedną z palm, zauważasz błysk. To światło odbijające się od soczewki Lunety ściskanej w poślódkłych kościach dłoni. Nie myśląc dwa razy, wyciągasz drewniany instrument z rąk trupa.

Każda Luneta może być użyta jednorazowo. Złam Lunetę, aby otrzymać 5 🍀.

Dodatkowo po zakończonej partii odnotuj fakt zniszczenia lunety, wpisując na Twitterze #damnspyglass i przyłącz się do grona graczy, którzy też zniszczyli swoją lunetę!

WULKAN

1 kafelek
Miniwulkanu



Nie jesteście pierwszymi łowcami skarbów, którzy odwiedzili tę wyspę. Ślady poprzednich ekspedycji prowadzą w stronę budzącego się wulkanu. Kusi was, by udać się w poszukiwaniu skarbów posiadanych przez śmiałków, którzy zginęli podczas jego eksploracji. Tylko czy wystarczy wam na to czasu?

Ten minidodatek pozwala na wykonywanie dodatkowej akcji podczas rozgrywki w scenariusz „Wyspa Ognia”.

Po wyłożeniu kafelka Wulkanu (nr 8), umieść na nim kafel Miniwulkanu. Podczas trzech pierwszych rund można przeprowadzić na tym kaflu Akcję Eksploracji (nie więcej niż jedną na rundę – droga na szczyt wulkanu jest wąska). Jeżeli Akcja jest udana, wybierz 1 ze znalezisk:

- rozpatrz 2 karty Tajemnic (pociągnij tylko 🗳️);
- zwiększ 🐉 o 2;
- dobierz 2 karty Przedmiotów Startowych.

Po rozpatrzeniu znaleziska zakryj je 🟤 – jest już niedostępne. Na początku czwartej rundy, zgodnie z regułami scenariusza, z Wulkanu zaczyna wylewać się lawa – należy wtedy usunąć z niego kafel Miniwulkanu.

2 DWUSTRONNE KARTY POSTACI

GRACZ



1 karta Gracza



2 piony Gracza 4 naklejki na Piony

Przysnęło ci się, praktycznie w momencie, gdy chciałeś już wbić kolejny poziom w swojej ulubionej grze... Po ponownym otwarciu oczu byłeś już na plaży...

Podczas przygotowania do gry, możesz wybrać Gracza jako Postać, którą chcesz grać (niezależnie od liczby graczy biorących udział w rozgrywce).

Postać gracza nie posiada przypisanej karty Pomysłu.

Noob

Otrzymywany Pionek jest jednorazowy.

ŻEGLARZ



1 karta Żeglارza



2 piony Gracza

4 naklejki na Piony

Twoja szabla w prawej ręce, poślódkła mapa w lewej, pistolet skałkowy przytroczone do paska... Kroczysz ku czerwonemu krzyżykowi, symbolowi niebezpieczeństwa... i bogactwa!

Podczas przygotowania do gry, możesz wybrać Marynarza jako Postać, którą chcesz grać (niezależnie od liczby graczy biorących udział w rozgrywce).

3 DWUSTRONNE KARTY SCENARIUSZY

Wyspa Skarbów junior



8 listów Starego
Pirata

Uwaga 1: Do gry potrzebne będą również klasyczne karty pokerowe, które posłużą do utworzenia talii Znaleźsk.

Uwaga 2: Dołączonych listów Starego Pirata nie należy czytać przed przystąpieniem do gry.

Kłusownicy



Przygotowanie do gry

Wędka

Rzucacie kością  w każdej fazie produkcji od momentu zbudowania.

Wehikuł Czasu



Odkrywanie Totemów

Jeżeli odkryjesz więcej niż dwa kafelki z  w jednej Strefie czasowej, zignoruj nadmiarowe  – nie wykładaj na nich żetonów Kolejności. Musisz odkryć po 2  w dwóch różnych Strefach czasowych.

Zbieranie składników

Jeżeli składnik znajduje się na kafelku z Obozem, nie jest on zebrany w fazie Produkcji, może jednak zostać zebrany normalnie w fazie akcji.

Antidotum

Akcja Antidotum jest zawsze wykonywana w Obozie – nie dotyczą jej reguły odległości.

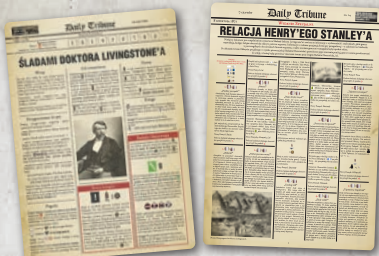
Jeżeli do wykonania akcji Antidotum używasz jednego , rzuć kośćmi Budowy.

Po wykonaniu Antidotum, gracze nie otrzymują  od Trucizny pod koniec rundy.

Przygoda w Nibylandii junior



Śladami Doktora Livingstone'a



1 gazeta

Uwaga: Dołączonej gazety nie należy czytać przed przystąpieniem do gry.

Karty Przedmiotów

Używając Zdolności Cieśli – Nowy pomysł, nie dociągasz kart Pomysłów. Zamiast tego, tak jak w przypadku Burzy Mózgów, bierzesz dowolną kartę i umieszczasz ją w Obszarze Przyszłych Surowców.

Burza Mózgów

☛ muszą zostać wydane przez Postać, która wykonuje tę akcję.

Badanie Obozowiska

Podczas wykonywania akcji Badanie Obozowiska obowiązują zasady Odległości.

Na przykład: podczas wykonywania akcji na kafelku oddalonym o 2 pola od Obozu, 3 🧑 dają automatyczny sukces, a 2 🧑 wymagają rzutu Zieloną kością Sukcesu (🟢).

AUTOR GRY: Ignacy Trzewiczek

INSTRUKCJA: Joanna Kijanka

SKŁAD: Maciej Mutwil, Michał Kulasek, Rafał Szyma, Ewa Kostorz

ILUSTRACJE: Mateusz Bielski, Barbara Trela-Szyma, Piotr Słaby, Mateusz Bielski, Michał Zieliński, Maciej Mutwil, Rafał Szyma, Tomasz Bentkowski, Mateusz Kopacz, Jerzy Ferdyn, Michał Kulasek

PROJEKT PUDEŁKA: Konrad Rószkowski

KOREKTA: Weronika Skupin

WYDAWCA:

Portal Games Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza

44-190 Knurów

tel./fax. (32) 334 85 38

www.portalgames.pl

e-mail: portal@portalgames.pl



Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie:

www.portalgames.pl/pl/reklamacje/