

Wyprowa Darwina

Z I E M I A O G N I S T A





Projekt gry: Simone Luciani i Nestore Mangone

Ilustracje: Paolo Voto

Pomysł na tryb Solo: Dávid Turczy

Wydawca: ThunderGryph Games

PM: Gonzalo Aguirre Bisi

Dyrektor Artystyczny: Pierpaolo Paoletti

Autor Instrukcji: Jonathan Cox

Redakcja Zasad: Jessica Longhurst i Cristina Aguirre Bisi

Projekt Graficzny: Daniel Tosco

Prototypy: Erick Tosco

Układ Zasad: Guido Vitabile

Podziękowania za wsparcie: Cristina Bisi i Luis González

Polska Edycja: Portal Games Sp. z o.o.

ul. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów

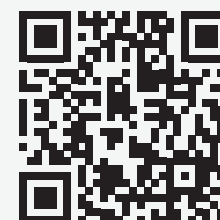
Tłumaczenie: Katarzyna Siedlarska

Korekta: Zespół Portal Games

Skład: Konrad Rószkowski

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 nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Wspieramy każdą naszą grę - także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem - nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery - pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/wyprawa-darwina/>



Patrząc wstecz na naszą wyprawę do Tierra del Fuego, czas stał się względny, gdy odkryliśmy obfite, dzikie tereny archipelagu. Dni naszej nowej przygody wydawały się nieskończenie długie, żmudne, a czasem surrealistyczne, lecz czas przeciekał nam przez palce szybciej, niż nam się wydawało.

W rozszerzeniu: Ziemia Ognista do gry Wyprawa Darwina, gracze prześlędzą wyprawę Karola Darwina na terytoria Tierra del Fuego. Ziemia Ognista wprowadza do gry konieczność zarządzania czasem oraz nową niezwykłą mapę. Gracze mogą wyruszać na przygody, by zyskiwać cenne nagrody, ale muszą postępować ostrożnie, aby nie roztrwonić swojego czasu!

KOMPONENTY



1 plansza Ziemi Ognistej



10 kart Przygody na Oceanie



12 kafli Celu
(6 srebrnych, 6 złotych)



8 Statków
(po 2 w kolorze gracza)



10 żetonów
Przygody na Oceanie



1 plansza toru Czasu



12 kart Przygody na Lądzie



3 kafle Misji HMS Beagle



8 Odkrywców
(po 2 w kolorze gracza)



12 żetonów
Przygody na Lądzie



8 żetonów Opóźnienia



4 karty Załogi



9 kafli Akcji Specjalnej



4 Kostki
(po 1 w kolorze gracza)



4 żetony Pośpiechu



4 karty Punktacji Przygody



4 karty scenariusza
Ziemi Ognistej



2 kafle Korespondencji



8 żetonów Woskowych
Pieczęci Czasu



6 żetonów Punktu
Obserwacyjnego

Podstawowe przygotowanie rozgrywki

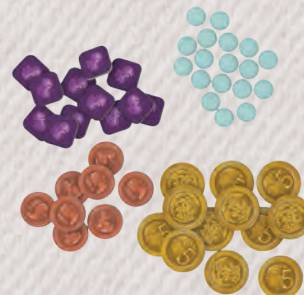
1. Umieście planszę Ziemi Ognistej na planszy Głównej, zakrywając Wyspę i Ocean z gry podstawowej.
2. Umieście planszę toru Czasu obok planszy Głównej.
3. Wtasujcie karty Załogi, kafle Celu, kafle Misji HMS Beagle, kafle Korespondencji, kafle Akcji Specjalnej i Woskowe Pieczęcie Czasu z Ziemi Ognistej do odpowiednich zestawów elementów z gry podstawowej. Rewersy elementów z gry podstawowej i z rozszerzenia powinny do siebie pasować.

Uwaga: Woskowe Pieczęcie Czasu mają fioletowy awers i czarny rewers, by ułatwić ich sortowanie.


4. Przygotujcie grę zgodnie z podstawowymi zasadami.

Ważne: Gdy gracze z wykorzystaniem karty Scenariusza, wskaże wam ona konkretne elementy, które należy dodać, zamiast wybierać je losowo podczas przygotowania. Karty Scenariuszy zostały opisane na stronie 6.


5. Umieście po 1 żetonie Przygody na Łądzie na odpowiadających mu ikonach złotej wstęgi na torach Łądu w dolnej części planszy. Zakrywajcie ikony z symbolem liczby graczy tylko wtedy, gdy gra jest rozgrywana przy wskazanej liczbie graczy lub wyższej.

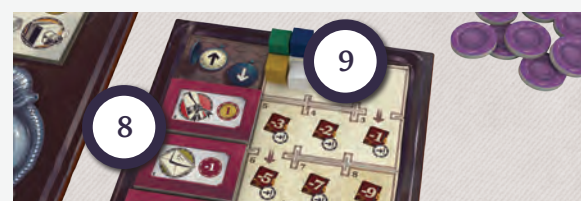




6. Umieście po 1 żetonie Przygody  na Oceanie na odpowiadających mu ikonach złotej wstęgi na torach Oceanu w dolnej części planszy. Zakrywajcie ikony z symbolem liczby graczy tylko wtedy, gdy gra jest rozgrywana przy wskazanej liczbie graczy lub wyższej.



7. Potasujcie żetony Punktu Obserwacyjnego. Umieście po 1 zakrytym żetonie na każdej odpowiadającej lokacji  na końcu torów Lądu i Oceanu. Gdy wszystkie żetony Punktu Obserwacyjnego zostaną umieszczone, odwróćcie je awerssem do góry.
8. Wymieszajcie żetony Opóźnienia i losowe 3 z nich umieście odkryte na ikonie zegara kieszonkowego na planszy toru Czasu. Odłóżcie niewykorzystane żetony Opóźnienia z powrotem do pudełka. Nie będą wykorzystywane w dalszej grze.
9. Umieście po 1 kostce (od teraz nazywanych znacznikami na torze Czasu) w kolorze każdego z graczy na polu "0" toru Czasu.



10. Potasujcie osobno talie Przygody na Oceanie i Lądzie i umieście je zakryte obok planszy Głównej.
11. Każdy gracz umieszcza 1 kartę Punktacji Przygody obok swojej planszy Gracza.
12. Każdy gracz umieszcza swój dodatkowy Statek i Odkrywcę obok swojej planszy Gracza. Każdy gracz powinien mieć w swoim obszarze łącznie 4 Odkrywców i 2 Statki.

Przygotowanie Scenariusza

Wprowadzenie

Każda karta Scenariusza zapewnia graczom specjalnie przygotowane doświadczenie z grą. Zamiast wybierać je losowo w czasie przygotowania rozgrywki, gracze będą używać specjalnie zaprojektowanych zestawów komponentów, które naprowadzą ich doświadczenia z grą w określonej stronie.

Opis Scenariuszy

Użyjcie identyfikatora znajdującego się w PRAWYM dolnym rogu każdej karty Scenariusza, aby dowiedzieć się, jak ten Scenariusz wpłynie na grę:

F1: Skupia się na dawaniu graczom możliwości, by zyskiwali i poświęcali Czas.

F2: Eksploracja i Nawigacja są wiodącymi elementami, ale zarządzanie znacznymi wydatkami Czasu również wymaga ciągłej uwagi.

F3: Maksymalizowanie punktów za kafele Misji HMS Beagle staje się priorytetem i zaprowadzi graczy w wiele ciekawych kierunków.

F4: Scenariusz dla wymagających, gdzie Akcje Korespondencji i Akcje Specjalne nie są zbyt pomocne, a Monety są trudne do zdobycia.

Przygotowanie Rozgrywki

Wykorzystane mogą być tylko karty Scenariusza Ziemi Ognistej, które mają ikonę złotej wstęgi. Gracze mogą wybrać kartę Scenariusza według preferencji lub wylosować jedną ze stosu. Podczas przygotowania rozgrywki umieśćcie określone komponenty, zamiast wybierać je losowo. Użyjcie identyfikatora widocznego na karcie Scenariusza, by umieścić określone kafele Akcji Specjalnej, kafele Korespondencji, kafele Misji HMS Beagle i żetony Opóźnienia na przeznaczonych dla nich obszarach planszy. Pamiętajcie, że kafele Korespondencji i żetony Opóźnienia widoczne od lewej do prawej, są umieszczone od góry do dołu na swoich obszarach.



Tor Czasu

Każdy z graczy posiada znacznik na torze Czasu, wskazujący poświęcony Czas w grze.



Poświęcanie i Zyskiwanie Czasu



Gracze muszą poświęcić Czas, by wykonać Akcję, kiedy widoczna jest na niej ikona zamkniętego zegarka kieszonkowego. Gracze poświęcają Czas, przesuwać swój znacznik na torze Czasu do przodu o liczbę pól wskazaną na ikonie zamkniętego zegarka kieszonkowego. Jeśli znacznik gracza na torze Czasu miałby przekroczyć jedenaste pole, pozostaje on na jedenastym polu i traci 3 Punkty Zwycięstwa za każdy pozostały Czas, który musiałby poświęcić.



Gracze zyskują Czas, gdy na Akcji widoczna jest ikona z otwartym zegarkiem kieszonkowym. Gracze zyskują Czas, przesuwać swój znacznik na torze Czasu do tyłu o liczbę pól wskazaną przez ikonę otwartego zegarka kieszonkowego. Jeśli znacznik gracza na torze Czasu miałby przekroczyć pole "zero", pozostaje on na polu "zero", a jakkolwiek pozostały zyskany Czas nie wywołuje żadnego efektu.

Opóźnienia na Torze Czasu

Każde opóźnienie na torze Czasu ma zastosowanie do wszystkich graczy, których znacznik na torze Czasu znajduje się w rzędzie tego opóźnienia lub poniżej. Oznacza to, że pierwsze opóźnienie stosuje się do wszystkich znaczników graczy na polu Czasu „3” lub dalszym, pierwsze i drugie stosuje się do znaczników graczy na polu Czasu „6” lub dalszym, a wszystkie trzy stosuje się do znaczników graczy na polu Czasu „9” lub dalszym. Opóźnienia nakładają dodatkowy koszt lub zmniejszają efekt różnych Akcji w grze. Koszt ten jest dodawany do wszystkich pozostałych kosztów związanych z tymi Akcjami.



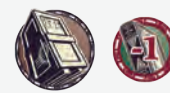
Należy wydać 2 Monety za **każdą** Akcję Dostarczenia do Muzeum.



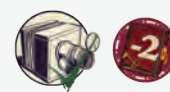
Należy wydać 1 Monetę za **każdą** Akcję Zyskania Zwoju.



Należy wydać dodatkowe 2 Monety, by umieścić robotnika na zajętej Sekcji Dziennika.



Możliwość przesunięcia do przodu na torze Teorii Ewolucji w ramach każdej Akcji Dostarczenia do Muzeum zostaje zmniejszona o 1 pole.



Za każdym razem, kiedy gracz osiąga Cel, traci 2 Punkty Zwycięstwa na torze Punktów Zwycięstwa. Jeśli gracz nie ma 2 Punktów Zwycięstwa, które może utracić, Cel nie może zostać osiągnięty.



W każdej Akcji Korespondencji zyskujesz o 1 Znaczek mniej, niż jest to wskazane na ikonie Korespondencji.



Możliwość ruchu Statkiem w ramach opóźnienia Akcji Nawigacji zostaje zmniejszona o 1 pole.



Możliwość ruchu Odkrywcą w ramach każdej Akcji Eksploracji zostaje zmniejszona o 1 pole.

Przygody

Za każdym razem, gdy gracz przemieszcza się swym Statkiem lub Odkrywcą przez złotą wstęgę, na której znajduje się żeton Przygody, gracz musi udać się na Przygodę. Występują dwa rodzaje żetonów Przygód i kart Przygód: na Lądzie i na Oceanie. Kiedy Odkrywca lub Statek gracza przekroczy jeden z żetonów, gracz dobiera kartę z talii odpowiadającej rodzajowi Przygody (Lądu lub Oceanu).

Każda karta przygody ma dwie możliwe nagrody, widoczne na dole. Gracz **musi** natychmiast wybrać jedną z nich, opłacić związany z nią koszt i zyskać wskazane nagrody. Po tym, jak gracz zyska nagrody, dobraną kartę Przygody należy odrzucić na stos kart odrzuconych, zgodny z rodzajem Przygody (Lądu lub Oceanu).

Ważne: W rzadkich przypadkach, gdy gracz nie może opłacić kosztu związanego z żadną Akcją, odrzuca kartę Przygody bez uzyskania żadnych korzyści i pozostawia żeton Przygody na planszy.

Koszty Przygody

-  Poświęć wskazaną liczbę jednostek Czasu. Wszystkie nowe opóźnienia wynikające z tego ruchu są natychmiast rozpatrywane.
-  Wydadź wskazaną liczbę Monet.
-  Wydadź wskazaną liczbę Monet i Czasu. Wszelkie nowe opóźnienia na torze Czasu wynikające z przesunięcia znacznika Czasu mają natychmiastowy efekt.
-  Tracisz wskazaną liczbę Punktów Zwycięstwa.
-  Cofnij swój znacznik o wskazaną liczbę pól na torze Teorii Ewolucji.
-  Cofnij jeden ze swoich Statków o wskazaną liczbę pól na powiązonym torze Oceanu. Nie wykonuj żadnych Akcji w lokacji, do której dotarł Statek.
-  Wydadź wskazaną liczbę żetonów Wiedzy Tymczasowej.

Nagrody za Przygodę

Akcje Nagrody są widoczne na prawo od kosztów na karcie Przygody. Gracz może wykonać te Akcje w dowolnej kolejności.



Jedna z możliwych nagród zawsze będzie posiadać ikonę żetonu Przygody na Lądzie lub na Oceanie. Kiedy ta nagroda zostanie wybrana, gracz usuwa żeton Przygody, który przekroczył na planszy Głównej. Powinien on zatrzymać go w swoim obszarze gracza obok swojej karty Punktacji Przygody. Usunięcie tego żetonu sprawi, że kolejni gracze przekraczając tę złotą wstęgę, nie będą mogli udać się na Przygodę.

Przykład: Gracz ma dwie możliwości kosztu/nagrody (A i B). Jeśli gracz wybierze opcję A, poświęci 1 jednostkę Czasu i 2 Monety w zamian za możliwość wykonania Akcji Eksploracji do dwóch pól i zebrania żetonu Przygody na Lądzie. Jeśli gracz wybierze opcję B, poświęci 3 jednostki Czasu w zamian za możliwość wykonania Akcji Nawigacji do dwóch pól i zyskania 2 żetonów Wiedzy Tymczasowej. Ponieważ na opcji B nie ma ikony żetonu Przygody na Lądzie, pozostaje on na planszy i kolejny gracz może go później użyć, by udać się na Przygodę.



Woskowe Pieczęcie Czasu



Podczas przygotowania Woskowe Pieczęcie Czasu są mieszane wraz ze Zwykłymi Woskowymi Pieczęciami. Oznacza to, że podczas rozgrywki mogą pojawić się na Zwojach w Akademii.

Woskowe Pieczęcie Czasu przy zakupie wymagają dodatkowego kosztu 1 jednostki Czasu na torze Czasu. Kiedy Woskowe Pieczęcie Czasu zostaną umieszczone, działają jak Specjalne Woskowe Pieczęcie. Oznacza to, że dla robotnika w ich rzędzie, funkcjonują jako dowolny kolor.


Punkty Obserwacyjne

Na końcu każdego toru Lądu i Oceanu znajduje się żeton Punktu Obserwacyjnego. Został on losowo dobrany i umieszczony podczas przygotowania gry. Pierwszy z graczy, który dotrze do pola Lądu lub Oceanu z żetonem Punktu Obserwacyjnego, usuwa go i natychmiast wykonuje wskazaną Akcję. Jeśli gracz nie może opłacić kosztu związanego z tą Akcją, Akcja ta przepada. Gracz powinien zatrzymać żeton Punktu Obserwacyjnego w swoim obszarze.

Należy zwrócić uwagę, że kilka Punktów Obserwacyjnych jest wspólnych dla wielu torów Lądu i Oceanu.



Eksploracja Wyspy

Mapa Ziemi Ognistej złożona jest z 5 różnych torów Eksploracji. Poza pierwszym torem, wszystkie pozostałe muszą zostać odblokowane w ten sam sposób, jak ma to miejsce w grze podstawowej. Odkrywczy nigdy nie mogą przechodzić z jednego toru na drugi. Kiedy Odkrywca dociera do Punktu Obserwacyjnego , nie może już przejść dalej. Należy zauważyć, że jeden z torów ma rozwidlającą się ścieżkę, która prowadzi do dwóch różnych Punktów Obserwacyjnych.

Odblokowanie torów Oceanu

Rozszerzenie Ziemia Ognista, zawiera trzy tory Oceanu. Na początku gry gracze mają dostęp tylko do jednego z nich. Pozostałe dwa tory można odblokować, Eksplorując tory Lądu.



Kiedy Odkrywca gracza przekroczy srebrny Sztandar z ikoną Statku, odblokowuje on wskazany Statek.



Gracz umieszcza Statek w swoim kolorze na lokacji początkowej toru Oceanu, który odpowiada kształtowi na ikonie Statku.

Gdy gracze wykonują Akcję Nawigacji, mogą poruszyć tylko jeden Statek. Pola pokonywane w ramach Nawigacji, nie mogą być rozdzielane pomiędzy kilka Statków, chyba że jest to wskazane wprost przez kafel Akcji Specjalnej.

Punktacja na koniec gry

Oprócz standardowych punktów końcowych gracze modyfikują swój wynik w oparciu o ilość poświęconego Czasu oraz liczbę zdobytych żetonów Przygody..

Punkty Zwycięstwa z toru Czasu

Każdy gracz traci tyle Punktów Zwycięstwa, ile wskazano na ikonie na polu toru Czasu, na którym znajduje się znacznik danego gracza. Tylko pola 0, 1 i 2 nie mają kary w Punktach Zwycięstwa.

Punkty Zwycięstwa za żetony Przygody

Gracze sumują posiadane żetony Przygody na Oceanie i na Lądzie. Zyskują bądź tracą Punkty Zwycięstwa zgodnie ze wskazaniem na ich karcie Punktacji Przygody. Gracz traci Punkty Zwycięstwa, jeśli ma 3 lub mniej żetonów Przygody oraz zyskuje punkty, gdy ma ich 5 lub więcej.

0	-10
1	-6
2	-3
3	-1
4	0
5	1
6	3
7	6
8	10
9+	15

Nowe Karty Załogi



Kiedy te karty Załogi zostaną zdobyte, gracz wyrusza na Przygodę. Jej rodzaj jest wskazany na karcie poprzez ikonę karty Lądu lub Oceanu.

Jeśli gracz wybierze nagrodę Przygody z ikoną żetonu Przygody, bierze on żeton Przygody danego rodzaju (Lądu lub Oceanu) z dowolnego miejsca na planszy Ziemi Ognistej.

Nowe Wymagania Celu



Gracz musi mieć poświęconą przynajmniej wskazaną liczbę jednostek Czasu na torze Czasu.



Gracz musi posiadać przynajmniej wskazaną liczbę żetonów Przygody określonego rodzaju.



Gracz musi mieć zdobytą jedną lub więcej kart Załogi. Musi również mieć swój znacznik Ewolucji przynajmniej na piątej pozycji toru Teorii Ewolucji.



Nowe Kafle Misji HMS Beagle



Każdy gracz zyskuje 4 Punkty Zwycięstwa za każdy zdobyty żeton Przygody na Łądzie.



Każdy gracz zyskuje 6 Punktów Zwycięstwa za każdy zdobyty żeton Przygody na Oceanie.



Każdy gracz zyskuje 2 Punkty Zwycięstwa za każdą poświęconą jednostkę Czasu w chwili, gdy następuje ta punktacja.

Nowe Nagrody Korespondencji



Aktywujący gracze otrzymują po 2 Monety. Pozostali gracze muszą poświęcić 1 jednostkę Czasu.

Zyskaj 2 Monety.



Zyskaj 2 jednostki Czasu.

Zyskaj 1 jednostkę Czasu.

Nowe kafle Akcji Specjalnej



Udaj się na Przygodę na Łądzie. Gracz nie poświęca Czasu, gdy zdobywa wybraną nagrodę.


Jeśli gracz wybierze nagrodę z ikoną żetonu Przygody, bierze żeton Przygody na Łądzie z dowolnego miejsca na planszy Ziemi Ognistej.



Udaj się na Przygodę na Oceanie. Gracz nie poświęca Czasu, gdy zdobywa wybraną nagrodę.

Jeśli gracz wybierze nagrodę z ikoną żetonu Przygody, bierze żeton Przygody na Oceanie z dowolnego miejsca na planszy Ziemi Ognistej.



Jeśli podczas przygotowania zostanie dobrany ten kafel Akcji Specjalnej, należy umieścić obok planszy Głównej wszystkie 4 żetony Pośpiechu .

Kiedy gracz wykonuje tę Akcję, bierze 1 żeton Pośpiechu i do końca rundy ignoruje wszystkie opóźnienia. Pozostali gracze muszą natychmiast poświęcić 1 jednostkę Czasu. Podczas fazy Czyszczenia wszystkie żetony Pośpiechu muszą zostać zwrócone do Zasobów.



Zyskaj 2 jednostki Czasu. Pozostali gracze muszą natychmiast poświęcić 1 jednostkę Czasu.



Zyskaj 3 jednostki Czasu.



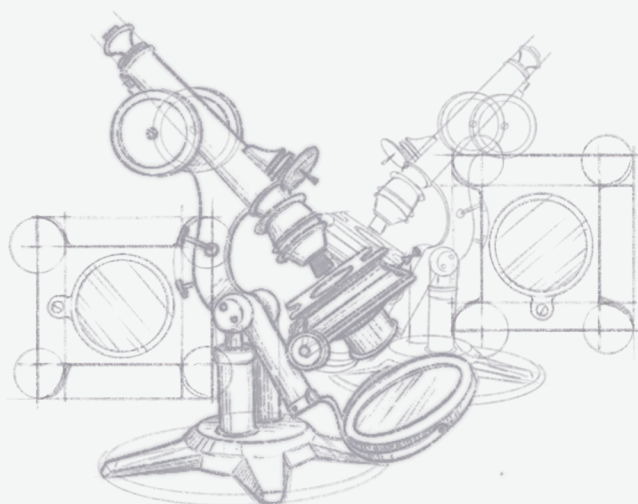
Natychmiast rozpatrz górną opcję nagrody z dowolnego kafela Korespondencji na planszy Głównej. Cały koszt związany z tą nagrodą musi zostać opłacony lub nagroda przepada.



Umieść po jednym Znaczkę na każdej z 3 Kopert.



Porusz się do przodu o 4 pola na Łądzie albo na Oceanie. Ruch może zostać podzielony na 2 różnych Odkrywców albo 2 różne Statki. Jeśli ruch został podzielony na dwa tory, gracz może wykonać Akcje z obu pól na których zakończył swój ruch.





Porusz do 2 Odkrywców, każdego z nich o 1 pole **oraz** porusz do przodu do 2 Statków, każdy z nich o 1 pole na torach Lądu i Oceanu. Każdy ruch musi być wykonany przez inny komponent. Akcja z pola zakończenia ruchu może być wykonana dla każdego poruszonego komponentu.

Kompatybilność z grą podstawową

Poniższe komponenty są w pełni kompatybilne z grą podstawową i mogą być wykorzystywane, kiedy nie grasz z rozszerzeniem Ziemia Ognista.



Zasady trybu Solo

Rozgrywka w trybie Solo z rozszerzeniem Ziemia Ognista jest bardziej złożona niż ta w grze podstawowej, dlatego polecamy, by rozegrać najpierw kilka gier Solo bez rozszerzenia.


Użyj podstawowych zasad gry w trybie Solo, wraz ze zmianami opisanymi poniżej.

Żetony Przygody

Ilekcć Alfred dociera do żetonu Przygody lub go przekracza, zabiera go z planszy. Alfred nie dobiera karty Przygody. Zamiast tego poświęca 2 jednostki Czasu i przesuwa się o 2 pola do przodu na torze Premii.

Ważna uwaga: Jeśli podczas Eksploracji Alfred zbierze żeton Przygody, wykona tylko Akcję, na której jego Odkrywca zakończył swój ruch (zamiast wykonywania dwóch Akcji). Alfred nadal zbada wszystkie Okazy Ziemi Ognistej, do których dotarł lub przekroczył na torze. Jeśli Alfred zbierze żeton Przygody *oraz* jego Odkrywca zakończy ruch na Akcji Badania Okazu, Alfred nie wykonuje żadnych dalszych Akcji.

Ruch Odkrywcę

Kiedy Alfred wykonuje Akcje Eksploracji, przesuwa swojego Odkrywcę , jeśli ten jest odblokowany i nie jest na końcu toru. W innym razie, przesunie swojego ostatnio odblokowanego Odkrywcę.

Jeśli Odkrywca Alfreda ma kilka możliwych do wyboru ścieżek, wybierze najdłuższą (ścieżkę z największą liczbą pól pozostałych do jej końca).

Ruch Statku

Kiedy Alfred wykonuje Akcję Nawigacji, musi wybrać jeden Statek, który będzie poruszał się w ramach całej Akcji. Jeśli jego Statek na głównym torze Oceanu jest za HMS Beagle, to w ramach Akcji Nawigacji wybierze właśnie ten statek. W innym wypadku wybierze swój ostatnio odblokowany Statek.

Czas

Alfred zyskuje Czas, poświęca Czas i wpływają na niego opóźnienia w taki sam sposób, jak na innych graczy.

Punktacja Końcowa

Alfred zdobywa punkty za swoje żetony Przygody i pozycję na torze Czasu tak samo, jak inni gracze.



Karty Przygody



Przygody na Oceanie

1 Choroba Morska

Czujesz się rozlazły, ospały i masz mdłości.

- A. Złap trochę świeżego powietrza na pokładzie statku. Poświęć 3 jednostki Czasu, by zyskać 2 żetony Wiedzy Tymczasowej i 2 Monety.
- B. Zwalcz to i skup się na swojej pracy. Poświęć 3 jednostki Czasu, by wykonać 2 Akcje Korespondencji, każdą z 2 Znaczkami oraz zbierz żeton Przygody na Oceanie.

2 Gorączka

Jesteś zbyt słaby i wycieńczony, by podnieść się z łóżka.

- A. Zamknij oczy i odpocznij. Poświęć 2 jednostki Czasu, by zyskać 4 Punkty Zwycięstwa oraz zbierz żeton Przygody na Oceanie.
- B. Studiuj swoje książki w łóżku. Poświęć 4 jednostki Czasu, by wykonać 2 Akcje Akademii, każdą ze zniżką 2 Monet.

3 Burza z Piorunami

Burza uderza szalupę o kadłub.

- A. Przetnij liny mocujące szalupę, by uratować kadłub, a razem z nim swoje rzeczy. Poświęć 3 jednostki Czasu, by poruszyć się do przodu o 3 pola na torze Teorii Ewolucji oraz zabrać żeton Przygody na Oceanie.
- B. Skup się na innych zadaniach, czekając, aż burza ucichnie. Cofnij się o 2 pola na torze Teorii Ewolucji, by zyskać 3 jednostki Czasu.

4 Działa

Działa z przybrzeżnego fortu ostrzelały twój statek.

- A. Utrzymaj kurs, unikając ataku z wybrzeża. Poświęć 4 jednostki Czasu, by zyskać 8 Monet i 2 Punkty Zwycięstwa.
- B. Zatrzymaj statek i poddaj się, wywieszając białą flagę. Poświęć 1 jednostkę Czasu, by zyskać 2 Monety oraz zabrać żeton Przygody na Oceanie.

5 Góra Lodowa

W kierunku szalupy z ludźmi dryfuje góra lodowa.

- A. Pozostań na kursie, omijając ją. Poświęć 3 jednostki Czasu, by zyskać 2 Punkty Zwycięstwa i poruszyć się do przodu o 3 pola na torze Teorii Ewolucji.
- B. To zbyt niebezpieczne, skręcaj statkiem, zmieniając kierunek. Cofnij swój Statek o 3 pola na torze Oceanu, na którym jest HMS Beagle, by zyskać 2 jednostki Czasu oraz zabrać żeton Przygody na Oceanie.

6 Lód

Ocean zamarza i statek może utknąć.

- A. Brnij naprzód, szukając drogi przez lód. Poświęć 3 jednostki Czasu, by zyskać 5 Punktów Zwycięstwa oraz wykonać Akcję Nawigacji do 2 pól.
- B. Wróć na Ląd i przeczekaj zimę, badając dotychczas zebrane materiały. Poświęć 1 jednostkę Czasu, by zyskać Cel oraz zabrać żeton Przygody na Oceanie.

7 Na Mielźnie

Statek osiadł na mieliznie w Rio Santa Cruz i wymaga naprawy.

- A. Zostań na pokładzie i napraw statek. Wydadź 1 żeton Wiedzy Tymczasowej, by zyskać 1 jednostkę Czasu.
- B. Zbadaj pobliski ląd. Poświęć 2 jednostki Czasu, by wykonać Akcję Eksploracji do 2 pól oraz zabrać żeton Przygody na Oceanie.

8 Złudzenie

Zboczyłeś z obranego kursu, by ruszyć za czymś, co okazało się złudzeniem.

- A. W czasie powrotu na właściwy kurs, skupiasz się na badaniu zebranych materiałów. Poświęć 1 jednostkę Czasu, by wykonać Akcję Akademii oraz zabrać żeton Przygody na Oceanie.
- B. Najmiej okolicznego przewodnika, by szybko wrócić na właściwy kurs. Wydadź 2 Monety, by zyskać 2 jednostki Czasu.

9 Niespokojne Morze

W pobliżu rafy dostrzeżono rzadki okaz, ale panująca pogoda sprawia, że trudno się do niego zbliżyć.

- A. Nie odpuszczaj i zdobądź okaz, nie licząc się z ryzykiem. Poświęć 3 jednostki Czasu, by zbadać Okaz znajdujący się na tym samym torze, co twój Odkrywca.
- B. Zostaw okaz w spokoju, robiąc szczegółowe notatki z odległości. Wydadź 2 Punkty Zwycięstwa, by wykonać Akcję Korespondencji z 1 Znaczką oraz zabrać żeton Przygody na Oceanie.

10 Inny Statek

Marynarz na bocianim gnieździe zauważył inny statek, który wydaje się wzywać pomocy.

- A. Obierz kurs na statek, by udzielić pomocy. Poświęć 3 jednostki Czasu, by zyskać 4 Monety i 4 Punkty Zwycięstwa.
- B. Płyn dalej swoim kursem i zignoruj statek. Wydadź 3 Monety by zyskać 2 jednostki Czasu oraz zabrać żeton Przygody na Oceanie.



Przygody na Lądzie

1 Zamieszki

Twoja ekspedycja wpada w sam środek zamieszek wszczynanych przez tubylców.

- A. Staw opór wibrzycielom, by chronić swoje materiały naukowe. Poświęć 4 jednostki Czasu, by zyskać 2 żetony Wiedzy Tymczasowej i 4 Punkty Zwycięstwa.
- B. Wycofaj się i napisz prośbę do lokalnych władz o pomoc. Poświęć 1 jednostkę Czasu, by wykonać Akcję Korespondencji z 1 Znaczką oraz zabrać żeton Przygody na Lądzie.

2 Utracone Okazy

Niektóre z zebranych przez ciebie okazów spadły z klifu do wąwozu.

- A. Ostrożnie zejdź do wąwozu, by je odzyskać. Poświęć 3 jednostki Czasu, by poruszyć się do przodu o 3 pola na torze Teorii Ewolucji oraz zabrać żeton Przygody na Lądzie.
- B. Zostaw okazy tam gdzie są i kontynuuj swoją wyprawę. Cofnij się o 2 pola na torze Teorii Ewolucji, by wykonać Akcję Nawigacji do 3 pól.

3 Ogień

Twoje obecne schronienie zajęło się ogniem!

- A. Spróbuj ugasić ogień. Poświęć 4 jednostki Czasu, by zyskać 8 Punktów Zwycięstwa oraz zabrać żeton Przygody na Lądzie.
- B. Ucieknij i wezwij pomoc. Poświęć 2 jednostki Czasu, by zyskać 2 żetony Wiedzy Tymczasowej.

4 Uszkodzona Tratwa

Twoja jedyna tratwa jest poważnie uszkodzona.

- A. Porzuć tratwę i rusz w dalszą drogę pieszo. Poświęć 1 jednostkę Czasu i 2 Monety, by wykonać Akcję Eksploracji do 2 pól oraz zabrać żeton Przygody na Lądzie.
- B. Zajmij się naprawą tratwy, tak aby znów działała jak trzeba. Poświęć 3 jednostki Czasu, by wykonać Akcję Nawigacji do 2 pól i zyskać 2 żetony Wiedzy Tymczasowej.

5 Przeziębienie

Przeziębłeś się, a tubylcy zaoferowali ci swoje lekarstwo.

- A. Skorzystaj z ich lekarstwa i kontynuuj swoją wyprawę. Poświęć 4 jednostki Czasu, by odblokować Lokację Soczewki bez ponoszenia kosztu karnych Monet.
- B. Wróć na swój statek, skorzystaj z własnych leków i odpocznij. Poświęć 3 jednostki Czasu, by zyskać Cel, 3 Punkty Zwycięstwa oraz zabrać żeton Przygody na Lądzie.

6 Osły

Wracając ze spaceru zauważasz, że twoje osły zniknęły.

- A. Nawołuj osły i zaczekaj, aż wrócą. Poświęć 2 jednostki Czasu, by zyskać 6 Monet.
- B. Kup od miejscowych nowe osły i kontynuuj swoją podróż. Poświęć 3 jednostki Czasu i 3 Monety, by poruszyć się do przodu o 2 pola na torze Teorii Ewolucji, zyskać 5 Punktów Zwycięstwa oraz zabrać żeton Przygody na Lądzie.

7 Bandyci

Zostałeś zatrzymany przez bandytów, którzy nie pozwolą ci odejść, dopóki im nie zapłacisz.

- A. Spełnij ich żądania i daj im pieniądze. Wydadź 3 Monety, by zyskać 1 żeton Wiedzy Tymczasowej i 2 Punkty Zwycięstwa.
- B. Negocjuj z nimi. Poświęć 4 jednostki Czasu, by zyskać 4 Monety, 4 Punkty Zwycięstwa oraz zabrać żeton Przygody na Lądzie.

8 Osuwisko

Twoja droga została zablokowana przez osuwisko.

- A. Przenieś przez nie swój sprzęt ekspedycyjny. Poświęć 3 jednostki Czasu, by poruszyć się do przodu o 3 pola na torze Teorii Ewolucji oraz zabrać żeton Przygody na Lądzie.
- B. Udaj się inną drogą. Poświęć 1 jednostkę Czasu, by zyskać Cel i 2 Punkty Zwycięstwa.

9 Sekretna Ścieżka

Miejscowi pokazują ci skrót prowadzący tam, dokąd zmierzasz.

- A. Wyruszyć pierwotnie zaplanowaną trasę. Poświęć 4 jednostki Czasu, by poruszyć się do przodu o 2 pola na torze Teorii Ewolucji, zyskać 4 Punkty Zwycięstwa oraz zabrać żeton Przygody na Lądzie.
- B. Skorzystaj z ich wskazówek, wyruszając sekretną ścieżką. Poświęć 2 jednostki Czasu, by poruszyć się do przodu o 3 pola na torze Teorii Ewolucji.

10 Trzęsienie Ziemi

Potężne trzęsienie ziemi nawiedza ten region, rozrywając ziemię i niszcząc twoje obozowisko.

- A. Idź dalej, starając się unikać zbędnego ryzyka. Poświęć 4 jednostki Czasu, by poruszyć się do przodu o 3 pola na torze Teorii Ewolucji i zyskać 4 Punkty Zwycięstwa.
- B. Wróć na statek i poźegnij odkrywca inne miejsca. Poświęć 1 jednostkę Czasu, by wykonać Akcję Nawigacji o maksymalnie 1 pole oraz zabrać żeton Przygody na Lądzie.

11 Zagubieni

Zdajesz sobie sprawę, że twój kompas nie działa właściwie i się zgubiłeś.

- A. Prześledź swoje kroki, aż dojdiesz do miejsca, z którego wyruszyłeś. Poświęć 1 jednostkę Czasu, by wykonać Akcję Nawigacji o maksymalnie 1 pole oraz zabrać żeton Przygody na Lądzie.
- B. Idź dalej, starając się wrócić na właściwą ścieżkę. Poświęć 2 jednostki Czasu, by wykonać Akcję Eksploracji o maksymalnie 1 pole i zyskać 3 Punkty Zwycięstwa.

12 Napój

Lokalny szaman oferuje miksturę, która pomoże Ci poprawić nastrój.

- A. Przyjmij ten dar i go wypij. Poświęć 3 jednostki Czasu, by bez ponoszenia kosztów umieścić Specjalną Woskową Pieczęć (fioletową) oraz zabrać żeton Przygody na Lądzie.
- B. Odmów i udaj się w swoją stronę.