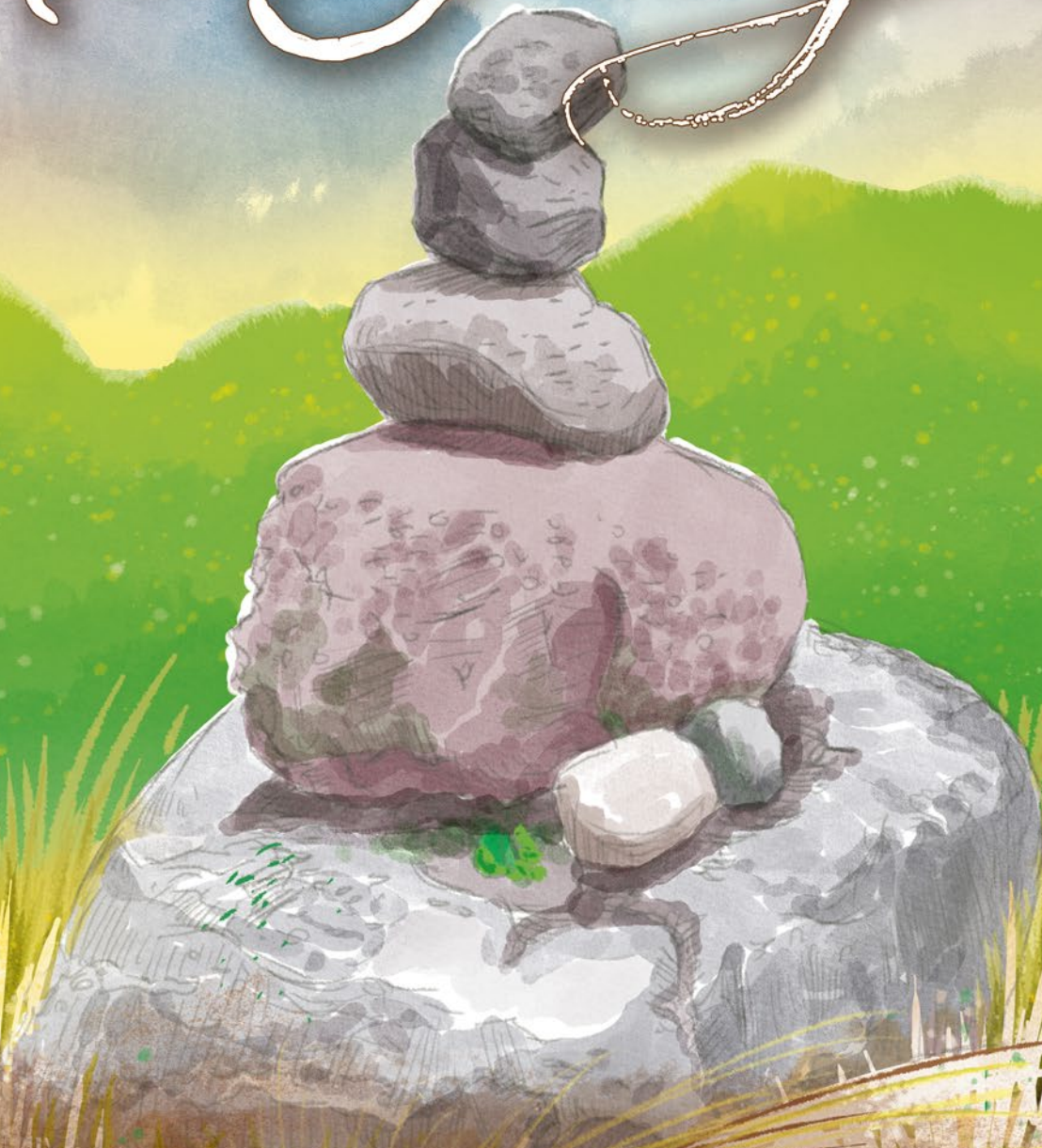


Pięć Szczytów




I N S T R U K C J A



Jest ciepły, wrześnieowy poranek, pierwszy dzień długo wyczekiwanego urlopu. Dotarliście na parking u podnóża malowniczych gór. Wypakowujecie z samochodu plecaki, zawiązujecie porządnie buty i ruszacie łagodną trasą pod górę. Przez najbliższe dni będziecie przemierzać górskie ścieżki, zbierać leśne runo i cieszyć się przepięknymi widokami. Być może uda się Wam odkryć zapomniane, nieuczęszczane ścieżki, które doprowadzą Was na **Pięć Szczytów**. Po wspięciu się na górę dołożycie swój kamyczek do tradycyjnego kopczyka z kamieni, a wieczorem rozbijcie namioty i delektujecie się panoramą górskich zboczy.

Cel gry

Waszym zadaniem jest zdobycie jak największej liczby **punktów zwycięstwa**  podczas wędrówki po górach. Za pomocą swoich kart wędrówek będziecie przemierzać szlaki i zbierać zasoby. Odkryjecie górskie szczyty oraz zdobędziecie fragmenty górskiej panoramy. Za odkrywanie nowych szczytów, układanie na nich wież z kamieni, zbieranie panoram oraz wykonywanie zadań z kart ogniska na koniec gry otrzymacie punkty, których suma zadecyduje o zwycięstwie jednego z Was.

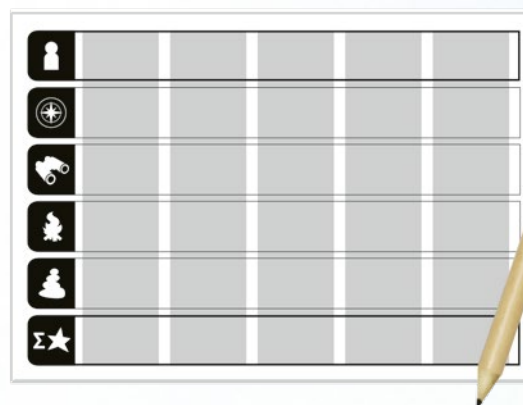
Elementy gry

5 zestawów dla graczy. Każdy z nich zawiera:

- a** **pionek** w 1 z 5 kolorów – symbolizuje naszego turystę, za jego pomocą będziecie poruszać się po planszy;
- b** **5 kart startowych (początkowa talia wędrówki)** – każdy zestaw zawiera dokładnie te same karty o rewersach w kolorach graczy;
- c** **5 kamieni** w wybranym kolorze, do zaznaczania obecności turysty na szczycie;
- d** **plecak** w kolorze pionka – stanowi planszę, na której zbieracie zdobyte zasoby. Plecaki mają ograniczoną pojemność, pomieszczają jedynie 10 zasobów.



Notes i ołówek – by ułatwić liczenie punktów na koniec gry.



2 pojemniki na endorfiny i zasoby – wyjmijcie je z wypraski i wsypcie tam zasoby, by wygodniej z nich korzystać.





14 kafelków terenu – 1 startowy kafelek z parkingiem **a**, 6 kafelków lasów **b**, 4 kafelki łąk **c**, 3 kafelki skał **d**.



15 kafelków szczytów – reprezentują okoliczne wzniesienia, punkty widokowe i szczyty górskie. Podobnie jak **kafelki terenu** podzielone są wg rewersów na lasy **a**, łąki **b** i skały **c**.



15 odznak turystycznych – reprezentują dodatkowe punkty za odkrycie nowego szczytu. Rewersy odznak odpowiadają lasom **a**, łąkom **b** i skałom **c**.



96 zasobów – reprezentują grzyby, jagody i zioła, które znajdziecie na szlaku, oraz koszyki, słoiki i sakiwki, które możecie nimi wypełnić. Za pomocą zasobów możecie kupić karty **panoram** lub nagrody dostępne na planszy.



30 kart panoram – reprezentują górskie widoki, które możecie zebrać podczas gry. Każda panorama składa się z maksymalnie 6 kart.



65 żetonów endorfin – reprezentują poczucie szczęścia turystów. **Endorfiny** możecie wymieniać podczas gry na **zasoby** lub dokupić za nie dodatkowe **karty wędrówek**.



18 kart ogniska – ulepszają działanie innych akcji **a** lub wprowadzają dodatkowy sposób na zdobycie punktów na koniec gry **b**.



39 kart wędrówek – ogólnodostępne karty, którymi możecie wzbogacić swoje talie, by zdobyć bardziej efektywne akcje.

Przygotowanie gry

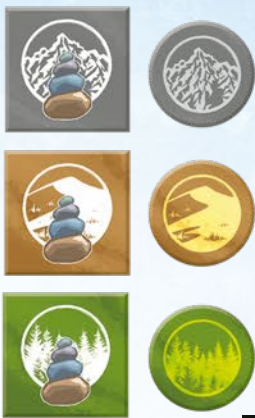
- 1 Rozdajcie każdemu z graczy zestaw elementów w jednym wybranym kolorze: **pionek, plecak, 5 kamieni, 5 kart startowych**. Karty weźcie na rękę, od teraz to Wasza **talia wędrówki**. Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio był w górach. Pierwszy gracz otrzymuje na start 1 **endorfinę**, drugi i trzeci po 2, czwarty i piąty po 3 **endorfiny** (jeśli dani gracze biorą udział w rozgrywce).
- 2 Na środku stołu połóżcie **kafelki startowy** i umieśćcie na **polu parkingu** swoje **pionki**.
- 3 Pozostałe **kafelki terenu** podzielcie wg rewersów na osobne stosy i każdy z nich oddzielnie potasujcie. Następnie na zakryte **kafelki ze skałami** połóżcie zakryte **kafelki z połoninami**, a na nich zakryte **kafelki z lasami**.
- 4 Podzielcie i potasujcie **kafelki szczytów** i ułóżcie z nich 3 zakryte stosy wg rewersów.
- 5 **Odnaki turystyczne** podzielcie wg kolorów i połóżcie obok odpowiadających im stosów **kafelków szczytów**.
- 6 **Karty wędrówek** potasujcie i utwórzcie z nich zakrytą talię. Połóżcie ją tak, by każdy miał do niej swobodny dostęp. Odkryjcie 5 wierzchnich kart i ułóżcie obok talii, jedna przy drugiej. Utworzą one **rynieczek**.
- 7 Potasujcie **karty ogniska** i utwórzcie z nich zakrytą talię.
- 8 W zależności od liczby graczy odrzućcie do pudełka nadmiarowe **karty panoram** (w grze dla 2 lub 3 graczy odrzućcie karty z symbolem 4 i 5 na awersie. Dla 4 graczy odrzućcie karty z 5. Dla 5 graczy nie odrzucajcie żadnych kart).
Potasujcie wszystkie karty z rzymską cyfrą **VI** (znajdącą się w lewym górnym rogu) i rozłóżcie na odpowiednią liczbę zakrytych stosów (3 dla 2 i 3 graczy, 4 dla 4 graczy i 5 dla 5 graczy). Następnie potasujcie wszystkie karty **V** i rozłóżcie po jednej (zakrytej) na wcześniej utworzone stosy. Kontynuujcie tak z kartami **IV, III, II i I**. Teraz każdy ze stosów zawiera karty od **VI** (najniżej) do **I** (najwyżej). Następnie odsłońcie wierzchnie karty.
- 9 Pojemniczki z **endorfinami** oraz **zasobami** umieśćcie tak, by każdy miał do nich swobodny dostęp. Utworzą one wspólny **bank**.
- 10 **Notes** i **ołówek** odłóżcie na bok, przydadzą się dopiero na koniec gry.



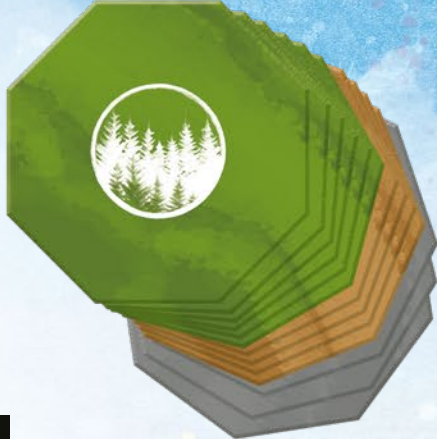


8

4



5



3



6

7



1



9



1



2



5

Rozgrywka

Na początku gry plansza składa się z jednego **kafelka terenu** (z parkingiem). Na polu parkingu ustawiacie swoje **pionki** i z tego pola ruszacie w góry. Poruszać się można tylko po polach połączonych ze sobą ścieżką. Kolejno zagrywacie po **1 wybranej karcie** ze swojej **talii wędrówki**. Macie do dyspozycji wszystkie karty ze swoich talii. Po zagranie karta trafia na Wasz indywidualny **stos kart zagranych**. Dopóki nie zagracie karty **Obozowisko**, nie możecie ponownie korzystać z zagranych kart.

Karty z **talii wędrówki** trzymacie na ręku, nie pokazujecie ich innym graczom. Nie ma ograniczenia liczby kart na ręce. Karty ze **stosu kart zagranych** są jawne i każdy z graczy może je przeglądać w dowolnej chwili.

Kiedy zagracie swoją kartę i rozpatrzyć wszystkie jej efekty, swoją turę rozpoczyna gracz po Waszej lewej stronie.

Opisy kart startowych



Spacer – przesun swój **pionek** o 1 pole. Poruszasz się wzdłuż ścieżek. Jeżeli pole, na które masz wejść, jest zajęte przez **pionek** innego gracza, to ignorujesz je i przeskakujesz na następną połączoną ścieżką. **Po zakończeniu ruchu możesz rozpatrzeć efekt pola, na którym wylądował pionek.**

Trójkątne pola przy krawędzi kafelka terenu są pełnoprawnymi polami, na których można stanąć.



Marsz – przesun swój **pionek** o 2 pola. Analogicznie jak przy karcie **Spacer** poruszasz się wzdłuż ścieżek i ignorujesz (przeskakujesz) pola zajęte przez **pionki** innych graczy. W 1 ruchu nie możesz tego samego pola odwiedzić 2 razy. Po zakończeniu ruchu możesz rozpatrzeć efekt pola, na którym wylądował pionek.



Przykład

Agnieszka (żółty pionek) zagrywa kartę **Spacer** i przesuwa swój **pionek** o 1 pole. Ponieważ na sąsiednim polu stoi już **pionek** Kamili, Agnieszka nie bierze najbliższego pola pod uwagę i przeskakuje na kolejne, sąsiadujące z zajęтым polem. Ponieważ jest to pole z grzybem, Agnieszka pobiera 1 grzybek i umieszcza go w swoim **plecaku**.



Przykład

Kamila (niebieski pionek) zagrywa kartę **Marsz** i przesuwa swój **pionek** o 2 pola. Czasami – szczególnie na górskich **kafelkach terenu** – 1 ścieżka prowadzi do 2 pól. W takim wypadku Kamila może przejść przez **oba** – zabronione jest jedynie przechodzenie więcej niż raz przez to samo pole.



Odkrycia

Przyłóż nowy **kafelek terenu** do wolnej krawędzi trójkątnego pola na **kafelku terenu**, na którym stoi Twój **pionek**. Pobierz z **banku zasoby**, które są widoczne na polu powstałym z połączonych 2 trójkątnych pól. Jeżeli dołożenie **kafelka terenu** spowodowało powstanie więcej niż 1 nowego pola, to i tak pobierasz tylko **zasoby** z pola współtworzonego przez **kafelki terenu**, na którym znajduje się Twój **pionek**. Szczegóły dokładania nowych **kafelków terenu** opisano w rozdziale *Rozbudowa planszy*.

Albo:

Odrzuć dowolną liczbę grzybów, jagód lub ziół z plecaka i za każde z nich weź z **banku** 1 **endorfinę**.



Nauka

Wybierz 1 z kart **rynieczonek**, opłać jej koszt **endorfinami** (odrzucić je do **banku**) i dołącz do swojej **talii wędrówki** (weź na rękę). Uzupelnij **rynieczonek**.

Uwaga: można mieć kilka takich samych **kart wędrówek**.

Albo:

Odrzuć do pudełka dowolną liczbę **kart wędrówek** ze swojej **talii wędrówki** (z ręki). Za każdą z odrzuconych kart pobierz z **banku** 2 **endorfiny**.

Uwaga: nie możesz odrzucić żadnej ze swoich **kart startowych**.



Obozowisko

Kup 1 z **kart panoram** albo pobierz 2 **endorfiny** z **banku**. Następnie weź wszystkie karty ze swojego **stosu kart zagranych** i dołącz je do swojej **talii wędrówki** (weź z powrotem na rękę). Dołącz do nich zagrywaną właśnie kartę **Obozowisko**. Szczegóły kupowania kart **panoram** opisano w rozdziale *Panoramy*.



Przykład

Kamila zagrywa kartę Odkrycia. Bierze wierzchni kafelek ze stosu kafeleków terenu, dowolnie obraca i dokłada go do 1 z wolnych trójkątnych pól. Ma do wyboru pole z lewej strony (z jagodą) albo z prawej (z grzybem, na tym polu stoi pionek Agnieszki). Dokłada go z lewej strony i otrzymuje nowe zasoby – grzyba i jagodę – które umieszcza w swoim plecaku.



Przykład

Eryka (szary pionek) dokłada nowy kafelek połonin. Otrzymuje grzyba i jagodę z połączonych trójkątnych pól, z których jedno należy do kafełka, na którym znajduje się jej pionek. Nie dostaje ziola i grzyba z drugiego powstałego pola.

Rozbudowa planszy

W miarę postępu gry będziecie dokładać nowe **kafelki terenu** do tych ułożonych na stole. Nowy kafelek dokładacie do 1 z krawędzi z trójkątnym polem. **Zawsze dokładacie go do tego kafełka terenu, na którym stoi Wasz pionek**. Jeżeli do wszystkich krawędzi z trójkątnymi polami przylegają już inne **kafelki terenu**, to nie możecie dołożyć nowego kafełka. Nie możecie też dołożyć kafełka, jeżeli miałby on nachodzić na **kafelek startowy**. Jeśli stoicie na polu stworzonym z połączenia 2 kafełków, to możecie wybrać, do którego z nich dołożyć nowy.

Pola powstałe z połączenia 2 trójkątnych pól traktowane są od teraz jako 1 pole. Kończąc ruch na takim polu, otrzymujecie oba **zasoby**. **Pionek** stojący na takim polu traktowany jest jako stojący na obu **kafelkach terenu**.

Dokładacie zawsze wierzchni kafelek ze stosu. Dokładając, możecie go dowolnie obracać. Gdy skończą się kafelki lasu, dokładacie połoniny, a później skały. Nie ma żadnych ograniczeń, jeżeli chodzi o sąsiedztwo – las może sąsiadować zarówno z połoninami, jak i bezpośrednio ze skałami. Gdy wyczerpie się stos **kafelków terenu**, nie możecie już dokładać następnych.

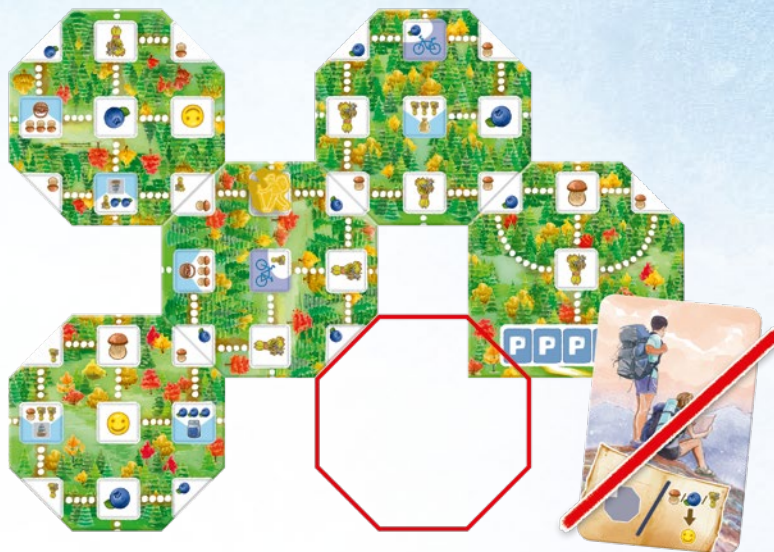
Przykład

Kamila stoi na leśnym **kafelku szczytu**. Nie może zagrać karty **Odkrycia**, ponieważ szczyt nie jest **kafelkiem terenu**. Poza tym **kafelki szczytu** nie posiadają trójkątnych pól, do których można by dołożyć kolejny **kafelek terenu**.



Przykład

Agnieszka stoi na **kafelku terenu** z 1 wolnym trójkątnym polem. Nie może jednak zagrać karty **Odkrycia**, ponieważ nowy **kafelek terenu** natchodziłby na **kafelek startowy**.



Pola planszy

Na planszy znajdują się następujące rodzaje pól:



Pola z zasobami – po zakończeniu ruchu na takim polu pobieracie pokazane na nim **zasoby**. **Zasoby** są limitowane – jeżeli w **banku** nie ma danego **zasobu**, to go nie otrzymujecie. Ograniczona jest również liczba **zasobów**, które możecie nieść w **plecaku** (10). Jeżeli macie już wypełnione wszystkie miejsca, możecie podnieść nowy **zasób**, jednak musicie odrzucić do **banku** któryś z **zasobów** z **plecaka**.

Uwaga: endorfiny nie zajmują miejsca w **plecaku**, a ich liczba jest nieograniczona.



Pola konwersji – po zakończeniu ruchu na takim polu możecie dokonać wymiany **zasobów** ukazanych na białej części pola na **zasób** lub **naprodę** z niebieskiej części. Wymiany możecie dokonać **więcej niż raz**, oczywiście jeżeli macie odpowiednią ilość **zasobów**.



Pola z rowerami – są normalnymi polami z **zasobami**. Mają dodatkową funkcję związaną z kartą **Rower**.



Pole wymiany – po zakończeniu ruchu na takim polu możecie dokonać wymiany koszyka, słoika lub sakiewki na dowolne z nich. Wymiany możecie dokonać **więcej niż raz**.



Przykład

Mariusz kończy ruch na **polu konwersji** umożliwiającym zamianę **endorfin** na sakiewki. Postanawia zamienić 9 **endorfin** na 3 sakiewki. Odrzuca do **banku** **endorfiny** i pobiera z niego sakiewki, które umieszcza w swoim **plecaku**.

Kafelki szczytów i kamienie

W wyniku działania niektórych **pól konwersji** będziecie dokładać do **kafelków terenu kafelki szczytów**. **Kafelki szczytów** dokładacie do jednej z krawędzi **kafelka terenu** z otwartymi ścieżkami, na którym stoi Wasz **pionek**. Dokładając **kafelki szczytu**, możecie go dowolnie obracać. Nie musicie go dokładać tak, aby się zgadzały ścieżki (mogą się urywać, nie ma wtedy przejścia między polami).

Dokładane do planszy **kafelki szczytów** zawierają specjalne pola. Zakończenie ruchu na takim polu nie daje żadnych bezpośrednich korzyści, lecz umożliwia graczowi ułożenie na nim jednego ze swoich **kamieni**. Dopiero decydując się na ułożenie **kamienia** na szczycie, gracz otrzymuje wskazaną na polu natychmiastową **nagrodę** oraz na koniec gry otrzyma **punkty zwycięstwa** przemnożone przez mnożnik nadrukowany na jego **kamieniu**.



Przykład

Mariusz staje na polu na **kafelku szczytu**. Kładzie **kamień** $\times 2$ i otrzymuje za darmo **kartę wędrowek** z **rynieczonek**, a na koniec gry dostanie 4 (czyli 2×2) **punkty zwycięstwa**.



Przykład

Na polu na **kafelku szczytu** leży **kamień** $\times 2$ Mariusza, więc Eryka może ułożyć tylko mniejszy **kamień** $\times 2$ albo **kamień** $\times 1$. Po dołożeniu **kamienia** otrzymuje **kartę wędrowek**.

Gracz na 1 **kafelku szczytu** może ułożyć tylko 1 **kamień**. Jeżeli na tym kafelku znajdował się już **kamień** innego gracza, gracz może ułożyć tylko **kamień**, który będzie mniejszy.

Uwaga: w grze występują po 2 **kamienie** o wartościach $\times 3$ i $\times 2$, jednak każdy różni się od pozostałych wielkością.

Zasoby na planszy

W wyniku działania niektórych **kart wędrowek** gracze będą pozostawiać na planszy **zasoby**. Od teraz osoba, która **zakończy swój ruch** na polu z dołożonymi **zasobami**, będzie mogła je podnieść, oprócz wykonania standardowej akcji z pola. Kiedy **pionek** zatrzymuje się na polu, gracz najpierw decyduje, czy podnosi leżące tam **zasoby**, a **następnie** może wykonać akcję z pola. Jeżeli gracz zdecyduje się podnieść **zasoby**, to musi podnieść wszystkie. Te, których nie umieści w **plecaku** musi odrzucić do **banku**.

Przykład

Agnieszka (żółty pionek) zagrywa kartę **Spacer** i zatrzymuje się na polu z konwersją jagody, grzyba i sakiewki na **kartę ogniska**. Dodatkowo na polu znajdują się pozostawione przez Kamilę **zasoby** – 2 zioła, sakiewka i jagoda. Agnieszka nie ma już miejsca w **plecaku**, jednak bardzo zależy jej na sakiewce. Odrzuca do **banku** jeden z ubieranych wcześniej **zasobów** i na jego miejsce kładzie zdobytą właśnie sakiewkę. Pozostałe **zasoby** leżące na polu nie są dla niej interesujące - od razu odrzuca je do **banku**. Następnie Agnieszka odrzuca ze swojego **plecaka** sakiewkę, grzyba i jagodę, by zamienić je na **kartę ogniska**.



Nagrody

Na niektórych polach konwersji, niektórych szczytach i na kartach panoram znajdują się **nagrody**:



Endorfiny – pobierz z **banku** wskazaną liczbę **endorfin**.



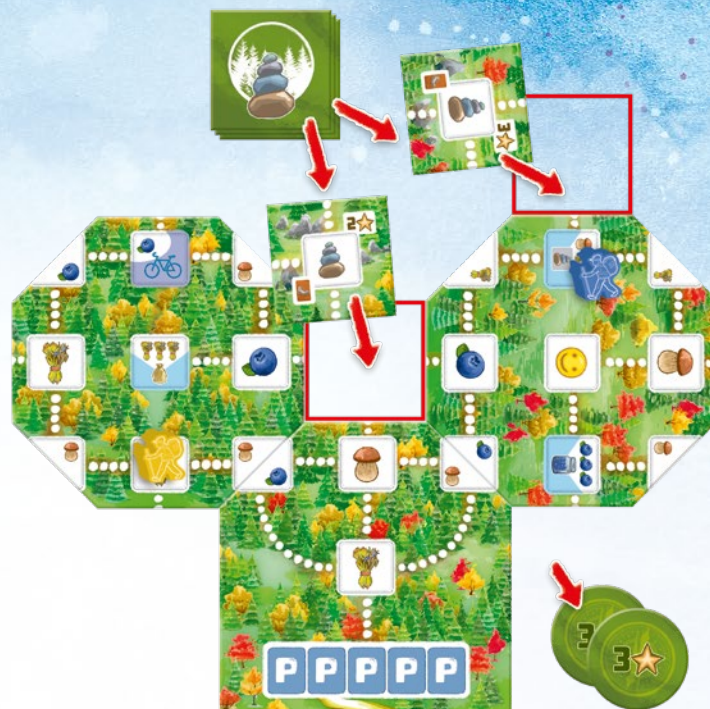
Karta wędrówek – wybierz 1 z kart z **ryniecisku** i dołącz do swojej **talii wędrówki** (weź ją na rękę) bez opłacania jej kosztu. Uzupełnij **ryniecisk**.



Karta ogniska – weź 5 wierzchnich kart z **talii ogniska**. Wybierz 1 i odsłoniętą ułóż przed sobą. Od teraz możesz korzystać z efektu tej karty. Pozostałe karty połóż w dowolnej kolejności pod spód **talii ogniska**.



Kafelek szczytu – weź wierzchni **kafelek szczytu** ze stosu odpowiadającego rodzajowi terenu, na którym znajduje się Twój **pionek**, tzn. jeżeli stoi na kafelku lasu, to weź wierzchni **kafelek szczytu** ze stosu lasu, jeżeli na łące, to ze stosu łąki, jeżeli na skałach, to ze stosu skał. Dołóż go do jednej z krawędzi kafelka z otwartymi ścieżkami, na którym stoi Twój **pionek**. Dokładając **kafelek szczytu**, możesz go dowolnie obracać. Nie musisz go dokładać tak, aby się zgadzały ścieżki (mogą się urywać, nie ma wtedy przejścia między polami). Za każdy dołożony **kafelek szczytu** pobierz **odznakę turystyczną** odpowiadającą jego rodzajowi. Jeżeli wszystkie krawędzie są zajęte lub nie ma już kafelków danego rodzaju, nie możesz dołożyć **kafelka szczytu** i nie otrzymujesz tej **nagrody**.



Przykład

Kamila (niebieski pionek) wchodzi na **pole konwersji**. Postanawia użyć tego pola dwukrotnie, więc odrzuca do banku 2 grzyby i 4 zioła. Następnie dokłada do **kafelka terenu**, na którym stoi jej **pionek**, 2 **kafelki szczytów** ze stosu lasu i pobiera 2 leśne **odznaki turystyczne**.

Uwaga: w rozgrywce we 2 osoby, jeżeli zostanie zakupiona druga karta danego **stopnia**, to odrzućcie do pudełka trzecią kartę tego samego **stopnia** i odsłońcie następną.



Przykład

Agnieszka gra z Eryką. W poprzedniej rundzie Eryka kupiła swoją pierwszą **panoramę (stopnia I)**. W tej rundzie Agnieszka również kupuje swoją pierwszą **panoramę**. Ponieważ jest to druga zakupiona w grze **panorama stopnia I**, Agnieszka odrzuca do pudełka pozostałą trzecią kartę **panoramy stopnia I**.

Panoramy

Zagrywając kartę **Obozowisko**, możesz kupić 1 kartę **panoram**. Wybierasz 1 z odsłoniętych kart ze **stopniem I** (jeżeli jest to Twoja pierwsza karta **panoram**) lub o 1 **stopień** wyższą od karty, którą ostatnio kupiłeś. Opłacasz jej **koszt** znajdujący się w lewym dolnym rogu karty (na białym polu) i układasz ją przed sobą. Natychmiast otrzymujesz **nagrodę** znajdującą się w prawym dolnym rogu karty (na niebieskim polu). Na koniec gry otrzymasz liczbę **punktów zwycięstwa** widniejącą w prawym górnym rogu karty. Odsłaniasz kolejną kartę ze stosu.



Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy zostaną spełnione **2 z 3 warunków**:

- któryś z graczy wystawił na planszę piątą **kafelek szczytu** ze skałami na rewersie (przy czym nie wszystkie **kafelki szczytów** z lasami i połoninami muszą zostać wyłożone);
- któryś z graczy wyłożył na planszę swój ostatni **kamień**;
- któryś z graczy ukończył całą sześcioczęściową **panoramę**.

Gracz, który wywołał koniec gry, rozgrywa swoją turę do końca. Następnie wszyscy gracze (włącznie z nim) rozgrywają swoją ostatnią turę.

Teraz następuje podliczenie **punktów zwycięstwa** ★ za:



zdobyte **odznaki turystyczne**;



zebrane karty **panoram**;



karty ogniska, które określają dodatkowe sposoby zdobywania **punktów zwycięstwa**;



wyłożone na planszę **kamienie**.

Wygrywa gracz, który zgromadził najwięcej **punktów zwycięstwa** ★. W sytuacji remisu gracze **dzielą się zwycięstwem**.

Przykład

Agnieszka zakończyła grę z 4 **odznakami** 1, 4 kartami **panoram** 2, **kartą ogniska**: punkty za **endorfyny**, których zebrała 9 3, i 3 **kamieniami** 4. W sumie zebrała 85 **punktów zwycięstwa**.

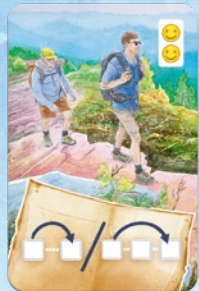
		Agnieszka
1		24
2		26
3		9
4		26
5	Σ ★	85

1x1
3x3
2x8



Opisy kart wędrówek

(w nawiasach podano, ile kopii danej karty znajduje się w grze)



Zwiedzanie (5)

Porusz swoim **pionkiem** o 1 pole lub 2 pola. Pamiętaj – poruszasz się wzdłuż ścieżek. Ignorujesz (przeskakujesz) pola zajęte przez **pionki** innych graczy. Po zakończeniu ruchu możesz rozpatrzyć efekt pola, na którym wylądował pionek.



Bieg (4)

Porusz swoim **pionkiem** o dokładnie 4 pola. Pamiętaj – poruszasz się wzdłuż ścieżek. Ignorujesz (przeskakujesz) pola zajęte przez pionki innych graczy. W 1 ruchu nie możesz tego samego pola odwiedzić 2 albo więcej razy. Po zakończeniu ruchu możesz rozpatrzyć efekt pola, na którym wylądował pionek.



Skrót (4)

Jeżeli bezpośrednio nad, pod polem, po lewej lub prawej stronie pola, na którym stoi Twój **pionek**, znajduje się niezajęte pole, to zagrywając tę kartę, możesz się na nie przesunąć, bez względu na to, czy oba pola łączy ścieżka, czy nie. Po zakończeniu ruchu możesz rozpatrzyć efekt pola, na którym wylądował pionek.



Rower (5)

Przesuń swój **pionek** na dowolne, niezajęte **pole z rowerem**. Po zakończeniu ruchu możesz rozpatrzyć efekt pola, na którym wylądował pionek.



Paralotnia (3)

Z dowolnego **pola na skałach** przesunij swój **pionek** na dowolne, niezajęte **pole z co najmniej 1 endorfiną na połoninach lub w lasach**.

Albo:

Z dowolnego **pola na połoninach** przesunij swój pionek na dowolne, niezajęte **pole z endorfiną w lasach**. Po zakończeniu ruchu możesz rozpatrzyć efekt pola, na którym wylądował pionek.



Małe zbiory (3)

Pobierz z **banku** grzyba, jagodę lub zioło i umieść w **plecaku**. Następnie ten sam **zasób** umieść na polu zajmowanym przez Twój **pionek**.

Przykład

Mariusz zagrywa kartę **Skrót** – może przesunąć swój pionek w górę po urwanej ścieżce albo w prawo po ścieżce. Nie może przesunąć się w lewo, bo stoi tam **pionek** Agnieszki, ani w dół, bo nie ma tam pola.



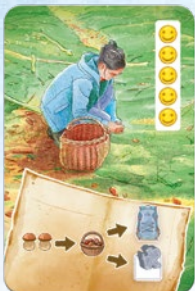
Przykład

Mariusz zagrywa kartę **Paralotnia** – ponieważ jego **pionek** znajduje się na polu ze skałami, może przenieść się na pole z **endorfiną** w lesie, pole z 2 **endorfinami** na połoninie lub na łączone pole z ziołami i **endorfiną**. Nie może przenieść się na pole z 2 **endorfinami** na skałach.



Duże zbiory (3)

Karta ta działa tak, jakbyś wykonywał 2 razy po sobie akcję karty **Małe zbiory**. Możesz wybrać 2 razy inny zasób.



Kosz grzybów (3)

Odrzuć ze swojego **plecaka** 2 grzyby i umieść w nim 1 koszyk. Następnie umieść drugi koszyk na polu zajmowanym przez Twój **pionek**. Wymiany możesz dokonać **więcej niż raz**, oczywiście jeśli masz odpowiednią ilość **zasobów**.



Słoik jagód (3)

Odrzuć ze swojego **plecaka** 2 jagody i umieść w nim 1 słoik. Następnie umieść drugi słoik na polu zajmowanym przez Twój **pionek**. Wymiany możesz dokonać **więcej niż raz**, oczywiście jeśli masz odpowiednią ilość **zasobów**.



Sakiewka ziół (3)

Odrzuć ze swojego **plecaka** 2 zioła i umieść w nim 1 sakiewkę. Następnie umieść drugą sakiewkę na polu zajmowanym przez Twój **pionek**. Wymiany możesz dokonać **więcej niż raz**, oczywiście jeśli masz odpowiednią ilość **zasobów**.



Wypatrywanie (3)

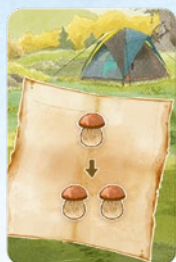
Możesz odłożyć na spód talii wszystkie karty z **ryneczku** i go uzupełnić. Następnie możesz kupić 1 z nowych kart z **ryneczku**.

Uwaga: w przypadku kart **Małe zbiory**, **Duże zbiory**, **Kosz grzybów**, **Słoik jagód**, **Sakiewka ziół**, gdy podczas ich zagrywania w **banku** znajduje się tylko 1 wybrany **zasób**, umieszczacie go jedynie w swoim **plecaku**, bez umieszczania drugiego na polu.

Opisy kart ogniska⁽¹⁸⁾

Gdy masz otrzymać **kartę ogniska**, dobierz 5 wierzchnich kart i wybierz z nich 1. Połóż ją odkrytą przed sobą, a pozostałe, w dowolnej kolejności, połóż na spodzie **talii ogniska**. Od teraz możesz korzystać z efektu tej karty. **Karty ogniska** ulepszają działanie innych **kart wędrówek** lub wprowadzają dodatkowy sposób na zdobycie **punktów zwycięstwa**.

Jeśli masz otrzymać więcej niż 1 **kartę ogniska**, to wybierasz je kolejno, za każdym razem wybierając z puli 5 wierzchnich kart z **talii ogniska**.



Ilekroć umieszczasz w swoim **plecaku** grzyba, umieść w nim 1 dodatkowego grzyba.



Ilekroć umieszczasz w swoim **plecaku** jagodę, umieść w nim 1 dodatkową jagodę.



Ilekroć umieszczasz w swoim **plecaku** zioło, umieść w nim 1 dodatkowe zioło.



Ilekroć dokładasz **kafelek szczytu**, o ile to możliwe, dołóż dodatkowy **kafelek szczytu** tego samego rodzaju za darmo. Jeżeli to zrobiłeś, pobierz też odpowiednie **odznaki turystyczne**.



Ilekroć zagrywasz **kartę startową Spacer**, zamiast jej normalnego efektu możesz przesunąć swój **pionek** o 1 pole (na normalnych zasadach), wykonać akcję tego pola, po czym przesunąć **pionek** o jeszcze 1 pole i znów wykonać akcję pola. Jeśli na którymś z tych pól leżą jakieś **zasoby**, możesz je zabrać.



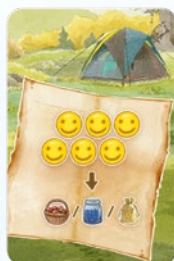
Ilekroć zagrywasz **kartę startową Marsz**, zamiast jej normalnego efektu możesz przesunąć swój **pionek** o 1 pole (na normalnych zasadach), wykonać akcję tego pola, po czym przesunąć **pionek** o jeszcze 1 pole i znów wykonać akcję pola. Jeśli na którymś z tych pól leżą jakieś **zasoby**, możesz je zabrać.



Ilekroć zagrywasz **kartę startową Nauka**, zamiast jej normalnego efektu możesz przesunąć swój **pionek** o 1 pole (na normalnych zasadach), wykonać akcję tego pola, po czym przesunąć **pionek** o jeszcze 1 pole i znów wykonać akcję pola. Jeśli na którymś z tych pól leżą jakieś **zasoby**, możesz je zabrać.



Masz w **plecaku** dodatkowe 4 miejsca na **zasoby**.



W dowolnym momencie swojej rundy możesz odrzucić do **banku** 6 **endorfin** i wziąć z niego koszyk albo słoik albo sakiewkę. Możesz to ponawiać, jak długo chcesz i masz **endorfiny**.



Na zakończenie gry, przy podliczaniu punktów potraktuj 1 ze swoich wyłożonych **kamieni** × 3, tak jakby był **kamieniem** × 5.



Na zakończenie gry, przy podliczaniu punktów otrzymujesz **5 punktów zwycięstwa** za każdą posiadaną przez Ciebie **kartę ogniska** (włącznie z tą).



Na zakończenie gry, przy podliczaniu punktów otrzymujesz **5 punktów zwycięstwa** za każdy koszyk w Twoim **plecaku**.



Na zakończenie gry, przy podliczaniu punktów otrzymujesz **3 punkty zwycięstwa** za każdą posiadaną przez Ciebie **kartę panoram**.



Na zakończenie gry, przy podliczaniu punktów otrzymujesz **5 punktów zwycięstwa** za każdy słoik w Twoim **plecaku**.



Na zakończenie gry, przy podliczaniu punktów otrzymujesz **3 punkty zwycięstwa** za każdą posiadaną przez Ciebie **kartę wędrowek**, poza **kartami startowymi**.



Na zakończenie gry, przy podliczaniu punktów otrzymujesz **5 punktów zwycięstwa** za każdą sakiewkę w Twoim **plecaku**.



Na zakończenie gry, przy podliczaniu punktów otrzymujesz **3 punkty zwycięstwa** za każdą posiadaną przez Ciebie **odznakę turystyczną**.



Na zakończenie gry, przy podliczaniu punktów otrzymujesz **1 punkt zwycięstwa** za każdą posiadaną przez Ciebie **endorfinę**.



Często zapominane zasady:

Karty

Karty wędrówek otrzymane z **ryneczku** bierzesz od razu na rękę (strona 7).

Nie ma ograniczenia ilości kart na rękę (strona 6).

Po zagranium karty **Obozowisko** najpierw kupujesz kartę **panoram** albo otrzymujesz 2 **endorfiny**, a następnie bierzesz wszystkie swoje zagrane karty z powrotem na rękę wraz z kartą **Obozowisko** (strona 7).

Zagrywając karty **Kosz grzybów**, **Słoik jagód**, **Sakiewka ziół**, wymiany można dokonywać więcej niż 1 raz (strona 13).

Kafelki szczytów

Nagrodę z **kafelka szczytu** bierzesz dopiero po dołożeniu swojego **kamienia**, a nie po wejściu na **kafelek szczytu** (strona 9).

Na 1 **szczycie** może leżeć tylko 1 **kamień** każdego z graczy. Na pole z **kamieniem** można dołożyć tylko mniejszy **kamień** (strona 9).

Możesz dołożyć jednocześnie więcej niż 1 **kafelek szczytu**, jeśli przy **kafelku terenu** są wolne miejsca i posiadasz odpowiednie **zasoby**. Za każdy dołożony **kafelek szczytu** pobierz odpowiednią **odznakę turystyczną** (strona 10).

Plansza

Pola powstałe z połączenia 2 trójkątnych pól należą do obu **kafelków terenu**, które je utworzyły (strona 8).

W jednym **ruchu** nie można odwiedzić tego samego pola więcej niż raz (strona 6).

Na **polu wymiany** i **polach konwersji** wymiany można dokonywać więcej niż 1 raz w 1 ruchu (strona 8).

Wchodząc na pole, na którym leżą **zasoby**, możesz je podnieść, a następnie wykonać akcję tego pola (strona 9).

Zasoby

W dowolnym momencie swojej tury możesz odrzucić z **plecaka zasoby**, by zrobić miejsce na nowe (strona 8).

Po skończonej
rozgrywce
oceńcie grę na
BoardGameGeek.com



Autor gry: Adam Strzelecki

Ilustracje, opracowanie graficzne: Adam Strzelecki

Prowadzenie projektu: Mariusz Majchrowski

Zespół: Michał Ambrzykowski, Karina Boryńska, Agnieszka Karewicz, Paulina Kortas, Kamila Mrożek-Zielińska, Eryka Stachowska, Michał Szewczyk

Opracowanie techniczne: Aleksandra Niesłuchowska, Grzegorz Traczykowski, Przemysław Walczak

Redakcja i korekta: Izabela Dawidowicz

Trefl

TREFL SA

Kontenerowa 25
81-155 Gdynia
Poland
www.trefl.com
Made in Poland

Testy:



PORTOTYPY

Patroni gry:

