

TYTUŁ ROBOCZY: "Prawdziwa Podróż - Ameryka Południowa"

CEL GRY:

Celem gry jest odbycie podróży po kontynencie południowoamerykańskim zgodnie z zaplanowanym rozkładem lotów (czyli określonym punktem startu i zakończenia) i odwiedzenie po drodze wyjątkowego miejsca na mapie – okolic Cuzco i legendarnego Machu Picchu. Podczas podróży gracze odwiedzając napotkane atrakcje, przeżywając przygody i losowe wydarzenia zbierają Punkty Wspomnień. O zwycięstwie decyduje zebranie jak największej liczby Punktów Wspomnień i spełnienie pozostałych warunków rozgrywki. Gra przeznaczona jest dla 2-4 graczy.

WARUNKI WYGRANEJ, PRZEGRANEJ I LICZENIE PUNKTÓW WSPOMNIEŃ:

Podczas rozgrywki gracz ma za zadanie przemieścić się z punktu startowego do końcowego (określone lotnisko początkowe i końcowe) po drodze zbierając Punkty Wspomnień i odwiedzając pole 8G oraz wykonując tam eksplorację (na tym polu gracz może wykonać tylko jedną wybraną eksplorację).

O zwycięstwie decyduje liczba uzbieranych Punktów Wspomnień oraz wykonanie jednej eksploracji na polu 8G (warunek konieczny – w przypadku niewykonania go gracz automatycznie przegrywa).

Gracz powinien się zmieścić w określonym przedziale czasu (10 dni - tur) i w określonym budżecie (250 Kiribatos).

W przypadku, gdy graczowi nie uda się dotrzeć do punktu końcowego specjalnym transportem udaje się bezpośrednio na lotnisko oraz otrzymuje karę -25 Kiribatos za każde pole, które dzieli go od docelowego (licząc najkrótszą możliwą trasę).

Gracz może przekroczyć budżet zadłużając się. Jednak za każde 3 Kiribatos długu traci 1 Punkt Wspomnień. Natomiast za każde zaoszczędzone 20 Kiribatos, które zostają w jego posiadaniu na koniec gry, otrzymuje dodatkowo bonus w wysokości 1 Punktu Wspomnień.

ELEMENTY GRY:

- Plansza – mapa Ameryki Południowej i Ameryki Środkowej podzielona na pola, po których gracze mogą się poruszać. Każde pole jest oznaczone literą i cyfrą, które wskazują położenie na kratownicy (podobnie jak w szachach).
Stając na polu możemy (choć nie musimy) wykonać akcję 'eksploracja' – oznaczającą odkrywanie atrakcji, które czekają na podróżnika w danym miejscu. Niczym w prawdziwej podróży możemy zdecydować, na co poświęcimy nasz czas, energię i pieniądze i zwiedzić/doświadczyć różnych rzeczy. Na polach opisano możliwe eksploracje wraz z kosztem ich wykonania. Więcej o akcji 'eksploracja' przeczytacie poniżej.
- Kostka sześciocienna - dla rozstrzygnięcia efektu niektórych kart przygód
- Karty Zdarzeń Losowych – losowane przed każdą turą zdarzenia, mające wpływ na przebieg tury. Karty zdarzeń losowych dotyczą wszystkich graczy, a ich efekty obowiązują przez okres

wskazany na karcie. Po wyciągnięciu karty zostawiamy ją odkrytą i dobrze widoczną dla wszystkich uczestników gry i oznaczamy pola jej oddziaływania na planszy specjalnymi znacznikami.

- Karty Przygód – to zdarzenia, które dotyczą konkretnego gracza, lub przedmioty, którymi może się posłużyć. Na początku rozgrywki gracze losują po tyle kart, ilu jest uczestników rozgrywki i zatrzymują je na ręce (nie ujawniając pozostałym graczom). Kartę można wykorzystać zagrywając na innego gracza, na siebie, lub w reakcji na kartę, która została rzucona na nas (w celu zneutralizowania/zminimalizowania jej negatywnego efektu). W ciągu jednej tury możemy wykorzystać dowolną liczbę kart, którymi dysponujemy, lecz musimy zagrać minimum 1 kartę. Niezależnie od liczby wykorzystanych w kolejce kart, na koniec kolejki dobieramy tylko jedną. W ostatniej dziesiątej turze gry nie rzuca się żadnych Kart Przygód.

Szczegóły korzystania z kart opisano poniżej.

- Wskaźnik współczynników Energii i Motywacji
Na wskaźniku ustawiamy znacznik poziomu współczynników Energii i Motywacji i przesuwamy zgodnie z aktualną liczbą punktów [tu powinien być obrazek]
- Pionki – tego nie ma w pudełku 😊! proponujemy wykorzystać Wasze małe pamiątki z podróży: muszelki, magnesy, kamyczki itd..
- Zestaw żetonów-biletów przedstawiających środki transportu. Każdy gracz otrzymuje na początku rozgrywki: 3 x chicken bus, 3 x autobus liniowy, 2 x prywatny kierowca, 2 x samolot
W przypadku wyczerpania biletów na konkretny środek transportu, z którego chcemy skorzystać, można wymienić bilet na dowolny inny dopłacając 25 Kiribatos
- Pieniądze (w uniwersalnej dla Ameryki Południowej walucie Kiribatos (Kb), którą posługują się gracze). Na początku rozgrywki każdemu graczowi przysługuje 250 Kb.
- Znaczniki zdarzeń losowych – do oznaczania obszaru oddziaływania zdarzeń losowych na planszy
- Znaczniki wykonanych eksploracji – do oznaczania na planszy wykonanych eksploracji
- Punkt Wspomnień – aktualny stan Punktów Wspomnień każdego z graczy.

WSPÓŁCZYNNIKI ENERGII I MOTYWACJI

Poziom Energii (E) i Motywacji (M) określa fizyczną i psychiczną gotowość podróżnika do podjęcia różnych działań (wyrażone w skali 0-5 pkt). Gracze startują z maksymalnym poziomem obu współczynników i 'zużywają' oba zasoby przy wykonywaniu eksploracji, lub na skutek zdarzeń opisanych na kartach.

Motywacja automatycznie wzrasta o +2 pkt. na początku każdej tury. Można podnieść jej poziom zagrywając niektóre karty oraz nocując w hotelach o wysokim standardzie (5*: + 2 pkt M, 4*: +1 pkt M.).

Energię można zregenerować poprzez nocleg w hotelu – od standardu obiektu zależy odzyskana ilość pkt. Energii (według tabelki w podpunkcie: Nocleg).

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI:

- 1) Losowanie/wybór trasy rozgrywki i rozłożenie pionków na polu z lotniskiem, z którego rozpoczynacie podróż. Gracz, który jako ostatni wrócił z podróży zagranicznej rzuca kostką by wybrać trasę podróży:
 - 1 → El Calafate (15H) – Sao Paulo (9L)
 - 2 → Buenos Aires (11J) – Bogota (4E)
 - 3 → Santiago (12G) – Fortaleza (4L)
 - 4 → Cancun (Meksyk: Jukatan) (2A) – Santiago (12G)
 - 5 → Hawana (1C) – Manaus (5H)
 - 6 → Bogota (4E) – Fortaleza (4L)
- 2) Ułożenie stosu Kart Zdarzeń Losowych (odwrócone rewersem do góry) – do rozgrywki potrzebne będzie 10 kart
- 3) Ułożenie stosu Kart Przygód (odwrócone rewersem do góry)
- 4) Rozdanie graczom takiej ilości kart przygód, ile wynosi liczba uczestników rozgrywki
- 5) Ułożenie znaczników wskazujących poziom energii i motywacji każdego gracza w położeniu maksymalnym (5)
- 6) Grę rozpoczyna osoba, która jako ostatnia wróciła z podróży. Po niej kolejność zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

ROZGRYWKA:

➔ DŁUGOŚĆ ROZGRYWKI

Na rozgrywkę składa się 10 tur – każda symbolizuje jedną dobę w podróży, podczas której poszczególni gracze wykonują swoje kolejki.

Pierwsza tura rozpoczyna się w wylosowanym miejscu przylotu, kiedy uśmiechnięci stajecie na płycie południowoamerykańskiego lotniska, czując powiew wiatru we włosach i zew przygody. W ostatniej turze pionek gracza powinien znaleźć się na polu lotniska wylotowego (dozwolone jest też spędzenie poprzedniej nocy na tym polu).

➔ PRZEBIEG TURY

1. Każda z 10 tur rozpoczyna się od **wylosowania Karty Zdarzenia Losowego**. Efekty Karty Zdarzenia Losowego utrzymują się przez okres określony na karcie.
Karty Zdarzenia Losowego dotyczą wszystkich graczy i obowiązują na polach wskazanych na karcie. Należy oznaczyć ich obszar oddziaływania znacznikami.
2. **Faza rzucania Kart Przygód**
Jeśli chcesz zagrać jedną, lub więcej kart przygód **na innych graczy** to jest ten moment. Karty czekają leżąc przed osobami, na które zostały rzucone, zostaną odkryte dopiero na początku kolejki tych graczy. Jeśli nie decydujesz się rzucać karty na przeciwnika, musisz potem rzucić przynajmniej jedną kartę na siebie.
3. Pora na **indywidualną kolejkę każdego gracza**.
Na kolejkę gracza w turze składają się następujące akcje, następujące po kolei:
 - 1) Rozgrywka Kartami Przygód:
 1. Jeśli na gracza zostały rzucone jakieś Karty Przygód, odkrywa je po kolei – musi się zmierzyć z efektem karty – jeśli jest w posiadaniu karty, która

blokuje/niweluje efekt (takie właściwości są wyszczególnione w opisie u dołu karty), może zareagować broniąc się taką kartą

- Możliwość zagrania Karty Przygody na siebie (jeśli gracz nie rzucił w tej turze żadnej Karty Przygody na przeciwnika, ani nie zagrał jako reakcji, musi teraz rzucić kartę na siebie) – zyskane w ten sposób modyfikatory (energia, motywacja) wpływają na dalsze możliwości gracza

2) Ruch na planszy i eksploracje

- Ruch po planszy można wykonać tylko w pionie lub poziomie, zabronione jest przemieszczanie się po skosie.

Gracz wybiera środek transportu, który chce wykorzystać i przesuwa pionek po planszy zgodnie z możliwościami oferowanymi przez ów rodzaj transportu

Środki transportu

Środek transportu	charakterystyka
<p>Chicken bus Lokalny autobus, którym, zgodnie z nazwą, jeżdżą miejscowi z całym inwentarzem (oraz Ci podróżnicy, którym zależy na ograniczeniu wydatków). Przejażdżka chicken busem zajmie sporo czasu i nie jest synonimem komfortu, ale pozwala z bliska doświadczyć miejscowego kolorytu – niezapomniane przeżycie!</p>	Ruch: 1 pole
<p>Autobus liniowy Przewiezie Cię w bardziej komfortowych warunkach i na dłuższe dystanse</p>	Ruch: 2 pola
<p>Prom Operuje na trasach łączących Kubę z Ameryką Środkową i Południową - pola: Wykorzystujemy bilet na autobus liniowy</p>	Ruch: 2 pola
<p>Samochód z prywatnym kierowcą Droższa i bardziej luksusowa opcja, pozwalająca na większą elastyczność – kierowca zatrzyma się w dowolnym momencie na trasie, co pozwala zobaczyć więcej atrakcji po drodze</p>	Ruch: 1-3 pola (do wyboru) Dodatkowo: możliwość wykonywania eksploracji po drodze
<p>Samolot Pozwala w krótkim czasie pokonać największe odległości</p>	Ruch: na dowolne lotnisko oddalone do 6 pól
<p>Transport specjalny Służy do ewakuacji z terenów dotkniętych klęskami żywiołowymi</p>	Ruch: na najbliższe pole niedotknięte skutkami katastrofy. Nie dysponujesz biletami na ten typ transportu – musisz za niego dodatkowo zapłacić 15 Kb

2. Eksploracja to wykonywana na danym polu aktywność pozwalająca na zdobycie Punktów Wspomnień, których zgromadzenie w jak największej liczbie jest celem gry. Po dotarciu na pole, gracz może zadeklarować wykonanie opisanej na nim eksploracji (każda atrakcja kosztuje X Energii, Y Motywacji i Z Kiribatos). Konkretną eksplorację można wykonać tylko raz. Oznacza to, że jeśli gracz A wykonał określoną eksplorację, gracz B nie może już jej wykonać. Każda eksploracja posiada własną kartę, na której znajduje się jej opis; po wykonaniu eksploracji gracz zabiera jej kartę.
- W jednej kolejce można dokonać 1-2 eksploracji, przeznaczając na to odpowiednią liczbę pkt. Energii i Motywacji. Maksymalny poziom Motywacji (5 pkt.) w momencie rozpoczęcia kolejki jest premiowany możliwością wykonania trzeciej eksploracji w jednej kolejce (o ile pozwala nam na to koszt energii i motywacji). Gdy wszystkie możliwe eksploracje na danym polu zostaną wykonane, pole wypada z rozgrywki (można przez nie przejechać, lecz nie można na nim zakończyć ruchu. UWAGA! W ten sposób można wyeliminować z gry nawet lotnisko). W przypadku wyłączenia większej liczby pól w danym obszarze może dojść do zablokowania kawałka mapy – to normalny element rozgrywki i strategii graczy.
- Istnieją pola-wyjątki, które nie ulegają wyeliminowaniu, mimo wykonania wszystkich eksploracji: to pole startu i zakończenia gry oraz check point 8G.

Eksploracje możemy wykonywać na polu, na którym się znajdujemy w momencie rozpoczęcia kolejki (przed wykonaniem ruchu na planszy) oraz w miejscu jego zakończenia (możliwa jest też kombinacja eksploracja/e – ruch – eksploracja/e), nie możemy eksplorować po drodze, chyba, że korzystamy z usług prywatnego kierowcy (wtedy możliwa jest dodatkowo eksploracja na polach znajdujących się na wybranej przez nas trasie).

Podczas kolejki należy wykonać minimum jedną z akcji: ruch po planszy lub eksploracja – **odnosi się to także do ostatniej tury.**

Eksploracjom są przypisane kolory wskazujące na rodzaj atrakcji:

- 1) Czerwony: kultura i starożytne cywilizacje
- 2) Zielony: blisko natury
- 3) Żółty: wypoczynek
- 4) Niebieski: krajobraz i przestrzeń
- 5) Fioletowy: niezwykłe miasta

Zgromadzenie 7 kart eksploracji z jednego koloru powoduje, że kolejne eksploracje tego koloru są premiowane podwójną ilością punktów wspomnień (przykład: jeżeli wykonałeś już 7 eksploracji koloru niebieskiego i chcesz wykonać kolejną za +2 pkt. wspomnień otrzymujesz za tą eksplorację $2 \times 2 = 4$ punkty wspomnień)

Zgromadzenie po jednej karcie eksploracji z każdego koloru jest premiowane możliwością zamknięcia dowolnego pola na mapie (poza polami WOW, polem 8G i polem lotniska końcowego oraz tymi, na których aktualnie przebywają gracze)

3) Nocleg

1. Gracz wybiera typ zakwaterowania, w którym chce spędzić noc – luksusowy hotel, czy prosta kwatery zapewniająca niezbędne minimum? Wyższy standard hotelu wiąże się z większym kosztem w Kiribatos, lecz pozwala na lepszą regenerację – zgodnie z poniższą tabelką:

Standard hotelu	Koszt (Kb)	Regeneracja
5*	40	Odzyskujesz maksymalną ilość Energii (E) oraz +2 do motywacji (M)
4*	20	+ 4 E , +1 M
3*	10	+3 E
2*	5	+ 2 E
1*	2	+1 E

Zakończenie kolejki: pamiętaj o dobraniu jednej Karty Przygody i przesunięciu wskaźnika motywacji o +2 pkt (automatyczna regeneracja).

ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

W ostatniej 10-tej turze nie rzuca się kart przygód (ani na siebie ani na przeciwników), ale nadal obowiązuje konieczność wykonania ruchu na planszy, lub eksploracji. Tura nie kończy się noclegiem – po wykonaniu wspomnianych akcji podróżnicy wsiadają na pokład samolotu i odlatują do domów. Rozgrywka ulega zakończeniu, a gracze podliczają Punkty Wspomnień.

Na koniec kolejki pionek gracza powinien znajdować się na polu z lotniskiem wylotu (w przeciwnym wypadku obowiązuje kara – 25 Kiribatos za każde pole, które dzieli gracza od celu – symbolizująca opłatę za zorganizowanie dodatkowego transportu na lotnisko).

Wygrywa gracz z największą liczbą PW, który spełnił warunek wykonania eksploracji na polu 8G