

ZAGINIONA EKSPEDYCJA

FONTANNA MŁODOŚCI

I INNE PRZYGODY



AUTOR GRY I DODATKU:

PEER SYLVESTER

ILUSTRACJE: GAREN EWING

A man in a tan shirt and green pants with a backpack is standing in a dense jungle. The scene is framed by large tree trunks and thick vines. The background is dark, suggesting a deep forest.

WITAJCIE PONOWNIE NA SZLAKU PRZYGODY!

W dodatku pt. *Fontanna Młodości* i inne przygody gracze będą kontynuować wyprawy w głąb dżungli rozpoczęte w grze *Zaginiona Ekspedycja*.

W pudełku znajdują się 4 rozszerzenia: *Fontanna*, *Bestia*, *Góra*, *Nowi Przyjaciele*. Dodatki te mogą być łączone z *Zaginioną Ekspedycją* pojedynczo lub razem w dowolnej konfiguracji, tak aby urozmaicić rozgrywkę.

ZASADA WYTRWAŁOŚCI

Zasada Wytrwałości powinna być stosowana w trybie gry jednoosobowym i kooperacyjnym. Gdy talia Kart Przygód się wyczerpie, nie tasujcie jej, aby utworzyć nową. Jeżeli w wyniku efektu **Dodaj** należy dołożyć do Szlaku nową kartę, lecz talia Przygód została wyczerpana – gracze natychmiast przegrywają. Gdy nie ma wystarczającej ilości kart, aby rozdać graczom pełną ich ilość na końcu rundy, sprawdźcie, czy wystarczy kart w talii, aby rozegrać jedynie Szlak o Poranku (minimum 3 karty dla każdego gracza w grze dwuosobowej i minimum 2 karty na rękę każdego gracza w pozostałych konfiguracjach). Jeżeli będzie to możliwe, rozdajcie karty graczom w jak najbardziej równej ilości i rozegrajcie Poranek normalnym sposobem.

Jeżeli gracze nie dotarli do celu na końcu Porannego Szlaku, gra kończy się porażką. Jeśli w talii nie było wystarczającej ilości kart do rozegrania Szlaku o Poranku – gracze natychmiast przegrywają.

FONTANNA

Pod koniec XVI wieku Francisco de Orellana poprowadził grupę konkwistadorów w głąb amazońskiej dżungli w poszukiwaniu cudownego miejsca: fontanny, która tryskała wodą dającą nadprzyrodzoną życiodajną moc. Pewni swego śmiałkowie wyruszyli z niezachwianą wiarą, że odnajdą gwarancję wiecznego życia. Mówili o niej Fontanna Młodości, lecz zaślepieni głupotą i uporem nie dostrzegli prawdy. Legendy głosiły obietnicę nieśmiertelności... ale nic nie wspominały o wiecznej młodości! Nienaturalnie powykręcane, przypominające ludzi postacie do dziś nawiedzają dżunglę, zazdrośnie strzegąc Fontanny. Intruzów na pewno nie potraktują łaskawie.

Dodatek ten zwiększa poziom trudności gry poprzez dodanie nowych Kart Przygód, przedstawiających żądnych krwi, nieumarłych konkwistadorów. Polecamy, abyście połączyli *Fontannę* z dodatkiem *Nowi Przyjaciele*.

Możecie także użyć samego tego dodatku – jeśli jesteście gotowi na trudne wyzwanie.



KOMPONENTY

12 Kart Przygód



Karty Przygód w dodatku *Fontanna* można rozpoznać po symbolu czaszki znajdującym się w tle numeru karty.

PRZYGOTOWANIE GRY

Karty należące do dodatku *Fontanna* wtasujcie do podstawowej talii Kart Przygód z gry *Zaginiona Ekspedycja*. Pamiętajcie o usunięciu wszystkich kart z wykrzyknikiem podczas rozgrywki w wariantcie Gracz kontra Gracz.



BESTIA

Krążą pogłoski o mrocznym złym duchu, który czyha w dżungli na nieostrożnych śmiałków. Mówi się, że ci, którzy zbłądzą i znajdą się w jego pobliżu, stają się wyobcowani, agresywni i przepełnieni gniewem. Jeszcze dziwniejsze opowieści krążą o tych, którzy będą wystawieni na działanie tej istoty zbyt długo. Dokonuje się w nich wówczas mroczna przemiana. Plotki głoszą, że nocą w dżungli grasuje dzika bestia przypominająca humanoidalnego kota.

Dodatek *Bestia* dodaje Karty Przygód, które nakładają klątwę na Poszukiwaczy. Może ona spowodować transformację jednego z nich w potworną bestię. Utrata umiejętności takiego Poszukiwacza może stanowić poważny problem dla całej ekspedycji. Z drugiej strony zyskujecie sprzymierzeńca w postaci dzikiej bestii, która może uratować waszą skórę.



KOMPONENTY

1 Karta Bestii
6 Kart Przygód



Karty Przygód w dodatku *Bestia* można rozpoznać po symbolu łapy znajdującym się w tle numeru karty.

PRZYGOTOWANIE GRY

Wtasujcie 6 Kart Przygód z tego dodatku do podstawowej talii z gry *Zaginiona Ekspedycja*. Kartę Bestii odłóżcie na bok.

ZASADY



Karty Przygód w tym dodatku zawierają nowy symbol: **Znamię**.


Gdy rozpatrujecie efekt **Znamię** i żaden Poszukiwacz nie jest jeszcze naznaczony, wsuńcie Kartę Bestii pod kartę jednego z Poszukiwaczy, tak aby widoczny był napis Bestia. Został on naznaczony.

Możecie wybrać dowolnego żyjącego Poszukiwacza (ale nie Przyjaciela). Od tej chwili jest on naznaczony. Jeśli umrze, zanim wykonacie kolejny efekt z symbolem **Znamię**, Karta Bestii odkładana jest na bok. Od teraz inni Poszukiwacze mogą zostać naznaczeni.



Wsuńcie Kartę Bestii pod kartę jednego ze swoich Poszukiwaczy

Jeżeli jeden z Poszukiwaczy jest już naznaczony, i rozpatrujecie ponownie efekt **Znamię**, należy całkowicie zakryć jego postać Kartą Bestii. Jego Zdrowie jest odnawiane do startowej wartości z początku gry. Poszukiwacz zmieniony w Bestię traktowany jest na normalnych zasadach, z następującymi wyjątkami:



zamiast umiejętności, którą do tej pory się posługiwał, otrzymuje umiejętność Amunicja.

W dowolnym momencie, kiedy musicie wydać żeton Amunicji, w zamian możecie poświęcić żeton Zdrowia Bestii. **Nie można poświęcać 2 Żetonów Zdrowia od innego Poszukiwacza w zamian za Amunicję.**

Bestia całkowicie zastępuje Poszukiwacza, który został w nią zamieniony. Jeżeli Bestia zginie, ten Poszukiwacz również umiera. **Kiedy Bestia jest już w grze, należy ignorować efekt Znamię na kolejnych kartach. Podobnie jak w sytuacji, kiedy Bestia zginie.**

DODATKOWE ZASADY GRACZ KONTRA GRACZ

Pamiętajcie, Bestia jest tylko jedna!

Jeśli rozpatrujesz efekt Znamię, a jeden z Poszukiwaczy Twojego przeciwnika jest już naznaczony, zabierz od niego Kartę Bestii i wsuń ją pod kartę jednego ze swoich Poszukiwaczy. Od teraz to on jest naznaczony. Jeśli Poszukiwacz zmieni się w Bestię, efekt Znamię nie jest rozpatrywany przez żadnego z graczy.

GÓRA

Mijają kolejne dni waszej wędrówki. Dotychczas nie sądziliście, że cokolwiek może was jeszcze zaskoczyć, a jednak... Po przekroczeniu niewielkiego strumienia waszym oczom ukazuje się potężna góra - szczyt, którego nie było na żadnej z map. Znalezienie innej drogi wydaje się niemożliwe i jedynym wyjściem pozostaje wspinaczka.

Dodatek *Góra* zastępuje Karty Ekspedycji z podstawowej wersji gry, tworząc nową trasę. Wasza wędrówka będzie dłuższa i trudniejsza, jednak zdobycie szczytu umożliwi wam łatwiejsze rozpoznanie terenu.

KOMPONENTY

10 Kart Ekspedycji



8 Kart Drogi



1 Karta Szczytu



1 Karta Obozu

PRZYGOTOWANIE GRY

Do Kart Ekspedycji z niniejszego dodatku dołóżcie kartę numer 9 z podstawowej wersji gry. Resztę kart z podstawki odłóżcie do pudełka. Ułóżcie rząd Kart Ekspedycji, zaczynając od Karty Obozu, a kończąc na Karcie Zaginionego Miasta „Z”. Pomiedzy nimi połóżcie Kartę Szczytu, zachowując odstępy z obu stron na dodanie kolejnych Kart Drogi. Przetasujcie Karty Drogi i wyłóżcie zakryte na stół. Ilość wykładanych kart zależy od poziomu trudności i zasad, które wybieriecie. Pozostałe karty (bez zapoznawania się z nimi), odłóżcie do pudełka.

- **Łatwy** lub **Gracz kontra Gracz** - 5 Kart Drogi
- **Normalny** lub **Gra Jednoosobowa** - 7 Kart Drogi
- **Trudny** - wszystkie 8 Kart Drogi.

Zakryte Karty Drogi rozłóżcie możliwie po równo, po obu stronach Szczytu, tak aby strzałki zwrócone były w jego kierunku. Jeśli ilość Kart Drogi jest nieparzysta, dłuższa droga jest zawsze pomiędzy Szczytem a Zaginionym Miastem. Pionek (lub pionki w wariantcie rywalizacyjnym) ustawiamy na karcie Obozu.





Przykładowe rozłożenie Kart Drogi na łatwym poziomie trudności.

ZASADY GRY


Jeżeli rozpatrujecie efekt **Naprzód**, przesuwanie pionek na kolejną Kartę Ekspedycji zgodnie z podstawowymi zasadami. Jeśli karta, na którą przemieścił się pionek, jest zakryta – należy ją niezwłocznie odwrócić. Jeżeli dowolny pionek dociera do Karty Szczytu, odwróćcie wszystkie zakryte Karty Drogi.

Na początku każdego Szlaku, **po wyłożeniu Kart Przygód, ale przed ich rozpatrzeniem**, musicie wykonać efekty z ramek na Karcie Ekspedycji, na której obecnie znajduje się pionek. Efekty te rozpatrywane są tak samo jak na Kartach Przygód.



Niektóre Karty Ekspedycji z tego dodatku zawierają nowy symbol: **Zwiad**.

Rozpatrując efekt **Zwiad**, podejrzycie 3 karty z wierzchu talii Kart Przygód (jeśli kart jest mniej niż 3 – odśłońcie tyle kart, ile pozostało). Zdecydujcie wspólnie, czy odrzucacie wszystkie 3 karty, czy odkładacie




je z powrotem na górę talii w dowolnej kolejności. Nie możecie odrzucić tylko części kart.

DODATKOWE ZASADY W GRZE JEDNOOSOBOWEJ

Rozpatrując efekt *Zwiad* w grze jednoosobowej, odłóż 3 Karty Przygód z góry talii. Odłóż je z powrotem w tej samej kolejności, w jakiej się pierwotnie znajdowały, albo odrzuć wszystkie 3 karty. **Nie możesz zmienić kolejności odsłoniętych kart.**

DODATKOWE ZASADY GRACZ KONTRA GRACZ

Zanim rozpatrzą efekty na Kartach Ekspedycji, musicie zdecydować, którym Szlakiem będziecie podążać. Gracz wybierający Szlak rozpatruje je jako pierwszy, a jego przeciwnik natychmiast po nim. Następnie gracz wybierający rozpatruje Karty Przygód na Szlaku, a po nim, rywal robi to samo. Jeśli jeden z graczy wykonał efekt *Zwiad*, jego przeciwnik **nie może zobaczyć odkrywanych Kart Przygód.**



NOWI PRZYJACIELE

Rozszerzenie *Nowi Przyjaciele* dodaje Karty Przyjaciół, którzy pomogą wam w wyprawie do Zaginionego Miasta. Połączcie je z dodatkiem *Fontanna*, aby wyrównać szanse w walce o przetrwanie, lub dołączcie Przyjaciół do dowolnej rozgrywki, aby zmniejszyć poziom trudności.

KOMPONENTY



3 Karty Przyjaciół: siłaczka Vulcana, przewodnik Comatsi i pies Rinty.

PRZYGOTOWANIE GRY

Losowo wybierzcie jedną Kartę Przyjaciela dla waszej Ekspedycji i umieśćcie ją obok Kart Poszukiwaczy (w przypadku wariantu Gracz kontra Gracz, każdy losuje jednego Przyjaciela). Pozostałe Karty Przyjaciół odłóżcie do pudełka. Bez względu na poziom trudności połóżcie 3 Żetony Zdrowia na każdym Poszukiwaczu i Przyjacielu. Jeśli do gry trafiła Vulcana, na jej karcie połóżcie 5 Żetonów Zdrowia.

ZASADY GRY

Przyjaciele traktowani są prawie tak samo jak Poszukiwacze. Przyjaciel może stracić punkt Zdrowia w zamian za Umiejętność, którą posiada, lub poświęcić 2 punkty Zdrowia w zamian za umiejętność Poszukiwacza. Możecie również użyć efektu *Śmierć*, poświęcając Przyjaciela zamiast Poszukiwacza. Pamiętajcie - przynajmniej jeden z Poszukiwaczy musi dotrzeć żywy do celu, aby gra zakończyła się wygraną. Każdy z Przyjaciół przynosi ekspedycji określone korzyści:

- **Comatsi** - Jako przewodnik jest specjalistą we wszystkich trzech Umiejętnościach.
- **Vulcana** - To siłaczka, która nie posiada Umiejętności, ale rozpoczyna grę z 5 żetonami Zdrowia.
- **Rinty** - Pies, który podczas rozpatrywania Szlaku może poświęcić 1 żeton Zdrowia, aby w dowolnym momencie wykonać efekt *Usuń* (z zastrzeżeniem, że nie jest to obecnie rozpatrywana karta). Nie można użyć efektu *Śmierć* na Rintim.



Pierwsze wydanie w Wielkiej Brytanii w roku 2018 przez OSPREY GAMES
Bloomsbury Publishing Plc

PO Box 883, Oxford, OX1 9PL, UK
1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES jest znakiem handlowym Osprey Publishing Ltd

© Peer Sylvester, 2018. Niniejsza edycja © 2018 Osprey Publishing Ltd

Wszystkie prawa zastrzeżone.

www.allingames.pl

Więcej informacji na:
email: contact@allingames.pl

18 19 20 21 22 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1