

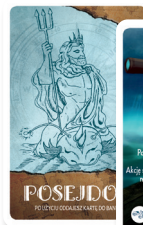
INSTRUKCJA DO GRY W POSZUKIWANIU ZŁOTEGO RUNA



INSTRUKCJA DO GRY

PLANSZA

KOSTKI



- Podnieść z Łągi do Anegry Piłkownę przesyłając cenne i niebezpieczne przesyłki.
 - Wykupując gołębca, ten przesyłkowiec wykona przesyłkę.
 - Odwołując gołębca, ten przesyłkowiec wykona przesyłkę.
 - Wykupując gołębca, ten przesyłkowiec wykona przesyłkę.
 - Wykupując gołębca, ten przesyłkowiec wykona przesyłkę.
- Przebieganie przez lasy.
 - Krzyształki Kalamb.
 - Wzrost Cienia.
 - Podziękować Magellanowi.
- Wykupując gołębca, ten przesyłkowiec wykona przesyłkę.
 - Wykupując gołębca, ten przesyłkowiec wykona przesyłkę.
 - Wykupując gołębca, ten przesyłkowiec wykona przesyłkę.
 - Wykupując gołębca, ten przesyłkowiec wykona przesyłkę.



ŻETONY

BECZKA



RYBY



KORAL



PERŁA



PIRAT



KRYSZTAŁKI



KARTY



KARTY PRÓBA HIPOKAMPUSA



PIONKI

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- plansza 480 x 480 mm
- pionki statek w formie puzzli 3D
- karty do gry, w tym:
 - 47 kart Pytanie
 - 37 kart Przygoda,
 - 18 kart Bazar,
 - 4 karty Mapa,
 - 4 karty Przelicznik,
 - 4 karty Próba Hipokampusa,

- 1 tabliczka Kryształki dla Smoka
- 1 kostka cyfrowa,
- 1 kostka funkcyjna,
- 8 kolorowych Kryształków dla Smoka,
- 20 żetonów Beczka z wodą,
- 32 żetony Ryby,
- 14 żetonów Koral,
- 14 żetonów Perła,
- 1 żeton Pirat,
- 1 plastikowa podstawka.

TABLICZKA KRYSZTAŁKI DLA SMOKA



CEL GRY

Celem gry jest zdobycie złotego runa, które zostało zatopione w Oceanie Zapomnienia. Wiadomo, że złote runo znajduje się w jednym z czterech miejsc oznaczonych na mapie jako miejsce pobytu groźnego Smoka Morskiego i jego 3 braci. Nie wiemy, który z 4 smoków pilnuje złotego runa. Wiemy jednak, że Smoki, poza tym że są Smokami, kolekcjonują kolorowe kryształki i są gotowe oddać złote runo śmialkowi, który przyniesie im 2 kryształki w 2 różnych kolorach, pod warunkiem że będą pasować do ich kolekcji. Gracz, który odda jednemu ze Smoków 2 właściwe kryształki, zdobędzie złote runo i zostanie zwycięzcą rozgrywki.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy z graczy wybiera pionek statek w formie puzzla 3D (do złożenia), następnie rozkładamy planszę. Żeton Pirat wkładamy do plastikowej podstawki i stawiamy go na planszy na polu Pirat.

Mieszamy losowo kafle w **tabliczce Kryształki dla Smoka** w taki sposób, by nikt nie widział ich treści i nie mógł jej skojarzyć z rodzajem Smoka, do którego zostały przyporządkowane. Następnie tabliczkę umieszczamy obok planszy.

Z talii kart z pytaniami wydzielamy **4 karty Mapa** oraz **4 karty Przelicznik**. Karty Mapa kładziemy obok planszy treścią do spodu, karty Przelicznik rozdajemy po jednej każdemu z graczy. Pozostałe karty z pytaniami kładziemy obok planszy treścią do spodu.

Z talii kart Przygoda oddzielamy **18 kart Bazar**. Karty Bazar układamy obok planszy treścią do góry, a karty Przygoda treścią do spodu.

Następnie każdy gracz losuje jedną kartę Mapa. Są na niej zaznaczone 2 miejsca, w których znajdują się **Kryształki dla Smoka**.

Karta Mapa wyznacza również pole Start, z którego gracje rozpoczynają rozgrywkę.

PAKIET STARTOWY

Przed rozpoczęciem rozgrywki każdy z graczy ma mieć: statek, 5 żetonów Beczka z wodą, 2 żetony Ryby, 1 kartę Mapa oraz kartę Przelicznik.

SCENARIUSZ GRY

Etap I Zaczynj od uważnej analizy wylosowanej mapy. Są na niej zaznaczone 2 miejsca, w których odnajdziesz kryształki. Żeby zadowolić Smoka, potrzebujesz 2 kryształki w różnych kolorach. W zaznaczonym miejscu możesz zdobyć tylko jeden z nich. Przeanalizuj więc dokładnie swoją mapę i wybierz miejsce, do którego popłyniesz w pierwszej kolejności. Pomyśl również o tym, dokąd będziesz musiał popłynąć potem.

Etap II Gdy już zdobyłeś 2 kolorowe kryształki, musisz odnaleźć Cieśninę Hipokampusa. Zachowaj pełną koncentrację. Hipokampus, który nieustannie czuwa nad cieśniną, podda cię próbie pamięci. Jeżeli nie wykonasz poprawnie tej próby, Hipokampus nie pozwoli ci przepłynąć na drugą stronę cieśniny, po której znajduje się Ocean Zapomnienia.

Etap III Gdy już przedostałeś się na Ocean Zapomnienia, płyniesz do jednej z 4 lokalizacji zaznaczonych na mapie oceanu z wizerunkiem jednego z 4 Smoków. To właśnie jeden z nich strzeże złotego runa. Gdy dopłyniesz na

INSTRUKCJA DO GRY

miejsce sprawdzasz, czy twoje kryształki pasują do kolekcji Smoka. Jeżeli tak, to odnalazłeś złote runo. Jesteś zwycięzcą rozgrywki. Jeżeli nie, to żeglujesz w kierunku innego Smoka.

ZASADY OGÓLNE

Poruszanie się statkiem po planszy

Gracz może przesuwać swój statek w dowolnym kierunku zgodnie z zakresem wyznaczonym przez kostkę cyfrową (Patrz niżej: kostka cyfrowa).

Statki mogą się poruszać po polach morskich w 4 kierunkach. Nie wolno przesuwać ich na skos ani przepływać przez ląd. Na jednym polu mogą stać nie więcej niż 2 statki. Postawienie statku na polu, na którym stoi już inny statek, wywołuje akcję abordażu (patrz abordaż str. 7)

By kontynuować podróż, statek musi być zaopatrzony w wodę. Rozpoczynając każdy ruch, oddajesz do banku 1 żeton Beczka z wodą. Gdy nie masz ani jednego żetonu Beczka z wodą, płyniesz do najbliższego portu. Ciągniesz kartę z pytaniem, przekazujesz ją graczowi obok i mówisz, które pytanie ma przeczytać (1, 2, 3 lub 4). Jeżeli odpowiesz poprawnie, pobierasz 5 żetonów Beczka z wodą i kończysz ruch. Jeżeli odpowiesz źle, możesz wymienić żetonu Beczka z wodą za inne żetonu zgodnie z zasadami karty Przelicznik. Możesz również użyć karty Posejdon lub Korsarz, które znajdują się wśród kart Przygoda. Jeżeli nie masz potrzebnych żetonów ani kart, kończysz ruch i czekasz do następnej kolejki, by po raz drugi odpowiadać na pytanie. W wypadku trzech nieudanych odpowiedzi pobierasz w następnym ruchu 5 żetonów Beczka z wodą. Po drugiej i trzeciej nieudanej odpowiedzi możesz, ale nie musisz pobrać kartę Przygoda.

WAŻNE UWAGA OGÓLNA

Gracz nie może mieć więcej niż 5 żetonów Beczka z wodą. Jeżeli np. uzupełnia wodę w porcie, mając jeszcze 2 żetonu Beczka z wodą, dobiera tylko 3. Jeżeli mając np. 4 żetonu Beczka z wodą, Korsarz zdobędzie dla niego dodatkowe 2 żetonu, gracz pobiera tylko 1, a drugi trafia do banku. **Gdy wpływasz do portu oraz gdy stoisz w porcie, nie oddajesz do banku żetonów Beczka z wodą, ale gdy wypływasz z portu, żeton Beczka z wodą musisz oddać.** **Jeżeli nie masz żetonów,** by zapłacić Piratowi, Korsarzowi lub gdy przegrywasz na skutek abordażu, wówczas tracisz następną kolejkę.

Ani Pirat, ani Korsarz nie mogą zaatakować twojego statku, gdy stoisz w porcie.

Wymiany żetonów na inne żetonu lub na karty Bazar dokonujemy w porcie. **Jeżeli w danym ruchu** nie przemieszczasz swojego statku na inne pole, nie oddajesz do banku żetonu Beczka z wodą.

Dopóki nie zdobędziesz 2 różnokolorowych kryształków, nie wpływasz do Cieśniny Hipokampusa.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gracze pobierają pakiet startowy i ustawiają swoje statki na polach START, które są zaznaczone na wylosowanych Mapach. Rozpoczyna najmłodszy gracz. Rzuci dwoma kostkami jednocześnie. Po zakończeniu wszystkich działań przekazuje kostki następnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ

W pierwszej kolejności wykonujemy działania z kostki funkcyjnej, dopiero potem możemy wykonać ruch statkiem.

OPIS KOSTEK DO GRY

KOSTKA FUNKCYJNA – jest nadrzędna wobec kostki cyfrowej i może anulować jej działanie!

Przykład: Na kostce funkcyjnej wyrzucasz ikonę Statek. Ciągniesz kartę Przygoda o następującej treści: „Cisza morska. Kompletny brak wiatru. Tracisz 1 kolejkę”. Wtedy wskazanie kostki cyfrowej nie jest brane pod uwagę! Stoisz 1 kolejkę.



Beczka z wodą – pobierasz żeton Beczka z wodą.



Znak zapytania – ciągniesz kartę z pytaniem.

Przekazujesz ją graczowi obok, który czyta pytanie zgodnie z twoim wyborem. Pytanie wybierasz, podając cyfrę 1, 2, 3 lub 4. Za poprawną odpowiedź pobierasz 2 żetony Ryby.



Statek – ciągniesz kartę Przygoda i postępujesz zgodnie z poleceniem na karcie.



Pirat – przybliżasz pionek Pirat w swoją stronę najkrótszą dostępną trasą o liczbę oczek,

wyrzuconych na kostce cyfrowej. Jeżeli Pirat stanie na tym samym polu co twój statek, oddajesz do banku połowę żetonów, które masz, przy czym ilości nieparzyste zaokrąglamy w dół. Jeżeli np. masz 1 Koral, nie oddajesz go, jeżeli masz 5 Ryb, oddajesz 2 itd. Przed działaniem Pirata może uchronić cię karta Broń lub karta Posejdon (patrz: karty Przygoda).

KOSTKA CYFROWA – wyznacza maksymalny zasięg ruchu gracza w danej turze gry.

Przykład: Jeżeli wyrzucisz 3, możesz przesunąć swój pionek maksymalnie o 3 pola; ale jeżeli chcesz, możesz przesunąć go również o 1 lub 2 pola.

OPIS PÓL



Pola oznaczone kotwicą to porty – tu możesz

kupić karty Bazar zgodnie z zasadami na karcie Przelicznik oraz zaopatrzyć się w wodę (patrz: Zasady ogólne – „By kontynuować podróż, statek musi być zaopatrzony w wodę...” str. 4).



Łowisko Gdy stajesz lub przepływasz przez pole

Łowisko, pobierasz 1 żeton Ryby. Jeżeli masz kartę Sieć, pobierasz dodatkowy żeton Ryby.



Rafa koralowa Gdy zatrzymujesz się na polu

Rafa koralowa, pobierasz 1 żeton Koral. Gdy tylko przepływasz, nie pobierasz nic.



Łowisko perła Gdy zatrzymasz się na polu

Łowisko perła, rzucasz jeszcze raz kostką cyfrową. Jeżeli wypadnie cyfra nieparzysta, pobierasz 1 żeton Perła. Jeżeli wypadnie cyfra parzysta, nie pobierasz nic. Gdy tylko przepływasz, przez Łowisko perła, nic nie pobierasz.



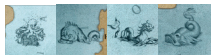
Kryształki dla Smoka Gdy dotrzesz do pola

oznaczonego kryształkiem na swojej mapie, możesz zdobyć 1 Kryształek dla Smoka. Ciągniesz kartę z pytaniem i przekazujesz ją graczowi obok, który przeczyta pytanie według własnego wyboru. Jeżeli odpowiesz poprawnie, wybierasz kryształek w dowolnym kolorze. Jeżeli nie, próbujesz się poprawić w następnym ruchu. Po 3 nieudanych odpowiedziach pobierasz kryształek w następnym ruchu i kontynuujesz rozgrywkę.

INSTRUKCJA DO GRY



Cieśnina Hipokampusa Wpływasz w cieśninę i losujesz kartę Próba Hipokampusa, przez 15 sekund analizujesz ilustrację, po czym przekazujesz ją graczowi obok, który odwraca kartę i czyta wybrane przez siebie pytanie. Jeżeli odpowiesz poprawnie, możesz przestawić swój statek na pole po drugiej stronie cieśniny. Od tej chwili poruszasz się po Oceanie Zapomnienia. Jeżeli odpowiesz błędnie, ponawiasz próbę w następnym ruchu. Po trzech nieudanych próbach możesz się wykupić, przekazując Hipokampusowi (czyli do banku) 5 Ryb lub 3 Korale albo 2 Perły. Jeżeli ich nie masz, płyniesz do najbliższego Łowiska, zaopatrujesz się w żetony Ryby, Korale lub Perły i wracasz do cieśniny.



Ocean Zapomnienia - spotkanie ze Smokiem Morskim i jego braćmi

Smok Morski i jego bracia mieszkają w głębinach Oceanu Zapomnienia. Gdy Hipokampus przepuści cię przez cieśninę, wybierasz, któremu z braci zaoferujesz swoje kryształki w pierwszej kolejności. Obierasz właściwy kurs i płyniesz na pole z wizerunkiem wybranego Smoka. Gdy dotrzesz na miejsce sprawdzasz, czy twoje kryształki pasują do jego kolekcji.

Przykład: dopłynąłeś do Smoka X. Bierzesz kafel z tabliczki Kryształki Smoka, który znajduje się obok wizerunku Smoka X. Robisz to tak, by inni gracze nie widzieli jego treści. W tajemnicy przed resztą, sprawdzasz, czy na wybranym kafelu znajduje się para kryształków w takich samych 2 kolorach jak twoje. Jeżeli tak, to znaczy, że odnalazłeś złote runo. Pokazujesz treść kafela pozostałym graczom. Jesteś zwycięzcą rozgrywki. Jeżeli na kafelu nie ma pary kryształków w takich samych

2 kolorach jak twoje, oznacza to, że Smok X nie ma złotego runa. Odkładasz kafel na swoje miejsce, nie ujawniając jego treści pozostałym graczom. Wybierasz innego Smoka, np. Y, i w następnym ruchu płyniesz do niego.

KARTY



Pytania Gdy na kostce funkcyjnej wypada Pytajnik, ciągniesz kartę z pytaniem. Przekazujesz ją graczowi obok, który czyta pytanie zgodnie z twoim wyborem. Pytanie wybierasz, podając cyfrę 1, 2, 3 lub 4. Za poprawną odpowiedź pobierasz

2 żetony Ryby.



Przygoda W skład kart Przygoda wchodzi karty z poleceniami do natychmiastowego wykonania oraz 2 karty funkcyjne. Oba rodzaje kart wracają na spód talii zaraz po wykorzystaniu.

Karty funkcyjne

Możesz je zatrzymać. Treści kart funkcyjnych nie ujawniasz innym graczom do chwili ich użycia.



Posejdon Karta Posejdon może:

- anulować każde niekorzystne działanie, wynikające z kostki funkcyjnej (Pirat/Korsarz) lub kart użytych przez innych graczy,
- chroni przed abordażem,
- zwalnia z obowiązku odpowiadania na pytanie, gdy chcesz pobrać kryształek.

- może zastąpić każdą kartę Bazar, z wyjątkiem karty Luneta.
- nie działa w Cieśninie Hipokampusa.
- po użyciu karta Posejdon wraca na spód stosu kart Przegoda.



Korszarz Karta Korszarz pozwala przejąć kontrolę nad działaniem Pirata. Wykładaś kartę Korszarz na stół i od tej pory Pirat staje się Korszarzem i przemieszcza się zgodnie z twoją wolą w zależności od tego,

ile oczek wyrzuciłeś na kostce cyfrowej. Jeżeli postawisz Korszarza na tym samym polu, na którym stoi statek innego gracza, zaatakowany gracz przekazuje ci połowę swoich żetonów. Liczbę nieparzystą zaokrąglamy w dół. Na przykład, gdy zaatakowany gracz ma 3 Ryby, bierzesz 1, gdy ma 1 Rybę, wtedy jej nie bierzesz. Po przejściu kontroli nad Piratem nie masz obowiązku nim zagrywać. Ty decydujesz w każdym pionkiem ruchu, czy grasz swoim statkiem, czy pionkiem Korszarz. Przed działaniem karty Korszarz chroni karta Broń oraz karta Posejdon. Karta Korszarz działa do czasu, aż inny gracz wyrzuci na kostce Pirata lub przebiję ją inną kartą Korszarz.

Karty Bazar

Broń, Luneta, Sieć, Żagiel, Busola Poszukiwanie złotego runa



mogą w znacznym stopniu ułatwić karty Bazar. Można je kupić w zamian za żetony Ryby, Korale lub Perły, zgodnie z zasadami z karty Przelicznik. Cena i sposób wykorzystania jest opisany bezpośrednio na każdej karcie.

Karty Żagiel oraz Sieć używamy od momentu zakupu do końca rozgrywki.

Pozostałe karty mają zastosowanie jednorazowe i odkładamy do banku zaraz po użyciu.

Szczególną kartą jest **karta Luneta**. Pozwala sprawdzić, czy twoje kryształki pasują do kolekcji wybranego Smoka z dowolnego miejsca Oceanu Zapomnienia. Po użyciu Luneta wraca do banku. Gracz może użyć tej karty tylko jeden raz w trakcie rozgrywki.

ABORDAŻ

Gracz stawia swój statek na polu, na którym stoi statek innego gracza, deklaruje abordaż i przeprowadza atak. Ciągnie kartę i czyta zaatakowanemu graczowi pytanie według własnego wyboru. Jeżeli gracz odpowie poprawnie, ma prawo do kontrataku. Wtedy on ciągnie kartę i czyta wybrane pytanie. Jeżeli obie odpowiedzi są poprawne, nic się dzieje. Gracze kontynuują rozgrywkę bez strat. Jeżeli gracz zaatakowany odpowie źle, nie ma prawa do kontrataku. Oddaje atakującemu połowę żetonów, które ma, przy czym liczby nieparzyste zaokrąglamy zawsze w dół (patrz: Pirat str. 5). Natomiast jeżeli atakujący przegra kontratak, wówczas on przekazuje zaatakowanemu połowę swoich żetonów według tej samej zasady.

ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Gdy gracz odnajdzie Smoka, który zaakceptuje jego kryształki, czyli odnajdzie taką samą parę kryształków na kaflu znajdującym się obok wizerunku danego Smoka, rozgrywka dobiega końca, a gracz, który tego dokonał, zostaje zwycięzcą.

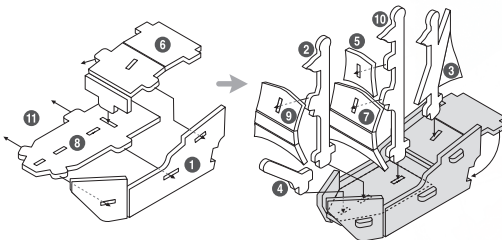
INSTRUKCJA DO GRY

PIONKI - MODELE 3D DO ZŁOŻENIA

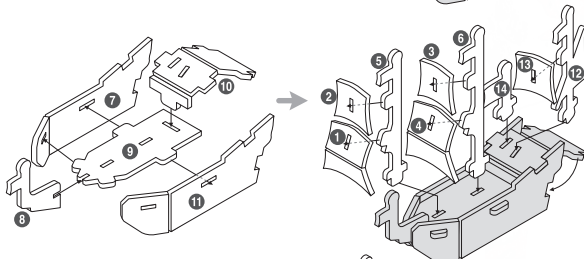
Przyjrzyj się zdjęciom modeli statków zamieszczonych na pierwszej stronie, a następnie składaj je według wskazówek na rysunkach obok. Wypchnij elementy modeli z ramki, potem wypychaj materiał z otworów służących do mocowania części, poza- ginaj delikatnie elementy w zagłębieniach i składaj według kolejności wskazanej na rysunku.

UWAGA!

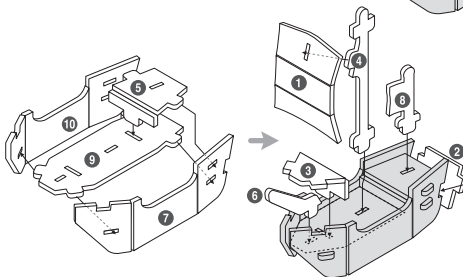
Po zakończeniu montażu wyrzuć do kosza wszystkie pozostałości. Pamiętaj, małe elementy są niebezpieczne dla dzieci poniżej trzeciego roku życia.



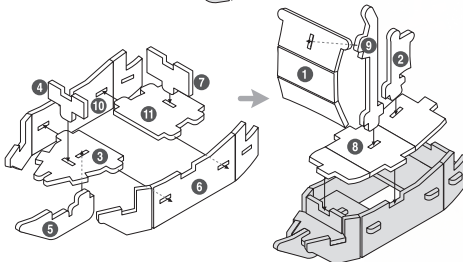
KARAKA



GALEON



KOGA



SEKIBUNE