

2-5 GRACZY

GAMERIGHT®

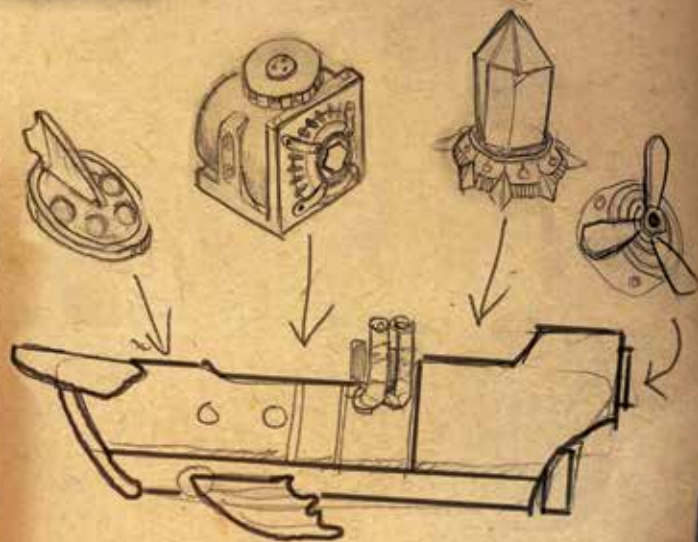
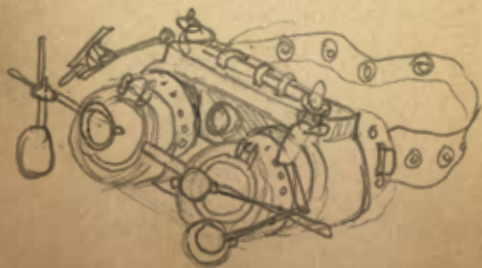
WIEK: 10+ LAT

ZAKAZANA PUSTYNNIA™

W OKU CYKLONU

OMÓWIENIE

Wasz zespół śmiałków otrzymał zadanie odkopania starożytnego pustynnego miasta i odzyskania legendarnej maszyny powietrznej napędzanej – jak głoszą przekazy – światłem słonecznym. Jednak tuż przed dotarciem do celu podróży burza piaskowa niespodziewanie zmusiła Wasz śmigłowiec do awaryjnego lądowania. Uwięzieni na bezkresnej pustyni i zdani na pastwę nieustępliwego żywiołu macie tylko jedną szansę na przetrwanie: jak najszybciej odkopać ruiny miasta i odnaleźć elementy maszyny powietrznej, aby wzbić się na jej pokładzie w niebo. Ale uwaga! Jeśli któregośkolwiek z członków zespołu pokona pragnienie albo burza zbyt szybko się nasili, wszyscy poniesiecie porażkę i sami staniecie się ofiarami zakazanej pustyni.



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 50 kart:

- 31 kart Burzy,
- 13 kart Ekwipunku,
- 6 kart Śmiałków,
- 48 znaczników Piasku,
- 24 dwustronne kafle pustyni/miasta,
- 6 drewnianych pionków,
- 6 plastikowych wskaźników,

- 4 elementy Maszyny Powietrznej:

- śmigło,
- silnik,
- kryształ słoneczny,
- aparat nawigacyjny.

- Wiatromierz,

- podstawka na Wiatromierz,
- model Maszyny Powietrznej.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Przyjrzyjcie się kafłom

Obejrzyjcie wspólnie 24 kafle pustyni/miasta, żeby się zorientować, jak wyglądają z obu stron (zob. „Kafle specjalne i symbole”). Następnie odwróćcie je na stronę pustyni. **Uwaga! Po odwróceniu kafli nie wolno Wam podglądać drugiej strony.**



2. Stwórzcie pustynię

Potasujcie dokładnie kafle pustyni/miasta i ułóżcie z nich losowo kwadrat o rozmiarach 5 na 5 pól z pustym miejscem pośrodku tak, jak na ilustracji po prawej. Zadbajcie o to, by wszystkie kafle były odwrócone w tym samym kierunku – z symbolem kompasu w lewym górnym rogu. Zostawcie też między kafłami odrobinę przestrzeni. Właśnie zbudowaliście zakazaną pustynię – Wasze pionki będą się po niej poruszać jak po planszy. Puste miejsce pośrodku planszy reprezentuje Burzę Piaskową, która będzie się przemieszczać w trakcie rozgrywki.



3. Rozłóżcie znaczniki Piasku

Rozłóżcie na planszy 8 znaczników Piasku tak, jak na ilustracji po prawej – jaśniejszą stroną do góry (bez symbolu „X”). Pozostałe znaczniki Piasku umieśćcie obok planszy.

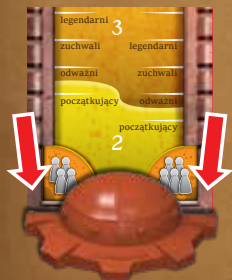
4. Odłóżcie na bok elementy Machiny Powietrznej

Zdemontujcie 4 elementy Machiny Powietrznej i połóżcie je w pobliżu obszaru gry. Zadaniem Waszego zespołu będzie odnalezienie tych elementów zakopanych na pustyni.

5. Ustawcie siłę Burzy

Wsuńcie Wiatromierz w podstawkę i ustawcie wskaźnik zgodnie z oznaczeniem liczby graczy (widocznym w dolnych rogach Wiatromierza) i na linii oznaczającej wybrany przez Was poziom Śmiałków. Te linie będą nazywane poziomami.

Przykład. Jeśli w rozgrywce bierze udział 3 graczy i nie mają doświadczenia w grach kooperacyjnych, ustawcie wskaźnik na poziomie dla początkujących, nad symbolem 3 pionków. W tym przypadku siła Burzy wynosi 2.



Wsuńcie Wiatromierz w podstawkę.



Ustawcie poziom Śmiałków.

6. Posortujcie karty

Posortujcie karty na odpowiednie stosy: talię Burzy (czerwony rewers), talię Ekwipunku (niebieski rewers) i karty Śmiałków. Potasujcie talię Burzy i połóżcie ją zakrytą tuż nad pustynią i z symbolem kompasu skierowanym od planszy na zewnątrz tak, by wskazywał „północ” – jak na ilustracji poniżej. Potasujcie także talię Ekwipunku i połóżcie ją zakrytą obok pustyni.



talia Burzy



talia Ekwipunku



karty Śmiałków



7. Pojawiają się Śmiałkowie

Potasujcie 6 kart Śmiałków i losowo rozdajcie po 1 kartce każdemu graczowi. Poświęćcie chwilę na odczytanie na głos ról i zdolności opisanych na awersach kart, by wszyscy mogli poznać mocne strony współgraczy (zob. „Poznajcie Śmiałków”). W trakcie rozgrywki przekonacie się, że właściwie wykorzystanie tych zdolności jest kluczem do zwycięstwa. Z lewej strony karty Śmiałka znajduje się jego Menażka. Każdy gracz powinien wsunąć na swoją kartę plastikowy wskaźnik i przesunąć go na maksymalny poziom wody w Menażce (w większości przypadków to 4). Pijąc wodę w trakcie gry, będziecie przesuwali ten wskaźnik w dół.

Na koniec weźcie pionki w kolorach swoich kart Śmiałków i postawcie je na kafle miejsca katastrofy. Nieużywane karty Śmiałków i ich pionki odłóżcie do pudełka.

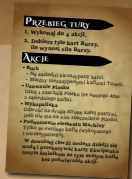


PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę zaczyna najbardziej spragniony gracz, a kolejność zawsze przechodzi w lewo, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W każdej turze aktywny gracz:

1. wykonuje do 4 akcji;
2. dobiera odpowiednią liczbę kart Burzy równą obecnej sile Burzy zaznaczonej na Wiatromierzu.

Poniżej znajduje się szczegółowe objaśnienie każdej z tych części tury. Zwróćcie uwagę, że na rewersie kart Śmiałków znajduje się arkusz pomocy.



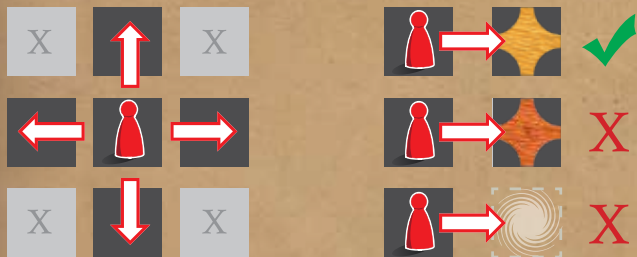
I. WYKONAJ DO 4 AKCJI

W każdej turze wykonujesz maksymalnie 4 akcje – możesz więc wykonać ich 0, 1, 2, 3 albo 4. Współgracze mogą (a nawet powinni!) dzielić się wskazówkami, jak je najlepiej wykorzystać. Wolno Ci przeprowadzić dowolną kombinację poniższych akcji:

- ruch,
- usuwanie Piasku,
- wykopaliska,
- podniesienie elementu.

Ruch

Za każdą poświęconą akcję możesz przesunąć swój pionek na sąsiedni niezasypany kafel poziomo albo pionowo (nie wolno przesunąć pionka na skos). Ponadto za 1 akcję możesz też przemieścić się pomiędzy niezasypanymi kafelami Tuneli. (zob. „Tunele”). Kafel uważa się za „zasypany”, jeśli leżą na nim co najmniej 2 znaczniki Piasku. Nie wolno przemieszczać się przez puste pola Burzy.



Usuwanie Piasku

Za każdą poświęconą akcję możesz usunąć 1 znacznik Piasku ze swojego kafela albo z kafela sąsiadującego z nim poziomo albo pionowo. Gdy usuwasz znacznik Piasku, odłóż go na stos obok planszy.

Wykopaliska

Jeśli Twój pionek stoi na kafelu pustyni, na którym nie ma żadnych znaczników Piasku, możesz za 1 akcję przeprowadzić wykopaliska. Odwróć taki kafel na wykopaną stronę miasta i połóż go w taki sposób, żeby był zwrócony na północ (symbol kafela powinien się znajdować w prawym dolnym rogu). Następnie postępuj zgodnie z instrukcjami dla tego symbolu (zob. „Kafle specjalne i symbole”).

Uwaga! Nie wolno cofnąć akcji wykopalisk. Po odwróceniu kafela akcję uważa się za wykorzystaną.

Podniesienie elementu

Za 1 akcję możesz podnieść element Machiny Powietrznej z wykopanego i niezasypanego kafela. Połóż ten element przed sobą. Gdy tylko odzyskacie wszystkie 4 elementy, pędźcie na kafel Platformy Startowej, gdzie będziecie mogli naprawić Maszynę Powietrzną i wzbić się w przestworza.

Uwaga! Jeśli część Machiny leży na niewykopanym kafelu, musisz go najpierw wykopać, zanim będziesz mógł ją podnieść.

Dzielenie się wodą i przekazywanie Ekwipunku

Poza wykonywaniem wymienionych wyżej akcji gracze, którzy stoją na tym samym kafelu, mogą w dowolnym momencie dzielić się wodą i przekazywać sobie Ekwipunek **bez konieczności poświęcenia akcji**. Aby podzielić się wodą, jeden z graczy przesuwając wskaźnik Menażki o dowolną liczbę poziomów w dół, a drugi gracz na tym samym kafelu przesuwając wskaźnik swojej Menażki o taką samą liczbę poziomów w górę.

Uwaga! W żadnym momencie rozgrywki nie możesz posiadać więcej wody, niż wskazuje maksymalna wartość Twojej Menażki.

Przykładowa tura



Usunięcie znacznika Piasku.

Usunięcie drugiego znacznika Piasku.

Ruch na sąsiedni kafel.

Wykopanie kafela.

Tragarz wody wykonuje 4 akcje:

Akcjami 1 i 2 usuwa Piasek (po 1 znaczniku z każdego kafela). Za pomocą akcji 3 rusza się na sąsiedni kafel, a za pomocą akcji 4 wykopuje go i odwraca na drugą stronę.

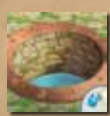
KAFLE SPECJALNE I SYMBOLE

Woda (3 kafle)



Trzy kafle pustyni mają w prawym dolnym rogu symbol kropki, który wskazuje, że pod ziemią może kryć się woda. Gdy wykopiesz kafel z takim symbolem i po jego drugiej stronie odnajdziesz studnię, każdy gracz, który

ma na tym kafle pionek, może natychmiast (i tylko ten jeden raz) podnieść poziom wody w swojej Menażce o 2. Warto więc skoordynować z pozostałymi członkami zespołu akcję wykopalisk na takim kafle, żeby w pełni wykorzystać jego potencjał.



studnia



fatamorgana

Uwaga! Jeden z kafli z symbolem wody jest w rzeczywistości fatamorganą. Po wykopaniu tego kafla nikt nie otrzymuje wody.



Koła zębate (12 kafli)

Wykopując kafel, który ma w prawym dolnym rogu symbol kół zębatach, odkrywasz cenne wyposażenie pomocne w realizacji celów zespołu. Natychmiast dobierz kartę z wierzchu talii Ekwipunku i połóż ją przed sobą awerssem do góry, a następnie odczytaj jej treść. Zatrzymujesz tę kartę aż do chwili, kiedy zdecydujesz się jej użyć. Karty Ekwipunku mogą być używane tylko przez tych graczy, którzy je posiadają. Można je jednak przekazywać innym graczom znajdującym się na tym samym kafle bez konieczności poświęcania na to dodatkowej akcji. Większość kart Ekwipunku zagrywa się w dowolnej chwili (szczegółów szukaj w treści kart), przy czym ogólna zasada mówi, że karta Ekwipunku nie może anulować efektu karty Burzy, która została już odkryta. Nie ma limitu kart Ekwipunku na ręce.

Wskazówki dotyczące położenia elementów Machinery Powietrznej (po 2 kafle na każdy element)



rząd



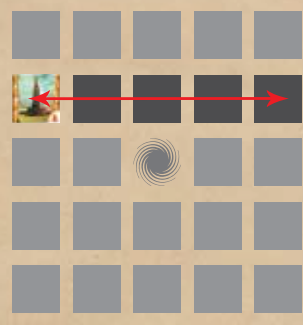
kolumna

Pod piaskami pustyni ukrywają się wskazówki dotyczące położenia 4 elementów Machinery Powietrznej. Na każdy element Machinery przypadają po 2 takie kafle. Razem wskazują miejsce, w którym należy szukać danego elementu – pierwszy z nich wyznacza rząd położenia tego elementu (kierunek: wschód albo zachód), a drugi kolumnę (kierunek: północ albo południe). Po wykopaniu drugiego kafła wskazówki tego samego rodzaju natychmiast położ odpowiedni element na kafle, na którym rząd przecina się z kolumną.

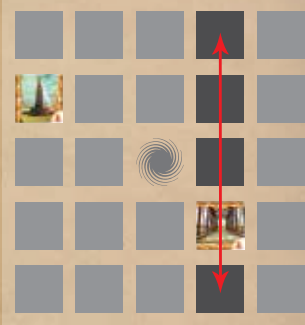


Przykład

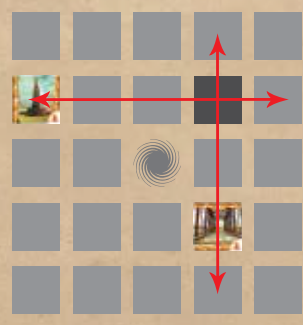
1



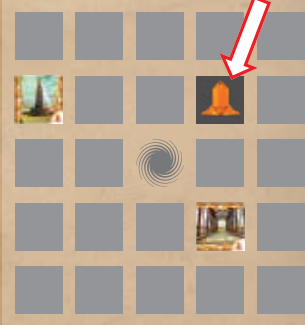
2



3



4



położenie elementu

Po wykopaniu pierwszej wskazówki 1 gracze wiedzą, że kryształ słoneczny jest ukryty gdzieś w drugim rzędzie pustyni. Trzeba jednak pamiętać, że Burza wpływa na położenie kafli, co może doprowadzić do przemieszczenia tej wskazówki. Po wykopaniu drugiej wskazówki 2 mogą jednoznacznie określić położenie elementu Machinery 3 i kładą go na tym kafle 4. Gdy w późniejszej części rozgrywki rozpęta się Burza i zmieni położenie kafła, element Machinery przemieści się razem z nim.

Uwagi:

- Nie wolno położyć na planszy elementu Machinery, jeśli nie zostały wykopane obydwa kafle ze wskazówkami, nawet jeśli macie pewność, gdzie ten element się kryje. (Pamiętajcie, że w trakcie gry kafle zmieniają swoje położenie).
- Jeśli wskazówki krzyżują się na polu z Burzą, połóżcie element Machinery na tym polu. Następny kafel, który przesunie się na to pole, uważa się za kafel odkrycia elementu.



Tunele (3 kafle)

Zakopane pod piaskami starożytne miasto było wyposażone w system podziemnych tuneli idealny do przemieszczania się w ukryciu przed palącym słońcem. W swojej turze możesz za 1 akcję przemieścić swój pionek między 2 dowolnymi wykopanymi Tunelami. Nie wolno Ci jednak postawić pionka na zasypnym Tunelu, czyli takim, na którym znajduje się więcej niż 1 znacznik Piasku.

Tunele zapewniają także schronienie przed efektem karty *Żar z nieba* – po odkryciu takiej karty **pionki stojące na wykopanych kafkach Tuneli nie muszą pić wody** (zob. „Dobierz karty Burzy”).



Platforma Startowa (1 kafel)

Ten kafel ma kluczowe znaczenie, ponieważ to właśnie na nim muszą się zebrać Śmiałkowie po odnalezieniu wszystkich elementów Machiny Powietrznej, żeby ją zbudować i uciec. Zadbajcie o to, by nie zasypał jej piach!

2. DOBIERZ KARTY BURZY






Po przeprowadzeniu akcji musisz na chwilę przejść kontrolę nad Burzą Piaskową. Dobierz z talii Burzy liczbę kart równą sile Burzy oznaczonej na Wiatromierzu. Na przykład: jeśli siła wynosi 3, dobierz 3 karty. Odkrywaj je po kolei i umieszczaj obok stosu kart odrzuconych w taki sposób, żeby symbol róży wiatrów znajdował się na dole. Po rozpatrzeniu efektu karty odłóż ją awerssem do góry na stos odrzuconych kart Burzy.

Uwaga! Podczas rozgrywki możecie w dowolnym momencie przeglądać stos odrzuconych kart Burzy.



Wiele wiatr

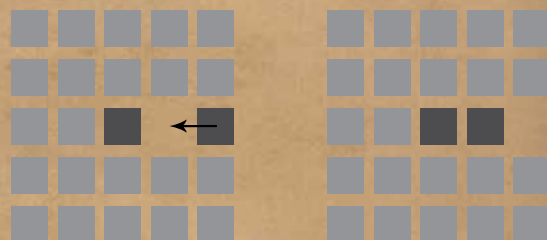
Te karty zdmuchują daną liczbę kafli (równą liczbie czerwonych kwadratów) w stronę pustego pola planszy (oka cyklonu). Wszystkie pionki, znaczniki Piasku lub elementy Machiny na kafku przemieszczają się razem z nim.

Przykładowo, jeśli na karcie widnieje symbol   , musisz przesunąć 2 kafle w lewo. Aby to zrobić, przesunij kafel znajdujący się po prawej stronie pola Burzy w puste miejsce.



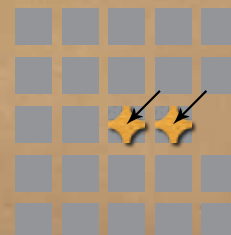
Przesuń pierwszy kafel na pole Burzy.

Po przesunięciu pierwszego kafela zrób to samo z kolejnym kaflem znajdującym się obecnie po prawej stronie pola Burzy.



Przesuń drugi kafel na pole Burzy.

Po przesunięciu kafli natychmiast połóż znacznik Piasku na każdym kafku, który właśnie zmienił położenie. Nie ma znaczenia, czy kafel jest wykopany, czy nie – znaczniki kładzie się na wszystkich kafkach.



Połóż znacznik Piasku na każdym kafku, który został przesunięty.



dostępny



zasypany

Nie ma limitu znaczników Piasku, jakie mogą leżeć na pojedynczym kafku, jednak po położeniu na kafku drugiego znacznika Piasku nie można na niego wejść aż do chwili, gdy liczba znaczników zostanie zmniejszona do 1 albo 0. Aby to oznaczyć, drugi (i każdy kolejny) znacznik Piasku kładźcie na kafku stroną z symbolem „X” do góry.

Uwaga! Jeśli będziecie zmuszeni położyć znacznik Piasku na kafku, na którym leży element Machiny Powietrznej, podnieście ten element, połóżcie znacznik i odstawcie element na szczyt stosu znaczników.

Wyrzebywanie się z Piasku

Jeśli Twój pionek znajduje się na kafku, na którym leżą co najmniej 2 znaczniki Piasku, zostałeś zasypany – przed wykonaniem jakichkolwiek innych akcji musisz usunąć tyle znaczników, by został maksymalnie 1. Oczywiście inni członkowie zespołu mogą Cię wspierać i w swoich turach usuwać znaczniki z kafka, na którym zasypał Cię piach.

Chwila wytchnienia od Burzy

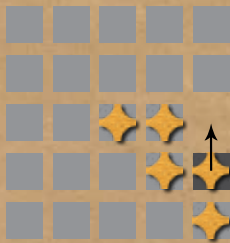
Jeśli podczas rozpatrywania karty Burzy nie jesteś w stanie przesunąć kafka (na przykład gdybyś w poprzednim przykładzie musiał przesunąć w lewo jeszcze 1 kafel), Twój zespół może złapać oddech – ignorujesz efekt takiej karty (albo jego część). Żaden kafel nie jest przesuwany i na żadnym kafku nie kładzie się znacznika Piasku.

Przykład

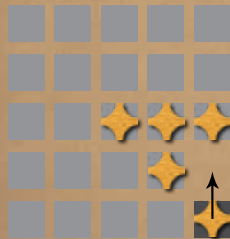
1



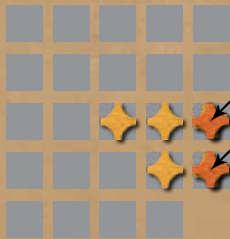
2



3



4



Gracz dobiera kartę *Wieje wiatr*, która każe przesunąć 3 kafle na północ. 1 Przesuwa więc w górę pierwszy kafel znajdujący się pod polem Burzy, 2 a następnie drugi 3. Ponieważ nie jest w stanie przesunąć trzeciego kafka, przestaje to robić i kładzie po 1 znaczniku Piasku na 2 kafkach, które zmieniły położenie 4. Od tej pory te kafle są zasypane (nie można na nie wejść), ponieważ na obu leżą po 2 znaczniki Piasku.

Zasypani żywcem

Jeśli nie będziecie w stanie położyć znacznika Piasku na kafku, ponieważ wyczerpał się ich stos w zasobach, wszyscy przegrywacie – Śmiałkowie zostali pogrzebani przez piach!

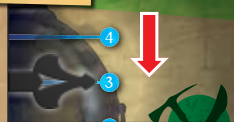
Wzmaga się burza

W talii Burzy znajdują się 3 karty *Wzmaga się burza*. Gdy dobierzesz taką kartę, przesuń wskaźnik Wiatromierza o 1 poziom w górę. Jeśli zmieni to siłę Burzy, poczawszy od kolejnego gracza, tyle kart Burzy będziecie teraz dobierać. Jeśli wskaźnik Wiatromierza dotrze do symbolu czaszki, burza stanie się tak potężna, że Śmiałków porwie wiatr i cały zespół przegra.



Żar z nieba

W talii Burzy znajdują się 4 karty *Żar z nieba*. Gdy dobierzesz taką kartę, wszyscy Śmiałkowie, którzy nie znajdują się na kafku Tunelu lub nie są chronieni przez *Tarczę Słoneczną*, muszą przesunąć wskaźniki swoich Menażek o 1 poziom w dół. Jeśli wskaźnik Menażki dotrze do symbolu 4, Śmiałka pokonało pragnienie i cały zespół ponosi porażkę.



Gdy wyczerpie się talia Burzy...

Jeśli w talii Burzy skończą się karty, natychmiast przetasujecie wszystkie odrzucone karty Burzy i stworzycie z nich nową zakrytą talię. Jeśli dojdzie do tego w połowie tury, dobierajcie dalej wymagane karty Burzy z nowej talii.

KONIEC ROZGRYWKI

Zwycięstwo

Gdy zdobędziecie 4 elementy Machiny Powietrznej, wszyscy Śmiałkowie muszą dotrzeć na kafel Platformy Startowej, gdzie wspólnie zbudujecie Maszynę, uruchomicie jej silnik i wzbijecie się w przestworza, żeby wydostać się z zakazanej pustyni.

Uwaga! Pamiętajcie, że kafel Platformy Startowej nie może być zasypany, żebyście mogli na niego wejść i wznieść się ku zwycięstwu.

Porażka

Gracze ponoszą porażkę w 3 sytuacjach:

1. **Pokonani przez pragnienie**, gdy wskaźnik Menażki dowolnego gracza dotrze do symbolu 4.
2. **Zasypani żywcem**, gdy zabraknie Wam znacznika Piasku, aby położyć go na kafku.
3. **Porwani przez wiatr**, gdy wskaźnik Wiatromierza dotrze do symbolu 5.

POZIOM TRUDNOŚCI

Jeżeli uda się Wam wygrać na poziomie dla początkujących Śmiałków, możecie spróbować swoich sił na poziomie dla odważnych Śmiałków, dla zuchwałych Śmiałków czy nawet dla legendarnych Śmiałków, odpowiednio ustawiając wskaźnik Wiatromierza. Zachęcamy Was też do wypróbowania różnych kombinacji Śmiałków.

SŁOWO OD GAMEWRIGHT

Gdy w 2010 roku wydawaliśmy *Zakazaną wyspę*, czuliśmy, że mamy w rękach hit, chociaż nawet nie przyszłoby nam do głowy, że jej sukces zachęci nas do stworzenia kontynuacji. Tymczasem minęło kilka lat i właśnie to chcemy Wam dziś zaproponować. Matt Leacock podjął się stworzenia gry, która zawierałaby znajome elementy (kooperacyjną rozgrywkę i modułarną planszę), a zarazem oferowała zupełnie nowe doświadczenie. Dodatkowo zależało nam, aby była to gra przystępna dla nowicjuszy, ale stanowiąca wyzwanie dla tych, którzy w *Zakazaną wyspę* nauczyli się grać z zamkniętymi oczami. W rezultacie otrzymaliśmy tytuł całkowicie nowy, z innowacyjnym połączeniem mechanizmów, takich jak nieustannie zmieniająca się plansza, zarządzanie zasobami czy niepowtarzalna metoda odnajdywania elementów maszyny powietrznej. Mamy nadzieję, że osiągnęliśmy swój cel i zdołaliśmy pobudzić Wasze pragnienie przygody!

Twórcy

Autor gry: Matt Leacock

Ilustracje na elementach gry: Tyler Edlin

Ilustracja na okładce: C.B. Canga

Przekład: Łukasz Małecki

Redakcja polskich zasad: zespół Rebel



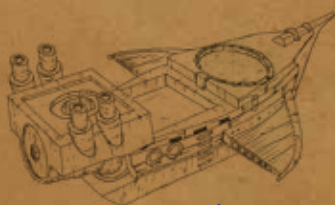
facebook.com
/gamewright



#forbiddendesert



youtube.com
/gamewright



GAMEWRIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative

70 Bridge Street, Newton, MA 02458 | Tel: 617-924-6006

e-mail: jester@gamewright.com | www.gamewright.com

©2013 Gamewright, filia Ceaco Inc.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

POZNAJcie ŚMIAŁKÓW



Archeolog

Archeolog może za każdą akcję usunąć 2 znaczniki Piasku z 1 kafła.



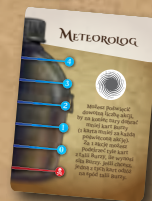
Wspinacz

Wspinacz może wchodzić na zasypane kafle (takie, na których leży więcej niż 1 znacznik Piasku). Gdy wykonuje ruch, może też zabrać ze sobą 1 innego Śmiałka. Pionków, które stoją na kafle z Wspinaczem, nigdy nie uważa się za zasypane, a ponadto mogą swobodnie opuszczać kafel z więcej niż 1 znacznikiem Piasku, dopóki stoi na nim Wspinacz.



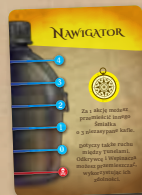
Odkrywca

Odkrywca może poruszać się, usuwać znaczniki Piasku i używać *Wydmuchawy* na skos.



Meteorolog

Meteorolog może poświęcać swoje akcje, żeby na koniec tury dobrać mniej kart Burzy (1 za każdą poświęconą akcję). Może też poświęcić 1 akcję na podejrzenie kart z wierzchu talii Burzy – tyle, ile wynosi siła Burzy – i, jeśli chce, jedną z tych kart odłożyć na spód talii.



Nawigator

Nawigator może za każdą akcję przemieścić pionek innego Śmiałka o 3 niezasypane kafle (również przez Tunele). Korzystając z tej akcji, może przesunąć Odkrywcę po skosie, a Wspinacza na zasypane kafle. Co więcej, poruszany w ten sposób Wspinacz może skorzystać ze swojej zdolności i zabrać ze sobą 1 inny pionek – nawet pionek samego Nawigatora!



Tragarz wody

Tragarz wody może za 1 akcję podnieść swój poziom wody o 2 na kafle wykopanej studni. Może też dzielić się wodą z graczami znajdującymi się na sąsiednich kafłach w dowolnej chwili i bez konieczności poświęcania akcji. Tragarz wody zaczyna rozgrywkę z wodą na poziomie 5 (a nie 4).



Z pewnością istnieje jakaś droga ucieczki...