

PRZYGOTOWANIE GRY

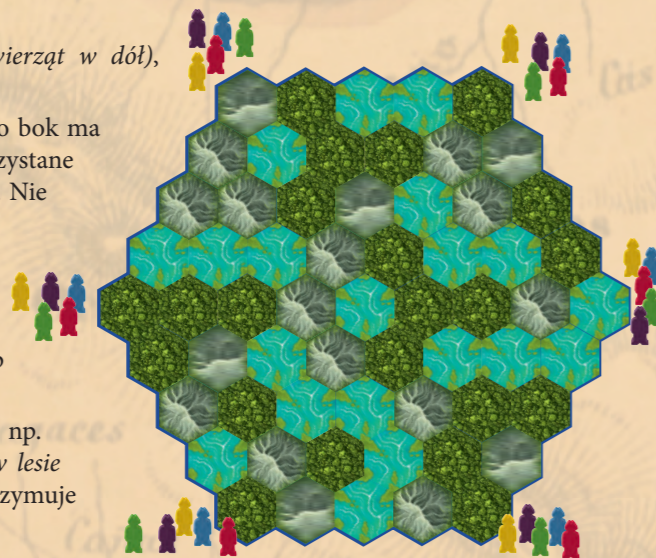
Rozsypcie wszystkie żetony, zakryte (*stroną ze zdjęciami zwierząt w dół*), a następnie je pomieszajcie.

Ułóżcie z tych żetonów planszę w kształcie sześciokąta, którego bok ma 5 żetonów (*patrz rysunek z prawej strony*). Odłóżcie niewykorzystane żetony do pudełka - nie będą wykorzystywane w bieżącej grze. Nie przeglądajcie ich!

Każdy gracz wybiera kolor i zabiera pionki odkrywców w tym kolorze. Niewykorzystane pionki odłóżcie do pudełka.

Postawcie po jednym odkrywcy każdego koloru obok rogów sześciokątnej planszy. Na początku gry będzie więc 6 grup odkrywców, a w każdej z nich po 1 pionku każdego koloru.

Wybierzcie gracza rozpoczynającego. Pierwszym może być np. ten gracz, który był ostatnio w rezerwacie przyrody (*wizyta w lesie deszczowym w Kostaryce przebija wszystkie inne*). Ten gracz otrzymuje znacznik szefa wyprawy.



ŻETONY TERENU I ZAGROŻENIA

W grze występują trzy rodzaje terenu: wzgórze/góry, wybrzeże/ rzeki/mokradła oraz las deszczowy. Na każdym terenie występują unikalne zwierzęta (*zestawienie znajdziecie w tabeli na ostatniej stronie instrukcji*), których zdjęcia znajdują się po drugiej stronie żetonów. Zwierzęta dzielą się na zwykłe oraz rzadkie. Każdy rodzaj terenu ma inne prawdopodobieństwo sfotografowania jednocześnie dwóch zwierząt zamiast jednego oraz różny stopień zagrożenia.



Wzgórze/góry: zwykłe zwierzęta występujące na tym terenie to tukany, a rzadkie to jaguary. Jest tu dużo zwierząt, ale również najwięcej zagrożeń.



Wybrzeże/ rzeki/mokradła: zwykłe zwierzęta występujące na tym terenie to bazyliuszki, a rzadkie to żaby. Jest tu mniej zwierząt i mniej zagrożeń.



Las deszczowy: zwykłe zwierzęta występujące na tym terenie to małpy, a rzadkie to chrząszcze. Jest tu najmniej zwierząt, ale również najmniej zagrożeń.



Dwa zagrożenia to dla ciebie mniej żetonów!

Moskity symbolizują zagrożenie. Może się to wydawać błahe, ale moskity mogą być bardzo niebezpieczne (*patrz Dodatek A*)! Natknięcie się na jedno zagrożenie nie jest problemem. Dwa w jednej rundzie kończą wyprawę!

PRZEBIEG GRY

W każdej rundzie szef wyprawy wybiera grupę, którą będzie prowadzić oraz ustala trasę. Szef będzie też miał prawo pierwszeństwa decyzji o zabraniu zrobionych zdjęć w swojej rundzie. Będzie jednak również zmuszony przerwać wyprawę i zabrać zdjęcia (*albo nie wziąć niczego*), jeśli natrafi na dwa zagrożenia w jednej rundzie!



Jeśli jesteś szefem, wybierz jedną z grup odkrywców, w której znajduje się twój pionek. Jeśli w danej grupie nie ma pionka w twoim kolorze, nie możesz poruszać tą grupą. Jeśli w żadnej grupie nie ma już twoich odkrywców, dla ciebie gra kończy się i nie możesz już więcej być szefem wyprawy.

Wybierz żeton sąsiadujący z miejscem, w którym stoi wybrana przez ciebie grupa odkrywców. Jeśli dana grupa odkrywców ma się poruszyć po raz pierwszy w grze, musisz wybrać żeton narożny. Kiedy grupa jest już na planszy, możesz prowadzić ją przez dowolne, sąsiadujące ze sobą żetony. Do zaznaczania aktualnej pozycji grupy używaj znacznika szefa wyprawy. Całą grupę przesuń w docelowe miejsce dopiero wtedy, kiedy zakończysz rundę.

Kiedy postawisz znacznik szefa na żetonie, odwróć go (*robisz zdjęcie*). Na zdjęciu będzie jedno albo dwa zwierzęta. Może być na nim również symbol zagrożenia. Po zrobieniu każdego zdjęcia musisz zdecydować, czy zabierasz wszystkie zdjęcia zrobione w tej rundzie, czy pasujesz.

Jeśli pasujesz, pozostali gracze, którzy mają w tej grupie swój pionek (*w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara*), począwszy od osoby siedzącej po twojej lewej stronie, wybierają czy zebrać wszystkie zdjęcia, które zrobiłeś w tej rundzie, czy spasować.

Runda kończy się natychmiast, kiedy ktoś zabierze zdjęcie (*lub zdjęcia*). Szef wyprawy przekazuje znacznik szefa kolejnej osobie (*zgodnie z ruchem wskazówek zegara*). Ta osoba będzie szefem wyprawy w kolejnej rundzie.

ZABRANIE PIERWSZEGO ZDJĘCIA

Jeśli chcesz zabrać pierwsze zrobione zdjęcie, weź odwrócony przed chwilą żeton i połóż go obok siebie (*odkryty*) na stole, tak aby inni gracze mogli go widzieć. Zabierz również swój pionek z tej grupy i odłóż go do pudełka. Następnie, przesuń pionki wszystkich pozostałych odkrywców z tej grupy na puste miejsce po żetonie, który właśnie zabrałeś. W kolejnych rundach, kiedy grupa znów wyruszy na wyprawę, może wejść na dowolny żeton sąsiadujący z ich aktualną lokalizacją. Jeśli nie chcesz zabrać pierwszego zdjęcia, kolejny gracz może je zabrać i położyć przed sobą na stole. Gracz, który zabrał zdjęcie, odkłada również swój pionek z tej grupy do pudełka.



Niebieski decyduje zabrać zdjęcia. Usuwa swojego odkrywcę z grupy i zabiera odkryte zdjęcia z planszy. Pozostałych odkrywców przesuwa na miejsce, w którym zrobił ostatnie zdjęcie (*aktualnie stoi tam znacznik szefa*).

PASOWANIE I ROBIENIE KOLEJNYCH ZDJĘĆ

Jeśli wszyscy pasują, szef wyprawy wybiera kolejny żeton (*sąsiadujący z właśnie odwróconym*), odkrywa go i stawia na nim znacznik szefa. Następnie decyduje, czy zabrać **wszystkie** zdjęcia zrobione w tej rundzie, czy spasować. Jeśli pasuje, gracze z danej grupy odkrywców znów kolejno decydują, czy zabrać wszystkie zdjęcia, czy spasować. Jeśli ktoś zabierze zdjęcia, zdejmuje je z planszy (*i układa przed sobą*), a swojego odkrywcę odkłada do pudełka. Następnie przesuwa grupę w docelowe miejsce.

ZAGROŻENIA

Jeśli odkryjesz pierwsze zagrożenie w rundzie, nic się nie dzieje. Jeśli jednak odkryjesz drugie zagrożenie, runda natychmiast się kończy. Musisz odłożyć do pudełka (*usunąć z gry*) dwa żetony z symbolem zagrożenia, a pozostałe zdjęcia wykonane w tej turze zabrać i położyć odkryte obok siebie. Usuwasz oczywiście swojego odkrywcę z grupy, a pozostałych jej członków przesuwasz na puste miejsce, gdzie zrobiłeś ostatnie zdjęcie. Przekaż znacznik szefa kolejnemu (*zgodnie z ruchem wskazówek zegara*) graczowi. Symbole zagrożenia na zdjęciach w twojej kolekcji nie mają znaczenia.



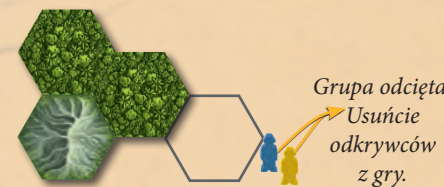
Szef wyprawy **musi usunąć z gry 2 zdjęcia** z symbolami zagrożenia **i zabrać** wszystkie pozostałe. Wyprawa się kończy!

WIĘCEJ O ODKRYWCACH

Jeśli grupa jest w miejscu, które nie sąsiaduje z żadnym żetonem, została odcięta i nie może już robić żadnych zdjęć! **Usuńcie pionki** tej grupy z gry.

Jeśli zostałeś już sam w grupie, możesz po prostu odkrywać kolejne żetony do czasu, kiedy zdecydujesz się zebrać wszystkie zrobione zdjęcia albo odkryjesz dwa zagrożenia. Bycie w grupie jednoosobowej daje wielkie możliwości!

Gra toczy się do czasu, kiedy z planszy zniknie ostatni odkrywca albo zebrane zostaną wszystkie żetony.



Grupa odcięta. Usunięcie odkrywców z gry.

PUNKTACJA

Policz punkty za każdy z 6 gatunków zwierząt:

Liczba zwierząt	1	2	3	4	5	6	7 i więcej
Punkty	1	3	6	10	15	21	28

Dodatkowo, otrzymujesz premię 20 punktów za posiadanie co najmniej jednego zwierzęcia każdego gatunku. Ta 20-pkt. premia przysługuje za każdy zestaw 6 zdjęć różnych zwierząt. Grę wygrywa ten, kto zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu, wygrywa ten z remisujących, kto ma najwięcej zwierząt jednego rodzaju. Jeśli to nie rozstrzygnęło remisu, jest kilku zwycięzców.

Przykładowa punktacja:



3 jaguary 6 pkt.
1 tukan 1 pkt.
5 małp + 15 pkt.
22 pkt.

WARIANT DWUOSOBOWY

W tym wariantcie nie zmienia się rozmiar planszy, ani zasady gry. Jeśli jednak chcielibyście przedłużyć grę, weźcie po dwa kolory pionków. Po zakończeniu wyprawy usuń z grupy pionki w dowolnym swoim kolorze. Zdjęcia kolekcjonuj dla każdego koloru pionków osobno.

Na koniec gry, policz punkty dla każdego koloru osobno, po czym dodaj je do siebie.

Przykładowa punktacja:



2 jaguary 3 pkt.
3 małpy + 6 pkt.
9 pkt.
2 małpy 3 pkt.
1 jaguar 1 pkt.
1 tukan + 1 pkt.
5 pkt.

łącznie 14 pkt.

WSKAZÓWKI I PODPOWIEDZI

- W grze w 2 i 3 osoby powinieneś zbierać więcej zdjęć, niż w grze w 4 lub 5 osób!
- Premia 20 pkt. za zestaw zwierząt jest tym bardziej pomocna, im więcej jest graczy.
- Zwracaj uwagę co zbierają inni gracze. Czasami jest lepiej wziąć mniej pasujące zdjęcia, żeby nie zabrał ich przeciwnik!
- Niekiedy warto zakończyć wyprawę wcześniej, aby nie odciąć innej grupy, w której znajduje się twój odkrywca!

DODATEK A: POZNAJ MIESZKAŃCÓW KOSTARYKI (opis zwierząt i kraju)



Tukan brązowodzioby

To popularny gatunek tukanów. Można go spotkać w Kostaryce oraz wielu innych zakątkach świata. Dorosłe osobniki mają około 51-56 cm wysokości. Samce są większe od samic. Odżywiają się głównie owocami, choć czasami również jedzą małe owady i gady.



Jaguar

Największy kotowaty mieszkający na zachodniej półkuli. Osiedla się na obszarach w okolicy źródeł wody lub na terenach podmokłych. Świetnie pływa i wspina się. Choć jaguary można spotkać w całej Ameryce Środkowej i Południowej, to ich siedliska oraz one same są zagrożone z uwagi na aktywność człowieka.



Bazyliżek płatkogłowy

Te popularne w Kostaryce bazyliżki dorastają do 76 cm długości (*dorosłe osobniki*). Trzy czwarte ich ciała stanowi jednak ogon. Na łądzie potrafią biec z prędkością ponad 11 km/h. Przestraszone, często uciekają do pobliskich zbiorników wodnych, gdzie rozpędzone potrafią przebiec kilka metrów po powierzchni wody, zanim w niej znikną.



Chwytnica kolorowa

Chwytnica jest nocną żabą, która wydaje charakterystyczny, głęboki rechot (*w rodzaju „boop boop boop boop”*). Samice są trochę większe od samców, choć przeważnie są nie większe niż 4 cm. Ten gatunek jest wysoce zagrożony (*z uwagi na choroby i utratę siedlisk*). Obecnie kijanki sprowadzane są z innych obszarów, aby odnowić kostarykańskie kolonie.



Kapucynka czarno-biała

Kapucynki są bardzo społeczne i żyją w stadach po 16-20 sztuk. W niewoli żyją nawet ponad 50 lat. Potrafią zrobić i używać prostych narzędzi. Odżywiają się różnymi roślinami i owadami. Są sprzymierzeńcami lasów deszczowych, ponieważ ich dieta sprzyja rozprzestrzenianiu się nasion.



Rohatyniec herkules

Rohatyniec dorasta do 8 cm długości. Posiada długie, groźnie wyglądające rogi, których używa do walki z innymi samcami. Powodem walk jest najczęściej pożywienie albo dominacja nad samicą. Żyją około 4 lat, lecz przez połowę swojego życia są larwami, żywiącymi się spróchniałym drewnem (*są więc w stanie żyć tylko w starych lasach - dlatego są rzadkim gatunkiem*).

Moskity

Moskity nie są w stanie bezpośrednio zagrozić naszemu życiu, jednak w Kostaryce mogą przenosić gorączkę Denga. To niebezpieczna choroba o objawach podobnych do ciężkiej grypy. Odwiedzającym Kostarykę zaleca się ubierać w koszulę z długimi rękawami i spodnie z długimi nogawkami, zwłaszcza gdy chcą zapuścić się w głąb lasu deszczowego. Nieodzownym będą również środki przeciwko insektom.



Kostaryka

Kostaryka jest krajem Ameryki Środkowej o populacji około 4.5 milionów mieszkańców. Od stuleci głównymi produktami rolnymi, które są eksportowane do innych krajów są kawa i banany. Ostatnio jednak ekonomia napędzana jest również przez turystykę, przemysł farmaceutyczny, centra rozwoju oprogramowania oraz producentów mikroprocesorów. W 1949, Kostaryka jako pierwszy kraj w historii, zniosła armię (*choć wciąż utrzymuje mały oddział na potrzeby wewnętrzne, głównie do ochrony granic*).

Konstytucja Kostaryki mówi m.in.: „każda osoba ma prawo do zdrowego i zbilansowanego ekologicznie środowiska”. Determinacja Kostaryki i wysoka świadomość ekologiczna powoduje, że z jednej strony jest wzorem dla innych krajów, a z drugiej przyciąga do siebie eko-turystów. Szacuje się, że na terytorium kraju występuje około 5% światowej różnorodności biologicznej.

DODATEK B: ŻETONY I DANE STATYSTYCZNE NA TEMAT ZWIERZĄT

Teren	Zwierzę, które można sfotografować	Szansa na 2 zwierzęta na 1 zdjęciu	Zagrożenie
Wzgórza/góry	Zwykłe: tukan brązowodzioby (28); Rzadkie: jaguar (14)	75%	3 z 6
Wybrzeże/ rzeki/mokradła	Zwykłe: bazyliżek płatkogłowy (24); Rzadkie: chwytnica kolorowa (12)	50%	2 z 6
Las deszczowy	Zwykłe: kapucynka czarno-biała (20); Rzadkie: rohatyniec herkules (10)	25%	1 z 6

PODZIĘKOWANIA / STOPKA REDAKCYJNA

Gracze testujący grę: Gokce Balkan, Trevor Benjamin, Gavin Birbunam, Pete i Jonathan Burley, Robert T. Carty, Jr., S. Coleman Charlton, Dave Cousins, Morgan Dontanville, Rob Harris, Chris Marling, Tom Morgan-Jones, Ron Magin, Sören Paukstadt, Alan Paull, Andrew Sheerin, Stefan Stadler, John Turner, Jen Wells, Julie Yeager, Andy Yiangou, John i Hosanna Yianni oraz wszyscy, którzy wspierali testowanie gry podczas spotkań Playtest UK Meetups w Cambridge w Londynie oraz w trakcie UK Games Expo.

Specjalne podziękowania dla: Bill Bass, Sheila Bass, Frank Belter, Richard Bertok, Mary Bertok, Max Burns, Dan Decker, Patrick DeLaFont, Gunter Doil, Chris Funk, Phil Kaplan, Rebecca Kjeer, Kim Marino, Brad McWilliams, Jim Miles, Chuck Rice, Bridget Roznai, Larry Roznai, Loren Roznai, Nate Scheidler, Brad Steffen, Brian Steffen.



Wydawnictwo LACERTA
skr. poczt. 57003
ul. Czarnieckiego 15
53-638 Wrocław, Polska

facebook.com/LacertaPL
www.LACERTA.pl
kontakt@lacerta.pl



Mayfair Games, Inc
8060 St. Louis Ave.
Skokie, IL 60076, USA
TM & © 2016
Mayfair Games, Inc.
All rights reserved.

Autorzy gry: Matthew Dunstan i Brett J. Gilbert
Produkcja: Alex Yeager

Ilustracje i projekt graficzny: atelier198
Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski



Gra dla 2-5 osób, od 8 lat
Czas gry: 30-45 minut

WSTĘP

Wraz z grupą przyjaciół-odkrywców, podążacie śladami zwierząt, zamieszkujących las deszczowy Kostaryki! Przemierzacie rzeki, las i góry tej tropikalnej krainy i fotografujecie tyle zwierząt, ile tylko możecie. Jako szef wyprawy, wybierasz sam, w którą stronę idzie twoja grupa. Musisz jednak uważać. Jeśli będziesz mocno naciskać, aby iść naprzód, inni członkowie twojej grupy mogą wykorzystać to, co udało ci się znaleźć do tej pory. Jeśli, podczas wędrówki, natkniesz się na zbyt wiele zagrożeń, twoja wyprawa może się przedwcześnie skończyć. Rób zdjęcia napotkanym zwierzętom (im więcej, tym lepiej), ale pamiętaj również, że lepiej jest robić zdjęcia wielu gatunkom, niż jednemu. Wygra ten, kto zdobędzie największą liczbę punktów!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

72 żetony:

Na żetonach każdego rodzaju jest dwa razy tyle zwykłych zwierząt, co zwierząt rzadkich (*szczególności w dodatku B*).



Bazyliżek płatkogłowy (zwykłe zwierzę)



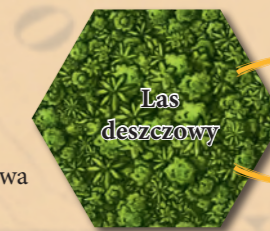
Chwytnica kolorowa (rzadkie zwierzę)



Tukan brązowodzioby (zwykłe zwierzę)



Jaguar (rzadkie zwierzę)



Kapucynka czarno-biała (zwykłe zwierzę)



Rohatyniec herkules (rzadkie zwierzę)



Zagrożenie



30 odkrywców
(po 6 w każdym z 5 kolorów)



1 szef wyprawy

5 kart pomocy (w kolorach graczy)



Przód: punktacja



Tył: liczba wystąpień