

Ekspedycja do Zaginionego Miasta

Kooperacyjna gra przygodowa



Start tutaj

Stara mapa nie opowiada całej historii.

W dżungli każda przeprawa może zmienić plany.

WIEK

10+

GRACZE

2–5 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

75–105 min

Bez wymaganego prowadzącego

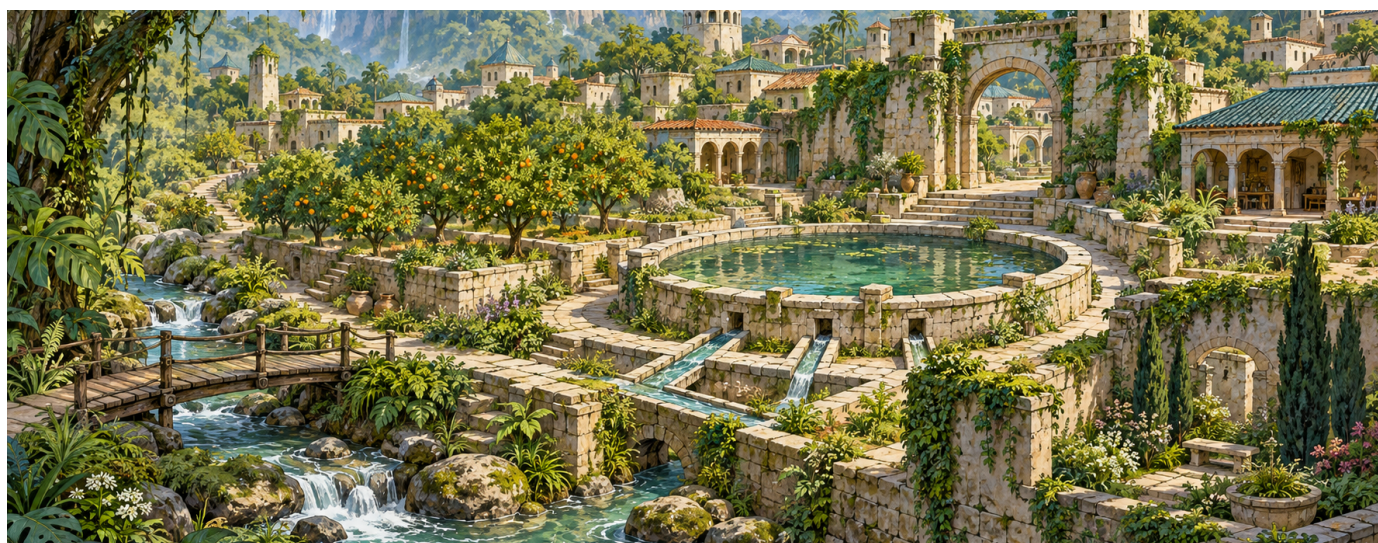
ZASADY

S01 Ślad prowadzi do Lumy

Miasto Luma zniknęło z uczęszczanych szlaków. Druga wyprawa, prowadzona przez kartografa Leona, wyruszyła wcześniej. Irena pomaga Wam odczytać pozostawioną mapę. Przed Wami most, sad i dawne kanały.

Gracie wspólnie jedną ekspedycją: 2–5 osób, od 10 lat, bez prowadzącego. Dorosły może pomóc w czytaniu i wycinaniu jako uczestnik. Nie musi wcześniej znać odpowiedzi.

Czas orientacyjny gry: 75–105 minut. Jednostki dnia na planszy nie są minutami. Przy stole możecie spokojnie rozmawiać i robić pauzy.



ZASADY

S02 Jeden pionek, czternaście jednostek

Zaczynacie w A. Wybierzcie krawędź narysowaną na mapie, skreślcie 1 jednostkę dnia i przesuniecie wspólny pionek. Nie można poruszać się po przekątnej ani według odległości ilustracji.

Pierwsze wejście do miejsca odstania jego L, wskazane D i elementy. Czytanie i rozmowa są bezpłatne. Poznane karty pozostają na stole; późniejsze wejście nie wydaje ich drugi raz.

Trzy czynności kosztują po 1 jednostce, każda tylko raz: naprawa mostu B, uruchomienie rozdzielacza D i przygotowanie ewakuacji F. Koszt jest podany na karcie miejsca przed decyzją. Próby układania, sprawdzanie i poprawki nic nie kosztują.

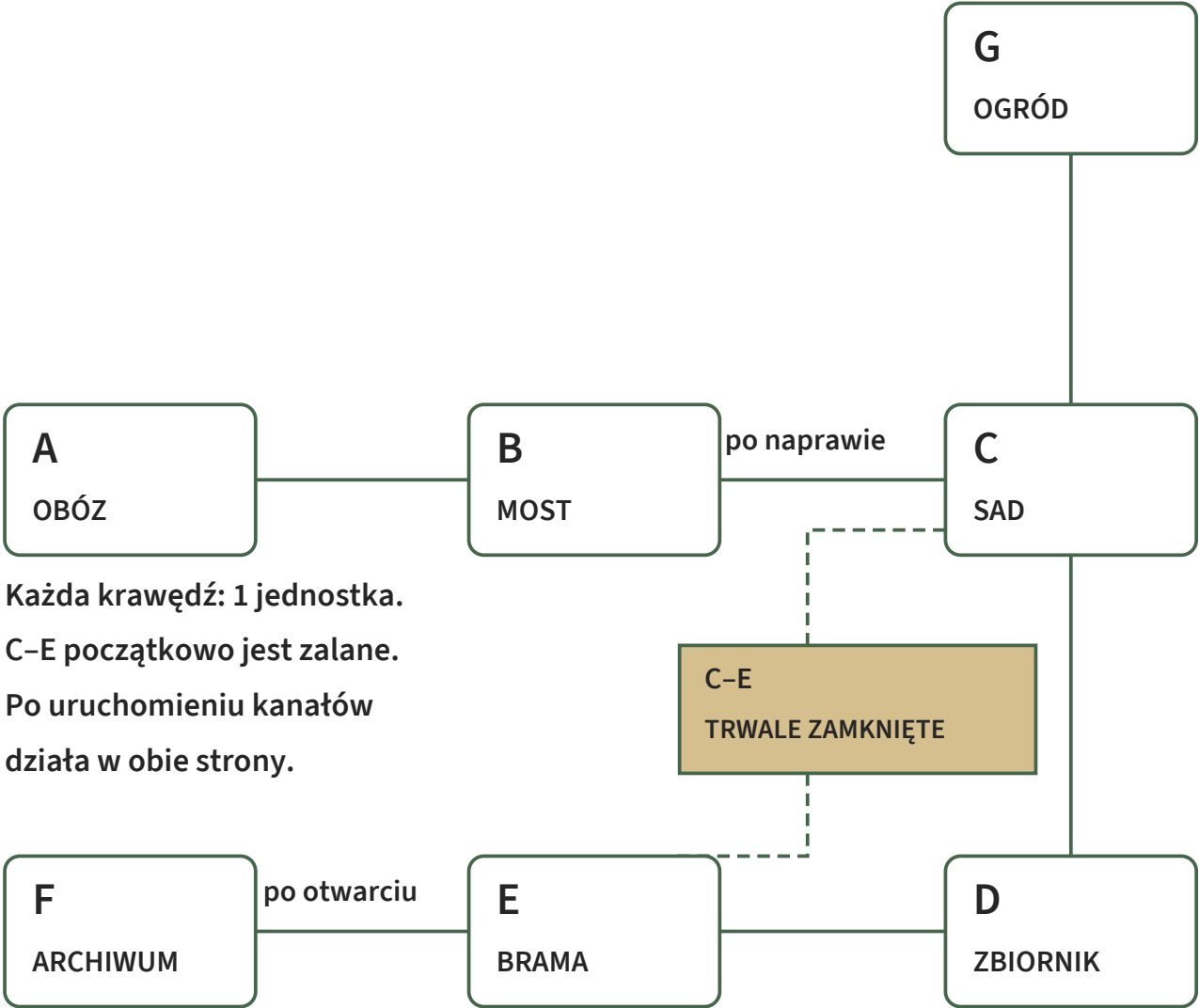
Sześć żetonów wody służy tylko rozdzielaczowi. Nie odejmujecie ich za ruch i nie prowadzicie liczników każdej postaci. Zawsze sprawdzajcie także drogę powrotną.

MAPA JAWNA OD POCZĄTKU

E13-M01 Droga ekspedycji



Poruszajcie się wyłącznie po narysowanych krawędziach. Każda kosztuje 1 jednostkę dnia; odległość ilustracji nie zmienia kosztu.



Każda krawędź: 1 jednostka.
C-E początkowo jest zalane.
Po uruchomieniu kanałów
działa w obie strony.

JEDEN WSPÓLNY CZAS EKSPEDYCJI

E13-T01 Czternaście jednostek dnia

Skreślajcie kolejne pole po każdym ruchu lub płatnej czynności. Ostatnią jednostkę można wydać na powrót do A.

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14

- ☐ Most naprawiony — opłacono raz
- ☐ Kanały uruchomione — opłacono raz
- ☐ Brama otwarta — bez kosztu
- ☐ Trzy osoby dołączyły — przygotowanie opłacono raz
- ☐ Ogród G odwiedzony — dodatkowy epilog
- ☐ Odpis zabrany — bez kosztu, dodatkowy epilog

Po wydaniu 14. jednostki najpierw sprawdźcie pozycję pionka. Powrót do A liczy się w limicie. Poza A otwórzcie zakończenie ewakuacyjne.