

Atlas Nieistniejących Wysp

Rodzinna gra przygodowa



Start tutaj

Nie każda wyspa znika na zawsze.

Wybierzcie rejs, odczytajcie atlas i odnajdźcie ekspedycję.

WIEK

9+

GRACZE

2–5 graczy

CZAS ORIENTACYJNY

70–100 min

Bez wymaganego prowadzącego

ZASADY WSPÓLNEJ ŻEGLUGI

A30-Z01 Atlas, który zmienia widok

Ciotka Helena zostawiła atlas wysp pojawiających się przy różnych pływach. Wspólnie kierujecie jednym statkiem, uzupełniacie cztery nazwy i szukacie trzyosobowej ekspedycji Mary.

Macie najwyżej osiem wacht na podróż i powrót do portu. Statek nie tonie, a ekspedycja jest bezpieczna w schronieniu, z wodą i żywnością.

Gra dla 2–5 osób od 9 lat, bez prowadzącego, w całości na papierze. Orientacyjne 70–100 minut jest szacunkiem. Baśniowa reguła nie wymaga wiedzy o prawdziwych pływach.



ZASADY WSPÓLNEJ ŻEGLUGI

A30-Z02 Jedna wachta, jedna decyzja

Przed ruchem zobaczcie fazę na następnej wachcie: 1/3/5/7 niski pływ, 2/4/6/8 wysoki. Cały tor jest jawny od początku.

Wydajcie wachtę na jedną linię mapy w dowolną stronę albo na czekanie w aktualnym miejscu. Nie ma skrótów po dwóch liniach, a mijanych miejsc nie badacie.

Po ruchu lub czekaniu możecie bez dopłaty zbadać aktualną wyspę, jeśli jest wynurzona w tej fazie. Otrzymacie jej dwa fragmenty atlasu i wskazane materiały.

Kotwicowisko i statek są dostępne także przy zatopionej wyspie. Można tam dołynąć i poczekać, ale bez badania lądu; wcześniej zdobyte karty zostają z Wami.

NA POCZĄTEK — WSPÓLNA WIADOMOŚĆ

A30-N01 Kartka w odziedziczonym atlasie

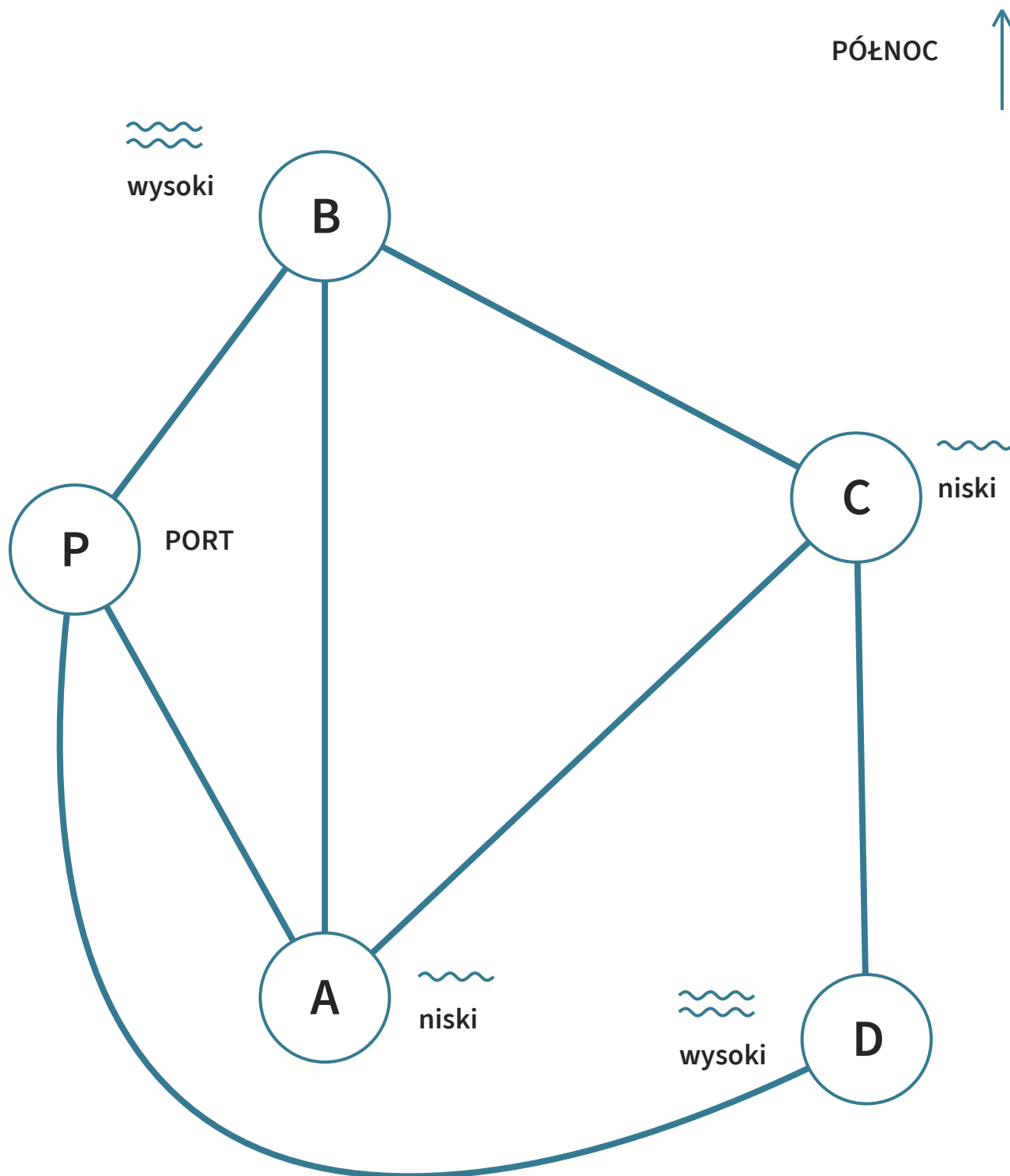
Atlas wraca z każdej podróży trochę pełniejszy. Wyspy zostają przy swoich kotwicach, choć raz widać ląd, a raz wodę. — Helena

Mara z Jankiem i Leą nie wrócili jeszcze małą łodzią. Ich znak widziano między wyspami; wyruszcie wspólnie, sprawdźcie świadectwa i przywieźcie załogę do portu.



Port P — Wasz wspólny początek i cel powrotu.

A30-M01 Kotwicowiska atlasu



Każda linia to 1 wachta, także długa P–D.