

PALEO

Biały wieloryb

Osiadli nad oceanem, próbujemy swoich sił w żeglarstwie. Ale ostatnio rozeszły się plotki o potwornej istocie, która terroryzuje podróżników na otwartych wodach.

UWAGA!

Aby skorzystać z tego modułu, potrzebna jest podstawowa gra „Paleo”.

Poziom trudności tego modułu wyraźnie wzrasta wraz ze zwiększeniem liczby graczy biorących udział w rozgrywce.

SUGEROWANE KOMBINACJE MODUŁÓW

Poniższe kombinacje są szczególnie ekscytujące:

moduły **A** + **T** moduły **F** + **T**

moduły **D** + **T** moduły **O** + **T** (z rozszerzenia „A new beginning”)

Drodzy gracze:

Aby przetrwać, prehistoryczni ludzie często nie mieli wyboru co do tego, skąd pozyskać żywność. Niemniej zdajemy sobie sprawę z powagi wybranego tematu i nie chcemy w żaden sposób trywializować ani romantyzować współczesnych polowań na wieloryby lub foki i wyraźnie się od nich dystansujemy.

MODUŁ **T**

BIAŁY WIELORYB (18 kart) – poziom trudności: łatwy (2 graczy), trudny (3 graczy), bardzo trudny (4 graczy)

Musimy zbadać morze i przekonać się, jaki to potwór atakuje ludzi.

- Karta misji T
- Karta pomysłu „Łódź ze skóry”
- Karty tajemnic: 10 i 18
- 2 kości



DWUSTRONNA KARTA MISJI

Ta karta misji reprezentuje twój sukces w odnalezieniu wieloryba. W zależności od tego, która jej strona jest widoczna, twoje poszukiwania są udane albo nieudane. Jeśli poszukiwania są nieudane, w fazie nocy otrzymasz czaszkę, bowiem wieloryb zaatakował ludzi na morzu. Na początku gry widoczna jest strona z czaszką (nieudane poszukiwanie).

DODATKOWE PRZYGOTOWANIE

- Przetasuj **13** (kart morza) z tego modułu i umieść je w zakrytym stosie w **8**.
- Weź **1** (żeton tratwy) i umieść go u dowolnej grupy.

Dodatkowo przy 4 graczach:

- Przed przetasowaniem kart pomysłów (krok **6** przygotowania) znajdź kartę „Liny” i umieść ją wraz z żetonami liny w wolnym miejscu w warsztacie. Rozpoczynacie grę z pomysłami „Łódź ze skóry” i „Lina”.

Dodatkowo przy 3 i 4 graczach:

- Przed rozpoczęciem gry (krok **7** przygotowania), po tym, jak każdy gracz dobrał **2** (ludzi), możecie dowolnie wymienić się swoimi ludźmi, byle tylko każdy rozpoczął grę z **2** ludźmi przed sobą. Następnie dobieracie wszystkie wskazane żetony narzędzi pokazane na kartach waszych ludzi i umieszczacie je obok swoich grup.

DODATKOWE ZASADY





KARTY MORZA

Na rewersie każdej z 13 kart morza znajduje się 1 z tych symboli:      .

Niektóre akcje wymagają, abyś odkrył następną kartę morza z konkretnym symbolem na rewersie.



Zawsze możesz przejrzeć wszystkie rewery kart w stosie morza.

WYPŁYWANIE NA MORZE


Zamiast odkrywania kart ze swoich stosów możecie wspólnie ustalić, że *wypływacie na morze*. Aby to zrobić, co najmniej 1 gracz musi mieć w swojej grupie 1  (żeton tratwy) i żaden gracz nie może odpoczywać (*patrz str. 4 instrukcji*). Następnie odkryjcie najbliższą wierzchu  (kartę morza 1) ze stosu morza i rozpatrzcie ją. *Jesteście na morzu*.

Tak długo, jak wszystkie wymagania są spełnione, możecie wypływać na morze tyle razy, ile chcecie.

! Nie możesz odpoczywać na morzu. Jeśli skończą ci się karty, gdy *jesteście na morzu*, nie odpoczywasz. Zamiast tego możesz nadal brać udział w każdej akcji. Tylko wtedy, gdy „zakończyliście morską wyprawę”, wszyscy gracze bez kart w swoich stosach udają się na odpoczynek.

Symbol  na  (żetonie tratwy) nie ma znaczenia w tym module.

WSZYSCY W JEDNEJ ŁODZI

Tak długo, jak *jesteście na morzu* (odkryliście kartę morza), **wszystkie wasze grupy automatycznie sobie pomagają**. Obowiązują te same zasady co przy korzystaniu z opcji  (*patrz str. 12 instrukcji*). Wszyscy gracze zatem używają zdolności i zasobów wszystkich swoich grup razem i wspólnie rozpatrują kartę morza.

*Uwaga: Ponieważ wszyscy pomagacie już sobie na morzu, **nie możecie** „udzielić pomocy karcie” (patrz str. 12 instrukcji), tak długo, jak jesteście na morzu.*

ZAKOŃCZENIE MORSKIEJ WYPRAWY

Gdy rozpatrzycie kartę morza i **nie musicie dobrać kolejnej karty morza z zakrytego** stosu morza (*patrz „Odkryj kartę morza” na następnej stronie*), wasza morska wyprawa kończy się natychmiast.

Przetasuj wszystkie **zakryte i odrzucone karty morza** i stwórz z nich nowy zakryty stos morza. Następnie gra toczy się jak zazwyczaj.

Przykłady sytuacji, w których należy przetasować stos morza i zakończyć tym samym morską wyprawę:

- Wykonana akcja karty morza **nie wymaga** odkrycia nowej karty morza.
- Wykonana akcja karty morza **wymaga** odkrycia karty morza, której **już nie ma** w zakrytym stosie morza.
- **Zignorowaliście** kartę morza (niebieskie karty akcji zawsze można zignorować, karty zagrożeń można zignorować tylko w specjalnych okolicznościach, np. wykorzystując **talizman**).



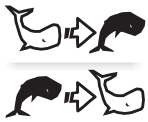
© 2023 Hans im Glück Verlags-GmbH
Autorzy: Peter Rustemeyer i zespół HiG
Projekt graficzny: Franz-Georg Stämmele
Ilustracje: Ingram Schell



© 2023 Lucky Duck Games
Tłumaczenie i skład: Marek Baranowski
Wydawca: Michał Herman

Korekta: Marta Kania
Redakcja: Patryk Blok

NOWE SYMBOLE I AKCJE



POSZUKIWANIE JEST UDANE/NIEUDANE

Odwróćcie kartę misji modułu (T) na wskazaną stronę. Jeśli ta strona już jest odkryta, nic się nie dzieje.

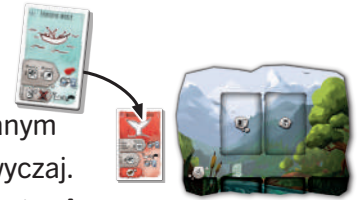


ODKRYJ KARTĘ MORZA

Umieście właśnie rozpatrzoną kartę **odkrytą obok** planszy *dziczy*, gdzie znajduje się miejsce na **odkryty stos odrzuconych kart morza**. Zawsze możecie przejrzeć ten stos odrzuconych kart.

Następnie **musicie odkryć najbliższą wierzchu kartę morza** ze wskazanym symbolem z zakrytego stosu morza. Rozpatrzcie odkrytą kartę jak zazwyczaj.

Symbol widoczny po lewej stronie wskazuje kartę morza 3. Jeśli takiej karty **nie ma** już w stosie kart morza, musicie zakończyć morską wyprawę.



ODRZUĆ KARTY DLA INNYCH

Musicie odrzucić łącznie tyle kart z wierzchu waszych stosów. W przeciwieństwie do **odrzuć kart ze swojego stosu** (1) możecie wybrać, który gracz odrzuci ile kart, i w ten sposób rozdzielić ten koszt pomiędzy graczy. *Symbol widoczny po lewej wskazuje łącznie 3 karty.* Poza tym należy zastosować te same zasady dotyczące odrzucania co zazwyczaj.



WSZYSCY

Niektóre wymagania, koszty i rany dotyczą wszystkich graczy, co będzie opisane jako **„Wszyscy:”**. **Każdy gracz** musi je spełnić (albo otrzymać) tylko dzięki możliwościom **własnej grupy**. Jeśli otrzymasz rany w wyniku akcji negatywnej lub opłacania kosztu, inni gracze **nie mogą** przyjąć tych ran zamiast tego na siebie.



! WSZYSCY RZUCAJĄ KOŚCI

Kiedy wszyscy muszą rzucić kośćmi, każdy gracz rzuca wskazaną liczbą kości. **Następnie** należy sprawdzić, czy każdy z graczy spełnił podwyższone wymagania tej akcji. Jeśli gracze w 3 albo 4 osoby, nie będziecie mieli dostatecznie wiele kości, by wszyscy mogli rzucić nimi jednocześnie. W takim przypadku każdy z graczy po kolei rzuca kośćmi, by określić swoje wymagania. Dopiero po tym, jak wszyscy rzucili, ustalacie, czy jesteście w stanie spełnić wymagania, czy też nie. Jeśli chociaż jeden z graczy nie może albo nie chce spełnić wymagań, musicie rozpatrzyć inny (być może negatywny) efekt albo, o ile to możliwe, zignorować kartę.

Uwaga: Jeśli jednemu z graczy się nie uda, nie musicie odrzucać żadnych kart ani narzędzi.

KARTA Z „*”



BIAŁY WIELORYB

Każdy gracz musi mieć **2** (siły) i dodatkowo spełniać wszystkie wymagania wyrzucone na kościach. Na przykład jeśli wyrzucicieś **2** siły, **twoja grupa samodzielnie** musi mieć łącznie **4** siły, aby spełnić to wymaganie.

Jeśli każdy gracz spełnił wszystkie swoje wymagania, umieszczacie karty „Biały wieloryb”, „Ahab” (z grupy gracza) i kartę misji T na cmentarzu i otrzymujecie nagrody.