



TORIKI

WYSPA ROZBITKÓW



WPROWADZENIE



Jest XIX wiek. Jako grupa szczególnie uzdolnionych dzieci z różnych zakątków świata macie niepowtarzalną okazję wziąć udział w wyprawie naukowej prowadzonej przez wybitnego profesora biologii. Zabiera on was na rejs w poszukiwaniu legendarnej wyspy Toriki. Ten odległy, niezamieszkały skrawek lądu obfituje podobno w najróżniejsze rośliny i zwierzęta niespotykane nigdzie indziej na świecie. Żaden naukowiec nie odwiedził jeszcze wyspy, a wszystkie informacje o jej florze i faunie pochodzą od żeglarzy, którzy zapuścili się w te dalekie strony i których wiarygodność jest sprawą dyskusyjną.

Po wielu tygodniach na morzu, będąc już blisko celu, wplynęliście w straszliwy sztorm! Wasz statek rozbił się o podwodne skały, a wy ostatkiem sił doплылиście do brzegu. I tu rozpoczyna się wasza przygoda!

Toriki: Wyspa rozbitków to gra kooperacyjna, w której gracze starają się przetrwać, eksplorując okolice, zdobywając zasoby i konstruując niezbędne narzędzia. Ostatecznym celem gry jest znalezienie sposobu na wydostanie się z wyspy, a istotą rozgrywki jest odkrywanie nowych miejsc i gatunków oraz wymyślanie sposobów wytwarzania przedmiotów. Gracze współpracują ze sobą, uzyskując na koniec gry wspólny wynik jako grupa.


KOMPONENTY




MAPA  reprezentuje wyspę Toriki, na której jesteście uwięzieni. Składa się ona z 4 modułów. Pierwszy z nich  jest ujawniony już na początku gry, a pozostałe 3 pozostają zamknięte w osobnych kopertach. Każdy moduł mapy jest podzielony na wiele sześciokątnych lokacji. Każda lokacja ma swój numer.

RÓŻA WIATRÓW pomoże wam orientować się na mapie. W pudełku znajdziecie dwie wersje róży wiatrów: z angielskimi lub polskimi oznaczeniami kierunków. Wybierzcie jedną i przyczepcie ją do lewego dolnego rogu modułu 1 mapy.



33 KARTY PRZEDMIOTÓW  symbolizują posiadane przez was przedmioty. Możecie używać ich w różnych lokacjach lub łączyć je ze sobą, aby stworzyć nowy przedmiot.

18 KART MISJI  zawiera opisy misji, które wam wyznaczono. Wypełniając kolejne misje, sprawicie, że wasza przygoda będzie się rozwijać.





4 PIONKI GRACZY symbolizują rozbitków i służą do śledzenia ich wędrówki po mapie. Pionek bawołu wchodzi do gry później, o czym poinformuje was aplikacja.

20 ŻETONÓW POŻYWIEŃ  reprezentuje pożywienie, czyli zasób, który wydajecie, aby zwiększyć zasięg swojego ruchu.





PLANSZA OBOZU symbolizuje główny obóz. W miarę postępu gry będziecie umieszczać na niej żetony specjalne, aby zaznaczać wprowadzone przez was ulepszenia obozu. Ikony przy górnej krawędzi przypominają, że pożywienie  i przedmioty  pozostawione w głównym obozie należy położyć obok planszy.

PŁYTKA Z ŻETONAMI zawiera ukryte żetony specjalne, które wchodzić do gry w określonych momentach.




NIE WYJMUCIE ŻETONÓW SPECYJALNYCH Z PŁYTKI Z ŻETONAMI, DOPOKI APLIKACJA WAM TEGO NIE NAKAŻE!



NIE CZYTAJCIE GO, DOPOKI APLIKACJA WAM TEGO NIE NAKAŻE!

DZIENNIK
Nie otwierajcie, dopóki aplikacja wam tego nie nakáže!

DZIENNIK zawiera informacje, które zostaną ujawnione później w trakcie gry.

ATLAS PRZYRODY  to zbiór ilustracji wykonanych na podstawie opowieści marynarzy i przedstawiających przypuszczalną florę i faunę Toriki. Rysunki zawierają istotne wskazówki, więc warto przyglądać im się z uwagą!



PLANSZA MONET i 9 ŻETONÓW MONET  służą do zaznaczania monet  znalezionych na wyspie (zob. **ZNAJDOWANIE MONET** na s. 11).

ROZGRYWKA

Toriki: Wyspa rozbitków

to pojedyncza przygoda trwająca około 6–8 godzin, którą możecie w każdej chwili przerwać i zapisać (zob.

ZAPISYWANIE GRY MIĘDZY SESJAMI

na s. 14). Po ukończeniu całej przygody możliwe jest jej powtórne rozegranie (zob.

PONOWNA ROZGRYWKA

na s. 15), jednak będziecie znali już wtedy całą mapę i większość sekretów Toriki.

CEL GRY

Toriki: Wyspa rozbitków jest grą kooperacyjną, co oznacza, że będziecie współpracować ze sobą dla osiągnięcia wspólnego celu. Waszym priorytetem jest znalezienie sposobu na wydostanie się z wyspy, ale w trakcie pobytu na Toriki możecie wypełniać różne zadania dodatkowe. Mają one znaczenie dla waszego wyniku końcowego, który zależy od liczby ukończonych misji, odkrytych gatunków i znalezionych monet.

Postacie graczy nie umierają, w fabule nie ma ślepych zaułków i nigdy nie będziecie zmuszeni rozpocząć gry od początku.

Toriki: Wyspa rozbitków wymaga darmowej aplikacji, którą możecie pobrać z App Store, Google Play lub Steam (obecnie wymagany jest system operacyjny Android 6.0 lub nowszy bądź iOS 13 lub nowszy; w przyszłości może ulec to zmianie). Aby grać, wystarczy zainstalować aplikację na jednym urządzeniu z aparatem. Gra bez aplikacji jest niemożliwa. Po pobraniu aplikacji połączenie z Internetem nie jest konieczne. W aplikacji możliwe jest ustawienie wybranego języka.



POBIERZ Z
Google Play



Pobierz w
App Store







STEAM®



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Umieść na stole następujące komponenty:




- 1 moduł mapy  1
(przyłącz wybraną różę wiatrów),
- 2 talię kart przedmiotów 
(NIE PODGLĄDAJ KART ANI ICH NIE TASUJ),
- 3 talię kart misji 
(NIE PODGLĄDAJ KART ANI ICH NIE TASUJ),
- 4 atlas przyrody ,
- 5 planszę obozu,
- 6 planszę monet,
- 7 pionki graczy (po jednym na gracza),
- 8 żetony pożywienia  tworzące pulę.

Pozostałe komponenty pozostaw w pudełku i wyjmuj je tylko wtedy, gdy aplikacja ci to nakaże.

Aby rozpocząć grę, uruchom aplikację. Jeśli to twoja pierwsza rozgrywka, wciśnij przycisk **NOWA GRA** na ekranie menu głównego (w innym wypadku zob. **WCZYTYWANIE ZAPISANEJ GRY** na s. 14). Wybierz liczbę graczy (od 1 do 4). Dla każdego gracza wpisz jego imię i wybierz obrazek pionka. Naciśnij przycisk **DALEJ**, aby potwierdzić wybór i przejść do następnego gracza. Daj każdemu graczowi drewniany pionek w odpowiednim kolorze. Następnie wykonuj instrukcje podawane przez aplikację.





RUNDY

Gra jest podzielona na dni. Każdy dzień składa się z trzech rund określanych jako rano , południe  i wieczór . W każdej rundzie każdy z graczy rozgrywa po 1 turze.

Aktualny dzień i pora dnia są wyświetlane w lewym dolnym rogu ekranu. Aplikacja pilnuje kolejności i informuje, czy runda przypada w danym momencie.

PODSTAWOWE POJĘCIA

PRZEDMIOTY I POŻYWIEŃIE

W czasie gry każdy z graczy gromadzi własne karty przedmiotów  i żetony pożywienia . Może jednak wymieniać się nimi z innymi graczami oraz zabierać je z głównego obozu lub pozostawiać w nim (zob. s. 10).

PRZEDMIOTY

Każdy przedmiot jest inny. W talii znajduje się tylko po 1 kopii każdej karty przedmiotu, co oznacza, że kilku graczy nie może mieć jednocześnie takiego samego przedmiotu.


Każdy gracz może posiadać dowolną liczbę przedmiotów.

POŻYWIEŃIE

Wszystkie żetony pożywienia są takie same. Gra zawiera 20 żetonów pożywienia i jeśli ich pula się wyczerpie, nie można zdobywać ich więcej. Gracz nie może też odrzucić żetonu pożywienia po to, aby inny gracz mógł zdobyć pożywienie w innej lokacji.

Jeśli aplikacja poleci ci wziąć żeton pożywienia, ale w puli nie ma już ani jednego, nie zdobywasz pożywienia.

MISJE

MISJE  to zadania, które będziecie wypełniać, aby gra posuwała się do przodu, a wasz wynik końcowy wzrastał. Dzięki nim możecie zdobyć dostęp do nowych lokacji, zasobów lub informacji! Aplikacja poinformuje was, kiedy powinniście wziąć określoną kartę misji.

WSKAZÓWKA: MIMO ŻE TYLKO OD WAS ZALEŻY, CO BĘDZIECIE ROBIĆ NA TORIKI, MISJE WSKAZUJĄ, CO JEST NAJWAŻNIEJSZE, ABYŚCIE PRZETRZWALI I WYDOSTALI SIĘ Z WYSPY. W RAZIE TRUDNOŚCI W UKOŃCZENIU MISJI MOŻECIE SKORZYSTAĆ Z PODPOWIEDZI (ZOB. S. 9).

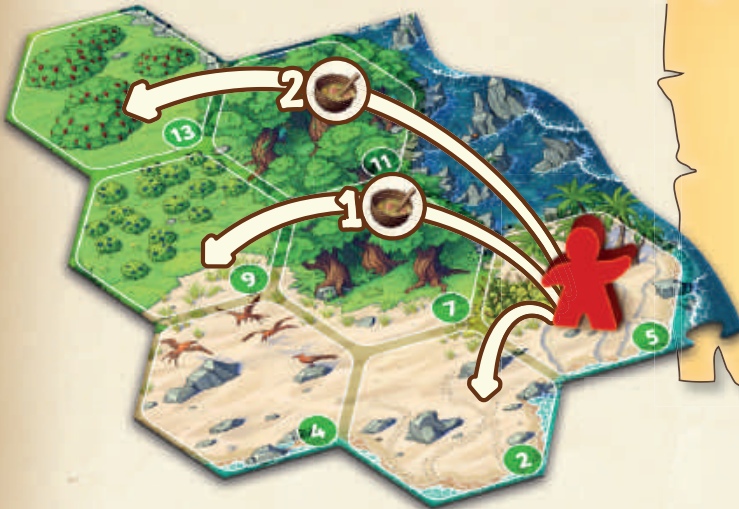
TURA GRACZA

W swojej turze wykonaj następujące czynności w podanej kolejności:

- 1** Przesuń swój pionek do wybranej lokacji na mapie (lub zdecyduj, że pozostajesz w tej samej lokacji).
- 2** Wykonaj dowolne akcje spośród dostępnych w tej lokacji.

PRZECHODZENIE DO INNEJ LOKACJI

Możesz poruszyć się o 1 pole za darmo. Możesz też poruszyć się o dowolną liczbę dodatkowych pól, ale za każde dodatkowe pole musisz wydać 1 ze swoich żetonów pożywienia 🍄. Wydane przez ciebie pożywienie trafia z powrotem do puli. Możesz też w ogóle nie poruszać pionka i pozostać na kolejną turę w tej samej lokacji.



PRZYKŁAD: CZERWONY GRACZ ZNAJDUJE SIĘ W LOKACJI 5. MOŻE PORUSZYĆ SIĘ NA PRZYKŁAD:

- ◆ O 1 POLE DO LOKACJI 2 ZA DARMO ALBO
- ◆ ZAPŁAĆ 1 🍄, ŻEBY RUSZYĆ SIĘ O 2 POLA DO LOKACJI 9, ALBO
- ◆ ZAPŁAĆ 2 🍄, ŻEBY RUSZYĆ SIĘ O 3 POLA DO LOKACJI 13, ALBO
- ◆ W OGÓLE SIĘ NIE RUSZAĆ I POZOSTAĆ W LOKACJI 5.

Po wykonaniu ruchu (lub po podjęciu decyzji o pozostaniu w tym samym miejscu) wprowadź do aplikacji numer lokacji, w której twój pionek obecnie się znajduje (użyj klawiatury wyświetlanej na ekranie).

UWAGA: WPROWADŹ WYŁĄCZNIE NUMER LOKACJI, W KTÓREJ TWÓJ PIONEK OBECNIE SIĘ ZNAJDUJE (A NIE LOKACJI, PRZEZ KTÓRĄ PRZECHODZIŁ PO DRODZE).

WYKONYWANIE AKCJI


Po wprowadzeniu numeru twojej lokacji aplikacja wyświetli opis lokacji oraz listę dostępnych w niej akcji.



- 1 numer lokacji
- 2 dostępne akcje
- 3 przycisk **ZAPISZ**
- 4 imię i pionek aktywnego gracza
- 5 przycisk **MENU**
- 6 bieżąca runda (ranek, południe lub wieczór)
- 7 bieżący dzień
- 8 przycisk **ZAKOŃCZ TURĘ**

AKCJA: UŻYJ PRZEDMIOTU

Podstawowa akcja dostępna w każdej lokacji poza głównym obozem w lokacji 1.

Kiedy wybierzesz w aplikacji opcję :

- ◆ Aplikacja poprosi o zeskanowanie karty przedmiotu – wybierz jedną z **POSIADANYCH PRZEZ CIEBIE** kart przedmiotu i zeskanuj wydrukowany na niej kod QR.

Po zeskanowaniu przedmiotu:

- ◆ Aplikacja opíše skutki użycia wybranego przedmiotu w bieżącej lokacji.
- ◆ Efekt użycia przedmiotu zależy od kontekstu (np. łatwo można przewidzieć, jaki skutek przyniesie użycie siekiery w lesie).

UWAGA: W NIEKTÓRYCH LOKACJACH DOSTĘPNYCH JEST KILKA AKCJI. MOŻESZ WYKONAĆ JEDNĄ, KILKA, WSZYSTKIE LUB ŻADNĄ Z NICH W DOWOLNEJ KOLEJNOŚCI.



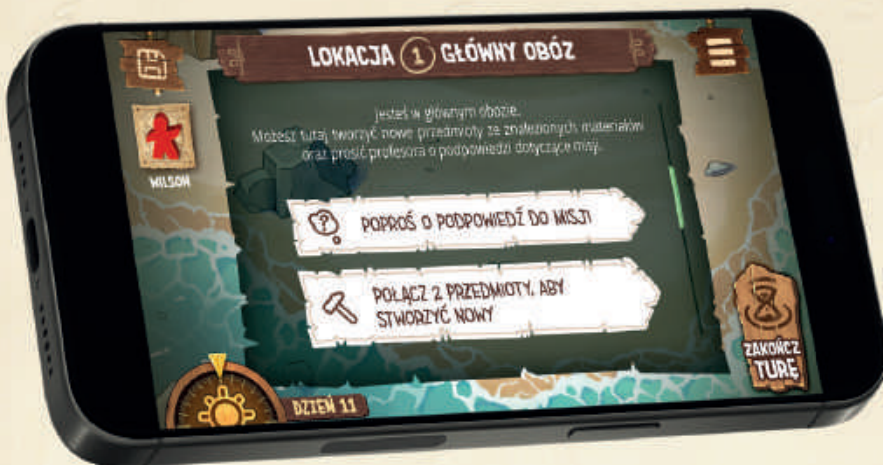
UPEWNIJ SIĘ, ŻE KOD QR ZNAJDUJE SIĘ WEWNĄTRZ KWADRATU NA ŚRODKU EKRANU. TRZYMAJ TELEFON NIERUCHOMO I NIEZBYT BLISKO KODU, ABY APARAT W TELEFONIE MÓGŁ USTAWIĆ OSTROŚĆ. JEŚLI OBRAZ NADAL JEST NIEOSTRY, PRZESUŃ RĘKĘ PRZED APARATEM, ABY ZRESETOWAĆ AUTOFOKUS. NASTĘPNIE NACIŚNIJ I PRZYTRZYMAJ EKRAN, ABY ZESKANOWAĆ KOD QR.

UWAGA: W RZADKICH PRZYPADKACH SKANOWANIE MOŻE NIE DZIAŁAĆ ZE WZGLĘDU NA:

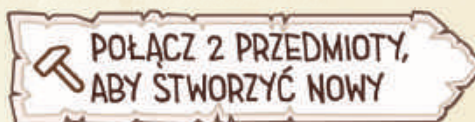
- ◆ OŚWIETLENIE POMIESZCZENIA (UNIKAJ GŁĘBSZYCH CIENI),
- ◆ ZAKOSZULKOWANE KARTY (KOSZULKI POWODUJĄ REFLEKSY),
- ◆ APARAT TELEFONU (NP. ZABRUDZONA SOCZEWKA).

GŁÓWNY OBÓZ

GŁÓWNY OBÓZ (lokacja 1) to specjalna lokacja, w której dostępne są dwie unikalne akcje symbolizowane przez ikony widoczne na mapie i w aplikacji.



W lokacji 1 możesz poprosić profesora o podpowiedź ułatwiającą wykonanie misji, skanując kod QR wydrukowany na karcie misji. Za pierwszym razem otrzymujesz ogólną wskazówkę, ale następnym razem, kiedy którykolwiek z graczy wybierze tę opcję, profesor poda bardziej szczegółową podpowiedź. Wykonywanie misji zwiększa wasz wynik końcowy, a korzystanie z podpowiedzi go obniża.



Zeskanuj kolejno 2 spośród swoich kart przedmiotów, aby spróbować stworzyć nowy przedmiot.



UWAGA: ZAWSZE POTRZEBNE SĄ TYLKO 2 KARTY PRZEDMIOTÓW (NAWET JEŚLI W PRAWDZIWYM ŻYCIU KONIECZNYCH BYŁOBY WIĘCEJ PRZEDMIOTÓW). JEŚLI PRÓBA POŁĄCZENIA 2 PRZEDMIOTÓW NIE PRZYNIESIE SKUTKU, W TEJ TURZE NIE MOŻESZ JUŻ PRÓBOWAĆ PONOWNIE (ZACHOWUJESZ JEDNAK OBA PRZEDMIOTY – NIE ZOSTAŁY ZNISZCZONE PODCZAS NIEUDANEJ PRÓBY).

PRZEKAZYWANIE SOBIE PRZEDMIOTÓW I POŻYWIENIA

Możesz wymieniać przedmioty **A) Z INNYMI GRACZAMI** lub **B) Z GŁÓWNYM OBOZEM**.

Wymiana jest **DARMOWĄ AKCJĄ** wykonywaną dodatkowo poza wszystkim innym, co robisz w swojej turze. Możesz dokonać wymiany w dowolnym momencie swojej tury (przed i po ruchu, przed i po wykonaniu akcji w lokacji). Możesz dawać lub brać dowolną liczbę przedmiotów lub pożywienia dowolną liczbę razy, o ile spełniasz warunek:

- A** Aby dokonać wymiany z **INNYM GRACZEM**:
- ◆ Musisz być **W TEJ SAMEJ LOKACJI** co dany gracz.
 - ◆ **DAJESZ** graczowi lub **BIERZESZ** od gracza dowolną liczbę kart przedmiotów lub żetonów pożywienia, pod warunkiem że drugi gracz się na to zgodzi.
- B** Aby dokonać wymiany z **GŁÓWNYM OBOZEM**:
- ◆ Musisz być w głównym obozie.
 - ◆ **POZOSTAWIASZ** w obozie lub **ZABIERASZ** z niego dowolną liczbę kart przedmiotów lub żetonów pożywienia.

JEŚLI POZOSTAWIASZ W OBOZIE POŻYWIENIE BĄDŹ PRZEDMIOTY, POŁÓŻ JE OBOK ODPOWIEDNICH IKON POŻYWIENIA  I PRZEDMIOTÓW  WYDRUKOWANYCH NA PLANSZY OBOZU.




UWAGA: NIE MOŻESZ DOKONAĆ WYMIANY, JEŚLI TYLKO PRZECHODZISZ PRZEZ GŁÓWNY OBOZ LUB LOKACJĘ, W KTÓREJ JEST INNY GRACZ. MOŻESZ DOKONAĆ WYMIANY TYLKO W LOKACJI, Z KTÓREJ ROZPOCZYNASZ LUB KOŃCZYSZ SWÓJ RUCH.


KONIEC TURY

Twoja tura kończy się w momencie, gdy wciśniesz przycisk **ZAKOŃCZ TURĘ**. Możesz zrobić to w dowolnym momencie, zwykle warto jednak wykonać najpierw wszystkie dostępne akcje. Następnie rozpoczyna się tura kolejnego gracza (o czym poinformuje was aplikacja).

KONIEC DNIA

Po 3 rundach (kiedy każdy gracz wykona 3 swoje tury) następuje koniec dnia. Wówczas wszystkie pionki graczy zostają automatycznie przeniesione za darmo do obozowiska  (nie kosztuje to pożywienia bez względu na to, jak daleko od pionka znajduje się obozowisko).

OBOZOWISKA

Na początku gry jest dostępne tylko jedno obozowisko  (główny obóz w lokacji 1). Później będziecie odkrywać nowe obozowiska i aplikacja poinformuje was, jak z nich korzystać.




ODKRYWANIE NOWYCH GATUNKÓW

Za każdym razem, gdy napotkasz nieznaną roślinę lub zwierzę, aplikacja poprosi cię o nadanie mu nazwy naukowej, którą należy zapisać w atlasie przyrody. Możesz tam zanotować również lokalację, w której znalazłeś dany gatunek, oraz inne przydatne informacje o jego cechach czy możliwym zastosowaniu. Jeśli w przyszłości będziecie chcieli zagrać w grę ponownie, możecie używać do tego ołówka, aby później łatwo usunąć zapiski. Możecie też pobrać i wydrukować dodatkową kopię atlasu przyrody (zob. **PONOWNA ROZGRYWKA** na s. 15).

Im więcej gatunków odkryjecie, tym wyższy będzie wasz wynik końcowy!


ZNAJDOWANIE MONET

W różnych miejscach na Toriki ukryte są złote monety . Zastanawiacie się, skąd się wzięły na rzekomo niezamieszkaną wyspę? Grajcie dalej, aby się dowiedzieć! Możecie znaleźć monety, używając odpowiednich przedmiotów w określonych lokacjach. Następnie aplikacja poleci wam położenie żetonu monety na odpowiednim miejscu na planszy monet. Ilustracje na planszy monet stanowią podpowiedzi, w jaki sposób można znaleźć monety.





Złoto nie ma żadnej wartości na Toriki, ale będzie warte fortunę po powrocie do cywilizacji, dlatego znajdowanie monet podwyższa wasz wynik końcowy!



OSIĄGNIĘCIA

Osiągnięcia  to dodatkowe cele, które możecie zrealizować podczas rozgrywki. W odróżnieniu od misji odblokowywanie osiągnięć nie sprawia, że posuwacie się w grze do przodu, ani nie ma wpływu na wasz wynik końcowy. Wykonywanie osiągnięć jednak pozwoli wam lepiej poznać wyspę i w pełni zanurzyć się w przygodę! Osiągnięcia są liczone wspólnie dla całej grupy, a nie dla pojedynczych graczy.





Aby otworzyć zakładkę osiągnięć, wciśnij przycisk **MENU** , a następnie wybierz **OSIĄGNIĘCIA** . Pojawi się przewijalna lista osiągnięć. Każde z nich ma swoją nazwę, warunki do spełnienia oraz pasek pokazujący postęp graczy w jego realizacji. Kiedy warunki zostaną spełnione, aplikacja poinformuje was o odblokowaniu osiągnięcia.

POSIADANE KOMPONENTY


Aplikacja śledzi, które komponenty gracze (jako cała grupa) posiadają w danej chwili (z wyjątkiem żetonów pożywienia). Jeśli podejrzewacie, że przez pomyłkę wzięliście (lub nie wzięliście) jakąś kartę lub inny komponent, możecie zawsze nacisnąć przycisk **MENU**  i wybrać **POSIADANE KOMPONENTY** , aby wyświetlić pełną listę komponentów, które powinniście mieć jako grupa.



HISTORIA

Wciskając przycisk **MENU** , a następnie wybierając przycisk **HISTORIA** , możecie zobaczyć dotychczasową historię rozgrywki. Zapisane są tam wszystkie dotychczas wyświetlone teksty, które możecie w każdej chwili przejrzeć, jeśli przypuszczacie, że coś pominęliście lub o czymś zapomnieliście.

ZAPISYWANIE GRY MIĘDZY SESJAMI

Ukończenie całej gry zajmuje zwykle około 6–8 godzin, więc możecie podzielić rozgrywkę na kilka oddzielnych sesji. Radzimy zapisywać grę **NA KONIEC DNIA LICZONEGO W ŚWIECIE GRY**, ale można też zapisać grę w każdym momencie, kiedy przycisk **ZAPISZ**  jest widoczny na ekranie. Po jego wciśnięciu aplikacja poprosi was o wprowadzenie numerów lokacji, w których w danej chwili przebywają poszczególni gracze. Aplikacja zapisuje również postęp automatycznie, na wypadek gdyby sesja została w nieoczekiwany sposób przerwana (np. gdy wyczerpie się bateria urządzenia, na którym gracze), ale w tym wypadku nie zostaną zapisane numery lokacji.

Następnie każdy gracz powinien umieścić swój pionek gracza (oraz pionek bawołu, jeśli go posiada), swoje karty przedmiotów i żetony pożywienia w osobnej plastikowej torebce strunowej. W osobnej „wspólnej” torebce umieśćcie pozostałe komponenty, które do tego momentu weszły do gry: karty wyznaczonych misji, zdobyte żetony specjalne i żetony monet oraz wszystkie karty przedmiotów i żetony pożywienia pozostawione w głównym obozie.

KONTYNUOWANIE ZAPISANEJ GRY

Uruchomcie aplikację i wciśnijcie przycisk **WCZYTAJ GRĘ** w menu głównym. Dajcie każdemu graczowi zawartość jego torebki, a wszystkie elementy ze „wspólnej” torebki umieśćcie z powrotem w odpowiednich miejscach. Aplikacja przypomni wam, gdzie należy umieścić pionki graczy i żetony specjalne.

PROFILE GRACZA

Naciskając przycisk **PROFILE** w menu głównym, otworzysz menu profili gracza. Możesz utworzyć w nim kilka osobnych profili gracza, jeśli np. chcesz prowadzić osobne rozgrywki z różnymi grupami. Możesz także wybrać opcję **UTWÓRZ KOPIĘ**, aby zapisać swoje profile w pojedynczym pliku. Używając opcji **WCZYTAJ**, możesz wykorzystać później ten plik do odtworzenia swoich profili na tym samym lub innym urządzeniu i kontynuować rozgrywkę.



ZAKOŃCZENIE GRY I WYNIK

Gra kończy się w momencie, kiedy opuścicie wyspę. Następnie aplikacja poda wam wynik w skali od 1 do 10 gwiazdek. Możecie zwiększyć swój wynik poprzez:

- ◆ wykonywanie misji,
- ◆ znajdowanie monet,
- ◆ odkrywanie nowych gatunków.




Natomiast prośenie profesora o odpowiedź obniża wam wynik końcowy.

Liczba dni spędzonych na Toriki nie ma wpływu na osiągnięty wynik, zachęcamy zatem, abyście nigdzie się nie spieszyli, zwiedzili całą wyspę i dobrze się bawili!

PONOWNA ROZGRYWKA

Po ukończeniu gry możliwe jest jej ponowne rozegranie, jeśli chcielibyście przeżyć tę przygodę jeszcze raz, być może robiąc pewne rzeczy inaczej lub skupiając się na osiągnięciach, których nie zdołaliście odblokować podczas pierwszej rozgrywki.

Aby ponownie rozegrać grę, wykonaj następujące czynności:

- ◆ Umieść wszystkie karty w odpowiednich taliach (ułożenie ich w kolejności numerycznej ułatwi późniejszą rozgrywkę).
- ◆ Włóż wszystkie żetony specjalne z powrotem w odpowiednie miejsca na płytce z żetonami (upewnij się, że numer na odwrocie żetonu odpowiada numerowi wydrukowanemu na płytce).
- ◆ Włóż moduły mapy  2,  3 i  4 do odpowiednich kopert.
- ◆ Złóż z powrotem dziennik.
- ◆ Pobierz atlas przyrody w formacie PDF ze strony [HTTPS://QUACK.AT/ATLAS-PRZYRODY](https://quack.at/atlas-przyrody) i wydrukuj go lub zetrzyj zapiski ołówkiem z waszego oryginalnego atlasu przyrody.
- ◆ Uruchom aplikację i wciśnij przycisk **NOWA GRA**.

NASTĘPNE 4 STRONY ZAWIERAJĄ ZASADY WPROWADZANE PÓŹNIEJ W TRAKCIE ROZGRYWKI. NIE CZYTAJ ICH, DOPÓKI APLIKACJA CI TEGO NIE NAKAŻE!

ZAŁĄCZNIK: DODATKOWE ZASADY WPROWADZANE PÓŹNIEJ W ROZGRYWCĘ

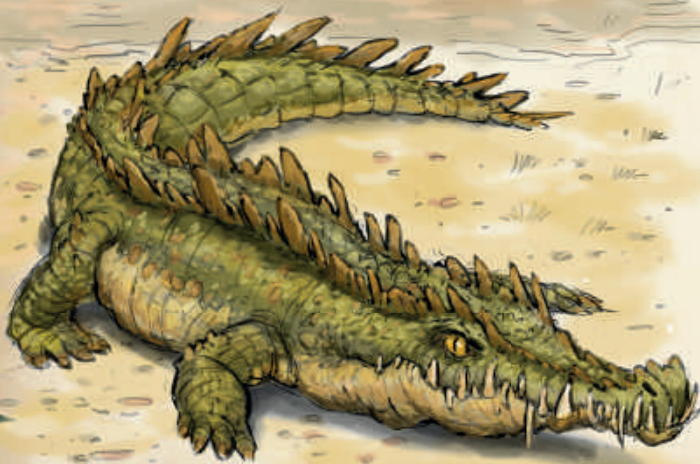
NIE CZYTAJ TEGO ZAŁĄCZNIKA, DOPÓKI APLIKACJA CI TEGO NIE NAKAŻE,
I NAWET WTEDY PRZECZYTAJ TYLKO CZĘŚĆ WSKAZANĄ PRZEZ APLIKACJĘ!



TRATWA

(PRZECZYTAJ TĘ
CZĘŚĆ DOPIERO PO
ZBUDOWANIU TRATWY!)

Tratwa pozwala przemieszczać się po lokacjach morskich na module 2 mapy. Są to jedyne lokacje, na których można umieścić żeton tratwy, a korzystanie z tratwy to jedyne sposob, aby je odwiedzić.



WSIADANIE NA TRATWĘ I SCHODZENIE NA LĄD

Zarówno wsiadanie na tratwę, jak i schodzenie z niej liczy się jako ruch o jedno pole.


ABY WSIĄŚ NA TRATWĘ: przesun swój pionek z lokacji nadbrzeżnej (lokacje 1, 2, 4 i 5) na żeton tratwy znajdujący się na **SĄSIADUJĄCEJ** (przyległej) lokacji morskiej.

WAŻNE: INNI GRACZE ZNAJDUJĄCY SIĘ W TEJ SAMEJ LOKACJI **MOGĄ** WSIĄŚ NA TRATWĘ LUB ZEJŚĆ Z NIEJ NA LĄD RAZEM Z AKTYWNYM GRACZEM **W CZASIE TURU AKTYWNEGO GRACZA** BEZ WYDAWANIA POŻYWIENIA.

UWAGA: NA TRATWIE MOŻE ZNAJDOWAĆ SIĘ JEDNOCZEŚNIE DOWOLNA LICZBA GRACZY.

ABY ZEJŚĆ NA LĄD: przesun swój pionek z tratwy na **SĄSIADUJĄCĄ** z nią lokację nadbrzeżną.

PLYWANIE TRATWĄ


Będąc na tratwie (bez względu na to, czy na tratwie są z tobą inni gracze), możesz w swojej turze przesunąć żeton tratwy przez lokacje morskie w ten sam sposób, jak przesuwasz pionek gracza na lądzie (jak zwykle ruch o 1 pole jest darmowy, a każde dodatkowe pole kosztuje 1 ).

- ◆ Żeton tratwy przesuwa się razem ze wszystkim znajdującymi się na nim pionkami, więc inni gracze będący na tratwie również się przesuwiają, mimo że nie jest to ich tura.
- ◆ Gracz może przemieszczać się zarówno po lądzie, jak i po wodzie w tej samej turze (zob. przykład).





DELFINY

(PRZECZYTAJ TĘ CZĘŚĆ DOPIERO PO ZDOBYCIU ŻETONU DELFINÓW!)

Jak długo delfiny popychają tratwę, możesz przenieść się do każdej morskiej lokacji w jednym ruchu bez potrzeby wydawania .


NIE CZYTAJ TEGO ZAŁĄCZNIKA, DOPÓKI APLIKACJA CI TEGO NIE NAKAŻE, I NAWET WTEDY PRZECZYTAJ TYLKO CZĘŚĆ WSKAZANĄ PRZEZ APLIKACJĘ!



PRZYKŁAD: CZERWONY GRACZ RUSZA SIĘ ZA DARMO Z LOKACJI 9 DO LOKACJI 4 I WYDAJE 1 , ABY WSIĄŚ NA TRATWĘ W LOKACJI 16. ŻÓŁTY GRACZ, KTÓRY STOI W LOKACJI 4, DECYDUJE SIĘ WSIĄŚ ZA DARMO NA TRATWĘ W CZASIE TURY CZERWONEGO GRACZA. NA KONIEC CZERWONY GRACZ WYDAJE JESZCZE , ABY PRZESUNĄĆ TRATWĘ Z OBOMA PIONKAMI NA LOKACJĘ 20. WSZYSTKO TO DZIEJE SIĘ W TRAKCIE POJEDYNCZEJ RUNDY CZERWONEGO GRACZA.

NIE CZYTAJ TEGO
ZAŁĄCZNIKA,
DOPÓKI
APLIKACJA CI
TEGO NIE NAKAŻE,
I NAWET WTEDY
PRZECZYTAJ TYLKO
CZĘŚĆ WSKAZANĄ
PRZEZ APLIKACJĘ!


ODCZYTANY TEKST Z ATLASU PRZYRODY





(Ta część stanowi przypomnienie tekstu wyświetlonego przez aplikację po tym, jak profesor odzyskuje swoje okulary i może wreszcie odczytać tekst o gatunku  14 z atlasu przyrody)

*„WYKOP DÓŁ I PRZYKRYJ GO,
ABY PRZYGOTOWAĆ PUŁAPKĘ.
KIEDY ZWIERZĘ W NIĄ WPADNIE,
NAKARM JE, ABY JE OSWOIĆ.
WSPANIAŁ Y WIERZCHOWIEC!”*

ALTERNATYWNE OBOZOWISKA

(PRZECZYTAJ TĘ CZĘŚĆ DOPIERO PO ODKRYCIU
ALTERNATYWNEGO OBOZOWISKA!)


Lokacja, którą przekształciliście w alternatywne obozowisko, jest teraz przykryta żetonem specjalnym z ikoną obozowiska . Od teraz na koniec dnia każdy gracz może **WYBRAĆ**, w którym obozowisku chce spędzić noc, a jego pionek natychmiast przemieszcza się do wybranego obozowiska. Poszczególne gracze mogą nocować w różnych obozowiskach.

*UWAGA: GŁÓWNY OBÓZ W LOKACJI 1
POZOSTAJE JEDYNYM MIEJSCEM,
W KTÓRYM MOŻESZ TWORZYĆ NOWE
PRZEDMIOTY LUB PROSIĆ O PODPOWIEŚ,
CO WSKAZUJĄ IKONY  I 
WYDRUKOWANE NA LOKACJI 1. JEST TO
RÓWNIEŻ JEDYNE MIEJSCE, GDZIE MOŻESZ
POZOSTAWIĆ PRZEDMIOTY I POŻYWIENIE,
O CZYM PRZYPOMINAJĄ IKONY  I 
NA PLANSZY OBOZU.*

NAMIOT

(PRZECZYTAJ TĘ CZĘŚĆ DOPIERO
PO STWORZENIU NAMIOTU!)



Namiot pozwala wam spędzać noc poza obozowiskiem .

W ciągu dnia namiot jest niesiony przez jednego z graczy. Może być przekazywany innemu graczowi będącemu w tej samej lokacji lub pozostawiany w głównym obozie i zabierany stamtąd (w ten sam sposób jak przedmioty).

NA KONIEC DNIA: Jeśli gracz posiadający namiot znajduje się w **LOKACJI LĄDOWEJ**, **MOŻE** użyć namiotu, kładąc go na swojej obecnej lokacji (nie można użyć namiotu na tratwie). **WSZYSCY GRACZE OBECNI W LOKACJI Z NAMIOTEM** mogą spędzić tam noc (zamiast przenosić swoje pionki do obozowiska).



NASTĘPNEGO RANKA: Gracze nocujący w namiocie rozpoczynają swoją rundę w lokacji z namiotem. Jeden z nich zabiera namiot ze sobą (może go później użyć ponownie lub przekazać innemu graczowi).




BAWÓŁ


**(PRZECZYTAJ TĘ CZĘŚĆ
DOPIERO PO SCHWYTANIU
I OSWOJENIU BAWOŁU!)**

Bawół, symbolizowany przez pionek bawołu, to zwierzę, na którym można jeździć, aby szybciej przemieszczać się po wyspie.


Postaw pionek bawołu na lokacji 32, gdzie go złapaliście i oswoiliście. Teraz gracz, który znajduje się w tej samej lokacji co bawół, może na niego wsiąść za darmo, umieszczając swój pionek na grzbiecie pionka bawołu. Dopóki gracz jedzie na bawole, może poruszać się dwa razy dalej za tę samą ilość wydanego pożywienia. Może zatem poruszyć się do 2 pól za darmo (zamiast tylko o 1 pole), do 4 pól za 1 , (zamiast o 2), do 6 pól za 2  itd.

Bawół nie może wsiąść na tratwę.

- ◆ Jeśli jedziesz na bawole, możesz wsiąść na tratwę, ale musisz pozostawić bawołu w lokacji, z której wsiadasz na tratwę.
- ◆ Możesz kontynuować ruch w tej turze, ale od tego momentu zaczynasz płacić normalny koszt ruchu, tj. 1  za każde dodatkowe pole.

Na koniec dnia bawół zostaje automatycznie przeniesiony razem z jeźdźcem do wybranego obozowiska .

- ◆ Jeśli gracz korzysta z namiotu, bawół może pozostać z nim w tej samej lokacji.

Gracz może zsiąść z bawołu w dowolnym momencie, nawet w trakcie ruchu, ale zaczyna płacić od tego momentu normalny koszt 1  za każde dodatkowe pole.

Jeśli nikt nie dosiada bawołu, pozostaje on w miejscu do momentu, aż któryś z graczy wsiądzie na niego i pojedzie.



**NIE CZYTAJ TEGO
ZAŁĄCZNIKA,
DOPÓKI
APLIKACJA CI
TEGO NIE NAKAŻE,
I NAWET WTEDY
PRZECZYTAJ TYLKO
CZĘŚĆ WSKAZANĄ
PRZEZ APLIKACJĘ!**



TWÓRCY

AUTOR GRY: Wojciech Grajkowski

TEKST: Wojciech Grajkowski

ILUSTRACJE: Inês Toczyska, Kary Jane,
Ania Przybyłko, Tomek Larek,
Paweł Marchwicki

KIEROWNIK ARTYSTYCZNY:
Urszula Markuszewska-Siwiek

KIEROWNIK GRY: Wojciech Grajkowski

MENADŻER PROJEKTU: Karolina Pietras,
Dominika Kijuć

PRODUCENT: Vincent Vergonjeanne

ROZWÓJ GRY: Grzegorz Szczepański

PROJEKT GRAFICZNY: Aga Jakimiec, Magdalena
Płoszaj, Urszula Markuszewska-Siwiek,
Kasper Piórkowski

INTERFEJS APLIKACJI: Mateusz Komada,
Klaudia Skrodzka

DŹWIĘKI APLIKACJI:
Barry Doublet & The Balance Of Power

DTP: Aga Jakimiec

KIEROWNIK PRODUKCJI: Radosław Milewski

KIEROWNIK TESTÓW: Dominika Kijuć, Tomasz
Napierata, Karolina Pietras

TEST JAKOŚCI I WYŁAPYWANIE BŁĘDÓW:
Łukasz Zep

GŁÓWNY PROGRAMISTA: Marcin Musiał

PROGRAMOWANIE: Paweł Bogustawski,
Simon Fournier, Macéo Vivier

KOREKTA: Russ Williams

REDAKCJA INSTRUKCJI: Jonathan Bobal,
Grzegorz Szczepański, Tomasz Napierata

POLSKA EDYCJA

TŁUMACZENIE: Wojciech Grajkowski

KOREKTA: Marta Kania

OPRACOWANIE GRAFICZNE: Marek Baranowski

REDAKCJA: Patryk Blok

MARKETING: Tomasz Siwek

OBSŁUGA KLIENTA: Daria Stachurska

WYDAWCA: Michał Herman