

# Wyprawa na Biegun



2-4  
graczy



7+  
lat



45  
min

JAK PRZETRWAĆ  
W ARKTYCE

Jouni Jussila  
Tomi Vainikka



## WPROWADZENIE

1-01



Drogi Czytelniku! Zaraz rozpoczniesz wielk przygod. Poniwszy przewodnik przedstawi Ci, jak grać w Wyprawę na Biegun. Przeczytaj go uważnie, gdyż od tego zależy Twój sukces. Życzymy miłej zabawy z grą. Czas rozpocząć wyprawę!

## CEL GRY

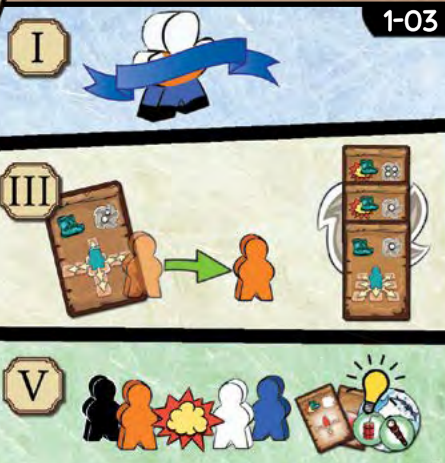
1-02



Celem gry jest doprowadzenie całej swojej ekspedycji na Biegun Północny, który znajduje się na środku planszy. Musisz jednak uważać, bo Arktyka jest bezlitosna! Nieprzewidywalne burze spowodują obroty planszy, a przebiegli przeciwnicy sprawią, że przygoda ta w każdej rozgrywce będzie zarówno emocjonująca, jak i wymagająca.

## ZAWARTOŚĆ TEGO PRZEWODNIKA

1-03



Ten przewodnik jest podzielony na pięć rozdziałów: (I) Wprowadzenie, (II) Przygotowanie gry, (III) Zasady gry, (IV) Lodowe maski (ekwipunek i zagrożenia), (V) Dodatkowe propozycje.

## POBIERZ DIZED!

1-04



W trakcie rozgrywki w Wyprawę na Biegun możesz korzystać z urządzenia mobilnego. Specjalna aplikacja daje możliwość uzyskania dostępu do dodatkowych reguł i sprawia, że gra staje się jeszcze zabawniejsza i prostsza do nauczenia. Pobierz Dized już teraz z [www.dized.com](http://www.dized.com).

# PRZYKŁADOWE ROZŁOŻENIE GRY DLA 3 GRACZY

1-05



- (1) Plansza, (2) Obóz, (3) Szczeliny, (4) Dysk Bieguna Północnego, (5) Plansza punktacji, (6) Ekspedycja i jej ekwipunek, (7) Statek, (8) Pionki (członkowie ekspedycji), (9) Znacznik aktywnego gracza, (10) Talia kart akcji, (11) Dostępne karty akcji, (12) Stos burzy, (13) Stos kart odrzuconych, (14) Stos lodowych masek, (15) Odrzucone lodowe maski, (16) Niedźwiedź polarny. (Pełna lista elementów gry znajduje się z tyłu tego przewodnika)



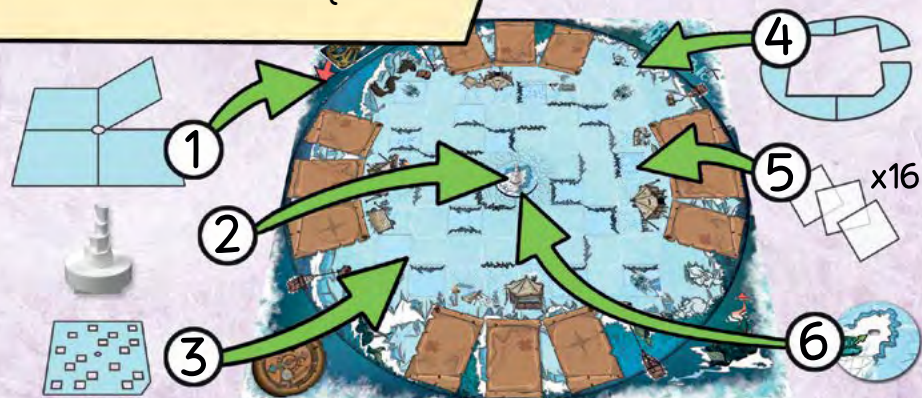
# ROZDZIAŁ II

## PRZYGOTOWANIE GRY



### PRZYGOTUJCIĘ PLANSZĘ DO GRY

2-02



Rozłóżcie spód planszy (1). W okrągły otwór włóżcie oś (2). Umieśćcie górną planszę (3) i jej ramkę (4) na spodzie planszy. Upewnijcie się, że macie przezroczyste płytki we wszystkich otworach (5). Łodzie w rogach pomogą Wam wyrównać planszę. W podstawowej rozgrywce użyjcie dysku Bieguna Północnego z jednym symbolem bicia (6). Górna plansza oraz dysk Bieguna Północnego powinny obracać się swobodnie.

### USUŃCIE PUSTE ELEMENTY I ROZDAJCIE KARTY AKCJI

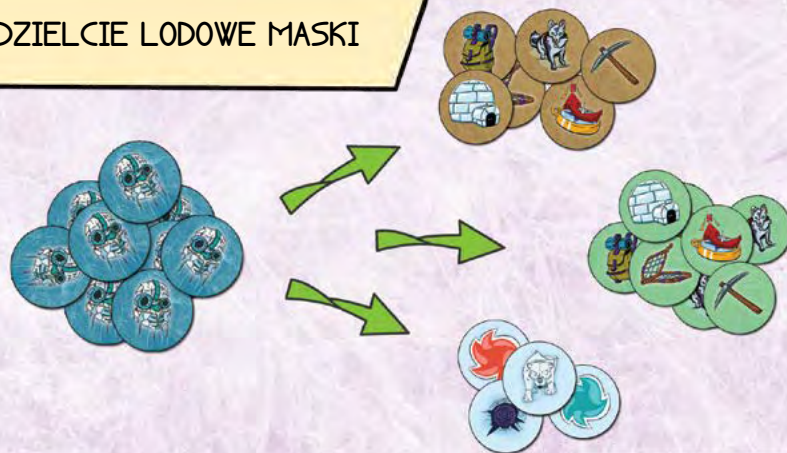
2-03



Odlóżcie do pudełka wszystkie elementy oznaczone symbolem pędzla. Możecie je dołączyć do gry, gdy tylko naniesiecie na nie własne zasady. Potasujcie karty akcji i połóżcie na planszę 12 odkrytych kart. Z pozostałych kart stwórzcie talię i połóżcie ją zakrytą w narożniku planszy.

### ROZDZIELCIE LODOWE MASKI

2-04



Odwróćcie okrągłe lodowe maski stroną z maską do dołu i podzielcie je na trzy stosy według koloru tła. Zielone i brązowe żetony to ekwipunek, a niebieskie żetony to zagrożenia.

## WYBIERZCIE LUB WYLOSUJCIE EKSPEDYCJE I STATKI

2-05



Wybierzcie lub wylosujcie ekspedycję i statek dla każdego gracza. Są one układane przy bokach planszy (jeden bok dla każdego uczestnika). Rozdajcie graczom pionki w kolorze ich statku oraz po dwa brązowe żetony początkowego ekwipunku, które są widoczne na planszy ich ekspedycji. Pozostałe brązowe żetony początkowego ekwipunku odłóżcie do pudełka.

## POŁOŻCIE LODOWE MASKI NA PLANSZY

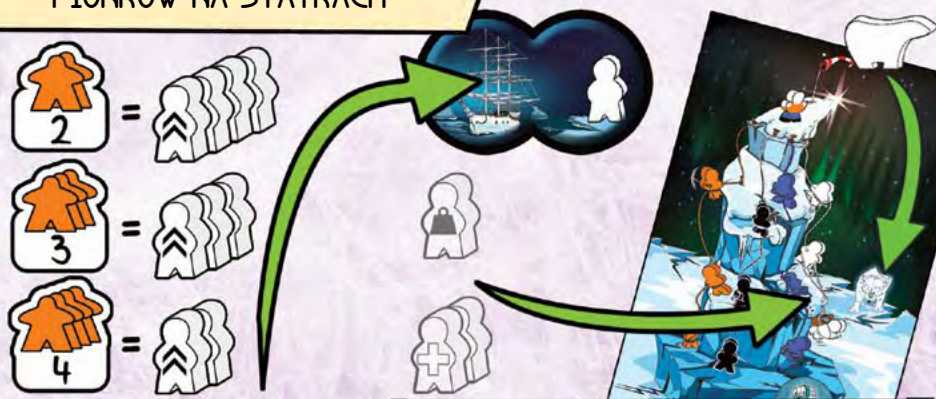
2-06



Odwróćcie i potasujcie zielone żetony ekwipunku. Połóżcie po jednym w każdym narożniku planszy i jeden na planszy punktacji, która powinna leżeć obok planszy głównej. Są one przeznaczone dla gracza, który jako pierwszy do nich dotrze. Następnie obróćcie niebieskie żetony zagrożenia i wymieszajcie je z pozostałym ekwipunkiem. Stwórzcie stos z 10 lodowych masek i połóżcie go na kompasie w narożniku planszy. Resztę, bez odkrywania, odłóżcie do pudełka.

## POŁOŻCIE ODPOWIEDNIĄ LICZBĘ PIONKÓW NA STATKACH

2-07



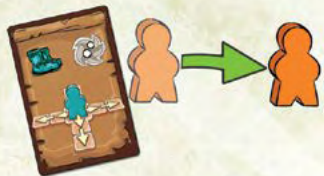
Umieście pionki na swoich statek: 4 pionki w grze dwuosobowej, 3 pionki w grze trzyosobowej i 2 pionki w grze czterosobowej. Pozostałe pionki, zaczynając od dołu, są kładzione na planszy punktacji na odpowiednim kolorze. Symbole na pionkach pomagają Wam identyfikować członków Waszej ekspedycji.

## WYBIERZCIE PIERWSZEGO GRACZA I ZACZNIJCIE WYŚCIG!

2-08



Aby wybrać gracza rozpoczynającego, zrzućcie po jednym pionku każdego koloru na środek Bieguna Północnego. Gracz, którego pionek wylądował najbliżej centrum, otrzymuje znacznik aktywnego gracza i rozpoczyna grę. Odłóżcie wszystkie pionki na swoje miejsca. Możecie ustawić kierunek Bieguna Północnego oraz górnej planszy na dowolnej dozwolonej pozycji.

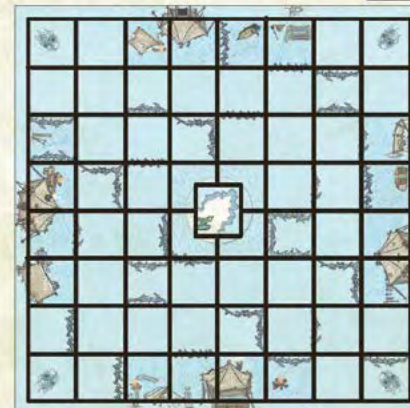
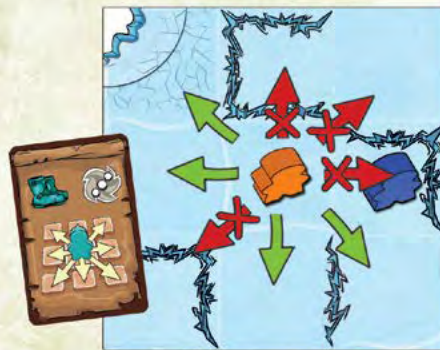


# ROZDZIAŁ III

## ZASADY GRY



### PORUSZANIE SIĘ PO ARKTYCE

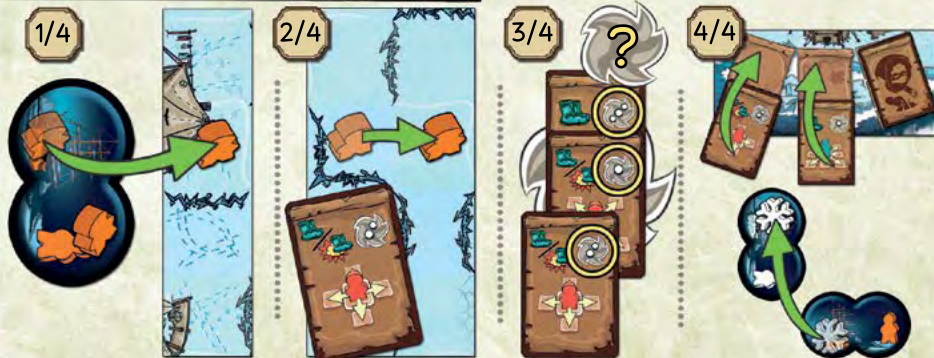


3-02

Poruszacie się po planszy tworzącej siatkę o rozmiarach 8 na 8 pól. W jej centrum znajduje się dysk Bieguna Północnego, który jest osobnym polem. Na każdym polu może znajdować się tylko jeden pionek. Nie można poruszać się przez zajęte pola. Na zajęte pole można wejść dzięki zasadzce, która powoduje powrót pionka na jego statek. Nie można przechodzić przez szczeliny, ale można je ominąć ruchem na utwór, o ile nie przekroczy się ciągłej szczeliny.

### TURA GRY

3-03



Tura gracza składa się z czterech faz: (1/4) podróż ze statku do bazy, (2/4) wykonanie akcji, (3/4) sprawdzenie pogody, (4/4) zakończenie tury gracza. Tury graczy wykonywane są zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

### FAZA 1: PODRÓŻ ZE STATKU DO OBOZU

3-04

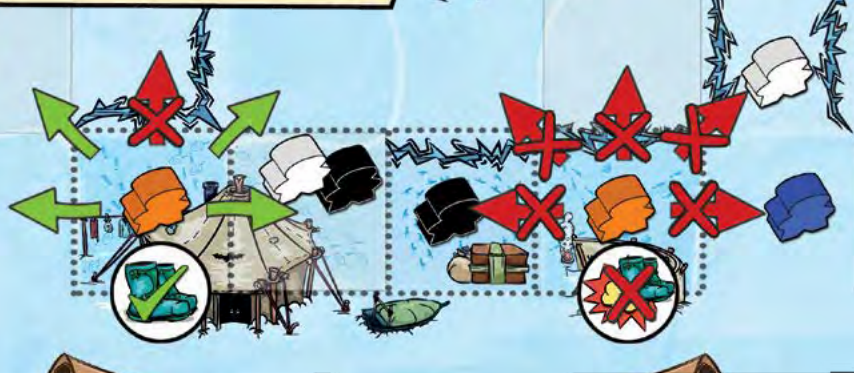


Jeżeli masz pionki na swoim statku, na początku swojej tury sprowadzasz jeden z nich na jedno z pól w Twoim obozie. Twój obóz to cztery pola po Twojej stronie stołu, oznaczone śladami stóp.

## OBOZY TO BEZPIECZNE PRZYSTANIE

3-05

1/4

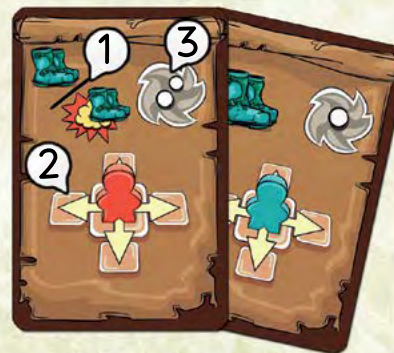


Nie można zrobić zasadzki na obóz, w obozie ani z obozu. Dozwolony jest natomiast normalny ruch. Na polu w obozie może przebywać kilka pionków, w przeciwieństwie do pozostałych pól na planszy.

## FAZA 2: WYKONANIE AKCJI

3-06

2/4

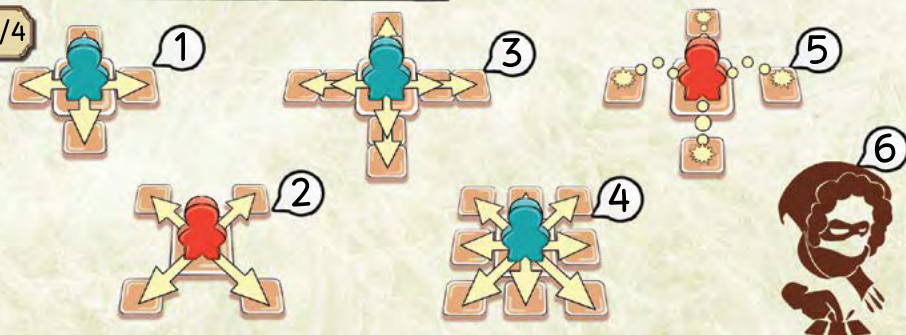


Twoje karty akcji zawsze znajdują się po Twojej stronie stołu. Znajdujące się na nich symbole wskazują na możliwe akcje. (1) Typy akcji: A) ruch bez zasadzki, B) ruch lub ruch z zasadzką, C) zasadzka bez ruchu. (2) Dozwolona akcja. (3) Symbol burzy z punktami, które określają, kiedy obróci się plansza.

## MOŻESZ WYKONAĆ RÓŻNE AKCJE

3-07

2/4



(1) MARSZ - Krok (w pionie lub poziomie). (2) ŚLIZG - Krok na stos. (3) BIEG - Krok w jednym kierunku w pionie lub poziomie o jedno lub dwa pola. (4) ZRYW - Krok w dowolnym kierunku. (5) RZUT i zasadzka na pionek, który znajduje się w linii poziomej lub pionowej od Twojego pionka. Można rzucać przez szczeliny, ale nie przez inne pionki. Twój pionek nie porusza się. (6) KRADZIEŻ. Weź i zagraj dowolną kartę akcji z planszy z symbolem burzy. Odrzuć kartę kradzieży.

## MUSISZ ZAGRAĆ KARTĘ AKCJI, O ILE TO MOŻLIWE

3-08

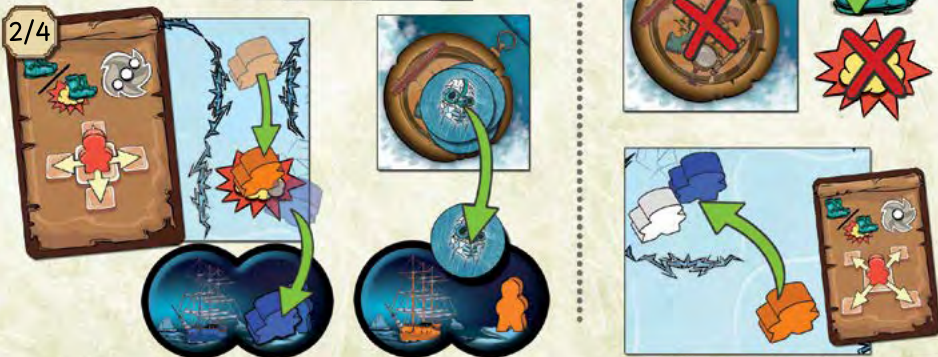
2/4



A) Zagraj jedną ze swoich kart akcji i wykonaj akcję jednym ze swoich pionków na planszy. Użyte karty tworzą stos burzy tak, aby były widoczne wszystkie punkty. B) (1) Jeżeli nie możesz zagrać kart bez użycia ekwipunku i nie chcesz go używać, (2) odrzuć swoje karty i pociągnij 3 nowe. (3) Jeżeli teraz odrzucisz jeden swój ekwipunek, możesz kontynuować swoją turę i wykonać akcję. W przeciwnym wypadku przejdź do fazy 4.

## MOŻESZ URZĄDZIĆ ZASADZKĘ NA RYWALI

2/4



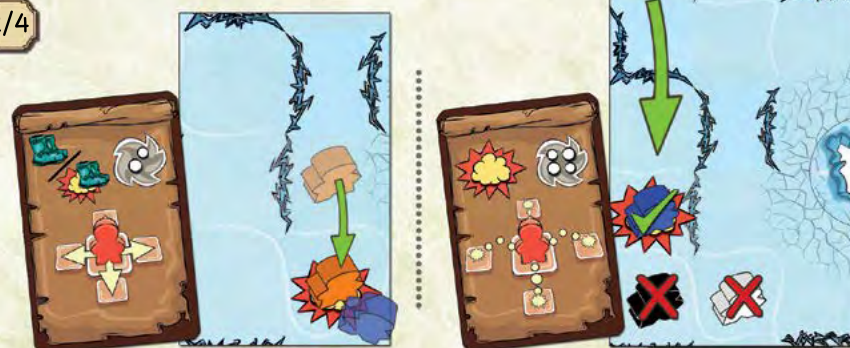
3-09



Kiedy urządzasz zasadzkę na rywala, jego pionek powraca na swój statek, a Ty otrzymujesz lodową maskę z wierzchu stosu znajdującego się na kompasie. Po odkryciu ostatniej lodowej maski ze stosu na całej planszy zaczynają obowiązywać zasady dotyczące obozu: nie można urządzić zasadzek, a na jednym polu może się znajdować kilka pionków.

## JAK URZĄDZIĆ ZASADZKĘ?

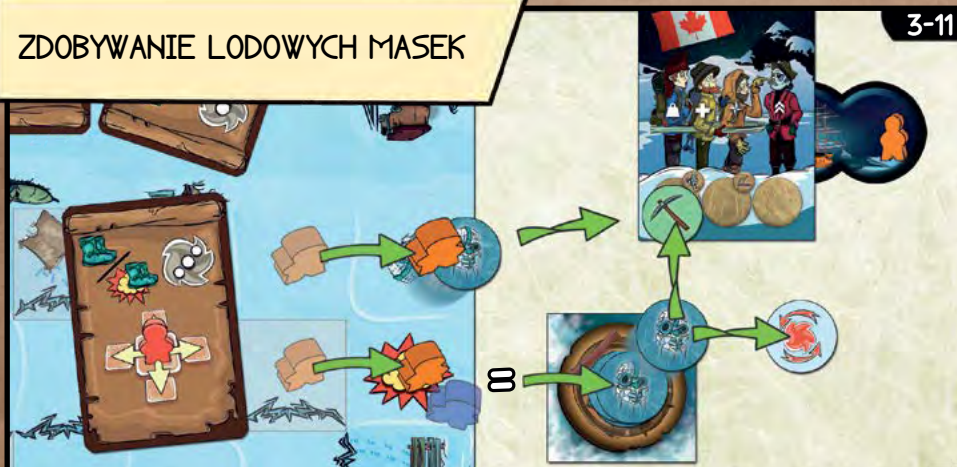
2/4



3-10

Przeważnie urządzasz zasadzkę poprzez zagranie akcji zasadzki i poruszenie się na zajęte pole. Akcja rzutu pozwala ci na zasadzkę z dystansu, bez poruszania się. Nie możesz urządzić zasadzki na własne pionki ani przez nie.

## ZDOBYWANIE LODOWYCH MASEK

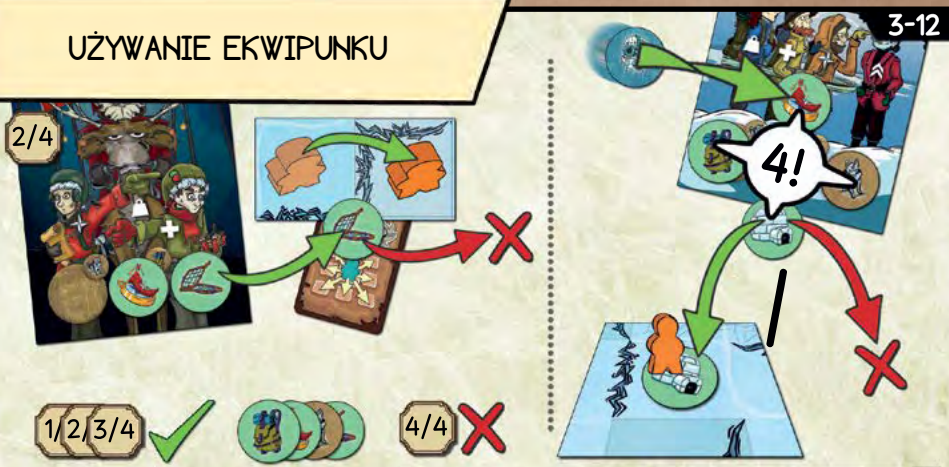


3-11

Lodowe maski znajdujesz na planszy lub zdobywasz dzięki zasadzkom. Jeżeli otrzymasz lodową maskę, odsłaniasz ją – ekwipunku możesz użyć od razu lub dodać do swojego wyposażenia. Z kolei zagrożenia rozpatrywane są natychmiast (patrz rozdział IV).

## UŻYWANIE EKWIPUNKU

2/4



3-12

1/2/3/4 ✓ 4/4 ✗

Możesz użyć dowolnej liczby swojego ekwipunku przed fazą 4: „zakończenie tury gracza”. Każdy ekwipunek może zostać użyty tylko raz i jest odrzucony po wykorzystaniu. Możesz mieć maksymalnie 3 ekwipunki. Jeżeli otrzymasz czwarty, musisz go natychmiast użyć lub odrzucić.



## WEJŚCIE NA BIEGUN PÓŁNOČNY I ZWYCIĘSTWO W GRZE

3-13



Wejście na dyst Bieguna Północnego wymaga dodatkowego kroku z czterech pól go otaczających. Możesz wejść na Biegun Północny tylko z kierunków oznaczonych przez symbol bufa. Może to być wykonane poprzez dowolny krok – w pionie, poziomie lub na skos. Pionki, które dotrą na Biegun Północny, od razu są kładzione na planszy punktacji. Kiedy Twoja cała ekspedycja znajdzie się na Biegunie Północnym, natychmiast wygrywasz grę.

## FAZA 3: SPRAWDZENIE POGODY

3-14



Zsumuj punkty na stosie burzy. Jeżeli jest ich wystarczająco dużo, nadciąga burza i górna plansza obraca się. Liczba punktów wywołujących burzę zależy od liczby graczy: dla dwóch graczy jest to 8 punktów, trzech graczy – 10 punktów, czterech graczy – 12 punktów.

## BURZA ZMIENIA WSZYSTKO!

3-15



Kiedy nadciąga burza, górna plansza obracana jest zgodnie z tym, co wskazuje wierzchnia karta ze stosu kart akcji: niebieska burza – jedna czwarta obrotu w kierunku ruchu wskazówek zegara, czerwona burza – jedna czwarta obrotu w kierunku odwrotnym do ruchu wskazówek zegara, fioletowa burza – połowa obrotu w dowolnym kierunku. Po ustaniu burzy należy odrzucić stos burzy. Następna zagrana karta stworzy nowy stos.

## FAZA 4: ZAKOŃCZENIE TURU GRACZA

3-16

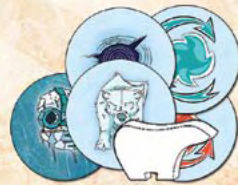


Zakończ swoją turę, dobierając tyle kart akcji z talii, by mieć trzy karty. Następnie połóż znacznik aktywnego gracza na statku kolejnego gracza. Zauważ, że w wyniku burzy gracze mogą mieć mniej niż trzy karty akcji na swoją następną turę. Kiedy talia wyczerpie się, należy potasować stos kart odrzuconych i stworzyć nową.



# ROZDZIAŁ IV

## ŁODOWE MASKI – EKWIPUNEK I ZAGROŻENIA



### HUSKY, RAKIETY ŚNIEŻNE I PLECAKI!

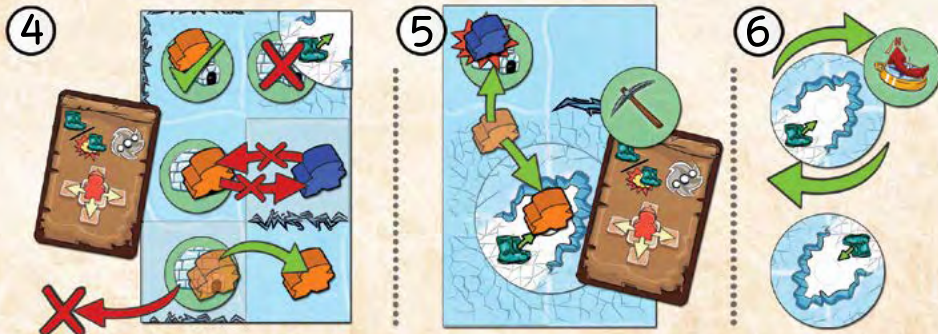
4-02



(1) HUSKY – zagraj dodatkową kartę akcji w swojej turze. Pamiętaj, aby sprawdzić pogodę po każdym zagraniu karty. (2) RAKIETY ŚNIEŻNE – możesz przejść przez szczelinę, używając karty akcji. (3) PLECAK – przed fazą 4 możesz schować do plecaka leżącą przed Tobą kartę akcji. W późniejszej fazie gry możesz zagrać kartę z plecaka zamiast karty leżącej przed Tobą. Po wykonaniu takiej akcji odrzuć plecak.

### IGLOO, CZEKANY I KOMPASY!

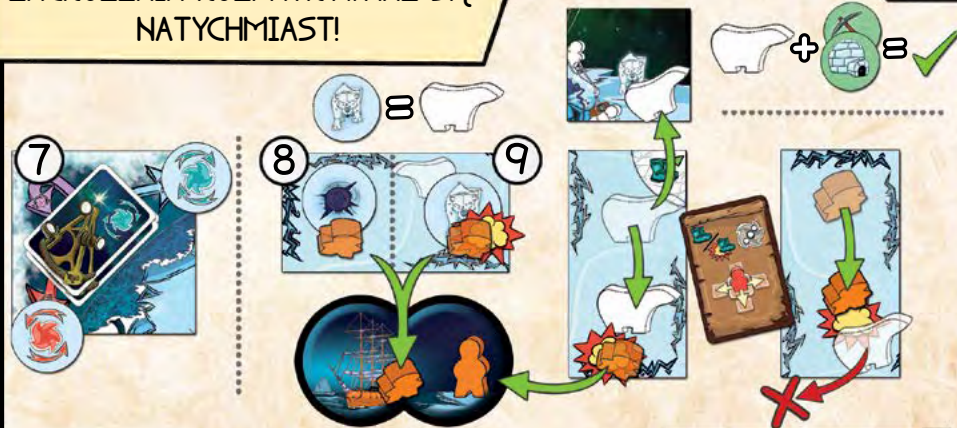
4-03



(4) IGL00 – postaw swój pionek na igloo. Na igloo i z igloo nie można urządzić zasadzki. Kiedy pionek poruszy się, igloo jest odrzucane. Igloo nie można zbudować na cienkim lodzie w centrum planszy. (5) CZEKAN – użyj wraz z akcją ruchu, aby wejść na Biegun Północny z dowolnej strony lub żeby zniszczyć igloo i urządzić zasadzkę na pionek w środku. (6) KOMPAS – obróć Biegun Północny w dowolnym dozwolonym kierunku.

### ZAGROŻENIA ROZPATRYWANE SĄ NATYCHMIAST!

4-04



(7) BURZA – obróć odpowiednio planszę i odrzuć to zagrożenie. Nie odrzucaj stosu burzy. (8) DZIURA W ŁODZIE i (9) NIEDŹWIEDZ POLARNY – pionek, który właśnie urządził zasadzkę, wraca na swój statek. W jego miejsce pojawia się niedźwiedź polarny. Działa on jak pionek – gracze mogą w swojej turze poruszać się nim zamiast swoim pionkiem. Poruszaniem niedźwiedzia rządzą te same zasady. Niedźwiedzia można odrzucić, urządzając na niego zasadzkę.



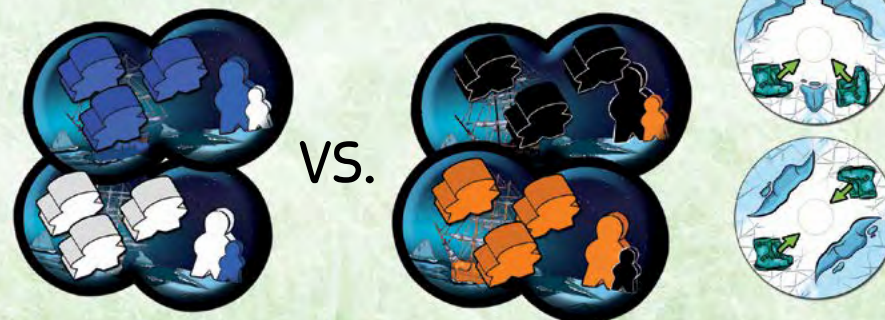
# ROZDZIAŁ V

## DODATKOWE PROPOZYCJE



### GRA DRUŻYNOWA

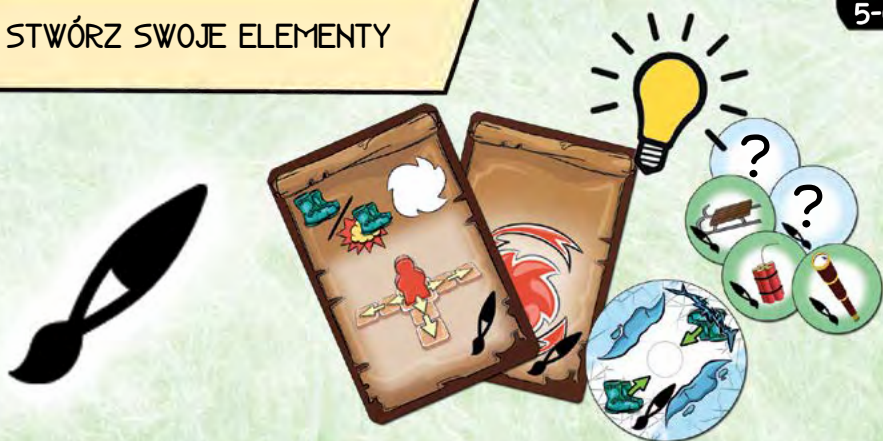
5-02



Jeżeli gracie w cztery osoby, możecie grać drużynowo – niebieski z białym przeciwko pomarańczowemu i czarnemu. Korzystajcie z drugiej strony stałków. Każdy z uczestników ma po 3 pionki. Użyjcie dysku Bieguna Północnego, na który można się dostać z dwóch stron. Kiedy drużyna wejdzie wszystkimi pionkami na Biegun Północny, wygrywa grę.

### STWÓRZ SWOJE ELEMENTY

5-03



Możecie dostosować grę do swoich potrzeb, zapelniając elementy gry oznaczone symbolem pędzla. Stwórzcie nowe reguły, akcje, ekwipunek, zagrożenia, ekspedycje i Bieguny Północne! Zauważcie, że puste elementy nie są częścią gry i należy je usunąć w trakcie jej przygotowania. Pamiętajcie też, aby użyć aplikacji Dized na urządzeniach mobilnych i w ten sposób mieć dostęp do nowych zasad, mechanizmów i wielu innych rzeczy.

### WŁASNE ZASADY

5-04

# Wyprawa na Biegun

Jouni Jussila   
Tomi Vainikka 

 Markus Norrgran  
Michelle Ran  
Eric Verspoor

Markus Palonen   
Taneli Yli-Lonttinen  
Kalle Vuorinen

 Sylwia Waldowska,  
Tomasz Waldowski



FOXGAMES

GRUPA WYDAWNICZA FOKSAL SP z. o.o.  
AL. 3 MAJA 12, 00-391 WARSZAWA  
© 2016 GRUPA WYDAWNICZA FOKSAL  
WWW.FOXGAMES.PL

 /FOXGAMESPL

WYDAWCA: WOJCIECH RZADEK  
KOREKTA: MARTA KANIA  
KOORDYNACJA PRODUKCJI: KRYSZYNA MICHALAK  
DTP: CEZARY SZULC



WWW.PLAYMOREGAMES.COM  
2016 © PLAYMORE GAMES INC.