

2-4 graczy • Wersja do testów rodzinnych
Jesteście paleontologami. Każdy odtwarza swój szkielet z sześciu fragmentów. Wygrywa osoba, która pierwsza zapełni sześć pól swojej tacki. Wiek i czas gry ustalimy po testach z graczami.

1. Przygotuj wykopaliska

Kafle w grze	2 osoby	3 osoby	4 osoby
Kości	24	36	48
Głazy	9	13	18
Mapy	3	5	6
Złote Kilofy	3	4	6
Przerwy Śniadaniowe	1	2	2
Łącznie	40	60	80

- Każdy losuje jedną tackę. Oznaczenia A, B, C, D wskazują właściciela kości, a cyfry 1-6 wskazują pola. Każda część ma dwie identyczne kopie; potrzebujesz tylko jednej.
- Zostaw kości wyłącznie uczestniczących szkieletów. Dobierz pozostałe kafle według tabeli, wymieszaj i ułóż zakryte. Przy czterech osobach wygodny jest układ 10 × 8.
- Obok zostaw miejsce na obóz (jawne kości), bieżącą wyprawę (4 miejsca i piąte z Kilofem) oraz pudełko na odrzucone kafle. Dwa płytkie miejsca na narzędzia na każdej tacce są puste.
- Wylosuj rozpoczynającego. Grajcie zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Nie przesuwajcie zakrytych kafli w trakcie gry. Po zabraniu kafla zostaje puste miejsce.

Wersja podstawowa nie zawiera pustych kafli. Zawartość wykopalisk pozostaje ukryta. Nie oznaczajcie podglądanych miejsc i nie pokazujcie innym podglądu.

Twoja tura

Jedna decyzja na start: obóz albo wykopaliska.

2. Weź kość albo kop

OBÓZ: weź jedną potrzebną własną kość z obozu, połóż ją na tacce i zakończ turę. Nie używasz przy tym narzędzi i nie rozpoczynasz kopania.

WYKOPALISKA: odkrywaj wybrane kafle pojedynczo, pokazując je wszystkim. Musisz wykonać przynajmniej jedno odkrycie. Zwykle możesz odkryć najwyżej 4 kafle; z Kilofem najwyżej 5. Każdy kafel zajmuje jedno miejsce w limicie.

Kości odkładaj do bieżącej wyprawy. Odkryte Mapy i Kilofy od razu trafiają do ekwipunku. Śniadanie natychmiast kończy wyprawę bezpiecznie. Po każdym rozpatrzonym odkryciu możesz zakończyć kopanie, chyba że obiecałeś kontynuację za pomoc.

3. Rozlicz wyprawę

Bezpieczny powrót: wszystkie potrzebne własne kości z wyprawy połóż na tacce. Pozostałe kości oddaj do obozu. Zostaw zdobyte narzędzia.

Drugi niezneutralizowany głąz: możesz jeszcze uratować się Kilofem. Jeśli tego nie zrobisz, następuje zawalenie: wszystkie kości z tej wyprawy trafiają do obozu. Narzędzia i wcześniej złożone części zostają u Ciebie.

Po rozliczeniu odłóż głązy i zużyte specjalne do pudełka. Usuń też jawne kopie części już leżących na tackach. Nie szukaj w tym celu zakrytych kopii.

4. Poproś kogoś o pomoc

Po pierwszym, drugim lub trzecim odkryciu, gdy masz jeden aktywny głąz, możesz raz zaprosić jednego rywala. Musi mieć potrzebną kość w starym obozie, a na stole musi zostać zakryty kafel.

Jeśli przyjmie, wybiera i od razu bierze jedną potrzebną własną kość z obozu. Twój głąz zostaje zneutralizowany, ale nadal zajmuje odkrycie. Musisz odkryć kolejny kafel. Pomocnik zachowuje nagrodę nawet po późniejszym zawaleniu.

Po odmowie nie zapraszasz kolejnej osoby w tej wyprawie. Nie płacisz kością z bieżącej wyprawy. Pomoc nie ratuje po drugim głązie, nie działa po czwartym odkryciu i nie zużywa limitu narzędzia.

Trzy specjalne kafle

Dwa narzędzia w ekwipunku. Jedno użycie narzędzia na turę.

Mapa / podejrzuj i zapamiętaj

Przed jednym z pierwszych czterech odkryć zużyj Mapę, aby potajemnie obejrzeć jeden wybrany zakryty kafel. Odłóż go w to samo miejsce. Podgląd nie jest odkryciem. Możesz następnie odkryć ten kafel lub wybrać inny.

Wiedzę możesz zachować na kolejne tury. Inni nadal mogą odkryć ten kafel. Możesz też zakończyć wyprawę, o ile masz już przynajmniej jedno odkrycie i nie zobowiązuje Cię przyjęta pomoc. Mapa znaleziona jako czwarty kafel czeka na następną turę.

Złoty Kilo / wybierz jeden efekt

OCHRONA: tuż po odkryciu głazu zużyj Kilo, aby go zneutralizować. Możesz tak zatrzymać zawalenie po drugim głazie, zanim je rozliczysz. Głaz nadal liczy się do limitu odkryć.

JESZCZE JEDEN: po czwartym rozpatrzonym odkryciu, jeśli wyprawa nadal trwa i został zakryty kafel, zużyj Kilo i natychmiast odkryj piąty kafel. Wszystkie normalne efekty obowiązują. Następnie rozlicz wyprawę.

Jedno użycie = jeden efekt. Po przedłużeniu wyprawy nie możesz osłonić piątego kafała drugim Kilo. Nie ma szóstego odkrycia ani dodatkowej pełnej tury. Kilo znaleziony jako czwarty kafel może od razu dać piąte odkrycie.

Przerwa Śniadaniowa / wracamy!

Obowiązkowo i od razu kończysz bieżącą wyprawę bezpiecznie. Zachowujesz znaleziska. Śniadanie odkryte jako pierwsze kończy turę bez kości. Nikomu nie przepada następna tura; Kilo nie przedłuża Śniadania.

Ekwipunek bez wyjątków

Nowe narzędzie jest dostępne od razu. Możesz mieć najwyżej 2 narzędzia. Po znalezieniu trzeciego najpierw odrzuć jedno z trzech; wolno odrzucić właśnie znalezione. Dopiero potem możesz użyć narzędzia.

Zużywasz najwyżej jedno narzędzie na własną turę, również jeśli masz kilka Map lub Kilo. Użyta Mapa wyklucza Kilo w tej turze. Śniadanie nie jest narzędziem. Ekwipunek jest jawny i nie przepada po zawaleniu.

Zagraj pierwszą wyprawę

Przykłady oraz rozstrzygnięcia końcówki.

Mapa znaleziona po drodze

1. Odkrywasz kość rywala.
2. Odkrywasz Mapę. Bierzesz ją do ekwipunku i używasz, aby podejrzeć kolejne miejsce. Widzisz własną potrzebną kość.
3. Odkrywasz tę kość i kończysz wyprawę. Własną część dokładasz do tacki, cudzą oddajesz do obozu. Podgląd nie zajął dodatkowego odkrycia.

Kilof: szansa zamiast zabezpieczenia

Po czterech odkryciach masz jedną potrzebną kość i nie masz gładów. Możesz wrócić albo zużyć Kilof na piąty kafel. Jeśli trafisz na kość, rozliczasz znaleziska. Jeśli trafisz na gład, jest to dopiero pierwszy gład: także wracasz bezpiecznie.

Gdybyś miał już jeden aktywny gład, drugi gład na piątym odkryciu spowodowałby zawalenie. Kilof został zużyty na dodatkowe odkrycie. Właśnie to ryzyko podejmujesz.

5. Kto wygrywa?

Wygrywasz, gdy po bezpiecznym rozliczeniu wyprawy lub odebraniu kości z obozu masz 6 różnych części na tacce. Samo odkrycie ostatniej części nie wystarczy: zakończ wyprawę i zabezpiecz ją.

Jeśli pomocnik otrzyma ostatnią część, wygrywa natychmiast. Nie wykonuje się już obiecanego odkrycia. Pozostali nie dogrywają tury.

Szybkie rozstrzygnięcia

Sytuacja	Rozstrzygnięcie
Kończą się zakryte kafle	Po rozpatrzeniu ostatniego kafla rozlicz wyprawę. Potem gracze odbierają potrzebne kości z obozu.
Dwie kopie jednej części	Na tacce kładziesz jedną. Jawna zbędna kopia trafia do pudełka.
Czwarty kafel to drugi gład	Kilof może uratować wyprawę. Po ochronie wracasz; nie ma już użycia na piąty kafel.
Pomoc i narzędzie w jednej turze	Dozwolone, jeśli spełniasz oddzielne warunki obu działań.
Przypadkowo pokazany zakryty kafel	Pokaż go wszystkim i odłóż w to samo miejsce. Nie zużywa odkrycia. Celowe podglądanie bez Mapy jest niedozwolone.