

DANILO VALENTE
i RODRIGO REGO

SŁOWOWSKAZY



Twoja drużyna zaginęła w gęstej dżungli i tylko Tobie udało się wrócić do obozu... z jedynym egzemplarzem mapy i starą krótkofalówką!

*Przekazuj swojej drużynie jednowyrazowe podpowiedzi, by pomóc im odnaleźć drogę do skarbów i (spróbować) uchronić ich przed **niebezpieczeństwami**, które czają się na każdym kroku. W tej dżungli **liczy się każde słowo**.*

*Żeby **zwyciężyć**, musicie znaleźć **skarb** i wydostać się z wyspy!*

*A poza tym – nie **zginicie**, nie dajcie się **przekłąć**, nie **zgubcie się** i nie skończcie **bez wody** (bo **zginiecie**)! **Dacie radę!***

ELEMENTY GRY:

materiałowa plansza wyspy,
planszетка postępów,
32 kafelki,
150 kart mapy,
zmazywalny pisak,
stojak na karty.



7

ZAPASY WODY

Pijąca odla przegrzany wódek

Ustalcie 1 kofalek, zmniejszając ZAPASY WODY.

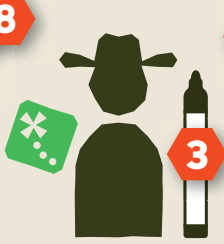
WODA
Ustalcie ilość kofalek i ZAPASY WODY.

SKARB
Odkrycie je i wydanie z dzupki.

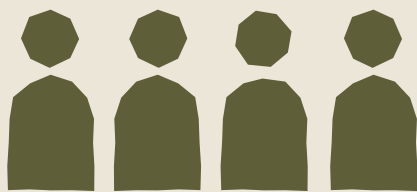
KLATWA
Przez niego i śmierć. W przypadku wyłączenia z klatki - przegrany wódek.

AMULET
Amulet z KŁATWĄ.

WYJSCIE
Wydanie z dzupki i przekazanie się do domu.



przewodnik



drużyna

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1** Umieściecie **planszę wyspy** na środku stołu, dowolną stroną do góry. Strony mapy różnią się od siebie wyłącznie grafiką.
- 2** Wybierzcie gracza, który zostanie **przewodnikiem** – to on będzie dawał wskazówki, by poprowadzić drużynę przez dżunglę. Wszyscy inni gracze stanowią **drużynę**.
- 3** Dajcie **pisak** przewodnikowi.
- 4** Przewodnik bierze losową **kartę mapy** i nie pokazuje jej drużynie. Jeśli chcecie zagrać w tryb kooperacji, weźcie zieloną albo żółtą kartę (to odpowiednio poziom zwykły i trudny). Czerwone karty są przeznaczone do trybu rywalizacji.
- 5** Przewodnik zapisuje **3 słowa startowe z karty mapy** na 3 osobnych kafelkach.
- 6** **Następnie umieszcza kafelki** na odpowiednich miejscach na **planszy wyspy** (stroną ze słowem do góry). Te słowa to 3 pierwsze **słowowskazówki**, które pomogą Wam poprowadzić drużynę ku fortunie i chwale!
- 7** Umieściecie **planszетkę postępów** obok drużyny, stroną trybu kooperacyjnego do góry.
- 8** Umieściecie **7 pustych kafelków na planszетce postępów**, a pozostałe odłóżcie na bok. **WAŻNE!** Przewodnik może zapisywać wskazówki dla drużyny wyłącznie na kafelkach z planszетki postępów.

ZASADY ROZGRYWKI

WOLICIE
OBEJRZEĆ
FILMIK?



<http://floodgate.games/landmarks>



W każdej turze będziecie:

- 1. Dawać wskazówkę.** Przewodnik musi wymyślić wskazówkę składającą się z 1 słowa, a następnie zapisać ją na kafelku zabranym z planszетki postępów.
- 2. Umieszczać wskazówkę.** Drużyna wspólnie wybiera pole, na które ich zdaniem są nakierowywani przez przewodnika, i umieszcza na nim kafelek.
- 3. Odkrywać wyspę.** Przewodnik mówi drużynie, co znajduje się na odkrytym polu (klątwa, amulet, pułapka, woda itd.) zgodnie z kartą mapy. Zaznaczcie efekt odkrytego pola na planszетce postępów.
- 4. Sprawdzać postęp.** Zobaczcie, czy zostały spełnione warunki prowadzące do wygranej albo przegranej. Jeśli nie – to nie koniec! Kontynuujcie rozgrywkę i odkrywajcie wyspę (żeby, miejmy nadzieję, w końcu się z niej wydostać).

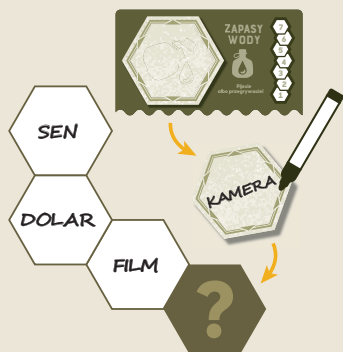
1 DAWANIE WSKAZÓWEK

Przewodnik próbuje poprowadzić **drużynę** do **nieodkrytego miejsca na wyspie**, wymyślając **jednowyrazową wskazówkę**. Zapisuje ją na kafelku zabranym z planszетки postępów.

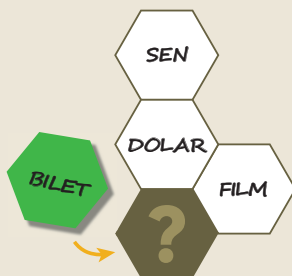
Wskazówka powinna nawiązywać do **słowowskazówek** (czyli już zapisanych słów) na planszy i naprowadzać **drużynę** na pole, które według **przewodnika** powinno zostać odkryte.

- Dozwolone są jedynie wskazówki składające się z 1 słowa („zegarmistrz” jest poprawną wskazówką, ale „heavy metal” już nie). Akronimy są dozwolone (np. „NASA” albo „NATO”), ale inicjalizmy już nie (np. „CBS” albo „TVP”).
- Gdy przewodnik zapisze wskazówkę (może również powiedzieć ją na głos), nie może dawać żadnych dodatkowych podpowiedzi (na przykład: „Jeśli widzieliście Matrixa, na pewno ogarniecie”).
- Przewodnik nie może użyć żadnej części słowa, które znajduje się już na planszy (jeśli na planszy widnieje „wiedza”, nie może użyć słów takich jak „niewiedza”, „wiedział”, „wiedzieć” itp.).
- Wskazówki muszą odnosić się do **znaczenia** słów. Przewodnik nie może podać wskazówek opartych na rymach, liczbie liter, położeniu słów na planszy, wyglądzie planszy ani kierunku, w którym chce poprowadzić graczy.

Wskazówka „KAMERA” kojarzy się ze słowem „FILM”, ale niekoniecznie ze słowami „SEN” lub „DOLAR”. Może być dobrą wskazówką, by naprowadzić drużynę na pole sąsiadujące wyłącznie z słowowskazówką „FILM”.



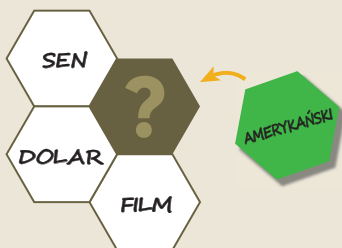
Wskazówka „BILET” może kojarzyć się zarówno ze słowem „DOLAR”, jak i „FILM”. Może być dobrą wskazówką, by naprowadzić drużynę na pole sąsiadujące z obiema tymi słowowskazówkami.



2 UMIESZCZANIE WSKAZÓWKI

Jako **drużyna** zastanówcie się wspólnie, gdzie Waszym zdaniem powinna trafić wskazówka (bez sugerowania przewodnikowi kolejnych wskazówek). Możecie odkryć dowolne pole przyległe do istniejącej słowowskazówki. Gdy podejmiecie decyzję, umieśćcie kafelek na wybranym polu. Umieszczony kafelek staje się nową słowowskazówką, która pomoże Wam przemierzać wyspę w kolejnych rundach.

Drużyna uznała, że wskazówka „AMERYKAŃSKI” pasuje do 3 drogowskazówek: „SEN”, „FILM” i „DOLAR”, więc umieszczają kafelek na polu przyległym do wszystkich 3.



3 EKSPŁORACJA WYSPY

Przewodnik sprawdza na mapie, jakie pole zostało odkryte przez **drużynę**. Jeśli jest nim przedmiot albo zagrożenie, musi o tym poinformować drużynę (mówiąc np. „To pułapka!”, „Skarb!”, „Co my tu mamy?” albo „Pusto, nie zatrzymujcie się”), która następnie wykonuje określone czynności w zależności od odkrytego pola.

SKARB



Zaznaczcie 1 skarb na planszeczce postępów. Jeśli gracie na poziomie zwykłym, na mapie znajdują się 3 skarby, a jeśli w trudnym – 4. Znajdźcie ich jak najwięcej, zanim opuścicie wyspę.

KLĄTWA



Gdy odkryjecie 1. klątwę, oznaczcie ją na planszeczce postępów. Zanim odkryjecie wyjście, musicie znaleźć amulet – jeśli Wam się to nie uda albo odkryjecie 2. klątwę, przegrywacie.

AMULET



Amulet anuluje 1 klątwę, pozwalając zignorować jej efekt. Niezależnie od tego, czy znajdziecie go przed czy po odkryciu klątwy, zaznaczcie go na planszeczce postępów i zignorujcie 1. klątwę, na którą traficie.

PUŁAPKA



Usurcie 1 kafelek z planszeczki postępów. Limit uzupełniania wody zostaje zmniejszony do końca rozgrywki. Przekreście na planszeczce najwyższe pole limitu wody, które nie zostało jeszcze przekreślone.

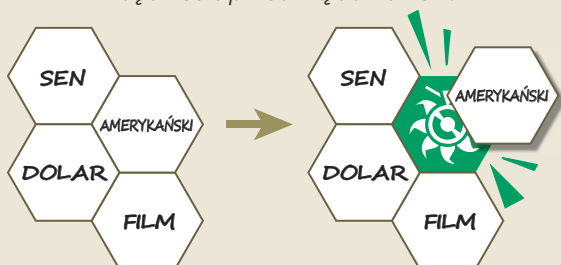
WODA



Uzupełnijcie kafelki na planszeczce postępów, korzystając z tych odłożonych na bok. Na planszeczce możecie mieć tyle kafelków, ile zostało na niej nieprzekreślonych pól limitu wody.

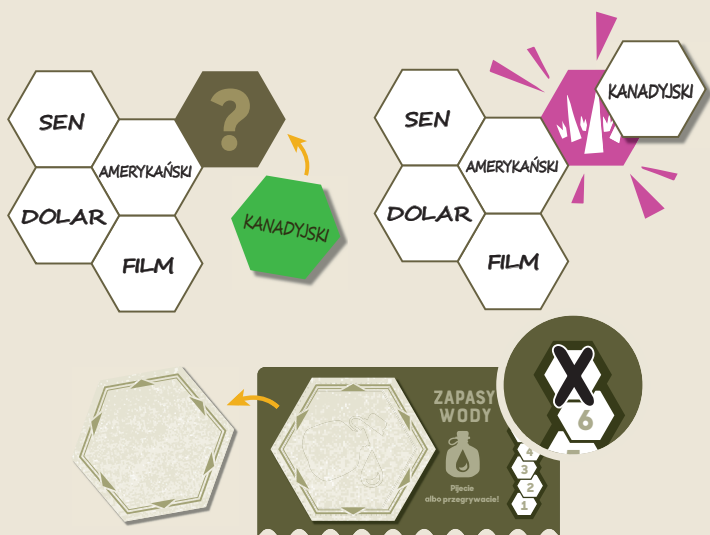
3 EKSPLORACJA WYSPY

Umieszczenie wskazówki „AMERYKAŃSKI” pozwoliło odkryć amulet  – jeśli odkryjecie później kłutwę, będziecie przed nią ochronieni.



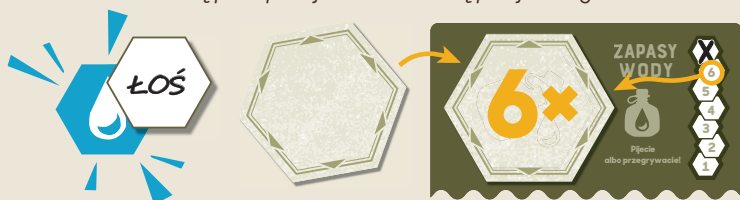
Następna wskazówka to „KANADYJSKI”. Postanowiliście umieścić ją obok słowowskazówki „AMERYKAŃSKI”.

Na tym polu znajduje się pułapka : musicie usunąć 1 kafelek z planszетки postępów i przekreślić najwyższe pole limitu wody, które nie zostało jeszcze przekreślone (na stałe zmniejszając limit uzupełniania wody).



Podpowiedź. Najkrótsza droga do skarbu bywa zdradziecka! Jeśli istnieje ryzyko, że drużyna przez przypadek wybierze pole z zagrożeniem, lepiej pokierować ją dłuższą, lecz bezpieczniejszą trasą.

Jeśli odkryliście pole z wodą , uzupełnijcie kafelki na planszecie postępów, aby było ich tyle, ile wynosi limit uzupełniania wody widoczny w prawym górnym rogu planszетки. Następnie przejdźcie do następnej rundy.



NA WYSPIE WODA JEST ŻYCIEM!

Jeśli zabraknie Wam kafelków na planszecie postępów, zginiecie (i przegracie)!



UWAGA!

Przewodnik może ujawnić jedynie, co znajduje się na odkrytym polu – nie może zdradzić, czy było to pole, na które chciał skierować drużynę.

4 KONTYNUACJA PODRÓŻY

Jeśli nie odkryliście wyjścia

i nie macie więcej kafelków na planszecie postępów, **PRZEGRYWACIE**. Spróbujcie ponownie – może tym razem częściej zatrzymujecie się po wodę?

Jeśli nadal żyjecie, kontynuujcie wyprawę i rozpocznijcie kolejną rundę!



Jeśli odkryjecie wyjście

- Ale macie więcej kłtów  niż amuletów , **PRZEGRYWACIE**. Spróbujcie ponownie – dacie radę!
- W przeciwnym razie sprawdźcie, jak Wam poszło:

 ZNALEZIONE	WYNIK
0	PRZEGRYWACIE
1	Powiedzmy, że wygraliście...
2	Solidny sukces
3	Imponujący wyczyn
4*	Legendarne zwycięstwo

* TYLKO NA POZIOMIE TRUDNYM

DRUŻYNA KONTRA DRUŻYNA



TRYB
RYWALIZACJI

Podzielcie się na 2 co najmniej 2-osobowe drużyny. Wybierzcie 1 czerwoną kartę mapy, odwróćcie planszетkę postępów stroną trybu RYWALIZACJI do góry i grajcie według standardowych zasad z kilkoma zmianami.

Drużyna, która jako 1. odkryje 4 skarby (unikając klątwy), WYGRYWA!

PRZEBIEG ROZGRYWKI

- Drużyny rywalizują ze sobą, aby odkryć 4 skarby, zanim zrobi to drużyna przeciwna. Obie drużyny mają przewodników, którzy korzystają z tej samej karty mapy. Wylosujcie, która drużyna zaczyna. Pozostała drużyna zaczyna rozgrywkę z amuletem (zaznacza odpowiednie pole na swojej stronie planszетки postępów).
- Drużyny wykonują turę na zmianę. Podczas tury przewodnik podaje jednowyrazową wskazówkę i zapisuje ją na pustym kafelku, a jego drużyna decyduje o tym, gdzie go umieścić. Nowa wskazówka może odnosić się do dowolnych słowowskázówek na planszy.
- Kafelki nie są przechowywane na planszетce postępów. Przewodnicy mogą używać dowolnych pustych kafelków do zapisywania wskazówek.
- Na mapie nie ma żadnych pól z wodą , pól z pułapką ani wyjść .

ODKRYWANIE SKARBÓW

- Na planszy znajdują się 4 skarby zielonej drużyny , 4 skarby niebieskiej drużyny i 2 złote skarby (przyznawane tej drużynie, która je odkryje).
- Niezależnie od tego, która drużyna odkryła skarb, jest on przyznawany drużynie o odpowiadającym mu kolorze. Złote skarby są neutralne i zdobywa je ta drużyna, która je odkryje.

KLĄTWY, AMULETY I ZWYCIĘSTWO!

- Zespół rozpoczynający jako 2. zaczyna z 1 amuletem . Oznacza to, że może zignorować efekt 1. odkrytej klątwy . Tak jak w standardowych zasadach, zarówno amulet , jak i klątwa trafia do drużyny, która odkryje dane pole.
- Jeśli 1 z drużyn natrafi na klątwę, której nie może anulować (ponieważ amulet został już znaleziony), **PRZEGRYWA**, a drużyna przeciwna **WYGRYWA!**
- Drużyna, która jako 1. zdobędzie łącznie 4 skarby (w dowolnej kombinacji: skarby w kolorze drużyny i złote) i nie będzie przeklęta, **WYGRYWA**. Jeśli Wasza drużyna jest przeklęta w momencie zdobycia 4. skarbu, **PRZEGRYWA**, a drużyna przeciwna **WYGRYWA** – upewnijcie się, że znajdziecie amulet, zanim odkryjecie ostatni skarb swojej drużyny (albo zanim odkryją go Wasi przeciwnicy)!

TWÓRCY

PROJEKT GRY Danilo Valente i Rodrigo Rego
OPRAWA GRAFICZNA Aeron Ng
PROJEKT WIZUALNY Komboh / Michael Mateyko
INSTRUKCJA Nathan Thornton
REDAKCJA William Niebling
OPRACOWANIE Ben Harkins, Rich Gain, Ian Birdsall
WYDAWCA Floodgate Games

Oktadka autorstwa Césara Vergary na licencji Tranjiss Games.

TESTERZY

Emily Tinawi-Harkins, Vanessa i Josh Sliykens, Dan i Abby Marta, Brian i Sarah Schreier, Nate Anderson, Neil Roberts, Brian Broszko, Derrick Schwartz, Dan Semelhack, Roberta Rodrigues, Jander Valente, Sérgio Brazzioli, Andressa Caroline, Patricia Rosendo, Leandro Pires, Santiago Massi, Daniel Veloso, Priscilla Marques, Vanessa Cardozo, Mauro Puchapski, Diogo Dario, Maxwell Freudenthal, Kay King, Andy Nelson, Dan Cotrupe, Scot Eaton, Philip Woutat i wiele innych osób.

ZAOBSERWUJ NAS @FloodgateGames

FLOODGATE GAMES
8014 Highway 55 - #501
Golden Valley, MN 55427 USA

IIIMPORTER/DYSTRYBUCJA
W POLSCE
REBEL Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl



© 2025
Floodgate Games, LLC.
Wszystkie prawa
zastrzeżone.