



■ *Christophe Raimbault*
■ *Edu Valls*

[REDWOOD] INTO THE WILD

Dodatek Into the Wild wprowadza nowe wyzwania do świata Redwood. Zasznurowuj swoje buty do wędrówek i wróć, by zobaczyć florę i faunę dzikiej przyrody. Przy odrobinie szczęścia może nawet uda Ci się sfotografować pumę...



JAK KORZYSTAĆ Z TEGO ROZSZERZENIA

Into the Wild oferuje różne sposoby na urozmaicenie Twoich rozgrywek w Redwood.

Poniższe zasady są podzielone na moduły. Możesz używać których chcesz oraz łączyć je wedle własnego uznania. Sugerujemy jednak, by nowi gracze nie dodawali więcej niż dwa moduły naraz.

Każdy moduł określa wymagane komponenty oraz reguły ich użycia.

ZAWARTOŚĆ

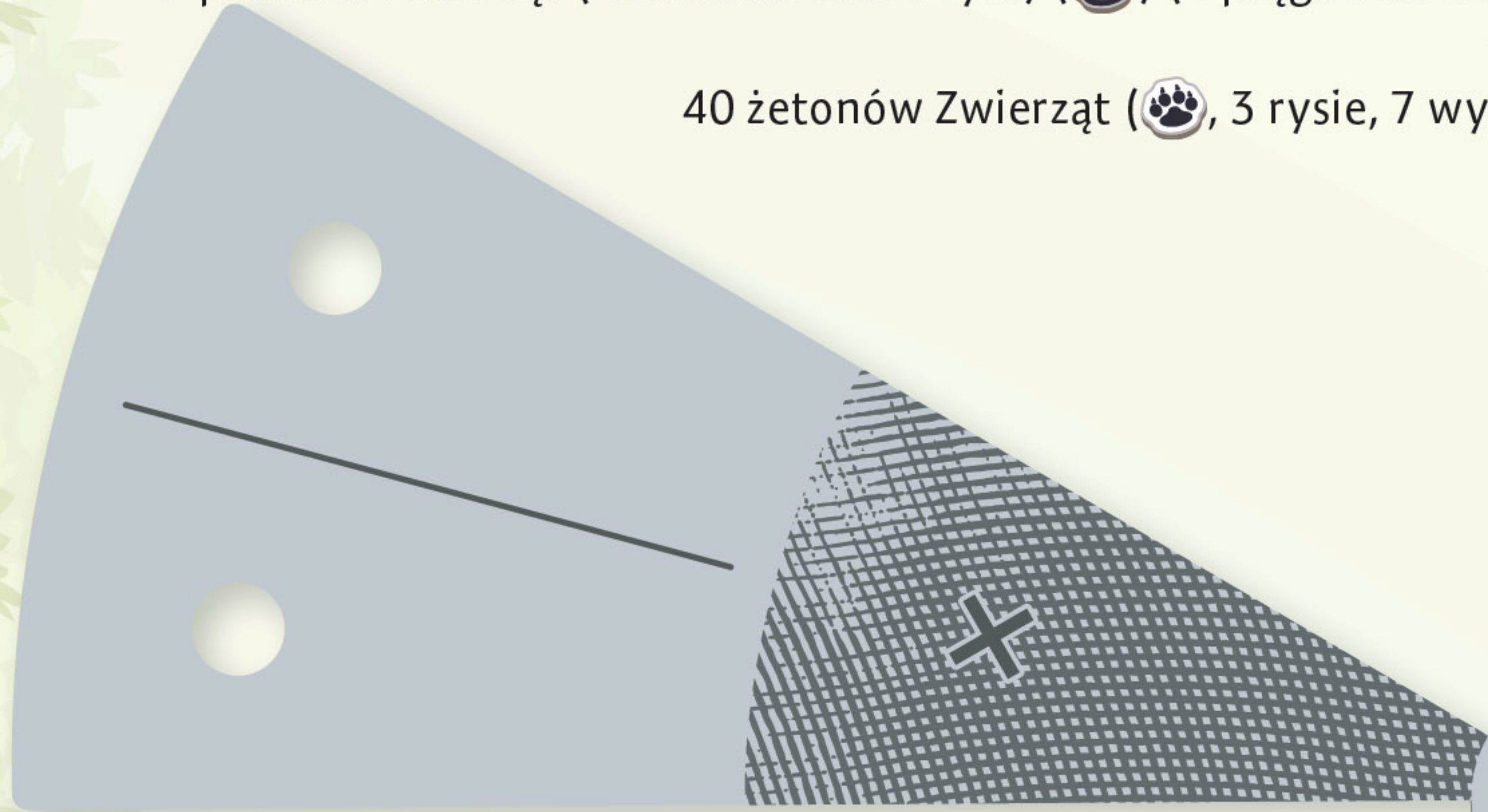


9 pionków Zwierząt (z mocowaniem z tyłu) (🐾) (1 pręgowiec amerykański, 1 skunks, 3 wydry, 1 jeżozwierz, 1 kojot, 1 ryś, 1 jelen)

+
40 żetonów Zwierząt (🐾, 3 rysie, 7 wydr, oraz po 6 każdego z innych rodzajów)



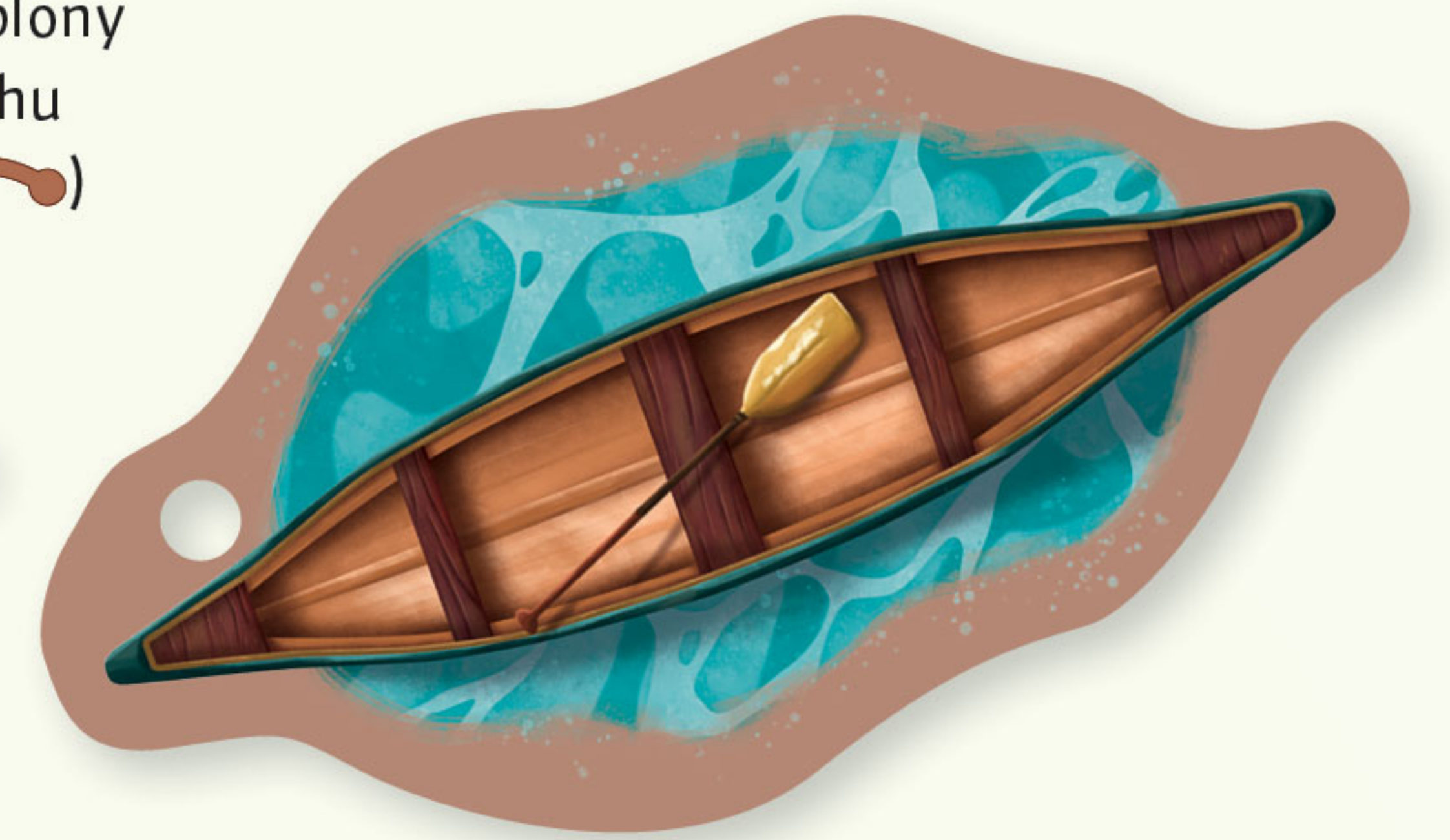
1 plansza Zasobów Ogólnych do wymiany z odpowiednią planszą z gry podstawowej



1 szablon obiektywu Zoom (🔍)



4 szablony ruchu (👉)

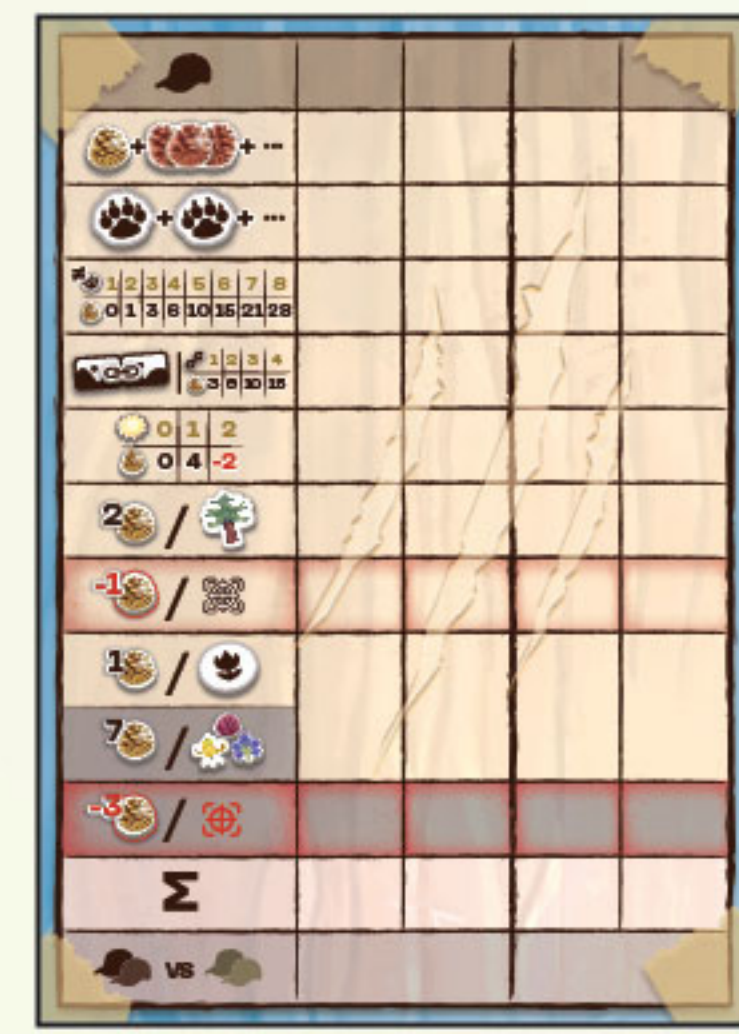


28 koszulek na karty

1 instrukcja, którą trzymasz w dłoniach

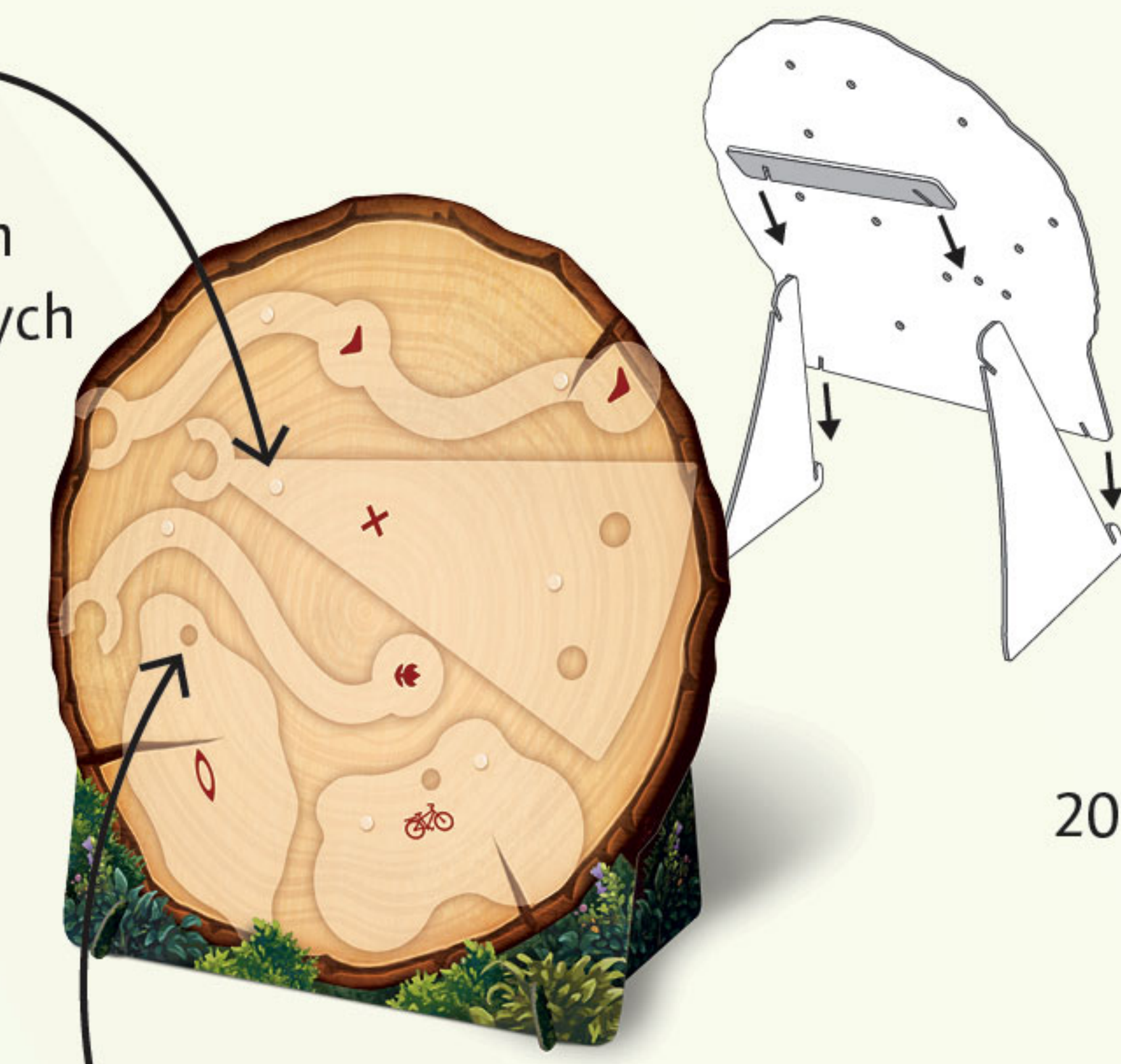


5 kart Celu



1 notes punktacji

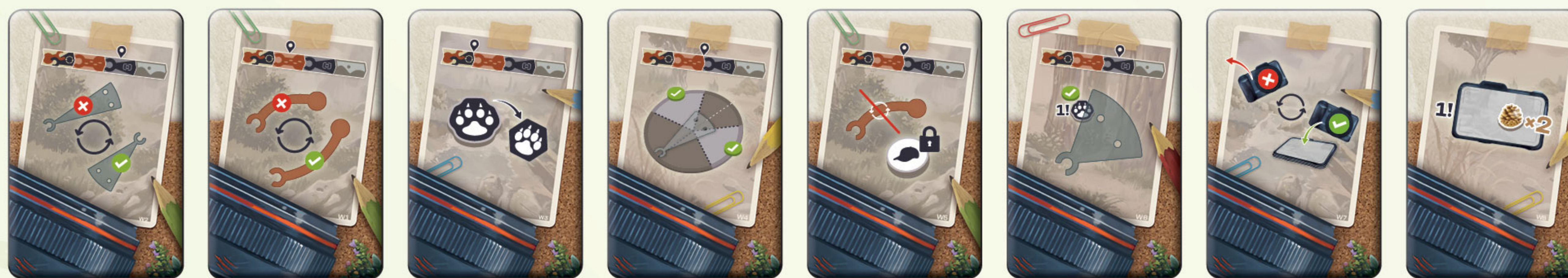
8 samoprzylepnych podkładek silikonowych



1 stojak na szablony



20 żetonów Harmonii (🌰)



8 kafelków Fotografów



11 kart Panoramy (🖼️, przód [biały trójkąt]: *Wariant Podstawowy*; tył: *Wariant Zaawansowany*)



5 dwustronnych kart Wschodu Słońca

12 kołków mocujących



1 pionek Obozowiska (z mocowaniem z tyłu)



7 kart Gatunków





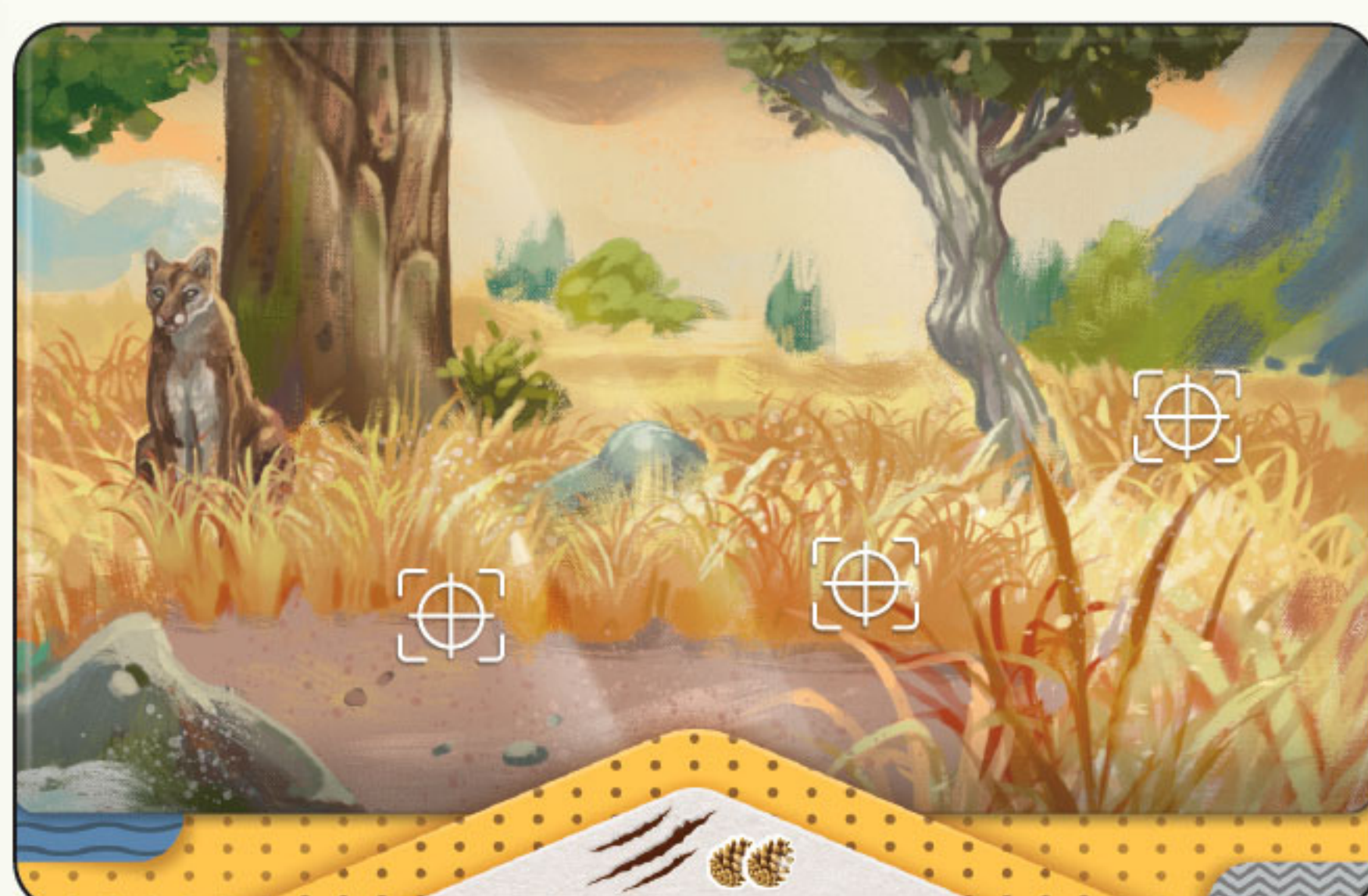
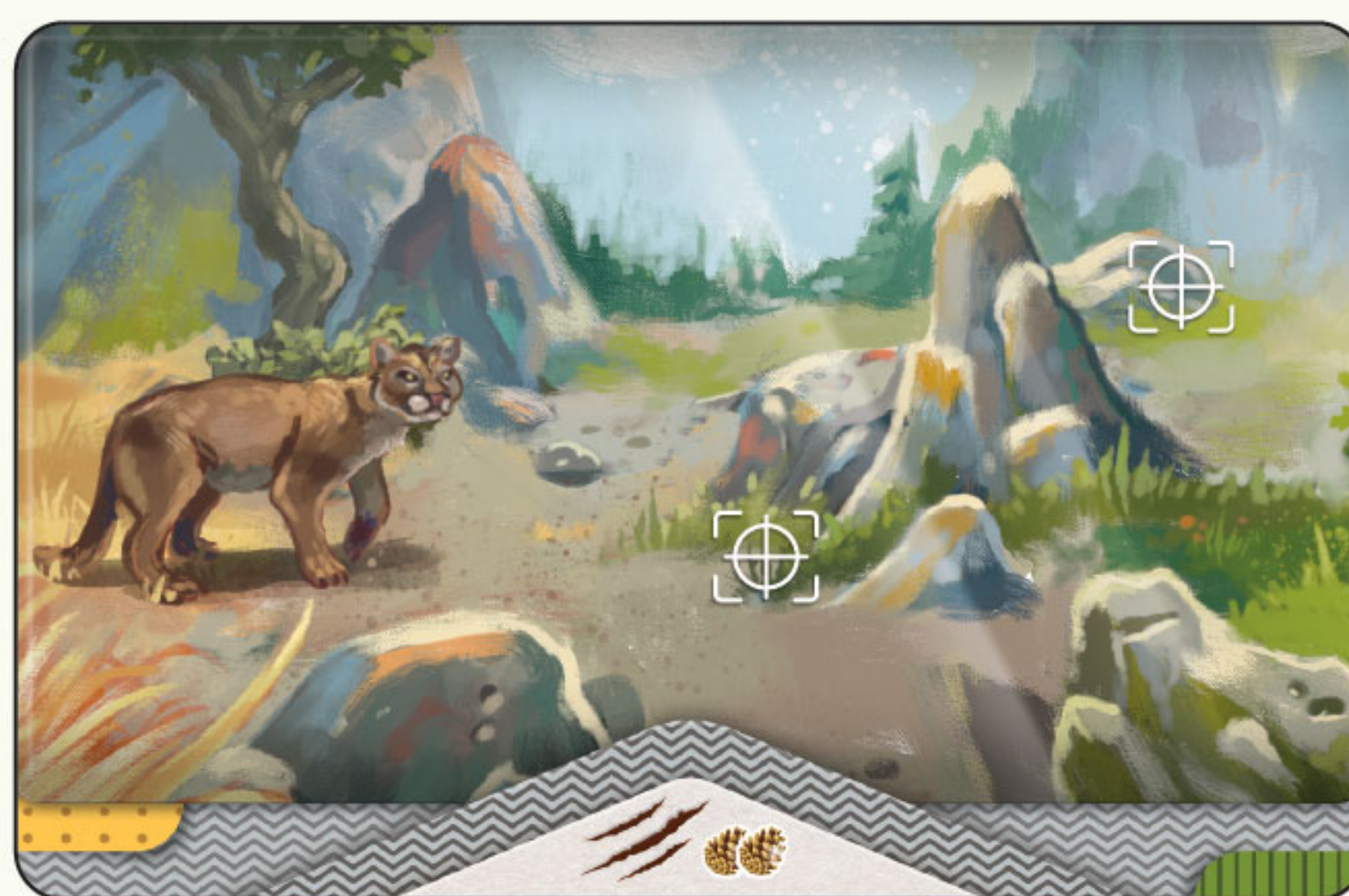
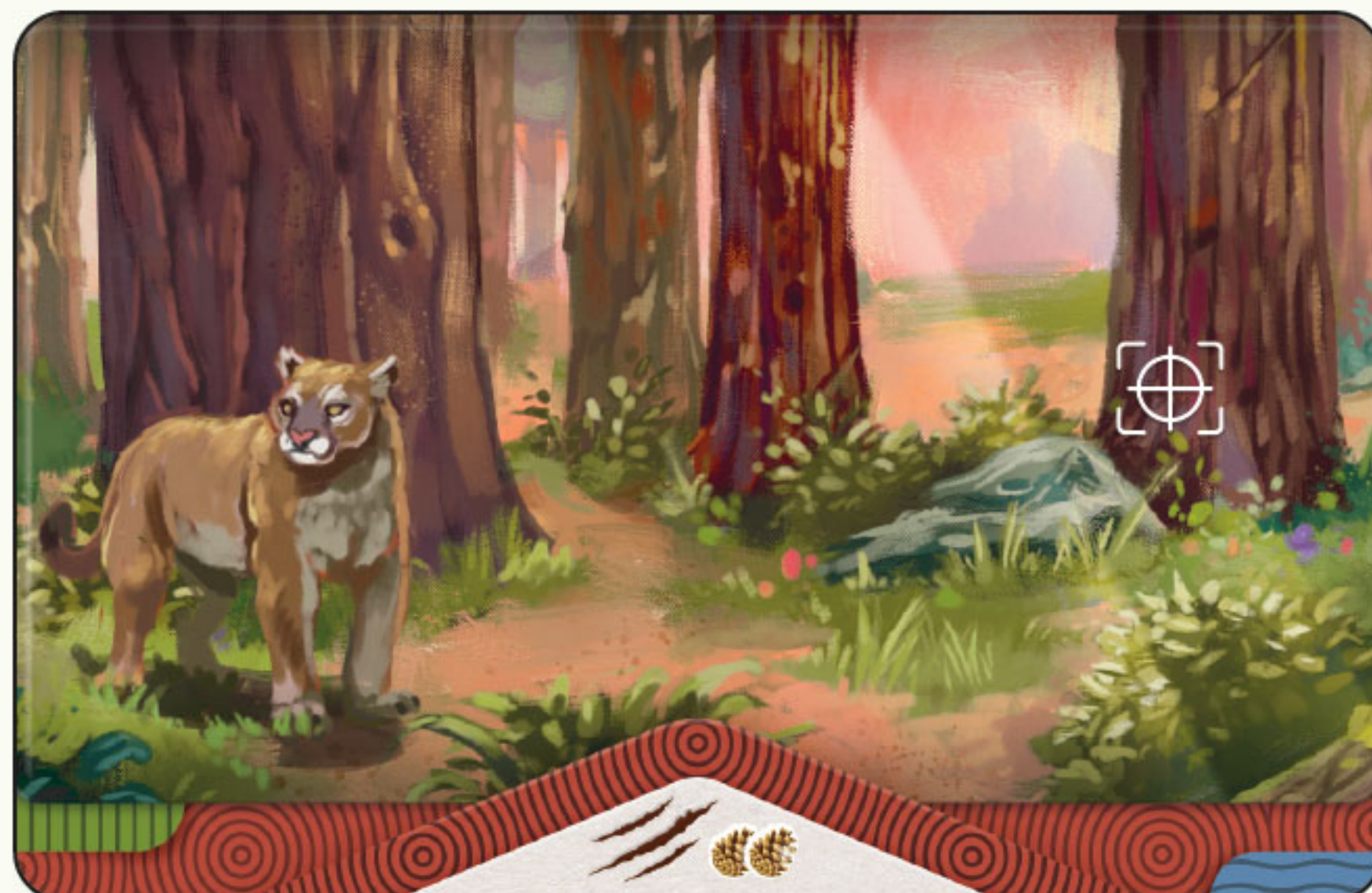
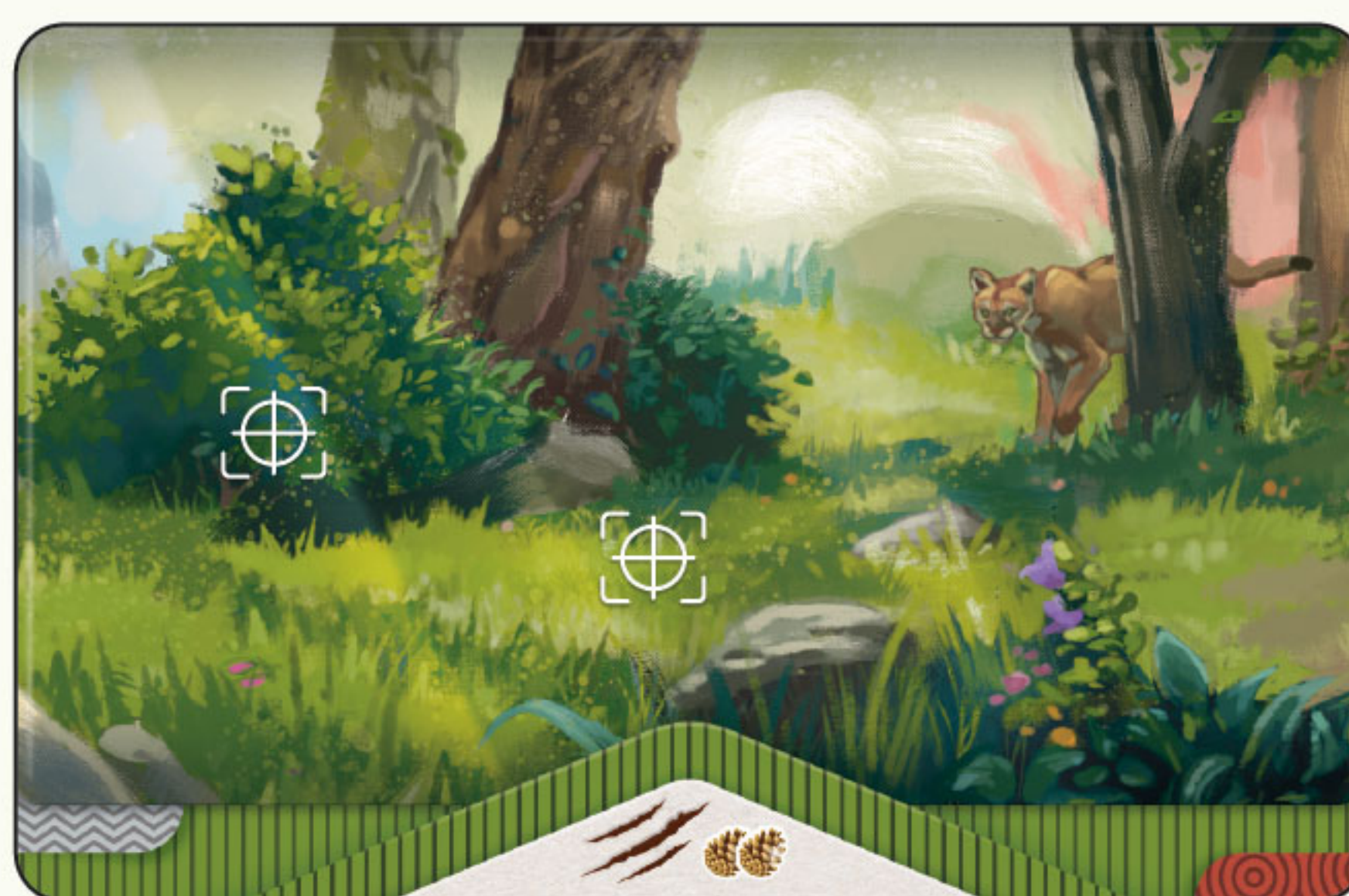
4 żetony Obozowiska

Moduł 1	Puma	2
Moduł 2	Dzika przyroda	2
Moduł 3	Zdolności Fotografą	3
Moduł 4	Środki Transportu	4
Moduł 5	Obozowisko	5
Moduł 6	Malownicza Trasa	5
Moduł 7	Obiektyw Zoom	5
Nowy scenariusz dla Wariantu Jednoosobowego		6
Pięć nowych kart Celu		6



Zachowajcie czujność, puma znana jest z tego, że potrafi się bezszelestnie przemieszczać.
Może pojawić się w każdej chwili, tam, gdzie się tego najmniej spodziewacie...


ZAWARTOŚĆ DO UŻYCIA

5 nowych  przedstawiających pumę w tle (po jednej na każdy rodzaj .








PRZYGOTOWANIE

Dodaj każdą  z pumą do odpowiednich stosów . Upewnij się, że są zorientowane w tę samą stronę co reszta kart: Wariant Podstawowy lub Zaawansowany.



Potasuj każdy stos z osobna i rozmieść wokół planszy jak zwykle. Żadna puma nie może znajdować się na wierzchu stosu  na początku gry. Jeśli tak się stanie przetasuj ponownie stosy, w których puma jest widoczna na wierzchu.

ROZGRYWKA

Gdy  z pumą zostaje odkryta na wierzchu stosu, natychmiast sprawdź, czy puma jest widoczna na szczycie innego stosu. Jeśli tak, włóż wcześniej odkrytą kartę z pumą na spód jej stosu. Jeśli to była ostatnia karta w stosie (więc nie ma pod co jej włożyć), odrzuć ją do pudełka.





Kiedy robisz zdjęcie pumie, **żadne inne**  nie może być sfotografowane w tym samym czasie. Tylko ,  i  mogą być na zdjęciu.

UWAGA

Nie ma żetonów pumy ! Rysunek pumy na kartach działa jak .

KONIEC GRY

Podczas punktacji końcowej:

 Puma liczy się jako inny gatunek zwierząt, więc otrzymujesz  za różnorodność. Oznacza to, że możesz mieć do 8 różnych  i dzięki temu zdobyć **28** .

 Każda  z pumą daje Ci **2** .



Region Redwood zamieszkuje wiele gatunków zwierząt. Biorąc pod uwagę ich specyficzny sposób życia, fotografowanie ich może okazać się szczególnie trudne.

ZAWARTOŚĆ DO UŻYCIA

- 40
- 9
- 7 kart Gatunków.

PRZYGOTOWANIE

Każde z tych zawsze zastępuje to samo zwierzę z gry podstawowej:

- pręgowiec amerykański** zastępuje **wiewiórkę**.
- skunks** zastępuje **szopa**.
- wydra** zastępuje **bobra**.
- jeżozwierz** zastępuje **kunę**.
- kojot** zastępuje **wilka**.
- ryś** zastępuje **niedźwiedzia**.
- jeleń** zastępuje **jelenia kanadyjskiego**.

UWAGA

- Sparowane zwierzęta powyżej zawsze zamieszkują te same środowiska (za wyjątkiem wydry, patrz poniżej).
- Nieważne jak dużo nowych zwierząt wybierzesz, zawsze będzie 7 różnych typów zwierząt na planszy, każde reprezentowane przez 1 , za wyjątkiem wydr, które wymagają 3 .

Wybierz jedno lub więcej zwierząt z tego modułu i użyj ich w grze. Połóż ich na planszy oraz kartę Gatunku i w pobliżu.

ROZGRYWKA

Możesz fotografować nowe , ale tylko spełniając warunki określone przez ich **cechy charakteru**

CECHY CHARAKTERU ZWIERZĄT

PRZYPOMNIENIE

By uznać, że coś zostało sfotografowane, musi się to znaleźć na Twoich kartach Panoramy ().

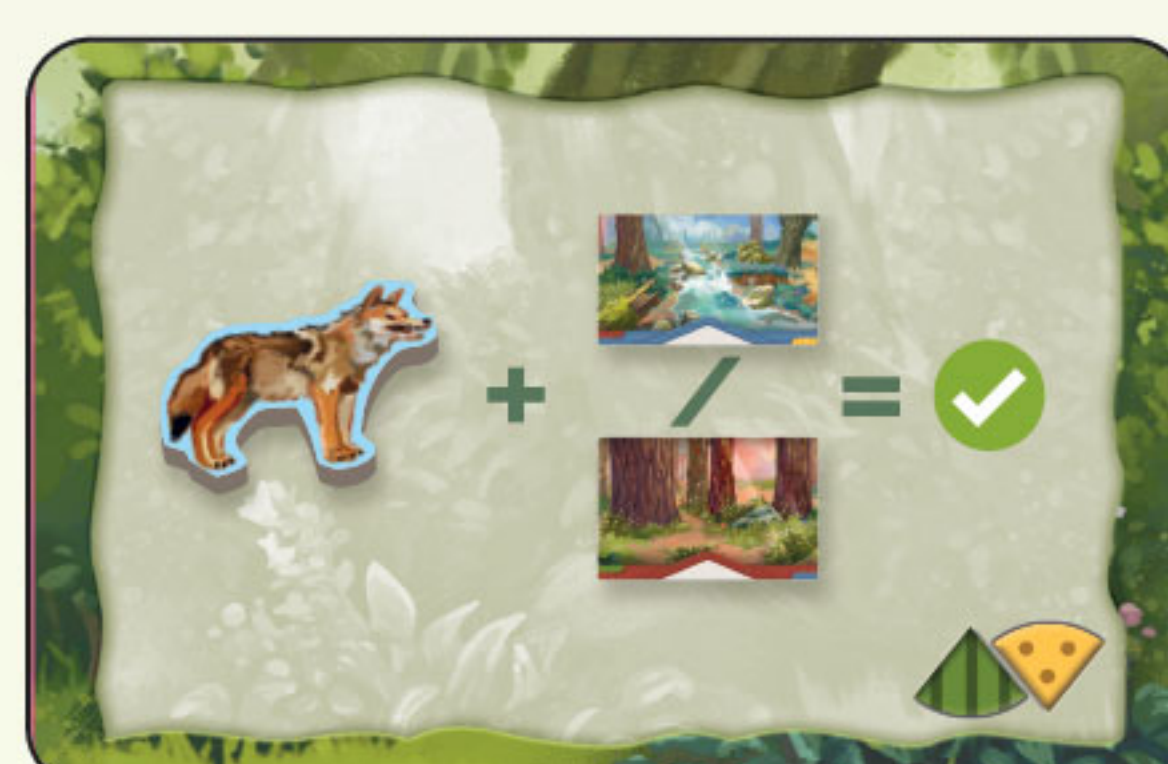
W dodatku do cech charakteru, karty Gatunku określają preferowane środowiska zwierząt.

A PRĘGOWIEC JEST TOWARZYSKI



Możesz sfotografować pręgowca tylko, jeśli jednocześnie fotografujesz inne

B KOJOT JEST PRZEBIEGŁY



Możesz sfotografować kojota tylko, jeśli tłem () jest rzeka (niebieski) lub las (brązowy).

C RYŚ JEST RZADKO SPOTYKANY



Nie ma specjalnych warunków, by uwiecznić rysia, ale w zasobach ogólnych dostępne są tylko 3 z rysiem.

- W grze dwuosobowej: tylko 2 z rysiem
- W Wariacie Drużynowym: tylko 2 z rysiem
- W Wariacie Jednoosobowym: tylko 2 z rysiem

PRZYPOMNIENIE

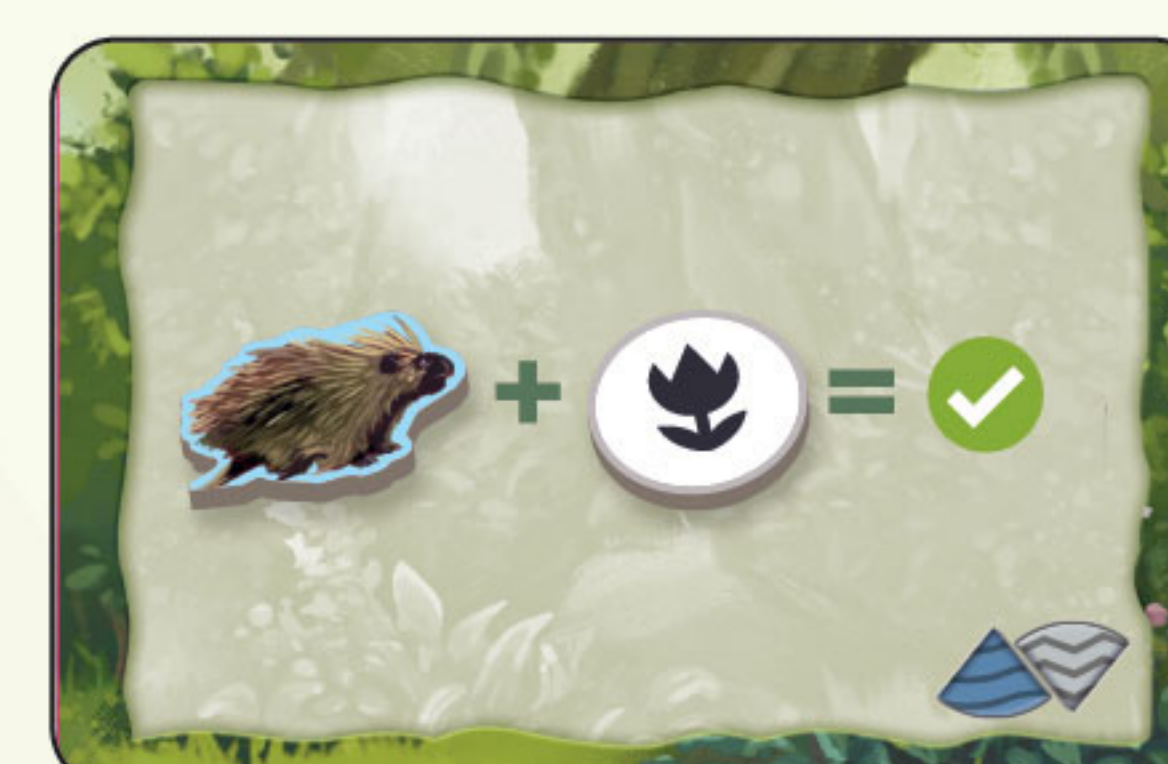
W momencie, gdy ostatnie danego rodzaju jest zabrane z Zasobów Ogólnych, zdejmij z planszy odpowiedni pionek , gdyż nie można go dłużej fotografować.

D SKUNKS JEST ŚMIERDZĄCY



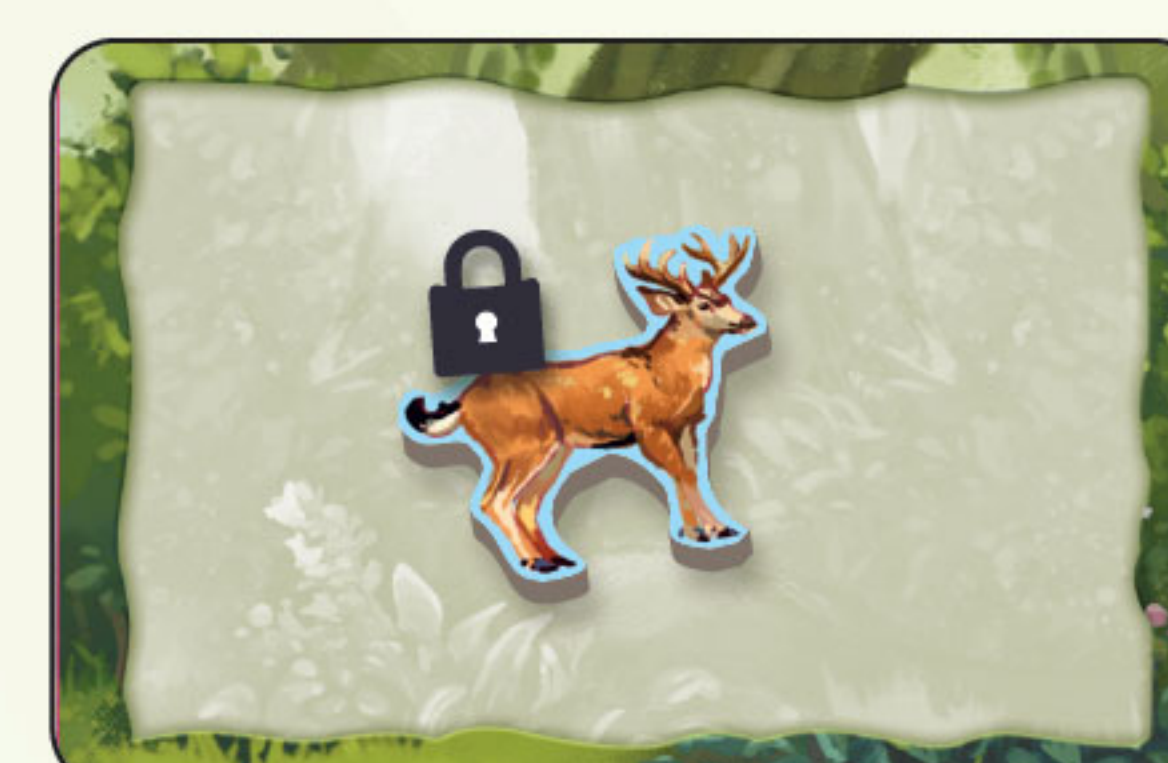
Do fotografowania skunka możesz używać wyłącznie numer 5, 6, 7, lub obiektywu Zoom.

E JEŻOZWIERZ JEST GŁODNY



Możesz sfotografować jeżozwierza tylko, jeśli jednocześnie fotografujesz .

F JELEŃ JEST SPOKOJNY



Jeleń nigdy się nie porusza, nawet po sfotografowaniu.

G WYDRA JEST ZWIERZĘCIEM STADNYM



Nie ma specjalnych warunków, by uwiecznić wydrę.

Wydra nie posiada ulubionego środowiska. Umieść 3 wydrę na dowolnych pustych miejscach na planszy.

Do czasu, gdy w Zasobach Ogólnych znajdują się przynajmniej 3 wydrę, pozostaw wszystkie 3 wydrę na planszy. Gdy zostaną tylko 2 , zdejmij 1 , a gdy zostanie tylko 1 , zdejmij kolejny z wydrą z planszy.

Każdy fotograf ma swoje unikalne umiejętności i własną dziedzinę specjalizacji.

ZAWARTOŚĆ DO UŻYCIA

8 kafelków Fotografa

PRZYGOTOWANIE

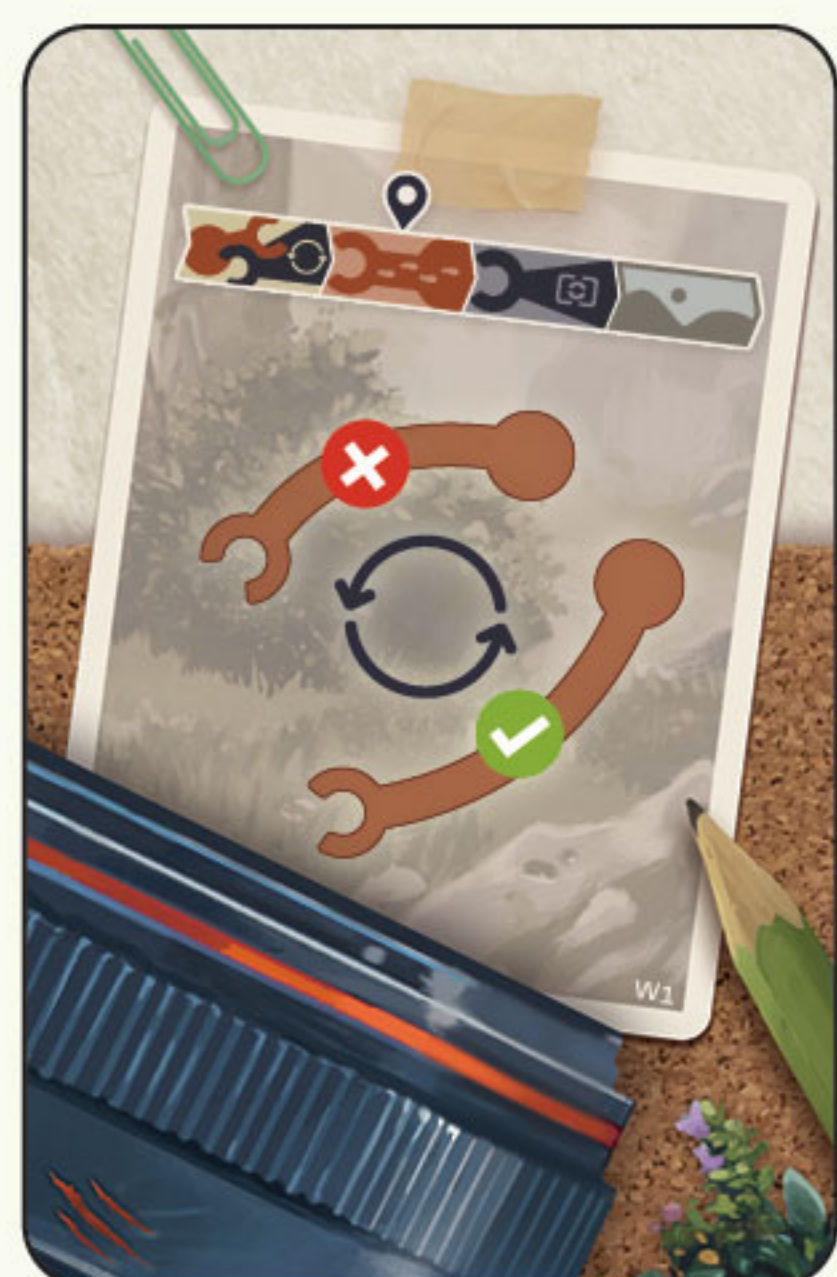
Każdy z graczy otrzymuje dwa losowe kafelki Fotografa, następnie wybiera 1 i kładzie awerssem do góry obok swojej planszy zasobów. Zwróćcie nieużywane kafelki do pudełka.



ROZGRYWKA


Twój kafelek Fotografa pozwala Ci na **jednokrotne użycie** jego zdolności.

Możesz zdecydować kiedy użyć swojego kafelka, ale tylko podczas trwania jednej z Twoich tur. Gdy go użyjesz, odwróć go rewersem do góry, by wskazać, że już skorzystałeś ze swojej zdolności.

PRZEWODNIK





Po sprawdzeniu swojego , ale przed wykonaniem ruchu, możesz wymienić swój , ale **tylko raz**.

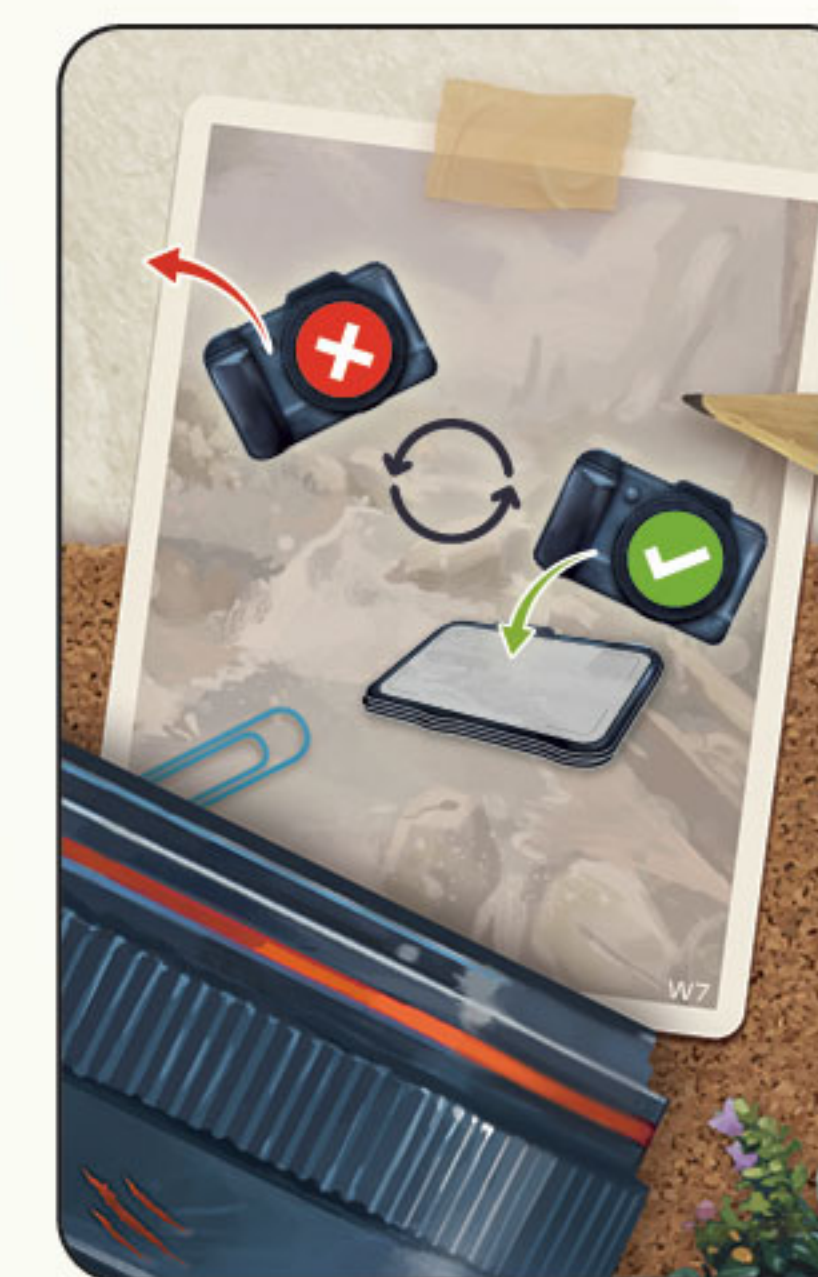
Zwróć odrzucony  na stojak.

EDYTOR ZDJĘĆ



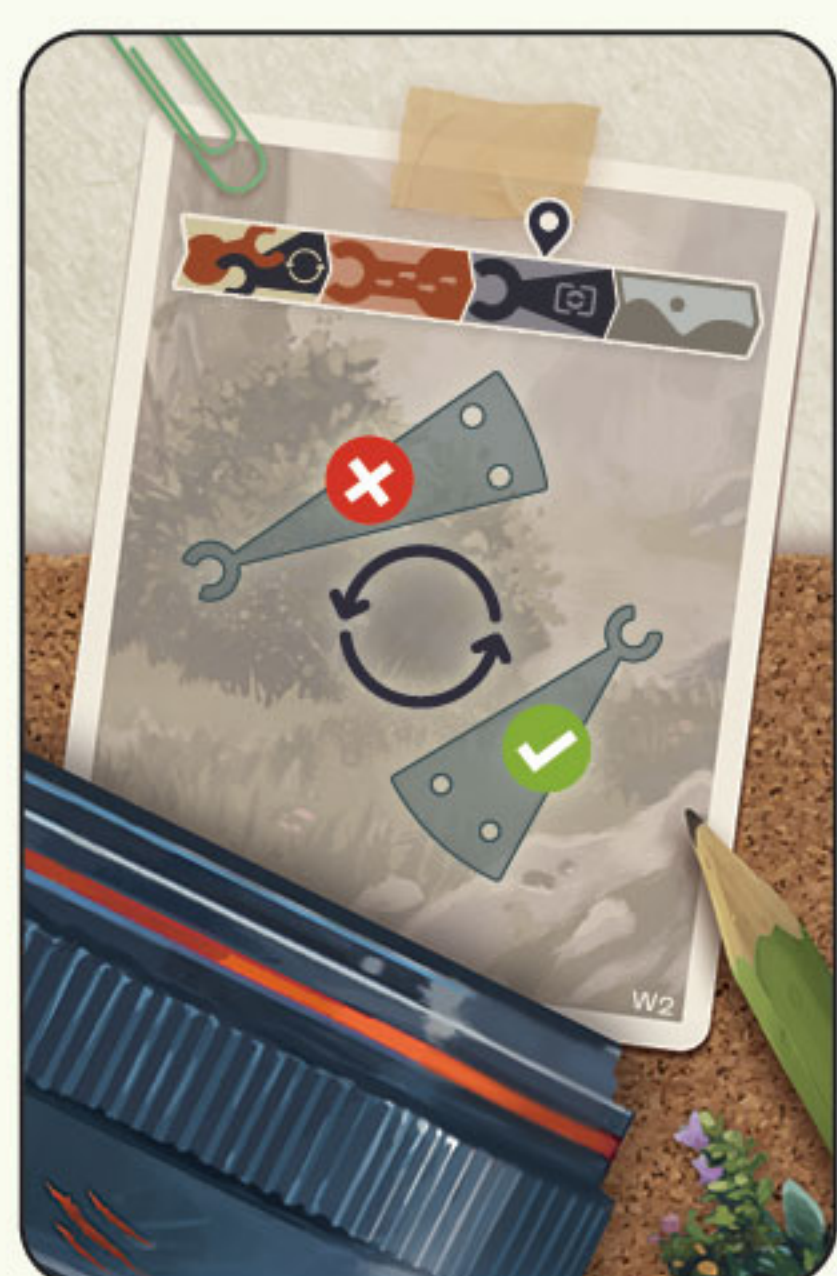
Zamiast tła , które wzięłbyś normalnie, weź  z sąsiedniego środowiska.



NEGOCJATOR



Kiedy karta Celu jest odkrywana na początku rundy, jeśli Ci nie pasuje, możesz użyć tej zdolności by ją zmienić. Musisz się na to zdecydować zanim pierwszy gracz rozpocznie swoją turę. Jeśli zdecydujesz się na zmianę, weź z pudełka wszystkie karty Celu o tej samej wartości, wybierz taką, która Ci się podoba i zamień je.

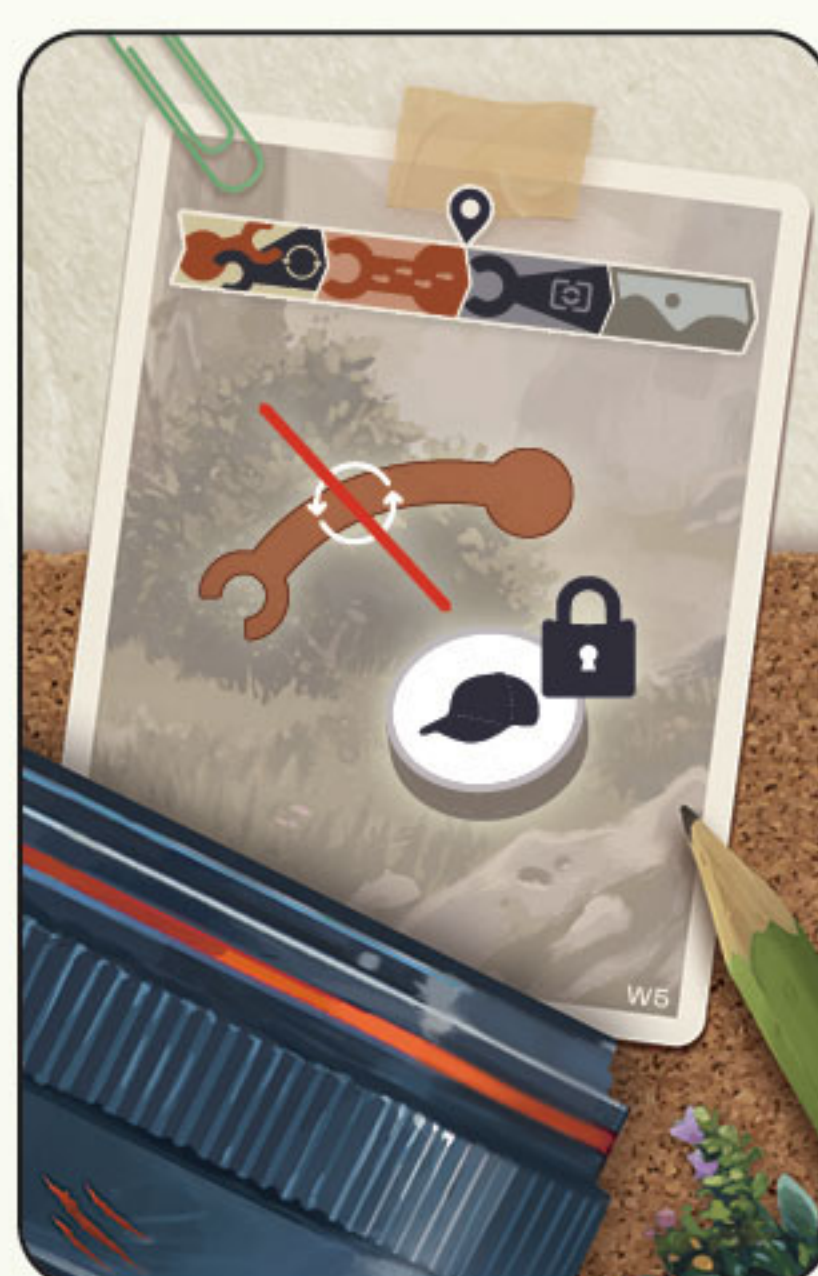
OPORTUNISTA





Po wypróbowaniu swojego , możesz wymienić swój , **ale tylko raz**.

Zwróć odrzucony  na stojak.

CZATOWNIK



Nie bierz , zatrzymaj ten, który masz przed sobą.

Nie bierz , zatrzymaj ten, który masz przed sobą.

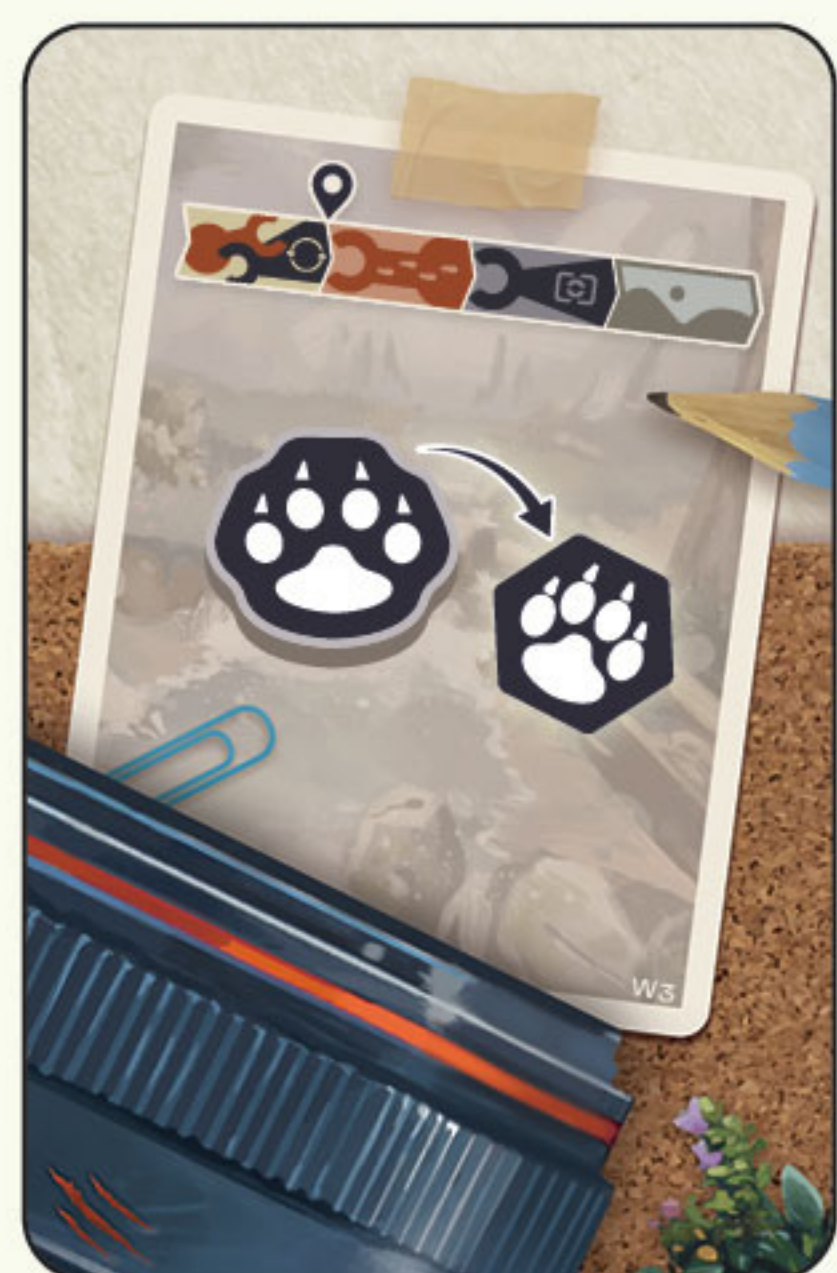
Nie poruszasz się w tej turze. Jednak robisz zdjęcie jak zwykle.



SZYBKOSTRZELNY



Gdy zdobywasz  za kartę Celu, użyj tej zdolności, by zdobyć je ponownie.


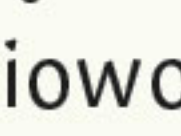


BEHAWIORYSTA



Przed użyciem swojego , przenieś  na puste miejsce, respektując jego ulubione środowiska.

OBSERWATOR



Udaje Ci się zrobić zdjęcie , które jest tylko częściowo przykryte przez Twój , ale tylko wtedy, gdy jest to jedyne , które fotografujesz w tej turze. Możesz częściowo przykryć 2 lub więcej , ale tylko jedno z nich zostanie sfotografowane.

By dotrzeć dalej szybciej, skorzystaj z kilku ekologicznych środków transportu...

ZAWARTOŚĆ DO UŻYCIA

- 1 🐾 Czółno.
- 1 🐾 Paralotnia.
- 1 🐾 Rower.

PRZYGOTOWANIE

Umieść stojak na szablon z tego rozszerzenia na stole i powieś na nim te trzy 🐾.

ROZGRYWKA

Możesz wybrać te 🐾 tak jak dowolne inne 🐾, jednakże, używasz każdego z nich w jego własny, specyficzny sposób.

CZÓŁNO

A WARUNEK WSTĘPNY KORZYSTANIA Z TEGO SZABLONU

Na początku Twojej tury, Twój 🐾 musi, przynajmniej częściowo, stać na ilustracji rzeki na planszy.



B RUCH

Czółno 🐾 pozwala poruszyć się Twojemu 🐾 gdziekolwiek, jeśli tylko na zakończenie ruchu będzie, przynajmniej częściowo, stać na rzece.

Używając tego 🐾, możesz również pozostać w swojej obecnej pozycji.

UWAGA

Czółno 🐾 nie przypina się do Twojego 🐾. Po prostu kładziesz je przed sobą, a następnie poruszasz swoim 🐾 bez używania 🐾 bezpośrednio na planszy.

PARALOTNIA

A WARUNEK WSTĘPNY KORZYSTANIA Z TEGO SZABLONU

Na początku Twojej tury, Twój 🐾 musi, przynajmniej częściowo, stać w środowisku górskim (szary).

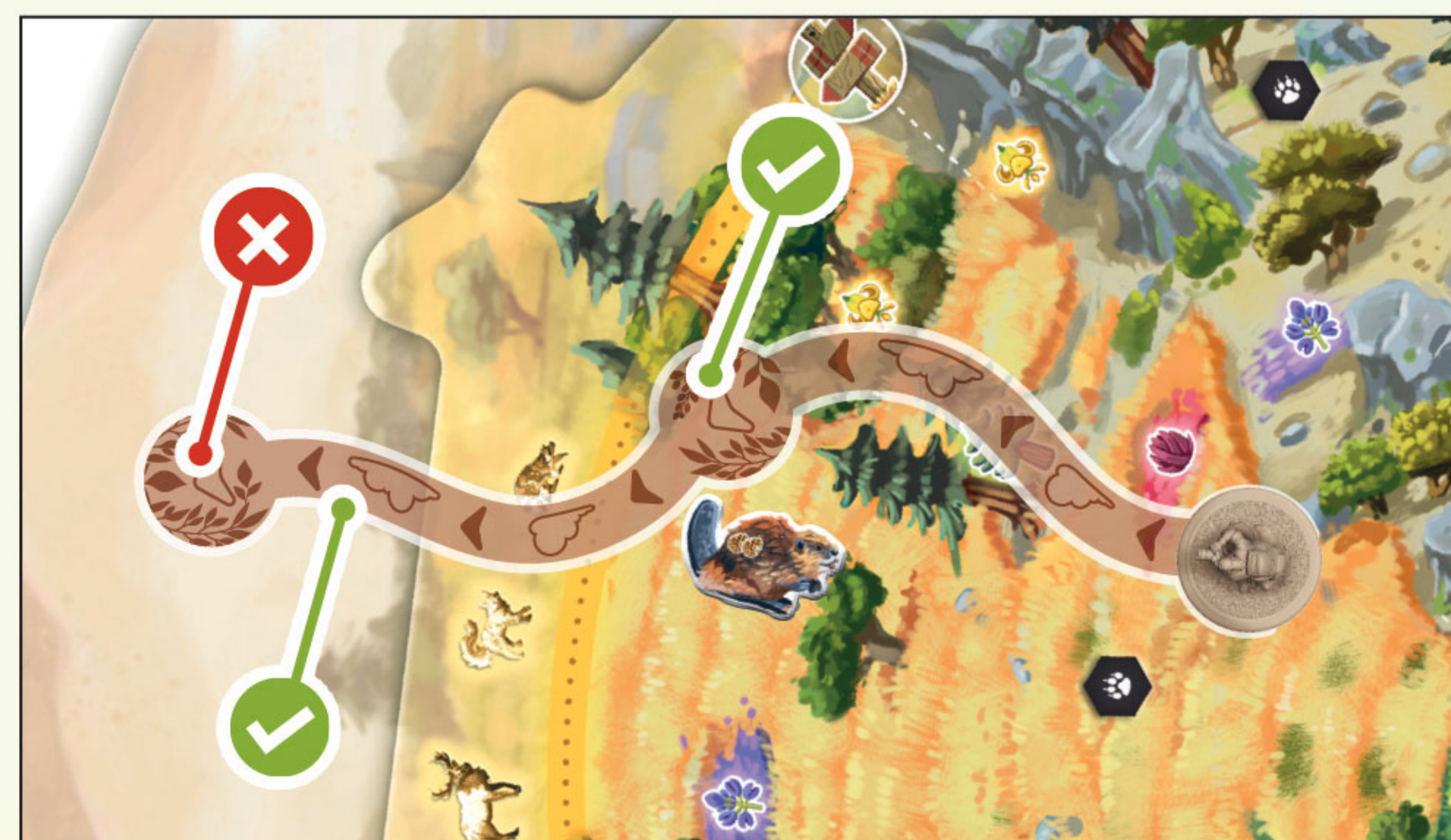
B RUCH

Użyj paralotni 🐾 tak jak każdego innego 🐾 z gry podstawowej, za wyjątkiem tego, że umożliwia dwa różne „lądowiska” (dwa dyski 🐾).

Możesz wybrać, którego z nich użyjesz.

Nawet jeśli zatrzymasz się na pierwszym lądowisku, **cały** 🐾 musi być umieszczony na planszy zgodnie z zasadami (zakaz nachodzenia na 🐾 lub innego 🐾).

Twoja końcowa lokalizacja nie musi znajdować się w środowisku górskim.



Umieszczenie 🐾 przestrzega zasad umieszczania nawet w przypadku, gdy drugie lądowisko wykracza daleko poza granice obszaru gry. Jednak z tego powodu tylko pierwsze lądowisko jest dostępne dla Twojego drugiego 🐾.

ROWER

A WARUNEK WSTĘPNY KORZYSTANIA Z TEGO SZABLONU

Na początku Twojej tury, Twój 🐾 musi, przynajmniej częściowo, zasłaniać 🐾.

B RUCH

Rower 🐾 pozwala Ci na ruch Twoim 🐾 do innego 🐾 który wybierzesz. Musi on **całkowicie** zasłonić docelowy 🐾.

UWAGA

Roweru 🐾 nie przypina się do Twojego 🐾. Po prostu kładziesz go przed sobą, a następnie poruszasz swoim 🐾 bez używania 🐾 bezpośrednio na planszy.



5

OBOZOWISKO

Nie ma to jak powrót do obozu, by odzyskać siły.

ZAWARTOŚĆ DO UŻYCIA

- 1 Pionek Obozowiska.
- 4 żetony Obozowiska.

PRZYGOTOWANIE

Zanim ktokolwiek wybierze swój startowy pionek Obozowiska w pustym otworze na planszy.

Każdy z graczy otrzymuje żeton Obozowiska, który umieszcza na swojej planszy zasobów aktywną stroną do góry (patrz ilustracje).



ROZGRYWKA

Raz w ciągu gry, na początku Twojej tury, jeśli pionek Obozowiska nie jest zajęty, możesz odwrócić swój żeton Obozowiska nieaktywną stroną do góry (patrz obok), by natychmiast przenieść swojego pionka na pionek Obozowiska, tak, by nie wystawał z żadnej strony. To jest dodatkowy, „darmowy” ruch.



Następnie wykonujesz swoją turę jak zwykle: wybierasz pionka, poruszasz się, itd.

WARIANT DRUŻYNOWY

Podczas Waszej tury tylko jeden z Was może użyć żetonu Obozowiska.

6

MALOWNICZA TRASA

Ta mała ścieżka wśród kwiatów jest taka urocza!

ZAWARTOŚĆ DO UŻYCIA

- Stojak na szablon
- 1 Malownicza Ścieżka

PRZYGOTOWANIE

Umieść stojak na szablon z tego rozszerzenia na stole i powieś na nim ten Malownicza Ścieżka.

UWAGA

W ramach kompensaty za dodanie tego Malownicza Ścieżka, sugerujemy zwrot jednego, wybranego przez Was pionka z gry podstawowej do pudełka.

ROZGRYWKA

Gdy używasz tego Malownicza Ścieżka, natychmiast otrzymaj 1 pionka jeśli szablon swoją środkową częścią przykrywa w całości przynajmniej 1 pionka.

Z drugiej strony, jeśli ten Malownicza Ścieżka nie przykrywa całkowicie żadnego pionka, tracisz 1 pionka.

WAŻNE

- By zdobyć 1 pionka, Twój pionek nie może w miejscu zakończenia ruchu zdeptać żadnego pionka (nawet częściowo)!
- nie możesz użyć tego Malownicza Ścieżka w swojej pierwszej turze.



7

OBIEKTYW ZOOM

„Patrzenie w dal oznacza wyrzeczenie się tego, co jest blisko.”
Rimbault (Christophe).

ZAWARTOŚĆ DO UŻYCIA

- Stojak na szablon
- 1 obiektyw Zoom

PRZYGOTOWANIE

Umieść stojak na szablon z tego rozszerzenia na stole i powieś na nim ten obiektyw Zoom.

UWAGA

W ramach kompensaty za dodanie tego obiektyw Zoom, sugerujemy zwrot jednego, wybranego przez Was pionka z gry podstawowej do pudełka.

ROZGRYWKA

Kiedy używasz tego obiektyw Zoom, tylko obiekty (pionki, rośliny, zwierzęta) znajdujące się pod jego „wyostrzoną” częścią (drugi koniec) są sfotografowane.



NOWY SCENARIUSZ DLA WARIANTU JEDNOOSOBOWEGO

SCENARIUSZ #5 MIŁOŚNICY NATURY

Przygotowanie: Ten scenariusz używa tylko następujących modułów:

- Moduł 2: Dzika przyroda
- Moduł 4: Środki transportu

Użyj następujących zwierząt z tego rozszerzenia:

- Skunks.
- Pręgowiec.
- Kojot.

Wymaganie: Sfotografuj każde z tych zwierząt: skunksa, pręgowca i kojota przynajmniej raz.

Kart Celu:

02.01.21 01.02.08 02.03.23 01.04.16 02.05.25

IMIĘ	SCENARIUSZ #	DATA	WYNIK WARIANT PODSTAWOWY	WYNIK WARIANT ZAAWANSOWANY
Christophe	5	7.28.22	56 🍪	47 🍪
Michaël	5	7.27.22	54 🍪	43 🍪

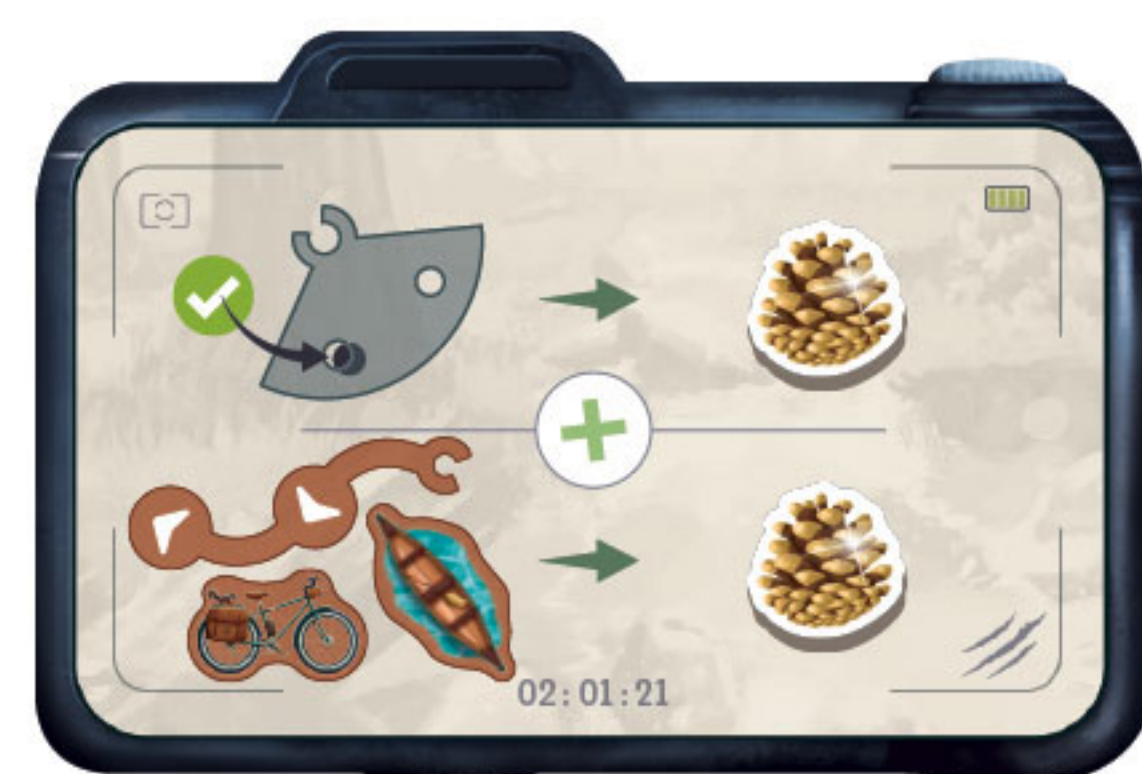
PIĘĆ NOWYCH KART CELU

Niektóre z nowych kart Celu powodują, że tracisz 🍪.

Kiedy powinieneś stracić 🍪, a nie masz wystarczającej ich liczby w swoich zasobach, tracisz tylko te, które posiadasz.

Możesz stracić jedynie 🍪 lub 🍪🍪. Nigdy nie tracisz żetonów 🍪, 🍪, 🍪 lub 🍪. Zawsze możesz rozmienić 1 🍪🍪 na 3 🍪 tak, by móc spłacić swój „dług”.

Karta Celu może dodać Ci 🍪... które w następnej sekundzie tracisz ze względu na jedną z tych nowych kart. Zwróć szczególną uwagę na kolejność rozpatrywania kart Celu!



KARTA CELU 02.01.21

- +1 🍪 jeśli zrobisz doskonałe zdjęcie.
- +1 🍪 jeśli użyjesz środka transportu.



KARTA CELU 02.04.24

- 2 🍪 jeśli żaden obiekt (🍪, 🍪, 🍪, 🍪...) nie znajduje się w osi, całkowicie poza Twoim zasięgiem na planszy.



KARTA CELU 02.02.22

- 1 🍪 kiedy użyjesz 🍪 o wartości niższej od tych leżących przed pozostałymi graczami.
- 🍪 z tego rozszerzenia nie są numerowane, więc ta karta nie ma na nie wpływu.



KARTA CELU 02.05.25

- +2 🍪 jeśli zdobyciesz 3 🍪 w tej turze **Ważne:** Weź pod uwagę łączną sumę 🍪 zdobytych w tej turze, po odjęciu 🍪 straconych w wyniku rozpatrzenia innych kart Celu.



KARTA CELU 02.03.23

- +1 🍪 jeśli wszystkie [🍪] i [🍪] na Twoim tle [🍪] są zajęte.
- 1 🍪 w każdym innym przypadku (nie sumuje się).



rue Sanson 4, BE-5310 Longchamps

www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

[SitDownGames](#)

[Sitdown.jeux](#)

[SitDownGames](#)

AUTOR/PROJEKTANT
Christophe RAIMBAULT

SYMULACJE 3D
Maxime MOULINS

ILUSTRATOR

Edu VALLS

MODELOWANIE 3D

François-Xavier MÉLARD

KIEROWNIK ROZWOJU

Michaël DEROBERTMASURE

KIEROWNIK MARKETINGU

Sophie TROYE

DYREKTOR ARTYSTYCZNY

Marie OOMS

KIEROWNIK PROJEKTU

Didier DELHEZ

ARTYSTA GRAFIK

Anthony MOULINS

TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI

Marcin KRAWCZYK

Gra autorstwa Sit Down! wydana przez Megalopole SRL. ©Megalopole (2023). Wszystkie prawa zastrzeżone. Materiały te mogą być wykorzystywane wyłącznie do użytku prywatnego. • **UWAGA:** Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 roku życia. Gra zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Zachowaj tę informację. • Wizualizacje nie są wiążące. Kształty i kolory mogą ulec zmianie. • Powielanie gry w całości lub części, na dowolnym nośniku, fizycznym lub elektronicznym, surowo wzbronione bez pisemnej zgody Megalopole.