

# Creature Caravan – Fazy tury (ściąga 1-stronicowa)

Szybka referencja kolejności. W przypadkach szczególnych korzystaj z instrukcji.

Fazy tury

Runda 12 / Koniec gry

Najważniejsze przypomnienia (tylko „pułapki”)

1) Początek tury

- Rozpatrz wszelkie opcjonalne efekty „Na początku tury / W każdej turze”.

2) Rzut kośćmi

- Rzuć wszystkimi kośćmi.
- Opcjonalnie: przerzuć wszystkie kości raz (zanim wykonasz akcje).

3) Faza akcji (w dowolnej kolejności)

- Umieszczaj kości na swojej planszy gracza lub na kartach stworów (wynik kości  $\geq$  wymagane minimum).
- Rozpatrz w całości efekt każdej kości, zanim położysz następną (bez cofania ruchów).
- Każde pole akcji: maksymalnie raz na turę. Zapłać ewentualny koszt z ikony.
- Akcje darmowe w dowolnym momencie: odrzuć kartę za jedzenie/monetę; dodaj stwora; „raz/turn”; umieść owoc.

4) Porządkowanie (w kolejności)

- Przesuń kostki na Targu i planszy Zombie (kostki na polach z ikonami przesuwają się o 1 w dół; kolumna blokuje się, gdy jakkolwiek kostka dotrze do ikony).
- Postaw obóz na swoim polu.
- Rozpatrz efekty „gdy rozbijasz obóz na ...” na swojej karawanie.
- Jeśli to Twój pierwszy obóz w tym miejscu:
- wieża: dobierz 3,
- owoce: weź 1,
- skarb: weź 1.
- Po turze 12: postaw ostatni obóz i zdobądź jego nagrodę.
- Następnie wykonaj dowolną liczbę akcji darmowych.
- Podlicz punkty zwycięstwa.
- Remis rozstrzyga: największa łączna liczba kostek na planszach Targu i Zombie.

---

Podróż (Travel)

- Tylko na pola sąsiadujące (bez skosów, chyba że karta mówi inaczej).
- Równiny (Plains) = każde pole, które nie jest Jeziołem, Górą ani Kanionem.
- Chmury, Eastrey i wieże liczą się jako równiny, o ile nie podano inaczej.
- Pola z podzielonymi ikonami terenu: wybierz jeden typ terenu. „Wszystkie cztery” = dowolny sąsiedni teren.
- Podróż pionowa: tylko w górę/w dół w tej samej kolumnie (bez zbliżania się/oddalania od Eastrey).

---

Zagrożenia (Threats)

- Wejście NA pole zagrożenia LUB przejście przez nie: weź 1 żeton Żaru (Ember) (-1 PZ).
- Jeśli rozbiłeś już obóz na danym polu zagrożenia, nie możesz tam atakować.

---

Atak (plansza Zombie)

- Musisz osiągnąć lub przekroczyć siłę zombie, używając akcji Walki + premii.
- Sukces: połóż kostkę w kolumnie tego zombie; odrzuć 1 żeton Żaru.
- Każdy gracz: maks. 1 atak na kolumnę zombie; kolumna blokuje się, gdy

jakakolwiek kostka dotrze do ikony.

---

#### Targ (Market)

- Zwykle 1 handel na turę: oddaj X worków/monet → weź X+2 jedzenia; połóż kostkę.
  - Każdy gracz: maks. 1 kostka na kolumnę; kolumna blokuje się, gdy jakakolwiek kostka dotrze do ikony.
- 

#### Obozy i nagrody z mapy

- Ignoruj obozy innych graczy przy ruchu i nagrodach.
- Twój własny obóz na wieży/owocach/skarbach uniemożliwia ponowne zdobycie tej nagrody.