

Podróże po Jurze - Gra bez kostki

Akcja: Koszt w punktach akcji (PA):

- **Ruch:** po drodze zwykłej: **1** PA, po drodze dwupasmowej: **0,5** PA
- **Wymiana kart:** jednej: **1** PA, wszystkich: **3** PA (niezależnie od ilości)
- **Odwiedzenie atrakcji:** **1** PA za każdą zrealizowaną kartę
- **Zagranie Karty Specjalnej:** **1** PA
- **Uzupełnienie kart do pełna:** **2** PA (niezależnie od ilości)
- **Wymiana dowolnej ilości kart pomiędzy graczami tej samej drużyny:** **3** PA, z konta gracza, w którego kolejce dochodzi do wymiany.
- **Wjazd na pole Remontu:**
 1. kolejka: dojazd do remontu
 2. kolejka: wjazd na pole z remontem – stanie w korku, koszt: **5PA**
 3. kolejka: zdjęcie pionu remontu, koszt: **5PA**



Dodatkowe amonity można otrzymać za:

- Zdobyć odznak:
Szlaku Orlich Gniazd (5 pomarańczowych znaczków), **Szlaku Warowni Jurajskich** (5 białych znaczków), **Ducha Jury** (5 czarnych znaczków) – wartość każdej z nich: **4 amonity**.
- **Jaskiniowca Jurajskiego** (zebranie kart jaskiń o sumarycznej długości przynajmniej 1000m) – wartość: **5 amonitów**.
- Dojechanie do **PIT** z „czystą ręką”, czyli bez żadnej karty: **2 amonity**.
- Odznaki otrzymuje się po dojechaniu do **PIT** z kompletem znaczków (tylko **PIERWSZY** gracz, który tego dokonał).

W wariantcie turniejowym, znajdując się w **PIT**, można dokonać wymiany dwóch dowolnych kart specjalnych na Kartę Remontu, jeśli taka znajduje się w stosie kart wykorzystanych. Koszt tej operacji to **3 PA**.

Podróże po Jurze - Gra bez kostki

Akcja: Koszt w punktach akcji (PA):

- **Ruch:** po drodze zwykłej: **1** PA, po drodze dwupasmowej: **0,5** PA
- **Wymiana kart:** jednej: **1** PA, wszystkich: **3** PA (niezależnie od ilości)
- **Odwiedzenie atrakcji:** **1** PA za każdą zrealizowaną kartę
- **Zagranie Karty Specjalnej:** **1** PA
- **Uzupełnienie kart do pełna:** **2** PA (niezależnie od ilości)
- **Wymiana dowolnej ilości kart pomiędzy graczami tej samej drużyny:** **3** PA, z konta gracza, w którego kolejce dochodzi do wymiany.
- **Wjazd na pole Remontu:**
 1. kolejka: dojazd do remontu
 2. kolejka: wjazd na pole z remontem – stanie w korku, koszt: **5PA**
 3. kolejka: zdjęcie pionu remontu, koszt: **5PA**



Dodatkowe amonity można otrzymać za:

- Zdobyć odznak:
Szlaku Orlich Gniazd (5 pomarańczowych znaczków), **Szlaku Warowni Jurajskich** (5 białych znaczków), **Ducha Jury** (5 czarnych znaczków) – wartość każdej z nich: **4 amonity**.
- **Jaskiniowca Jurajskiego** (zebranie kart jaskiń o sumarycznej długości przynajmniej 1000m) – wartość: **5 amonitów**.
- Dojechanie do **PIT** z „czystą ręką”, czyli bez żadnej karty: **2 amonity**.
- Odznaki otrzymuje się po dojechaniu do **PIT** z kompletem znaczków (tylko **PIERWSZY** gracz, który tego dokonał).

W wariantcie turniejowym, znajdując się w **PIT**, można dokonać wymiany dwóch dowolnych kart specjalnych na Kartę Remontu, jeśli taka znajduje się w stosie kart wykorzystanych. Koszt tej operacji to **3 PA**.