

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:	
▪ pierwsza kolejka: dojazd do remontu	
▪ druga kolejka: wjazd na pole z remontem – stanie w korku, koszt: 5PA	
▪ trzecia 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: **6 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:	
▪ pierwsza kolejka: dojazd do remontu	
▪ druga kolejka: wjazd na pole z remontem – stanie w korku, koszt: 5PA	
▪ trzecia 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: **6 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**.