Łowcy Skarbów

Gra Richarda Garfielda
dla 2–6 poszukiwaczy skarbów w wieku od 8 lat.

Wprowadzenie i cel gry

Gracze wcielają się w poszukiwaczy skarbów na tropie starożytnych bogactw. Przygoda poprowadzi ich w trzy miejsca: na lodowe szczyty Gór Mroźnych, w chaszcze Splątanej Dżungli oraz w mroczną otchłań Jaskini Lawy.

Na początku każdej z 5 rund z talii, na którą składają się karty awanturników, psów obronnych, monet i akcji, każdy z graczy dobiera na rękę 9 kart. Tak wyekwipowani poszukiwacze mogą ruszyć ku przygodom. Każda z trzech lokalizacji skrywa po dwa skarby czekające na swoich znalazców.

Gracz, który zgromadził najsilniejszą grupę awanturników, zdobywa jeden z nich. Drugi przypada graczowi z najsłabszą drużyną (mniej liczna i słabiej wyposażona może łatwiej zwędzić skarby, gdy inni próbują się porwać na grubego zwierza). Cała reszta wraca z pustymi rękami. Dzięki kartom akcji gracze mogą wzmacniać swoją drużynę nawet tuż przed odnalezieniem skarbów.

Pośród skarbów znajdują się cenne artefakty oraz magiczne zwoje warte wiele monet, jak również nikogo nie interesujące graty. Należy bacznie pilnować zdobyczy przed podstępnymi goblinami – najlepiej za pomocą psów obronnych. Gracze, którzy takowych nie posiadają, będą musieli rozstać się z częścią dochodów. Po 5 rundach gracze podliczają zdobyte monety i inne kosztowności, aby odkryć, który z nich jest najlepszym łowcą skarbów!

Elementy gry

- **1 plansza (dwustronna i dwuczęściowa)**

Rewers: ścieżka punktów używana na koniec gry

- **1 znacznik rundy**

- **12 żetonów punktacji**

Do podliczania punktów na koniec gry

- **82 monety**

42 miedziane *20 srebrnych* *20 złotych*

- **39 klejnotów**

Klejnoty są warte 10 lub 20

27 × 10 *12 × 20*

- **22 płytki goblinów**

Rewers

- **54 płytki skarbów**

30 artefaktów (25 cudownych i 5 przeklętych) *Rewers*

20 żółtych magicznych zwojów

4 szare magiczne zwoje

- **75 kart**

36 kart awanturników:
(12 Gór Mroźnych, 12 Splątanych Dżungli, 12 Jaskiń Lawy)

Rewers

12 kart monet
(po 4 miedziane, srebrne i złote)

12 kart psów obronnych

15 kart akcji

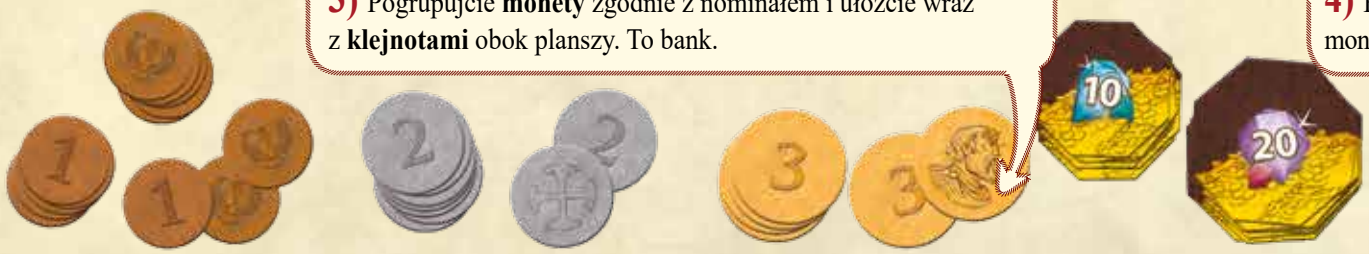
- **1 instrukcja i 1 dodatek do instrukcji**

Przygotowanie gry

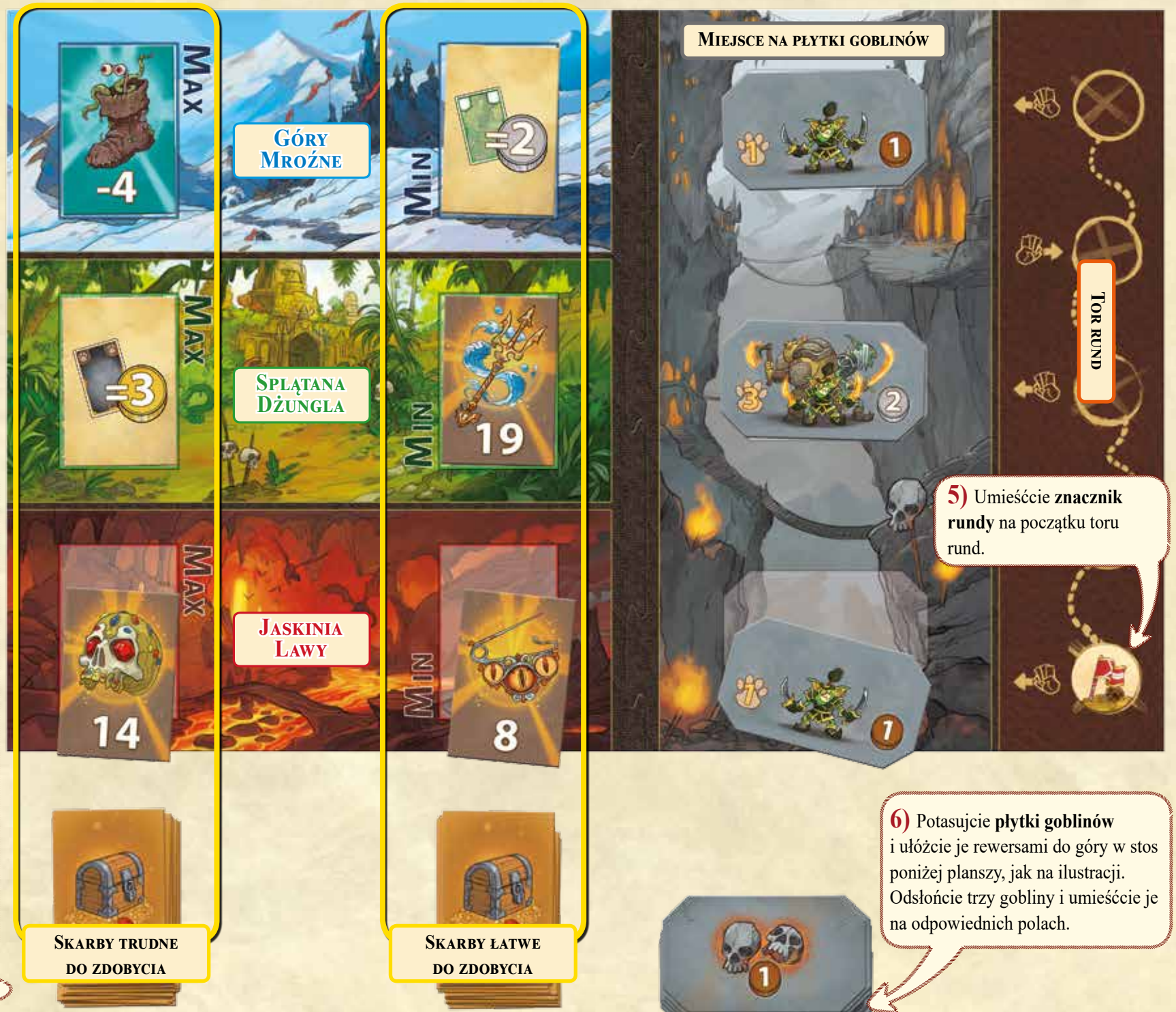
1) Połączcie obie części **planszy** i umieśćcie je na środku stołu. Plansza przedstawia tor rund i trzy lokalizacje: **Góry Mroźne**, **Splątaną Dżunglę** i **Jaskinię Lawy**. Z każdej z nich można zebrać po dwa skarby. Z prawej strony znajduje się miejsce na trzy płytki goblinów.

2) Potasujcie **karty** i ułóżcie je rewersami do góry w stosik obok planszy. To talia do gry.

3) Pogrupujcie **monety** zgodnie z nominałem i ułóżcie wraz z **klejnotami** obok planszy. To bank.



4) Każdemu z graczy wydajcie monety o łącznej wartości 15.



5) Umieśćcie **znacznik rundy** na początku toru rund.

6) Potasujcie **płytki goblinów** i ułóżcie je rewersami do góry w stos poniżej planszy, jak na ilustracji. Odsłońcie trzy gobliny i umieśćcie je na odpowiednich polach.

7) Potasujcie **żetony skarbów** i ułóżcie je rewersami do góry w dwóch osobnych stosach tej samej wielkości.

Jeden z nich jest stosem skarbów trudnych do zdobycia (opisane „Max”), a drugi – stosem skarbów łatwych do zdobycia (opisanych „Min”). Umieśćcie stosy na wyznaczonych do tego miejscach pod planszą, tak jak na ilustracji.

Następnie odkryjcie kolejno po 3 skarby z każdego stosu i umieśćcie je na wyznaczonych do tego miejscach na planszy, zaczynając od góry.

Skarby trudne do zdobycia

Skarby łatwe do zdobycia

8) Wybierzcie **krupiera** odpowiedzialnego za **rozdawanie kart**.

Karty

Karty awanturników:

Oto awanturnicy, których gracze posyłają na poszukiwanie skarbów. Każdy z nich opisany jest liczbą od 1 do 12 oznaczającą jego siłę. Kolor ramki wskazuje na obszar, w który może udać się awanturnik:

niebieski – Góry Mroźne,
zielony – Splątana Dżungla,
czerwony – Jaskinia Lawy.

Karty monet:

Na koniec każdej rundy gracze otrzymują za te karty monety o odpowiedniej wartości.

Karty psów obronnych:

W czasie gdy awanturnicy polują na skarby, psy obronne pilnują obozowiska przed podstępnymi goblinami, które chcą ukraść ich monety. Siła łapy określa siłę psa, zaś wyszczekanie rozstrzyga w remisach.

Karty akcji:

Gracz może za pomocą tych kart zmieniać przebieg gry.

Dodatek do instrukcji zawiera szczegółowy opis kart.

Skarby

Cudowne *Przeklęte*

Artefakty:

Liczba określa wartość artefaktów naliczaną na koniec gry. Bądźcie ostrożni! Niektóre artefakty mają wartość ujemną!

Żółte magiczne zwoje

Szare magiczne zwoje

Magiczne zwoje:

Zwoje nie mają z góry ustalonej, naliczanej na koniec gry wartości.

Żółte: Można ich użyć na koniec rundy, aby zdobyć dodatkowe monety. Na każdym zwoju widnieją wymogi, których spełnienie zapewni graczowi przypływ gotówki. Im więcej razy gracz spełni określony wymóg, tym więcej monet otrzyma. Raz użyty zwój zostaje odrzucony do końca gry.

Szare: Szare zwoje uaktywniają się **na koniec gry** i zapewniają graczowi dodatkowe monety.

Szczegółowy opis zwojów znajduje się w dodatku do instrukcji.

Gobliny

Awers

Siła łapy *Skradzione monety*

Rewers

Zebrana płytka goblina = 1 miedziana moneta

Gobliny:

Te podstępne kreatury znane są z tego, że podkradają bohaterom ich ciężko zarobione pieniądze, gdy ci udają się na kolejne łowy. **Tylko psy obronne oraz „Strach na gobliny"** są w stanie **trzymać gobliny z dala od skarbów**.

Siła łapy określa siłę potrzebną, aby przepędzić goblina. Druga liczba wskazuje na wartość monet, jakie straci każdy z graczy, jeśli gobliny nie zostaną przepędzone.

Każda zdobyta płytka goblina jest **na koniec gry** warta 1 miedzianą monetę.

Etapy gry

Gra *Łowcy skarbów* składa się z 5 rund. Każda runda dzieli się na 3 fazy:

Faza 1: Składanie ręki kart

Faza 2: Rozgrywanie kart

Faza 3: Użycie żółtych zwojów i przygotowanie kolejnej rundy

Uwaga! *Zasady dla gry 2-osobowej znajdują się na 6. stronie instrukcji.*

Faza 1: Składanie ręki kart

Krupier rozdaje każdemu z graczy po **9 kart** rewersami do góry. Gracze trzymają swoje karty w dłoniach. Pozostałe karty pozostają ułożone w stosik niedaleko planszy.

Następnie gracze wybierają **po 1 karcie** i kładą ją zakrytą przed sobą. Gdy już wszyscy wybiorą po karcie, przesuwają resztę kart do sąsiada rewersami do góry. Podczas 1, 3 i 5 rundy karty przechodzą do sąsiada z lewej strony. Podczas rund 2 i 4 – do sąsiada z prawej.

Procedurę tę należy powtarzać, **aż każdy z graczy będzie miał przed sobą 9 kart** położonych rewersami do góry.

Uwaga! Gracze mogą w każdej chwili obejrzeć wybrane przez siebie karty. Nie mogą jednak odrzucić ostatniej karty – każdy przyjmuje kartę, którą otrzymał od sąsiada.

Następnie gracze ponownie biorą swoje karty do ręki i rozpoczyna się druga faza.

Przykład (wybór pierwszych dwóch kart):

A) Franek wybiera niebieską „2" ze swojej ręki i umieszcza ją przed sobą rewersem do góry. Pozostałych 8 kart przesuwa do osoby siedzącej po jego lewej stronie. (Ikonka obok znacznika rundy wskazuje na kierunek, w który gracze przesuwają karty).

B) Otrzymuje 8 kart od sąsiada z prawej strony. Decyduje się zachować czerwoną „12". Następnie przesuwa 7 kart do sąsiada z lewej strony.

Faza 2: Rozegranie kart

Ta faza składa się z trzech kroków: **A) Poszukiwanie skarbów** **B) Walka z goblinami** **C) Zebranie monet**

A) Poszukiwanie skarbów

Gracze odkrywają, komu przypadną skarby trudne do zdobycia, a komu łatwe. Szukają ich w trzech lokalizacjach: **Górach Mroźnych**, **Splątanej Dżungli** i **Jaskini Lawy**, zaczynając od **Gór**.

Najpierw gracze umieszczają przed sobą wszystkich swoich awanturników z **Gór Mroźnych** (niebieska ramka) awersami do góry. **Nie wolno** zataić żadnej takiej karty. Następnie podliczają punkty siły swoich niebieskich awanturników. Mogą też rozegrać karty akcji, żeby wpłynąć na wynik (patrz poniżej).

Po podliczeniu punktów gra przebiega w następujący sposób:

Gracz z **najwyższym wynikiem** otrzymuje skarb trudny do zdobycia (płytkę skarbu przy napisie „Max").

Gracz z **najniższym wynikiem** otrzymuje skarb łatwy do zdobycia (płytkę skarbu przy napisie „Min").

W przypadku remisu wygrywa gracz, który zagrał awanturnika z **najwyższą siłą**.

*Ważne! Gracze, którzy nie zagrali żadnego awanturnika z **Gór Mroźnych** (niebieska ramka) albo obniżyli swój wynik do zera lub poniżej, nie otrzymują skarbów z tego miejsca. Ta zasada dotyczy wszystkich lokalizacji.*

Przykład (brak kart akcji):

Ania uzbierała łącznie 30 punktów, najwięcej ze wszystkich, i otrzymuje skarb trudny do zdobycia (MAX).

Franek otrzymuje skarb łatwy do zdobycia, jako że uzbierał jedynie 3 punkty – najmniej ze wszystkich.

Asia nie dostaje niczego.

Przykład (remis):

Asia i Franek mają „ex aequo" najmniej punktów. Asia zagrała wyższą kartę niż Franek (6), w związku z czym zdobywa żółty zwój.

Zagranie kart akcji:

Gdy wszyscy gracze wyłożą karty awanturników z odpowiedniej lokalizacji, mogą zagrać karty akcji, zaczynając od krupiera i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Ilekroć ktoś zagra kartę akcji, pozostali gracze mogą odpowiedzieć tym samym, zagrywając dowolną z własnych kart akcji.

Gdy nikt nie zagrywa karty akcji albo nikt więcej nie odpowiada na zagraną kartę akcji, skarby zostają rozdane.

Uwaga! Karty akcji są szczegółowo opisane w dodatku do instrukcji.

Jeśli tylko jeden gracz zagrał awanturników z Gór Mroźnych, dostaje **oba** skarby. Jeśli żaden z graczy nie zagrał niebieskich awanturników, oba skarby wracają do pudełka.

Gracze trzymają zdobyte skarby przed sobą awersami do góry.

Przykład (z użyciem kart akcji):

1) Przed rozegraniem kart Franek ma najwyższy wynik (18), Ania zaś plasuje się na drugim miejscu (16).

2) Następnie Ania zagrywa „Gorejący miecz", zwiększając swój wynik o 4 (20).

3) Franek odpowiada na to kartą „Chowańca", która dubluje wartość sumy sił jego awanturników, i tym samym ponownie zdobywa przewagę z łącznym wynikiem 36. Jako że Ania nie zagrywa więcej kart, Franek otrzymuje skarb trudny do zdobycia.

Gracze decydują w ten sam sposób, **kto zdobędzie skarby w Splątanej Dżungli oraz Jaskini Lawy**.
Naturalnie, w **Splątanej Dżungli** można (a nawet trzeba!) grać wyłącznie zielonymi awanturnikami, zaś w **Jaskini Lawy** – czerwonymi awanturnikami.

B) Walka z goblinami

Na początek każdy z graczy może zagrać kartę „Stracha na gobliny” albo „Osła tajemnic” (patrz dodatek do instrukcji).

Następnie wszyscy kładą przed sobą swoje karty psów obronnych i podliczają łączną siłę łap.

Później gracze, jeden po drugim, **porównują swoją siłę łapy z siłą łapy goblina**.

Jeśli **siła łapy gracza jest wyższa lub równa sile łapy goblina**, udaje mu się przepędzić kreaturę i zachować monety.

Jeśli **siła łapy gracza jest niższa od siły łapy goblina, goblin kradnie monety o takiej łącznej wartości, jaką wskazuje liczba na płytce**. Gracz umieszcza monety na płytce goblina.

Uwaga! W rzadkich przypadkach, gdy okradany gracz nie posiada żadnych monet, nic się nie dzieje.

Na koniec **gracze porównują między sobą swoje siły łap**. Gracz z **najwyższym wynikiem** zdobywa wszystkie płytki goblinów, które przegonili, wraz z leżącymi na nich, skradzionymi innym graczom monetami.

Gracz ten kładzie przed sobą monety oraz płytkę goblina wierzchem do dołu.

Gobliny, których nie udało się powstrzymać, wracają do pudełka, zaś wykradzione przez nie monety zostają zwrócone do banku.

W przypadku remisu płytkę goblina zdobywa gracz, który zagrał kartę psa o **najwyższym wyszczekaniu**.

Przykład (zatrzymane gobliny):

Siła łapy psów Asi wynosi „2”. Jest więc w stanie zatrzymać dwa dolne gobliny.

Nie może jednak zatrzymać górnego goblina, bo jego siła łapy wynosi „3”. Musi więc umieścić na tej płytce jedną ze swoich srebrnych monet lub jej ekwiwalent w postaci dwóch miedziaków.

Przykład (zagarnięcie goblinów):

Siła łapy psów Ani wynosi „6” i jest najwyższa, Ania zabiera więc wszystkie trzy gobliny oraz srebrną monetę, którą goblin ukradł Asi.

Przykład (remis):

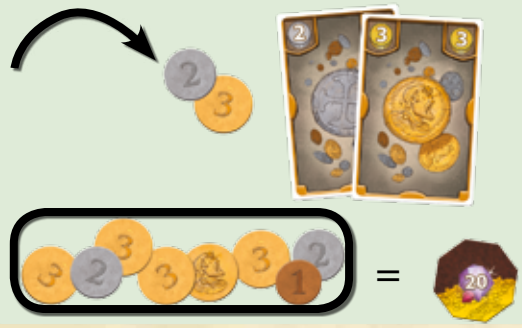
Siła łapy psów Asi i Ani wynosi „3”. Jednak psy obronne Ani mają wyższy poziom wyszczekania, więc to ona zwycięża.

C) Zebranie monet

Każdy z graczy kładzie przed sobą **wszystkie swoje karty monet**. W zamian dostaje **zgodną z wartością kart** liczbę miedzianych, srebrnych i złotych monet z banku.

Uwaga! Klejnoty (o wartości 10 lub 20) łatwiej policzyć od monet, toteż gracz może w dowolnej chwili zamienić jedne na drugie. Dodatkowo monety można rozmienić w dowolnym momencie gry. Na koniec gry klejnoty są warte 10 albo 20 monet.

Gracze, którym zostały jakieś niewykorzystane karty akcji, odrzucają je.



Przykład:

Franek otrzymuje 1 srebrną i 1 złotą monetę z banku. Potem wymienia monety o wartości 20 na odpowiedni klejnot.

Faza 3: Użycie żółtych magicznych zwojów i przygotowanie następnej rundy

Użycie zwojów z żółtą magią:

W tym momencie każdy z graczy może użyć **jednego lub więcej** żółtych magicznych zwojów.

Po użyciu zwoju gracz otrzymuje z banku stosowną **liczbę monet**, po czym **odrzuca płytkę zwoju do pudełka**.

Gracz nie jest zobowiązany użyć zwoju w rundzie, w której go otrzymał.

Nieużyte zwoje z żółtą magią są zazwyczaj bezwartościowe na koniec gry. Wyjątkiem jest działanie „Obłędu kolekcjonera” opisanego w dodatku do instrukcji.

Uwaga! Więcej o zwojach w dodatku do instrukcji.

Przykład:

Ania zagrała w tej rundzie 4 karty awanturników ze Splątanej Dżungli i właśnie używa żółtego zwoju „Silna drużyna”, aby zdobyć 4 srebrne monety (4×2).

Przygotowanie następnej rundy:

- **Potasujcie karty**, a następnie złóżcie z nich nową talię ułożoną rewersami kart do góry. Następny gracz (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) zostaje nowym krupierem.
- **Weźcie po 3 karty** z obu stosów płytek skarbów (trudne i łatwe do zdobycia) i umieśćcie je kolejno od góry w przeznaczonych do tego miejscach awersami do góry.
- Umieście po 1 nowej płytce goblina w przeznaczonych do tego miejscach.

Ważne! Nie umieszczajcie nowych żółtych zwojów, przygotowując 5 rundę! Jeśli zdarzy Wam się taki wylosować, odrzućcie go i losujcie dalej, aż traficie na szary zwój lub artefakt!

- Przesuńcie znacznik rundy o jedno pole do góry. Możecie zacząć kolejną rundę.

Uwaga! Omińcie ten krok w 5 rundzie i przejdźcie do zakończenia gry.

Koniec gry

Gra kończy się po rozegraniu 5 rundy. Gracze podliczają wówczas swoje wyniki.

Odwróćcie planszę na stronę ze ścieżką punktów.

Każdy z graczy bierze po 2 żetony punktacji tego samego koloru i umieszcza jeden z nich przy ścieżce, a drugi przed sobą.

Gracze podliczają swoje punkty, korzystając ze ścieżki punktów:

1) Łączna wartość **szarych zwojów** = *6*

2) Łączna wartość **artefaktów** = *26*

3) Łączna wartość **płytek goblinów** = *3*

4) Łączna wartość **monet i klejnotów** = *41*

Przykład:
Ania podlicza punkty: 6 (szare zwoje) + 26 (artefakty) + 3 (płytki goblinów) + 41 (monety i klejnoty).

Zaznacza każdą z tych wartości i zatrzymuje się na ostatecznym wyniku – 76!

Gracz, który zdobędzie najwięcej punktów, będzie nie tylko największym łowcą skarbów, lecz także zwycięzcą tej gry! W przypadku remisu gracze współdzielą sukces.

Zmiana zasad przy rozgrywce dwuosobowej

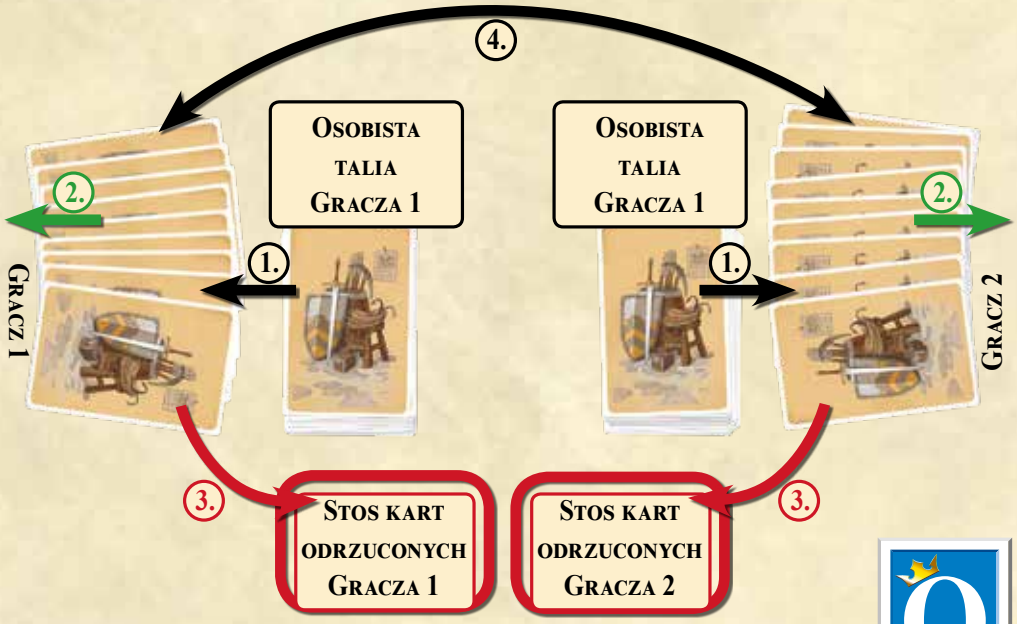
Faza 1: Składanie ręki kart

Każdy z graczy otrzymuje **po 9 kart** z ogólnej talii oraz **9 kart w charakterze talii osobistej** położonych awersami do dołu.

Za każdym razem, **zanim** gracz zdecyduje, którą kartę zachowa, **losuje jedną kartę z osobistej talii i bierze ją na rękę**.

Następnie gracze wybierają **po 1 karcie**, którą chcą zachować, i kładą je przed sobą awersem do dołu wraz z 1 kartą, którą chcą odrzucić (również kładąc ją awersem do dołu).

Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.



© Copyright 2015 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Niemcy. Wszystkie prawa zastrzeżone.