

7 ZŁOTYCH MIAST



INSTRUKCJA



W XVI wieku wyobraźnię europejskich poszukiwaczy rozpałały opowieści o bajecznie bogatych miastach ukrytych w odległych krainach obu Ameryk. W Ameryce Południowej hiszpańscy konkwistadorzy zapoczątkowali liczne wyprawy do EL DORADO (od hiszpańskiego „el hombre dorado”, czyli „złoty człowiek”) ukrytego w sercu dżungli. Północnoamerykańskim odpowiednikiem EL DORADO była legenda o SIEDMIU ZŁOTYCH MIASTACH mających znajdować się na terenie dzisiejszego stanu Nowy Meksyk w USA. Nazywano je również SIEDMIOMA MIASTAMI CIBOLI. W ich skład miały wchodzić: Cibola, Halona, Hawikuh, Kiakima, Kwakina, Matsaki oraz siódme miasto, którego nazwa pozostaje nieznana. Według legendy miasta te były wzniesione ze złota i kamieni szlachetnych.

Pokusa zdobycia sławy i bogactwa przyciągała kolejne wyprawy europejskich poszukiwaczy. Nie udało się jednak odnaleźć legendarnych skarbów, a wyprawy kosztowały życie wiele osób – zarówno poszukiwaczy, jak i mieszkańców odkrywanych terenów.

Wy jednak dostaliście możliwość odkrycia północnoamerykańskiej krainy SIEDMIU ZŁOTYCH MIAST! Waszym zadaniem będzie przeszukanie świątyni i zdobycie skarbów – powodzenia!

ELEMENTY GRY

32 karty skarbów

16 kart szarych (z symbolem I na rewersie):



16 kart brązowych (z symbolem II na rewersie):



10 kart totemów



świątynia



24 poszukiwaczy



13 skał



pochodnia



PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Świątynię połóżcie na środku stołu. Pola znajdujące się na niej nazywać będziemy **komnatami**.
- B** Skały połóżcie obok świątyni.
- C** Karty skarbów podzielcie na 2 talie zgodnie z symbolami na rewersach (I i II), a następnie:
 - talię II potasujcie i połóżcie poniżej świątyni (obrazkiem do dołu),
 - talię I potasujcie i połóżcie na talii II (obrazkiem do dołu).Obok stosu kart zostawcie wolne miejsce. Podczas gry będziecie tu wykladać karty skarbów.
- D** Poszukiwaczy podzielcie równo między siebie:
2 graczy: po 12 poszukiwaczy, **3 graczy:** po 8 poszukiwaczy, **4 graczy:** po 6 poszukiwaczy.
Poszukiwacze leżą na stole przed graczami (są widoczni dla rywali).

Czarek

D



E

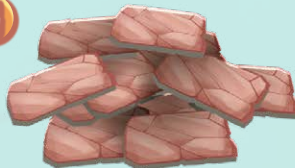


obozowisko

F



B



A



C



Patrycja

D



- E** Wyznaczcie miejsce na stole, gdzie będziecie odkładać poszukiwaczy wykorzystanych podczas gry. Miejsce to będziemy nazywać **obozowiskiem**.
- F** **Karty totemów** dokładnie potasujcie. Następnie odkryjcie **5 kart** i ułóżcie je w rzędzie powyżej świątyni. Pozostałe 5 kart odłóżcie do pudełka – nie będą brały udziału w grze.
- G** Podrzućcie **pochodnię** tak, aby spadła na stół. Gracz wskazany przez trzonek pochodni zabiera ją. Rozpoczyna grę jako **strażnik pochodni**.



komnaty świątyni



D Karolina



G



D Paweł



CEL GRY

Podczas gry gromadzić będziecie skarby. Za niektóre z nich dostaniecie **punkty dodatnie**, a za inne **punkty ujemne!** Wygra osoba, która zdobędzie najwięcej punktów za zgromadzone skarby.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka trwa **8 rund**. Każda runda jest podzielona na **3 etapy**:

1 ODKRYCIE SKARBÓW

2 WYSŁANIE POSZUKIWACZY

3 ZDOBYCIE SKARBÓW

Po zakończeniu etapu 3. następuje **koniec rundy** i rozpoczynacie kolejną rundę.

1 ODKRYCIE SKARBÓW

Należy odkryć **4 karty z góry stosu kart skarbow** i położyć w rzędzie. Są to skarby, na ślad których natrafiono w świątyni. Za moment gracze wyślą swoich poszukiwaczy, aby je zdobyć!



2 WYSŁANIE POSZUKIWACZY



- Każdy gracz w tajny sposób wybiera dowolną liczbę swoich poszukiwaczy (można nie wybrać też żadnego). Jest to **grupa poszukiwaczy wysyłanych do świątyni**. Należy trzymać ich w jednej dłoni, a pozostałych ukryć w drugiej.

Uwaga! Zróbcie to w taki sposób, aby rywale nie wiedzieli, ilu poszukiwaczy macie w dłoniach!

- Wszyscy gracze równocześnie ujawniają wybranych poszukiwaczy. Tych trzymany w drugiej dłoni ponownie należy położyć przed sobą.
- Gracz, który nie wysłał do świątyni **żadnego** poszukiwacza, bierze wszystkich poszukiwaczy z obozowiska.

Jeśli kilku graczy nie wysłało nikogo do świątyni, dzielą się po równo poszukiwaczami z obozowiska.

Uwaga! Na początku gry w obozowisku nie ma jeszcze poszukiwaczy (wszyscy są u graczy). Gracze, którzy nie wysłał poszukiwaczy w pierwszej rundzie, nie wezmą więc nowych z obozowiska.

3 ZDOBYCIE SKARBÓW

Kolejność przeszukiwania świątyni określa liczba wysłanych poszukiwaczy. Rozpoczyna gracz, który **wysłał ich najwięcej**, a po nim kolejni gracze, według liczby wysłanych poszukiwaczy.

W wypadku **remisu** rozpoczyna **strażnik pochodni** lub gracz siedzący bliżej jego lewej strony.

W swojej kolejce gracz wykonuje poniższe działania:

- **Odkłada do obozowiska wszystkich poszukiwaczy**, których wysłał do świątyni.
- Następnie **bierze 1 z odkrytych kart skarbu** i kładzie ją przed sobą (obrazkiem do góry).
Pustych miejsc po wziętych kartach się nie uzupełnia – pierwszy gracz ma więc do wyboru 4 karty, drugi gracz 3 karty itd. Jeśli więc zależy wam na którejś karcie skarbu, warto wysłać do świątyni większą liczbę poszukiwaczy, aby zdobyć kartę przed rywalami.

Uwaga! Gracz lub gracze, którzy **nie wysłali poszukiwaczy** do świątyni, biorą po 1 karcie skarbu **jako ostatni** (rozpoczyna **strażnik pochodni** lub gracz siedzący bliżej jego lewej strony).



SYMBOLE NA KARTACH SKARBÓW

Jeśli w górnej części wziętej karty skarbu znajduje się symbol, gracz wykonuje odpowiednie działanie:

SKAŁA

Symbol ten oznacza, że 1 komnata świątyni się zawaliła.


Weź 1 skałę i połóż ją na dowolnej komnacie – jest ona wyłączona z gry.

Uwaga! Jeśli została tylko **1 niezawalona komnata** w danym kolorze, to nie można jej zakryć skałą!



TOTEM

Wybierz 1 kartę totemu spośród leżących nad świątynią i połóż odkrytą przed sobą. Symbol znajdujący się na dole karty informuje, kiedy można ją wykorzystać:


 – od razu,

 – na koniec gry (podczas liczenia punktów).

ZDOBYCIE SKARBÓW - 2 GRACZY

Podczas rozgrywki dwuosobowej gracze wybierają po 1 karcie skarbu na zmianę, począwszy od tego, kto wysłał do świątyni więcej poszukiwaczy. Wybrane karty kładą przed sobą (obrazkami do góry).

ZDOBYCIE SKARBÓW - 3 GRACZY

Podczas rozgrywki trzuosobowej 1 odkryta karta skarbu nie zostanie wybrana przez graczy. Należy ją odłożyć do pudełka. Jeśli jest na niej symbol skały , gracz, który w tej rundzie wysłał do świątyni najwięcej poszukiwaczy, kładzie skałę na wybranej komnacie świątyni.



Po zakończeniu rundy **pochodnię** bierze gracz, który jako ostatni w tej rundzie wziął kartę skarbu. Zostaje **strażnikiem pochodni** i w nowej rundzie rozpocznie grę.

PRZYKŁADOWA RUNDA



Czarek



Karolina

Patrycja

obozowisko

Paweł

1. Odkryto 4 skarby.

2. Gracze wysłali swoich poszukiwaczy do świątyni.

Wszyscy gracze ujawniają, ilu poszukiwaczy wysłali: **Czarek**: 4, **Karolina**: 2, **Paweł**: 0, **Patrycja**: 0.

Paweł i **Patrycja** biorą więc poszukiwaczy z obozowiska – **dzielią się nimi po równo**. W obozowisku jest 7 poszukiwaczy, biorą zatem po 3, a 1 zostaje w obozowisku.

3. Gracze zdobywają skarby.

Czarek wysłał najwięcej poszukiwaczy, zdobywa więc skarby jako pierwszy:

- odkłada do obozowiska wysłanych poszukiwaczy,
- wybiera 1 z kart skarbów. Wybrał kartę **A**. Na górze karty jest symbol totemu, **Czarek** wybiera więc 1 kartę totemu. Następnie obie karty kładzie odkryte przed sobą.

Karolina wysłała drugą pod względem liczby grupę poszukiwaczy, zdobywa więc skarby jako druga:

- odkłada do obozowiska wysłanych poszukiwaczy,
- wybiera 1 z pozostałych kart skarbów. Wybrała kartę **D**. Kładzie ją odkrytą przed sobą.

Paweł i **Patrycja** nie wysłali poszukiwaczy, zdobywają więc skarby na końcu. Bliżej lewej strony strażnika pochodni (**Czarka**) siedzi **Paweł**, zdobywa więc skarby przed **Patrycją**:

- wybiera 1 z 2 dostępnych kart. Wybrał kartę **C**. Na górze karty jest symbol skały, kładzie więc 1 skałę na wybranej przez siebie komnacie świątyni. Wybraną kartę skarbu kładzie odkrytą przed sobą.

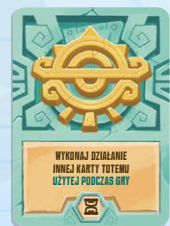
Patrycja zdobywa skarb jako ostatnia. Bierze ostatnią dostępną kartę **B**. Kładzie ją odkrytą przed sobą. Na koniec bierze **pochodnię** – w następnej rundzie **Patrycja** będzie strażnikiem pochodni.



Gra kończy się wraz z końcem rundy, w której wyczerpie się stos kart skarbów.

Zanim gracze przystąpią do liczenia zdobytych punktów, gracz mający taką kartę wykonuje przypisane jej działanie: wskazuje 1 z kart totemu wykorzystanych podczas gry i wykonuje jej działanie.

Uwaga! Karta ta może mocno pomieszać szyki graczom. Jeśli więc cenicie sobie większą kontrolę rozgrywki, grajcie bez tej karty i pomińcie powyższą zasadę.



Następnie gracze liczą zdobyte punkty:

- za poszukiwaczy,
- za karty skarbów.

Na liczbę zdobytych punktów mają również wpływ **karty totemów** – opisaliśmy je poniżej. Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, któremu zostało więcej poszukiwaczy.

PUNKTY ZA POSZUKIWACZY

Każda para poszukiwaczy, która została graczowi na koniec gry = **1 punkt**.

Jeśli gracz ma taką kartę, za każdego poszukiwacza dotatkowo dostaje **1 punkt**.




PUNKTY ZA KARTY SKARBÓW

Licząc punkty za poszczególne rodzaje skarbów, gracze sprawdzają, jaka wartość widoczna jest na świątyni.



POSAŻEK



- Punkty zdobywa **gracz, który ma najwięcej posażków** (przypomina o tym symbol  na pomarańczowych komnatach).
- Gracz zdobywa liczbę punktów widoczną na pomarańczowej komnacie. *W przykładzie obok gracz dostałby 8 punktów.*
- W wypadku **remisu** w największej liczbie posażków wszyscy remisujący gracze dostają liczbę punktów widoczną na pomarańczowej komnacie.

ZEGAR SŁONECZNY



- Punkty zdobywa **każdy gracz** mający zegary słoneczne.
- Za **każdy** zegar słoneczny gracz zdobywa liczbę punktów widoczną na niebieskiej komnacie. *W przykładzie obok gracz dostałby 3 punkty za każdy zegar słoneczny.*

Jeśli gracz ma taką kartę, za **każdy** zegar słoneczny dostaje **1 punkt** więcej.

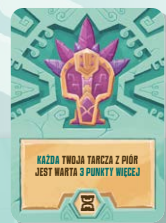


TARCZA Z PIÓR



- Punkty zdobywa **każdy gracz** mający tarcze z piór.
- Za każdą tarczę z piór gracz zdobywa liczbę punktów widoczną na różowej komnacie. *W przykładzie obok gracz dostałby 6 punktów za każdą tarczę z piór.*

Jeśli gracz ma taką kartę, za **każdą** tarczę z piór dostaje **3 punkty** więcej.



WĄŻ




- Punkty zdobywa **każdy gracz** mający węże.
- Za każdego węża gracz zdobywa liczbę punktów widoczną na zielonej komnacie. *W przykładzie obok gracz dostałby 2 punkty za każdego węża.*

Jeśli gracz ma taką kartę, dostaje **3 punkty** za każdego węża.





CZASZKA



- Punkty zdobywa **gracz, który ma najwięcej czaszek** (przypomina o tym symbol  na brązowych komnatach).
- Gracz zdobywa liczbę punktów widoczną na brązowej komnacie.
W przykładzie na str. 10 gracz dostałby -10 punktów.
- W wypadku remisu w największej liczbie czaszek wszyscy remisujący gracze dostają liczbę punktów widoczną na brązowej komnacie.





Jeśli gracz ma taką kartę, zmniejsza liczbę swoich czaszek o 2.

Pamiętajcie, że punkty za  i  zdobywają tylko ci gracze, którzy mają **najwięcej** tych skarbów. Za pozostałe skarby punkty zdobywają **wszyscy gracze**.



Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl •  /NaszaKsiegarnia •  [nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apteczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2021 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA



ankama
© 2021 Ankama Products.
All rights reserved.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Michał Zwierzyński
Marketing: Patrycja Jaworska, Karolina Burna
Korekta: Zuzanna Laskowska
Projekt graficzny i DTP: Cezary Szulc