

INSTRUKCJA

KOPALNIE SKARBÓW

WPROWADZENIE DO GRY

W grze **Kopalnie skarbów** gracze wcielają się w rolę poszukiwaczy skarbów podróżujących po całym świecie w celu zgromadzenia jak największej fortuny. W swojej turze gracze udają się do jednej z kopalni w poszukiwaniu drogocennych kamieni, złota i wartościowych wyrobów z brązu. Choć śmiałkowie mają kontrolę nad tym, dokąd wyruszają, to nie wiedzą, co uda im się tam wykopać. Gdy większość skarbów zostanie wydobyta i poszczególne kopalnie zostaną porzucone, gra dobiega końca, a poszukiwacz, który zgromadził największe bogactwa, wygrywa. Wszystko, czego szukasz, znajduje się tuż pod powierzchnią, więc śmiało – kilof w dłoń i zgarnij skarb!

ZAWARTOŚĆ GRY

2 plansze kopalni

70 kafelków wykopalisk:

60 kafelków skarbów
(PO 10 Z KAŻDEGO RODZAJU)

10 kafelków kamieni

10 kilofów

15 kart misji

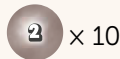
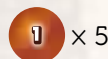
40 kart szansy

1 kostka

instrukcja

5 plansz graczy

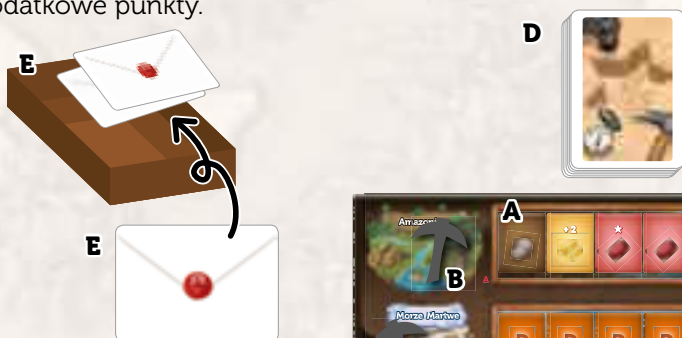
45 żetonów monet



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Poniżej opisane jest przygotowanie do rozgrywki standardowej dla 4 i 5 graczy. Wariant dla rozgrywki 2- i 3-osobowej zamieszczony został na końcu instrukcji.

1. Pogrupujcie wszystkie 70 kafelków wykopalisk zgodnie z ich rewersem (A-J) na 10 osobnych stosów po 7 kafelków.
2. Obie plansze kopalni połóżcie na środku stołu (jedna pod drugą). Rozpoczynając od pierwszej kopalni – Amazonii – rozłóżcie w kolejnych rzędach po 7 kafelków wykopalisk z każdego stosu (A-J) awerssem do góry. Następnie w każdej z kopalni zamieście miejscami kafelki z kamieniami z kafelkiem znajdującym się na pierwszej pozycji po lewej stronie, tak aby kafelek z kamieniami był zawsze umieszczony jako pierwszy. **[A]**
3. Umieście kilofy na wizerunkach (połach startowych) wszystkich kopalni. **[B]**
4. Każdy z graczy otrzymuje swoją planszę gracza. **[C]**
5. Potasujcie karty szansy i stwórzcie z nich zakryty stos obok planszy kopalni. **[D]**
6. Potasujcie karty misji i rozdajcie po 3 każdemu graczowi tak, aby nie były one widoczne dla pozostałych śmiałków. Każdy z graczy może zostawić sobie tylko 1 z 3 otrzymanych kart misji – pozostałe dwie oraz niewykorzystane w rozgrywce karty należy odłożyć do pudełka. **[E]** Karty misji powinny być trzymane przez graczy w sekrecie aż do końca rozgrywki, kiedy to zapewnią im dodatkowe punkty.



OPIS ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio odbył daleką podróż, a kolejni przystępują do rozgrywki zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze aktywny gracz wybiera miejsce, do którego chce się udać w celu poszukiwania skarbów, informuje o nim pozostałych śmiałków, a następnie rzuca kostką. Wynik rzutu określa, o ile kafelków wykopalisk należy przesunąć kilof w głąb kopalni (w prawo). Następnie gracz zabiera kafelek, na którym kilof zakończył swój ruch, i kładzie go na odpowiednim miejscu na swojej planszy.

Uwaga: Nawet jeżeli dana kategoria skarbów jest na planszy gracza zapelniona, może on dalej kolekcjonować kafelki tego rodzaju.

W trakcie przesuwania kilofa należy pomijać puste miejsca, poruszając się od kafelka do kafelka. Jeżeli po prawej stronie (w głębi kopalni) nie ma już dostępnych kafelków skarbów, należy kontynuować ruch od lewej, początkowej strony kopalni. **[A]**

Jeżeli kilof zatrzymał się na kafelku specjalnym, po jego umieszczeniu na swojej planszy gracz pobiera odpowiedni żeton monet lub pobiera i zagrywa kartę szansy. Po ruchu kilof powinien zająć wolne miejsce po zabranym przez gracza kafelku wykopalisk. **[B]** Podczas eksplorowania danej kopalni wszyscy gracze poruszają tym samym kilofem. Od momentu rozpoczęcia wykopalisk w danej kopalni kilof nie powinien znaleźć się na jej polu startowym aż do momentu wyczerpania jej zasobów (ZOB. PORZUCENIE MIEJSCA WYKOPALISK).

Po akcji wykopalisk tura gracza się kończy i następuje tura kolejnego poszukiwacza skarbów.

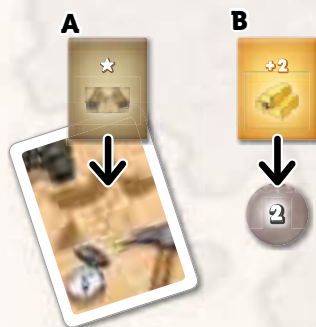


Przykład: W swojej turze Mikołaj zamierza eksplorować kopalnię w Amazonii. Zgodnie z wynikiem rzutu kostką przesunął kilof o 3 kafelki wykopalisk, kończąc ruch na kafelku z kryształami. Mikołaj zabiera kafelek i kładzie go w odpowiednim miejscu na swojej planszy gracza. Na planszy kopalni kilof pozostaje na wolnym miejscu po kafelku z kryształami aż do momentu, gdy kolejny gracz rozpocznie eksplorowanie tej kopalni.

Kafelki specjalne

Niektóre kafelki wykopalisk zawierają dodatkowe oznaczenia, takie jak „★” [A] lub „+2” [B].

Jeżeli w trakcie eksploracji kopalni śmieiatek zabierze kafelek z gwiazdką „★” [A], pobiera jedną kartę szansy ze stosu (ZOB. KARTY SZANSY). Jeżeli na kafelku widnieje oznaczenie „+2” [B], gracz bierze odpowiedni żeton monet.



Gracze posiadający już żetony monet, powinni przy tej okazji wymienić żetony mniejszej wartości na żetony większej wartości. Jeżeli w wyjątkowych sytuacjach pula żetonów monet się wyczerpie, gracze powinni zapisywać dodatkowe przychody na kartce i zsumować je na koniec rozgrywki ze zgromadzonymi żetonami.

Karty szansy

Jeżeli w trakcie eksploracji gracz zabierze kafelek z gwiazdką „★”, natychmiast pobiera wierzchnią kartę szansy ze stosu i głośno czyta zamieszczony na niej tekst.

Szare karty szansy [C] mają działanie natychmiastowe, natomiast **karty pomarańczowe [D]** gracz może zachować i wykorzystać w kolejnych swoich turach. Gdy działanie karty zostanie wprowadzone do rozgrywki, gracz kładzie ją zakrytą obok swojej planszy.



Jeżeli w efekcie działania karty gracz zdobywa pieniądze, powinien natychmiast pobrać żeton monet odpowiedniej wartości i umieścić go w swoich zasobach:

- Działanie kart „Żyła złota” oraz „Niebezpieczny obszar” wymaga umieszczenia żetonów monet na kafelkach wykopalisk na planszy kopalni. W takim wypadku nie można kłaść dodatkowych żetonów na kafelkach, na których są już umieszczone żetony monet.
- Niektóre karty szansy mogą być uznawane za kafelki wykopalisk.

Przykład: Mikołaj na początku rozgrywki zachował sobie kartę misji „Złota rączka”. W trakcie gry zdążył już zgromadzić wszystkie wymagane kafelki skarbów oprócz diamentu. W ostatniej turze udało mu się pobrać kartę szansy „Różowy diament”, która w trakcie finałowego liczenia punktów może być uznana za kafelek skarbów z diamentem. Dzięki temu Mikołaj będzie w stanie zakończyć wybraną misję sukcesem.

Porzucenie miejsca wykopalisk

Gdy w trakcie rozgrywki w którejkolwiek kopalni pozostanie tylko jeden kafelek wykopalisk, jej pokłady uważa się za wyczerpane i miejsce to musi zostać porzucone. Oznacza się to poprzez umieszczenie ostatniego kafelka i kilofa na wizerunku danej kopalni (polu startowym). Od tej pory żaden z graczy nie może jej eksplorować.



KONIEC GRY

Gra dobiega końca w turze gracza, w której porzucona zostanie ósma kopalnia. Może to oznaczać, że niektórzy gracze będą mieli okazję rozegrać jedną turę więcej niż pozostali – po opuszczeniu ósmej kopalni tury kolejnych graczy nie są rozgrywane.

Gracz, który zgromadził największą fortunę, wygrywa.

Zakończenie misji

W momencie zakończenia gry wszyscy poszukiwacze skarbów odkrywają wybrane na początku rozgrywki karty misji i sprawdzają, czy udało im się osiągnąć założony w nich cel.

Karty misji powinny być rozpatrywane przed podliczaniem pozostałych zgromadzonych przez graczy punktów!

- Karta „Ostatni wydobywca” to jedyna karta misji, która jest odkrywana w trakcie rozgrywki.

Podliczanie punktów

Po zweryfikowaniu, którzy gracze spełnili wymagania wybranych misji, wszyscy powinni przystąpić do podliczania zgromadzonych punktów. Punkty należy podliczać zgodnie z poniższą kolejnością:

1. Karty misji
2. Karty szansy
3. Żetony monet
4. Zestawy kafelków
5. Pakiety wolnych kafelków



1. Karty misji

Jeżeli graczowi udało się wypełnić wybraną misję, dodaje wynikającą z niej wartość do pozostałych zgromadzonych punktów. Jeżeli graczowi nie udało się spełnić warunków zapisanych na karcie misji, odkłada ją zakrytą obok swojej planszy.

2. Karty szansy

Gracze rozpatrują posiadane pomarańczowe karty szansy, których działanie wpływa na finalne podliczanie punktów.

3. Żetony monet

Gracze dodają wartości na zgromadzonych żetonach monet do finalnej liczby punktów.

4. Zestawy kafelków

Gracze, którym w trakcie rozgrywki udało się zebrać kilka kafelków skarbów danego rodzaju, otrzymują bonusy za zgromadzone zestawy.

- Zestaw kafelków skarbów jednego rodzaju nie może być podzielony na kilka mniejszych zestawów.

Zestaw kafelków złota

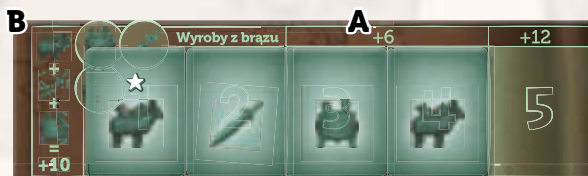
3 kafelki = 3 ##	4 kafelki = 8 ##	5 kafelków = 15 ##	6 kafelków = 24 ##
7 kafelków = 35 ##	8 kafelków = 50 ##	9 kafelków = 100 ##	10 kafelków = 200 ##

Zestaw kafelków wyrobów z brązu

3-4 kafelki = 6 ##	5 i więcej kafelków = 12 ##	Bonus za 3 różne kafelki = 10 ##
-------------------------------	--	---

Za każdy zgromadzony zestaw 3 różnych kafelków z wyrobami z brązu (sagan, posążek, nóż) gracz otrzymuje dodatkowy bonus w wysokości 10 ~~##~~.

Przykład: Mikołaj zgromadził 4 kafelki z wyrobami z brązu: 1 sagan, 2 posążki i 1 nóż. Tym samym otrzymuje 6 ~~##~~ **[A]** za zestaw 4 kafelków oraz dodatkowy bonus 10 ~~##~~ **[B]** za zestaw 3 różnych kafelków z wyrobami z brązu. Łącznie otrzymuje więc 16 ~~##~~.



Zestaw kafelków papirusów

3-4 kafelki = 6 ~~♣~~ } 5 i więcej kafelków = 14 ~~♣~~

Wszystkie kafelki z papirusem posiadają dodatkowe oznaczenia „★”.

Zestaw kafelków kryształów

4-5 kafelków = 14 ~~♣~~ } 6 i więcej kafelków = 28 ~~♣~~

Zestaw kafelków rubinów

5-6 kafelków = 30 ~~♣~~ } 7 i więcej kafelków = 50 ~~♣~~



Zestaw kafelków diamentów

5-6 kafelków = 34 ~~♣~~ } 7 i więcej kafelków = 60 ~~♣~~

Kafelki z diamentem nie są używane w rozgrywce 2- i 3-osobowej.

Zestaw kafelków kamieni

3 kafelki = -2 ~~♣~~ } 4 kafelki = -4 ~~♣~~ } 5 i więcej kafelków = -6 ~~♣~~

Uważajcie! Zgromadzone w trakcie rozgrywki zestawy kafelków kamieni negatywnie wpłyną na finalny wynik!

5. Pakiety wolnych kafelków

Wszystkie zgromadzone w trakcie rozgrywki kafelki skarbów, z których nie udało się stworzyć zestawów, mogą zostać połączone w pakiety wolnych kafelków. Bonusy za pakiety wolnych kafelków są naliczane na końcu, po podliczeniu wszystkich wyżej wymienionych punktów.

Niektóre karty szansy (np. „Złoto” czy „Różowy diament”) mogą łączyć się z wolnymi kafelkami w celu stworzenia pakietów.

- Kamienie nie są skarbem, więc nie mogą łączyć się w pakiety wolnych kafelków skarbów!

Trzy kafelki skarbów, które nie weszły w skład zestawów, mogą zostać połączone w pakiet wolnych kafelków skarbów, dając graczowi **5 ~~♣~~**. Jeżeli na planszy gracza pozostaną kafelki w liczbie mniejszej niż 3, nie otrzymuje on za nie punktów.

Przykład: Po podliczeniu punktów za zestawy kafelków skarbów na planszy Mikołaja pozostały 2 kafelki z wyrobami z brązu, 3 kafelki z kryształem, 1 kafelek z rubinem oraz 1 kafelek z diamentem. Zgromadzone przez niego 7 kafelków tworzy 2 pakiety wolnych kafelków, za które otrzyma łącznie 10 **₪**.

Przykład podliczania punktów



- Karta misji = **20 ₪**
Karta szansy „Różowy diament” w trakcie finalnego liczenia punktów uznawana jest za dodatkowy kafelek z diamentem.
- Żetony monet = **8 ₪**
- Zestawy kafelków = **17 ₪**
 - Zestaw kafelków złota = **3 ₪**
 - Zestaw kafelków wyrobów z brązu = **16 ₪** (6 ₪ + BONUS 10 ₪ ZA 3 RÓŻNE KAFELKI)
 - Zestaw kafelków kamieni = **-2 ₪**
- Pakiet wolnych kafelków = **5 ₪**
Na planszy gracza pozostały 3 wolne kafelki + karta „Różowy diament”, co łącznie pozwala na stworzenie 1 pakietu.

Łączna liczba zdobytych punktów = 50 ₪

WARIANT DLA ROZGRYWKI 2- I 3- OSOBOWEJ

Podczas gry w 2-3 graczy należy wprowadzić następujące zmiany:

- Plansze kopalni – w rozgrywce bierze udział tylko duża plansza kopalni (Amazonia–Syberia).
 - Kafelki wykopalisk – w rozgrywce biorą udział tylko kafelki oznaczone A-F (w sumie 42 kafelki), odpowiadające 6 kopalniom na planszy głównej.
 - Karty misji i szans – usunięcie z gry wszystkie karty oznaczone „**+**”.
 - Koniec gry – gra dobiega końca w turze gracza, w której porzucona zostanie piąta kopalnia.
- Poza tymi zmianami wszystkie zasady są takie same jak w standardowej rozgrywce dla 4-5 graczy.



TREFL SA, ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com

Made in Poland

Autor gry: Ikwan Kwon
Opracowanie wersji polskiej: Adam Bukowski
Zespół: Bartosz Odorowicz, Paulina Kortas
Opracowanie graficzne: Sebastian Goyke
Opracowanie techniczne:
Aleksandra Niestuchowska, Grzegorz Traczykowski

