

mała

WYSPA SKARBÓW

Gra dla 2 - 4 graczy w wieku od 7 lat

CEL GRY

Gracze wcielają się w postaci dowódców wypraw, którzy otrzymali wiadomość o skarbie ukrytym dawno temu przez piratów na jednej z wysp karaibskich. Wyruszają w podróż w celu zdobycia legendarnych bogactw. Wygrywa ten, kto jako pierwszy pokona wszystkie przeszkody i przeciwieństwa losu, zdobywając pirackie skarby.

REKWIZYTY

1. Plansza
2. Pionki - dowódcy wypraw - 4 szt.
3. Podstawki do pionków - 4 szt.
4. Rekwizyty plastikowe - 44 szt.
5. Kółka (żetony) z podobiznami członków załogi - 12 szt.
6. Karty Zdobyczy - 4 szt.
7. Karty Ochrony - 5 szt.
8. Karty Energii - 4 szt.
9. Karty Losu - 12 szt.
10. Karty Symboli - 4 szt.
11. Kostka liczbowa - 1 szt.
12. Kostka kolorowa - 1 szt.
13. Klepsydra
14. Instrukcja

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Plastikowe rekwizyty gry należy rozdzielić (najlepiej odciąć nożykiem) i włożyć do pustego pudełka. Żetony z portretami członków załogi umieszczamy obok. Planszę do gry należy rozłożyć na stole. Obok planszy postawić klepsydrę i ułożyć trzy grupy kart. Pierwsza grupa - to Karty Ochrony (z małpką), druga grupa to Karty Energii (z jedzeniem i piciem) - rys.2, trzecią grupę stanowią Karty Losu, ułożone poleceniami do dołu - rys.3.



rys. 2



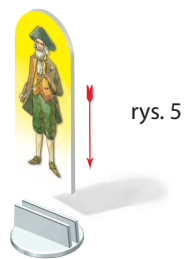
rys. 3



rys. 4

Przed przystąpieniem do gry gracze losują (każdy po jednej) Karty Symboli (rys.4) i wybierają swoje pionki z sylwetkami poszukiwaczy skarbów. Kartoniki (pionki) z sylwetkami poszukiwaczy skarbów (4 szt.) trzeba wsunąć w plastikowe podstawki (rys.5) i ustawić na planszy, każdy na swoim polu (pole z podobizną wybranego poszukiwacza).

Każdy gracz otrzymuje też swoją Kartę Zdobywcy (rys.6), przedstawiającą jakie rekwizyty musi odnaleźć, aby zdobyć upragniony skarb. Na Karcie Zdobywcy gracz powinien zbierać też członków swojej załogi, którzy są bardzo potrzebni podczas poszukiwań.



Karta Zdobywcy



rys. 6

miejsce dla
członków
załogi

miejsce na
zdobyte
rekwizyty

Rekwizyty należy zdobywać w kolejności takiej, jaka jest na Karcie Zdobywcy

PRZEBIEG GRY:

Gracz musi przejść przez 3 etapy gry, w których kolejno osiąga cele zbliżające go do końcowego sukcesu. Każdy z etapów przebiega na torze z innym kolorem pól. Gracze poruszają się w każdym etapie zgodnie z kierunkiem czerwonej strzałki. Pierwszy etap poszukiwań kończy się zdobyciem mapy wyspy, z zaznaczonymi na niej miejscami umożliwiającymi dalsze poszukiwania.

Ostatecznym celem drugiego etapu jest zdobycie klucza, dzięki któremu możliwe jest otwarcie odnalezionego w trzecim etapie skrzyni, w której ukryty jest piracki skarb. Grę rozpoczyna najmłodszy uczestnik zabawy, a kolejność następnych graczy jest zgodna z ruchem wskazówek zegara.

1 Etap:

Pola toru I-szego etapu gry mają kolor jasnobłękitny.

Gracz ustawia swój pionek na polu startu (pole nr 1 z czerwoną strzałką) i „werbuję załogę”. W tym celu gracz rzuca 3 x kolorową kostką. Ile razy uda mu się wyrzucić kolor zielony, tylu członków załogi zdobywa na początku swych poszukiwań. Jeśli np. wyrzucił w 3 kolejnych rzutach tylko jeden raz kolor zielony, to 1 kółko z podobizną dowolnego członka załogi wędruje z pudełka na Kartę Zdobywcy tego gracza. **„Werbunek” odbywa się zawsze w pierwszej kolejce każdego z etapów gry.** Gracz, który zapomni o werbunku na początku któregoś etapu będzie mógł do niego przystąpić dopiero rozpoczynając kolejny etap. Po werbunku załogi gracz rzuca równocześnie dwoma kostkami (liczbową i kolorową), a następnie przesuwając swój pionek (począwszy od pola z czerwoną strzałką) o tyle pól do przodu, ile oczek wyrzucił na kostce liczbowej.

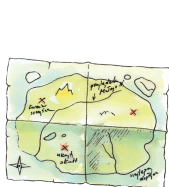
Kolorowa kostka zwiększa możliwości ruchów graczy, a przez to szansę na szybsze zdobycie rekwizytów. Po rzucie dwoma kostkami gracz ma do wyboru - może zostać na polu, które zajął po rzucie kostką liczbową lub zmienić jeszcze swoją pozycję na taką, jaka wynika z koloru wyrzuconej kostki (jeśli uzna to za bardziej korzystne). Gracz może zdobyć w swojej kolejce tylko jeden rekwizyt, z ostatecznie zajętego pola.

Znaczenie kolorów kostki:

- kolor zielony - dodatkowy rzut kostką liczbową
- kolor czerwony - stop, nie ma dodatkowego ruchu
- kolor niebieski - możesz jechać 3 pola do przodu lub do tyłu
- kolor żółty - możesz jechać 1 pole do przodu lub do tyłu

Zdobycie rekwizytu: Gracz, który stanął na polu z rekwizytem ma szansę go zdobyć. Zarządzający uruchamia klepsydrę, a gracz stara się znaleźć i wyjąć właściwy rekwizyt z pudełka. Musi to zrobić do czasu, aż przesypie się piasek w klepsydrze. Jeżeli rekwizyt zostanie wyjęty już po przesypaniu się piasku, to wraca do pudełka, a gracz stara się go zdobyć w następnych kolejkach.

Rekwizyty na planszy



mapa



klucz



skrzynia



kilof



drabina



łopata



lina



kompas



znak



łuczywo



nóż

We wszystkich trzech etapach **rekwizyty należy zdobywać w kolejności zgodnej z Kartą Zdobyczy**. Wyjątek od tej zasady zachodzi, gdy gracz otrzymuje rekwizyt od przeciwnika (po zasadzce lub wygranym pojedynku) lub z polecenia Karty Losu.

Po kolejce pierwszego gracza do gry przystępują następni gracze.

W I etapie oprócz pól z rekwizytami (łopata, znak, mapa) umieszczone są też pola z małpką, oraz jedzeniem i piciem, bardzo pomocne podczas gry. Gracz, który stanie na polu z małpką otrzymuje Kartę Ochrony i kładzie ją obok swojej Karty Zdobyczy - może być bardzo potrzebna w III etapie.

Gdy gracz zatrzyma się na polu z jedzeniem i piciem - to zdobywa Kartę Energii. Ta karta może pomóc mu podczas pojedynku. Jeśli zapas kart zostanie wyczerpany, gracz nic nie zyskuje.

Zatrzymując się na polu z małpką otrzymuje się Kartę Ochrony, a stając na polu z jedzeniem i piciem - otrzymuje się Kartę Energii.

rys. 7



We wszystkich trzech etapach umieszczone są też pola z czaszką - to Pola Losu. Gracz, stając na takim polu, musi przeczytać polecenie z wylosowanej Karty Losu (patrz: Znaczenie kart). Celem pierwszego etapu jest odnalezienie mapy wyspy. Aby to osiągnąć, trzeba wpiery zdobyć ukrytą łopatę (stając pionkiem na polu z łopatą i wyciągając ją z pudełka), potrzebną do poszukiwań zakopanej mapy. Następnie trzeba odnaleźć tajemniczy znak umieszczony na drzewie, pod którym znajduje się owa mapa (tzn. stanąć na polu ze znakiem ☸ i wyciągnąć go na czas z pudełka). Jeśli gracz poruszając się po torze gry zdobędzie te dwa

rekwizyty, to po zatrzymaniu się na polu z mapą wyspy może przystąpić do jej wydobywania. Zdobycie tego rekwizytu kończy 1 etap poszukiwań. Gracz, który posiadał mapę przenosi się do II Etapu, na pole z czerwoną strzałką i numerem 2.

2 Etap:

Pola II etapu mają kolor brązowy. Na początku gracz, który w 1-szym etapie nie zwerbował kompletu załogi (pełna załoga liczy 3 osoby) przystępuje do ponownego werbunku (jak w I etapie). W drugim etapie gracze muszą zdobyć klucz, którym otwiera się skrzynię ze skarbem. Dzięki odnalezionej mapie wiedzą, że klucz ukryty jest głęboko pod ziemią w kamiennej jaskini. Aby się do niej dostać, niezbędne będą łopata, łuczywo (do oświetlenia jaskini) oraz kilof. Kilof ukryty jest między skałami i dostać się tam można tylko spuszcżając się po linie. Przed wydobyciem kilofa trzeba zdobyć więc wcześniej linę. Gracz, który ma już wszystkie cztery rekwizyty i zatrzyma się na polu z kluczem staje przed szansą zdobycia go. Jeśli gracz zdąży w czasie odmierzonego przez klepsydrę wydobyć klucz z pudełka, zdobywa go i przechodzi do ostatniego etapu gry. Na polach drugiego etapu są cztery pola z symbolami, odpowiadającymi tym umieszczonym na Kartach Symboli. Gracz, który stanie na polu ze „swoim” znakiem otrzymuje dodatkowo kolejny rekwizyt lub członka załogi (do wyboru). Postój na polu z symbolem innego gracza niczego nie zmienia. Gracz, który zdobył klucz - ostatni rekwizyt 2- go etapu, przenosi się do 3-go etapu, na pole nr 3 z czerwoną strzałką, skąd rozpocznie swe dalsze poszukiwania.

3 Etap:

Pola III etapu mają kolor zielony. Na początku trzeciego etapu

gracz, który ma niepełną załogę przystępuje do kolejnego werbunku (jak we wcześniejszych etapach). Droga prowadząca do kolejnych rekwizytów jest coraz trudniejsza. **Pola z ciemnoszarymi kołami** - to przykre niespodzianki. Postój na nich oznacza utratę zdobytych rekwizytów i powrót na początek trasy. Na szczęście może ostrzec przed nimi gracza oswojona małpka, która uciekła piratom i wiele wie o czyhających niebezpieczeństwach. Gracz, który zdobył Kartę Ochrony w I etapie w razie postoju na takim polu nic nie traci, musi tylko odłożyć ją ponownie na miejsce, gdzie była na początku gry - tak, by mógł ją na nowo zdobyć każdy z graczy. Trzeci, ostatni etap, kończy się wygraną gracza, który jako pierwszy wykopie skarb - skrzynię pełną złotych monet i drogocennych klejnotów. Skarb ukryty jest w pobliżu legowiska groźnego aligatora. Gracz musi wcześniej zdobyć nóż schowany pod głazem, który jest niezbędny do pokonania aligatora - stając na polu aligatora nie ponosi wówczas żadnych strat. Jeśli stanie na polu aligatora i nie ma jeszcze noża na Karcie Zdobyczy, musi walczyć z nim bez broni. Rzuca wówczas kolorową kostką tyle razy, ilu ma członków załogi na Karcie Zdobyczy +3, tzn. jeśli np. gracz ma 2 członków załogi, to liczba rzutów kolorową kostką wynosi 2 + 3, czyli pięć. Gracz musi podczas przysługujących mu rzutów co najmniej dwa razy wyrzucić kolor zielony. Jeśli mu się to uda, tzn. że pokonał aligatora. Jeżeli nie - to traci wszystkie rekwizyty, załogę i wraca na start. Kiedy gracz posiada już broń musi zdobyć następnie linę i drabinę, które będą bardzo potrzebne w dalszych poszukiwaniach. Zatrzymując się na polu z kolejnym rekwizytem - kompasem, gracz przystępuje (jak zawsze po uruchomieniu klepsydry) do wyjęcia tego rekwizytu z pudełka. Po zdobyciu kompasu gracz okrążając

poła III etapu musi wejść na „boczną drogę” (wyróżnioną małymi brązowymi polami), wskazaną brązową strzałką, prowadzącą do celu ostatecznego - skrzyni ze skarbem. Aby ją zdobyć, należy wyrzucić taką ilość oczek, by postawić pionek na skrzyni - skrzynia stanowi ostateczne pole etapu. Po wydobyciu ostatecznego rekwizytu z pudełka szczęśliwy zdobywca skarbu zostaje zwycięzcą.


Pojedynek poszukiwaczy skarbu:


Kiedy pionek gracza stanie na polu zajęтым przez innego gracza, to podejmują oni między sobą walkę (z wyjątkiem pól startu trzech etapów, na których nie można się pojedynkować). Rzucają kostką liczbową - każdy tyle razy, ile osób liczy jego załoga. Wyrzuconą liczbę oczek graczy należy zsumować. Gracz, który w drodze zdobył Kartę Energii dodaje do zdobytej sumy jeszcze 3 pkt. Na koniec należy porównać punkty uzyskane przez walczących graczy.

Jeżeli gracze uzyskają taką samą ilość punktów, to obaj nic nie tracą. Gracz, który uzyska więcej punktów - wygrywa.

Przykład:


Pierwszy z dwóch graczy, którzy stoją na jednym polu, ma dwóch członków załogi, rzuca więc 2 razy kostką liczbową


I rzut 

II rzut 

W dwóch rzutach gracz wyrzucił łącznie 9 oczek. Ponieważ wcześniej zdobył jeszcze 1 Kartę Energii, to dodaje jeszcze 3 punkty, razem ma 12 punktów.

Drugi z pojedynkujących się graczy ma trzech członków załogi, rzuca więc 3 razy kostką liczbową:

I rzut 

II rzut 

III rzut 

Po 3 rzutach gracz wyrzucił łącznie 10 oczek. Ponieważ nie posiada Karty Energii, więc jest to jego ostateczna liczba zdobytych punktów. Pojedynek wygrał pierwszy z graczy, który zdobył łącznie większą ilość punktów. Otrzymuje wówczas od pokonanego gracza ostatni ze zdobytych przez niego rekwizytów. Jeśli zwycięzca ma już taki rekwizyt na swojej Karcie, to rekwizyt „przegranego” gracza wraca z powrotem do pudełka. Jeśli przegrany gracz nie ma jeszcze żadnego rekwizytu na Karcie Zdobyczy, to nic nie traci. Jeżeli natomiast gracz po pojedynku, zasadzce lub w wyniku Kart Losu traci rekwizyt, który zdobył we wcześniejszym etapie, to musi cofnąć się w swojej kolejce do tego etapu, zaczynając znów od pola startu, by „odrobić stratę”. Przy „powtarzanym” etapie nie ma powtórnego werbunku.

Gracz, który zatrzyma się na polu, na którym stoi inny gracz, a dzięki kolorowej kostce może wykonać ruch dodatkowy, musi wybrać: pojedynek lub ruch dodatkowy. Gracz, który stanie na polu z rekwizytem, zajęтым przez innego gracza, musi stoczyć pojedynek, ale ze zdobycia rekwizytu jeszcze w tej kolejce rezygnuje.

Zasadzka:

Gracz, który obawia się przewagi swoich rywali może próbować utrudnić im poszukiwania. Musi wówczas zrezygnować z rzutów kostkami w swojej kolejce i wzamian umieścić jednego lub kilku członków swojej załogi (jeśli ich ma na swojej Karcie Zdobyczy) na dowolnych polach (z wyjątkiem pól z rekwizytami) toru planszy. Przeciwnik, który wpadnie w zasadzkę i stanie na takim polu oddaje jeden (zdobyty jako ostatni) rekwizyt graczowi zastawiającemu pułapkę lub (jeśli ten już ma taki rekwizyt) odkłada go do pudełka. Załoga gracza może „czyhać” na polach toru na przeciwników dowolnie długo, ale gracz ten może mieć problemy z wygraniem „pojedyńku”, gdyż członków załogi umieszczonych na polach planszy nie liczy się do rzutów kostką (patrz: Pojedynek). Jeśli gracz chce zmienić pola „zasadzki”, może to uczynić rezygnując znów w swojej kolejce z rzutów kostką. Gracz, który całkiem rezygnuje z „zasadzki” musi w swojej kolejce wszystkich ustawionych na polach członków załogi przenieść z powrotem na swoją Kartę Zdobyczy i dopiero wykonać rzut kostkami.

Znaczenie kart:

Karty Symboli - to cztery karty, każda z innym znakiem - rys.8. Gracze losują je przed rozpoczęciem gry i kładą obok swoich Kart Zdobyczy. Gracz, który stanie w drugim etapie gry na polu „ze swoim symbolem” zdobywa dodatkowo kolejny rekwizyt lub członka załogi (do wyboru). Postój na polu z symbolem innego gracza niczego nie zmienia.

rys. 8



Karty Losu - Gracz, który stanie na polu z czaszką ciągnie kartę z talii Kart Losu (pierwszą z wierzchu). Po głośnym przeczytaniu i wykonaniu polecenia (jeśli jest to od razu możliwe) gracz oddaje kartę na spód talii Kart Losu lub kładzie ją obok swojej Karty Zdobywcy (w zależności od polecenia). Karty Losu mogą bardzo pomóc w poszukiwaniach, mogą też je znacznie opóźnić.

Karty Ochrony - Gracz, który stanie na polu z małpką (I etap) otrzymuje Kartę Ochrony, którą kładzie obok swojej Karty Zdobywcy. W razie postoju na polu z ciemnoszarym kołem (III etap) małpka chroni gracza przed utratą rekwizytów i powrotem na początek trasy. Po „wykorzystaniu” karta wraca z powrotem na swój stos. Można posiadać jednocześnie więcej niż 1 Kartę Ochrony.

Karty Energii - Gracz, który stanie na polu z jedzeniem i piciem (I etap) otrzymuje Kartę z tymi atrybutami, zwaną Kartą Energii, którą kładzie obok swojej Karty Zdobywcy. Posiadacz tej karty ma więcej energii i w razie pojedynku dostaje dodatkowo 3 pkt. Po jej „wykorzystaniu” gracz odkłada ją z powrotem na właściwy stos kart. Nie można posiadać jednocześnie więcej niż 1 Kartę Energii.

Kolejność zdobywanych rekwizytów:

I Etap:

łopata, znak, mapa.

II Etap:

łopata, łuczywo, lina, kilof, klucz

III Etap:

nóż, lina, drabina, kompas, skrzynia ze skarbem.

