

Miasto skarbów



Instrukcja gry



PSAR

Miasto Skarbów

Czworo śmiałków stanęło na szczycie wzgórza. Po przeciwnej stronie nieboskłonu czerwienilo się słońce. Ostatnie promienie dnia oświetlały miasto rozpościerające się w dolinie. Widzieli ceglane dachy i nowe wieżowce, zielone parki, wieże kościołów i mosty przerzucone nad wijącą się z południa na północ rzekę. Gdzieś tam były skarby, po które przybyli.

Słyszeli o nich. Teraz mieli je odnaleźć, poznać, zobaczyć z bliska. Każdy z nich chciał też udowodnić sobie i swoim towarzyszom, że to właśnie on jest najlepszym poszukiwaczem skarbów. Byli przyjaciółmi, ale też rywalami.

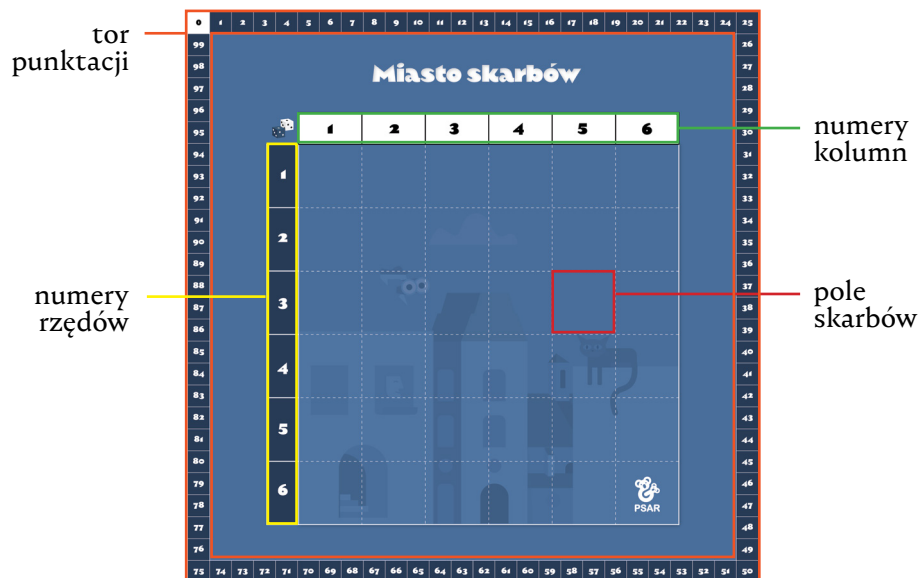
Jeszcze raz spojrzeli na miasto. Potem odnaleźli ścieżkę, która prowadziła w dół i ruszyli nią. Wkrótce mieli się przekonać, kto z nich odkryje najwięcej tajemnic.

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby Punktów Zwycięstwa (PZ). PZ przyznawane są za zdobyte Skarby, odpowiednio wielkie Kolekcje oraz zachowane do końca gry Dukaty.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

PLANSZA



100 PŁYTEK ZE SKARBAMI

Skarby podzielone są na 5 kategorii: Zabytki i pomniki, Muzea i instytucje, Inne miejsca, Wydarzenia, Osoby. Każda kategoria liczy 20 Skarbów i każda wyróżniona jest innym kolorem tła na ilustracji.



Kolory kategorii:



30 ŻETONÓW DUKATÓW,



ZNACZNIK GRACZA ROZPOCZYNAJĄCEGO



INNE ELEMENTY

- 4 znaczniki graczy,
- 6 znaczników sukcesu,
- 2 kostki do gry,
- instrukcja z mini-przewodnikiem.

ROZPOCZĘCIE GRY

1. Plansza zostaje rozłożona na środku stołu.
2. Płytki Skarbów należy wymieszać i położyć rewersami do góry. Następnie trzeba wylosować 36 płytek i nie odwracając ich rozłożyć je na planszy, tak aby na każdym polu leżał jeden Skarb. Pozostałe Skarby powinny się znajdować w zasięgu ręki.
3. Obok planszy należy położyć znaczniki sukcesu. W rozgrywce wykorzystywane są o 2 znaczniki więcej niż jest graczy. Przykładowo, do rozgrywki 4-osobowej potrzebnych jest 6 znaczników.
4. Każdy gracz bierze po 3 Dukaty. Pozostałe Dukaty leżą obok planszy, w „banku”.
5. Każdy gracz otrzymuje jeden znacznik gracza i kładzie go na punkcie 0 Toru Punktacji na planszy.

6. Najmłodszy gracz wskazuje, kto rozpocznie grę. Może wskazać samego siebie. Wskazana osoba bierze **ZNACZNIK GRACZA ROZPOCZYNAJĄCEGO**.

ROZGRYWKA

Rozgrywka dzieli się na **TURY**, a tura na **FAZY**.

FAZA ODKRYCIA

1. Gracz rozpoczynający rzuca dwoma kośćmi. Wynik wskazuje, który Skarb powinien odwrócić obrazkiem do góry.

Przykład: Ala rozpoczyna fazę odkrycia. Rzuca kośćmi i uzyskuje 3 na kości niebieskiej i 6 na kości białej. Oznacza to, że powinna odwrócić Skarb na przecięciu rzędu nr 3 i kolumny nr 6.

2. Gracz rzuca tak długo, aż odstąpi o 2 Skarby więcej niż jest graczy.

Przykład: W rozgrywce 3-osobowej w każdej turze odwraca się 5 Skarbów.

3. Jeśli rzut kośćmi wskazuje na pole, na którym leży już odwrócony Skarb, rzut należy powtórzyć.

FAZA GRACZA

1. Gracz wskazuje Skarb, który będzie próbował zdobyć. Może zdobywać tylko odkryte Skarby.
2. Gracz rzuca dwoma kośćmi. Jeśli suma oczek na obu jest **RÓWNA LUB WYŻSZA** od wartości wskazanej na płytce Skarbu gracz kładzie na niej Znacznik Sukcesu.

Przykład: Aby zdobyć Skarb, na którym mu zależy, Bartek musi wyrzucić co najmniej 6 (w lewym górnym rogu płytki Skarbu widać oznaczenie 6+). Rzuca kośćmi i wypada 3 i 3. Suma oczek to 6, a więc Bartek może położyć na Skarbie znacznik sukcesu.

3. Gracz może zadeklarować **PRZED RZUTEM**, że wydaje Dukaty, aby zwiększyć swoje szanse powodzenia. Każdy wydany (zwrócony do banku) Dukat pozwala podwyższyć wynik rzutu kośćmi o 1.

Przykład: Celina chce zdobyć Skarb i musi wyrzucić co najmniej 9. Odkłada dwa Dukaty do banku. Następnie rzuca kośćmi i uzyskuje 2 i 6. Suma to 8, ale dzięki wcześniejszemu wydatkowi zostaje ona podniesiona do 10, co oznacza, że ta próba zakończyła się sukcesem.

4. Jeśli próba zakończy się sukcesem, a na planszy wciąż leżą odstąpione Skarby, gracz może zadeklarować, że próbuje zdobyć kolejny z nich, zgodnie z tymi samymi zasadami.
5. W każdej chwili gracz może zrezygnować z kolejnych prób. Gdy to robi, zabiera i kładzie przed sobą na stole wszystkie Skarby, na których leżą znaczniki sukcesu. Same znaczniki odkłada na bok. Przesuwa swój znacznik gracza po Torze Punktacji o tyle pól, ile w sumie Punktów

Zwycięstwa dają zebrane Skarby, wliczając w to ewentualny bonus (patrz Tabela 1). Jeżeli na zdobytych Skarbach znajdują się symbole Dukatów, to bierze z banku odpowiednią ich liczbę.

Liczba Skarbów zdobytych w 1 fazie	Bonus
0-1	brak
2	2 PZ
3	5 PZ
4*	9 PZ i 1 Dukat
5*	13 PZ i 2 Dukaty
6**	17 PZ i 3 Dukaty

* tylko w grze 3- lub 4-osobowej
** tylko w grze 4-osobowej

Tabela 1: wysokość bonusu za Kolekcje

Przykład: Dawid podjął trzy kolejne, zakończone sukcesem próby. Choć na planszy leżą odkryte jeszcze dwa Skarby, decyduje się nie ryzykować utraty dotychczasowej zdobyczy i zakończyć swoją fazę. Bierze do siebie płytki Skarbów, na których wcześniej położył znaczniki sukcesu. Jeden z nich daje mu 1 PZ, kolejny 4 PZ, a ostatni 6 PZ i 1 Dukat. Ponadto za zdobycie trzech skarbów w jednej fazie zdobywa bonusowo 5 PZ. Dawid przesuwając swój znacznik o 16 pól po torze punktacji oraz bierze 1 Dukat z banku.

6. Jeżeli próba zakończy się niepowodzeniem (suma oczek na kościach jest zbyt niska) gracz ściąga z płytek wszystkie znaczniki sukcesu. Nie zdobywa żadnych Skarbów, Punktów Zwycięstwa ani Dukatów. Nie odzyskuje Dukatów, jeśli jakieś wydał. Następnie swoją fazę rozpoczyna gracz siedzący po lewej.
7. Tura kończy się, gdy:
 - Każdy gracz rozegra **JEDNĄ** fazę gracza, **LUB**
 - Z planszy zostaną zebrane **WSZYSTKIE** odstąpione w danej turze Skarby. Oznacza to, że niekiedy gracz nie dostanie szansy, aby o nie zawalczyć i w danej turze nie będzie miał swojej fazy gracza.

FAZA KOŃCOWA

W fazie końcowej wykonywane są następujące czynności:

1. Sprawdza się, czy został spełniony warunek zakończenia gry (patrz **ZAKOŃCZENIE GRY**).
2. Odstąpione Skarby, które nie zostały w tej turze zdobyte, odwraca się ponownie rewersem do góry.
3. Puste pola po zdobytych Skarbach uzupełnia się płytkami wylosowanymi spośród dotąd niewykorzystanych.
4. Znacznik gracza rozpoczynającego zostaje przekazany osobie po lewej (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). To ona rozpocznie kolejną turę.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy na koniec tury choć jeden z graczy ma w swoim zbiorze co najmniej 15 Skarbów. Wtedy należy przystąpić do obliczania punktacji końcowej.

Do Punktów Zwycięstwa zdobytych w trakcie rozgrywki doliczane są bonusy za Dukaty i za Kolekcje.

Każdy Dukat, którym gracz dysponuje na zakończenie gry, daje mu 3 Punkty Zwycięstwa.

KOLEKCJA to zestaw Skarbów należących do tej samej kategorii. Jeśli Kolekcja jest wystarczająco duża gracz uzyskuje dodatkowe Punkty Zwycięstwa, zgodnie z tabelą 2.

Liczba Skarbów w Kolekcji	Dodatkowe Punkty Zwycięstwa
4	3
5	7
6	12
7	17
8	22

Każda kolejny Skarb w Kolekcji zwiększa liczbę dodatkowych Punktów Zwycięstwa o 5.

Tabela 2: wysokość bonusu za Kolekcje

Przykład: Ela zdobyła w trakcie gry 40 Punktów Zwycięstwa. Na koniec gry zachowała jeszcze 2 Dukaty, co daje jej 6 PZ. Ma też dwie Kolekcje dość duże, by uzyskać za nie bonus: 4 karty z kategorii Zabytki i pomniki, co daje jej 3 PZ oraz 6 kart z kategorii Wydarzenia, co daje jej 12 PZ. Zatem Ela kończy rozgrywkę mając 61 Punktów Zwycięstwa (40+6+3+12).

ZWYCIĘSTWO

Wygrywa gracz, który ma najwięcej Punktów Zwycięstwa.

O ile dwóch lub więcej graczy ma tyle samo Punktów Zwycięstwa wygrywa ten, który ma większą liczbę kolekcji liczących co najmniej 4 Skarby.

O ile i to nie przyniesie rozstrzygnięcia wygrywa gracz, który był najpóźniej w kolejce w pierwszej turze gry.

Przykład: Filip był graczem rozpoczynającym w pierwszej turze gry. Po jego lewej siedziała Gabrysia, a turę kończył Hubert. Po podliczeniu PZ na koniec gry okazuje się, że wszyscy gracze mają po 68 PZ. Filip i Gabrysia mają przy tym po dwie kolekcje liczące co najmniej 4 Skarby, a Hubert tylko jedną. To oznacza, że Hubert zajął ostatnie miejsce, natomiast zwyciężczynią zostaje Gabrysia, która w pierwszej turze przystąpiła do gry później niż Filip.

JESZCZE SIĘ ZASTANAWIASZ?

TYLKO TERAZ, KUPUJĄC W PRZEDSPRZEDAŻY:

- Skorzystasz z dużo niższej ceny,
- Zdobędziesz wyjątkową, unikalną grę (ograniczona liczba egzemplarzy),
- Spędzisz czas z rodziną i przyjaciółmi w niebanalny sposób,
- Sprawdźs swoje umiejętności podczas rywalizacji w przyjaznej atmosferze,
- Poćwiczysz z dziećmi zdolność logicznego, strategicznego myślenia,
- Poznasz Rzeszów, jego historię i współczesność,
- Dowiesz się paru zaskakujących rzeczy o stolicy Podkarpacia,
- Ułożysz plan kilku rodzinnych spacerów po mieście,
- Będziesz mieć na półce piękną pamiątkę z Rzeszowa,
- Będziesz mieć oryginalny pomysł na prezent.



Kup teraz