

ZŁOTO BOHATERÓW



GRA
DESNETA AMANEGO
DLA 3–6 GRACZY

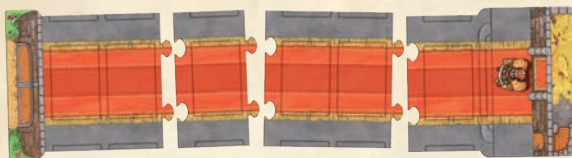
Rycerze w lśniących zbrojach od wieków ciemiężą potwory, które cierpliwie i zgodnie z literą (smoczego) prawa gromadzą kosztowności w swoich legowiskach. Ale miarka się przebrała! Monstra postanowiły zaatakować zamek króla Polikarpa, który pozbawił je życiowych dorobków. Muszą teraz pozbyć się niezdolnych strażników, którzy pilnują skarbcza...

Gracze wcielą się role **TROLLI, NIEUMARLYCH, BESTII OCEANICZNYCH, DEMONÓW, INSEKTÓW ORAZ SMOKÓW**, którym w głowie tylko złoto, i będą musieli połączyć siły, żeby pokonać strażników, którym nakazano pilnować bogactw. Ale nie oszukujemy się – każda bestia myśli tylko o sobie i chce zagarnąć dla siebie największą część skarbu. Tę dynamiczną grę karcianą wygra gracz, który wykaże się ponadprzeciętnym sprytem i zgarnie **NAJWIĘCEJ ZŁOTA!**

Elementy gry

- 4 części planszy zamku

Awers



Rewers



- 12 płytek króla



Awersy

Rewers

- 81 żetonów złotych monet



40 x 1

24 x 2

17 x 10

- znacznik pierwszego gracza



- 30 kart potworów



5 x trolle

5 x smoki

5 x insekty



5 x nieumarli

5 x bestie oceaniczne

5 x demony

- 36 kart strażników



Rewersy

12 kart
z jedną
gwiazdką

12 kart
z dwiema
gwiazdkami

12 kart
z trzema
gwiazdkami

Awers

- instrukcja

Cel gry

Gracze próbują ograbić pokonanych strażników ze złotych monet o jak największej wartości, jednocześnie nie ponosząc zbyt wysokich kosztów leczenia swoich potworów. Wygra osoba, która na koniec gry będzie miała najwięcej złotych monet.

Karty potworów i strażników

SILA POTWORA

Sila, z jaką potwór atakuje strażnika.

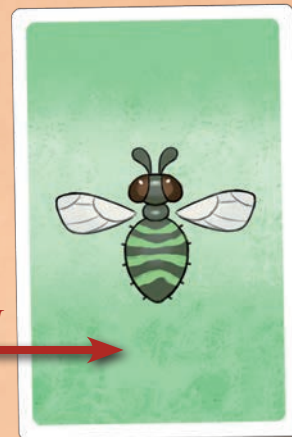


KOSZT LECZENIA

Gracz musi zapłacić tyle złotych monet, jeśli potwór przegra walkę.

ILUSTRACJA

REWERS Z RODZAJEM POTWORA



SILA STRAŻNIKA

Sila, jaką muszą dysponować potwory, aby pokonać strażnika.



ŁUP

Gracze, których potwory pokonały strażnika, dzielą się wskazaną liczbą złotych monet.

ILUSTRACJA

POZIOM STRAŻNIKA

Istnieją 3 poziomy strażnika przedstawione 1, 2 albo 3 gwiazdkami.



SILA

Pokazuje, ile siły może mieć strażnik.

WARTOŚĆ ŁUPU

Pokazuje, ile może wynosić wartość łupu.

Przygotowanie gry

1. Planszę zamku należy ułożyć na środku stołu w następujący sposób:

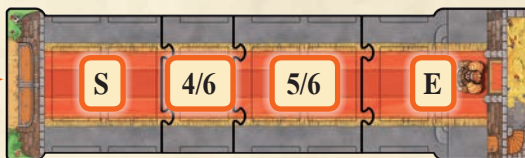
W przypadku gry dla 3 osób – ułożyć fragment początkowy S i końcowy E planszy zamku.



W przypadku gry dla 4 osób – ułożyć fragment początkowy S, fragment oznaczony 4/6 i fragment końcowy E planszy zamku.



W przypadku gry dla 5 osób – ułożyć fragment początkowy S, fragment oznaczony 5/6 i fragment końcowy E planszy zamku.



W przypadku gry dla 6 osób – ułożyć fragment początkowy S, fragment oznaczony 4/6, 5/6 i fragment końcowy E planszy zamku.



2. Płytki króla należy potasować, nie patrząc na ich treść.

Następnie trzeba ułożyć je w stos awerssem do dołu obok króla. Liczba płytek króla zależy od liczby graczy.

| | | | | |
|----------------|---|---|---|---|
| Liczba graczy: | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Płytki króla: | 6 | 6 | 5 | 6 |

Pozostałe płytki króla należy odłożyć do pudełka.

W podstawowej wersji gry należy ignorować treść z awersu płytek króla, bo ma zastosowanie tylko w wariantcie *Nowe rozkazy króla* wyjaśnionym na stronie 11 i 12.

3. Złote monety należy posortować zgodnie z ich wartością i położyć przy zamkowym skarbcu.

4. Wszystkie karty strażników należy potasować i umieścić awerssem do dołu przy zamku.

Gracze losują po jednej karcie, a następnie kładą je na polach zamku na planszy, zaczynając od bramy zamku.



POLA POTWORÓW

2. POLE ZAMKU

3. POLE ZAMKU

4. POLE ZAMKU

SKARBIEC

POLA POTWORÓW

5.

6.

5. Gracze wybierają swoje frakcje potworów. Kładą przed sobą odpowiednie karty potworów i 8 złotych monet o wartości „1” ze skarbcza.

Następnie tasują swoje karty potworów i kładą po 2 z nich przed sobą awerssem do dołu. Resztę należy trzymać w dłoni.

6. Pierwszy gracz zostaje wybrany w losowy sposób i otrzymuje znacznik pierwszego gracza.

Etapy gry

Rozgrywka składa się z kilku rund. Każda runda dzieli się na trzy fazy:

1. Zagrywanie kart potworów
2. Walka ze strażnikami
3. Leczenie potworów i przygotowanie do kolejnej rundy

1. Zagranie kart potworów

Zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara każdy z graczy wyklada po jednej karcie potwora na pole potwora na planszy zamku. Aby zagrać potwora, gracze mogą:

A) umieścić kartę na pustym polu potwora w zamku

ALBO

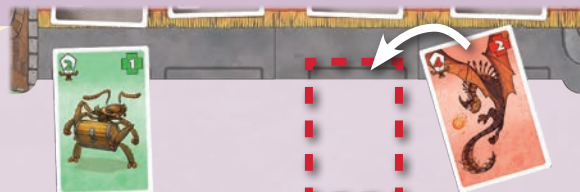
B) zastąpić potwora silniejszym. Zastąpiony potwór wraca na rękę swojego właściciela, a nowego potwora umieszcza się na polu potwora.

Opcja ta jest dostępna wyłącznie wtedy, gdy połączone siły potworów leżących przy strażniku są niższe od maksymalnej siły określonej na karcie strażnika.

Uwaga! Potwora o sile 5 nie można zastąpić.

Przykład 1. Ania mogła zastąpić jednego z potworów, ponieważ ich łączna siła (5) jest niższa niż maksymalna siła strażnika (6).

Przykład 2. Ania nie mogła zastąpić potwora, ponieważ ich siła łączna (6) jest równa sile strażnika (6).



Przykład. Ania umieściła potwora o sile 4 na pustym polu na planszy.



Przykład. Ania zastępuje potwora o sile 2 należącego do Igi swoim potworem o sile 4.



$3 + 2 = 5 < 6$ ✓ $3 = 6$ $4 + 2 = 6 = 6$ ✗

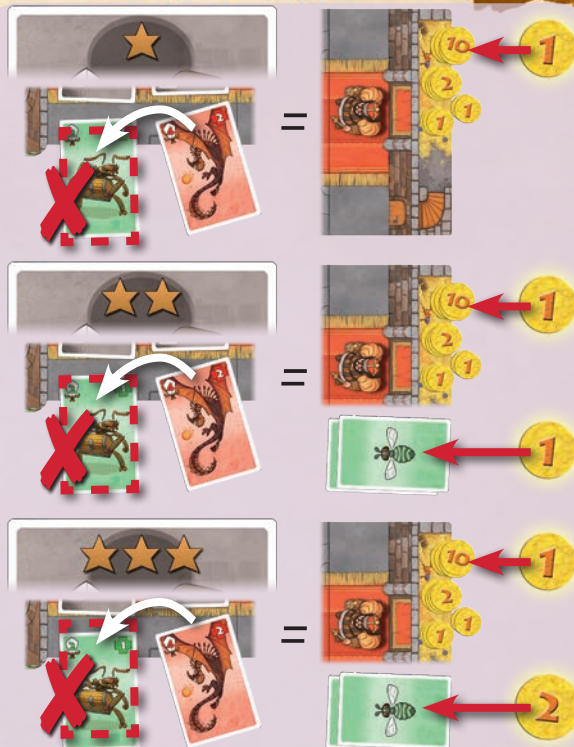
Jeśli gracz zamienia potwory, musi oddać do skarbcza złote monety o odpowiedniej wartości, uzależnionej od liczby gwiazdek na karcie strażnika:

1 gwiazdka – gracz wpłaca do skarbcza 1 złotą monetę o wartości „1”.

2 gwiazdki – gracz wpłaca 1 złotą monetę o wartości „1” do skarbcza oraz płaci 1 złotą monetę o wartości „1” właścicielowi zastąpionego potwora.

3 gwiazdki – gracz wpłaca 1 złotą monetę o wartości „1” do skarbcza oraz płaci 2 złote monety o wartości „1” właścicielowi zastąpionego potwora.

Gracz może również wymienić własnego potwora. W takim wypadku wpłaca po prostu 1 złotą monetę o wartości „1” do skarbcza niezależnie od liczby gwiazdek na karcie strażnika. Gracz nie może zamienić potwora, jeśli nie ma tylu złotych monet, by pokryć koszt zamiany.



Potwory należy umieszczać w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aż każdy gracz będzie miał dwa potwory na planszy, a w zamku zabraknie miejsc na karty. Następuje wtedy faza **2. Walka ze strażnikami**. Jeśli rozpocznie się tura gracza, który już rozmieścił dwa swoje potwory (na ręce zostanie mu tylko jedna karta), może on wyłącznie spasować i pozwolić na rozpoczęcie tury kolejnego gracza.

Uwaga! Jako że potwory mogą być wymieniane, czasami część graczy rozgrywa więcej tur od reszty.



Przykład gry 3-osobowej. A) Iga zastępuje potwora o sile 2 należącego do Franka swoim potworem o sile 4 i wpłaca 1 złotą monetę do skarbcza. B) Znowu następuje tura Franka. Franek zastępuje potwora o sile 2 należącego do Igi swoim potworem o sile 3, wpłaca 1 złotą monetę do skarbcza i płaci 1 złotą monetę Idze. C) Jako że Iga nie może zastąpić żadnego potwora, umieszcza swojego potwora o sile 2 na ostatnim pustym polu na planszy.

2. Walka ze strażnikami

Gracze odkrywają pierwszą kartę strażnika (pierwsze pole zamku). Następnie podliczają łączną siłę 2 potworów leżących przy karcie strażnika.

A) Siła potworów jest większa albo równa sile strażnika.

Właściciele obu potworów dzielą się łupem ze skarbca po połowie (zaokrąglając w dół). Jeśli po podziale została 1 złota moneta, otrzymuje ją gracz, który położył silniejszego potwora.

Jeśli siła potworów jest równa, nikt nie otrzymuje dodatkowej złotej monety.

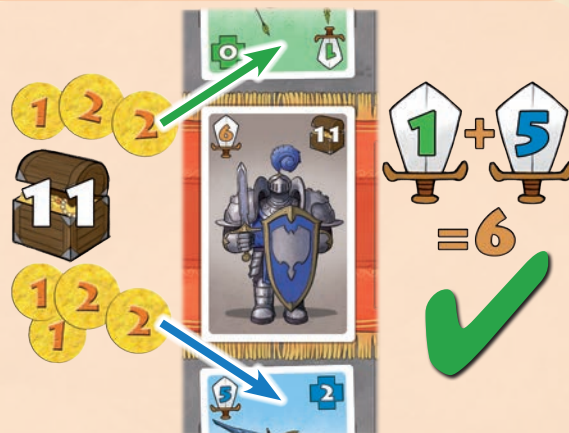
Jeśli oba potwory należą do jednego gracza, zgarnia cały łup.

B) Siła potworów jest niższa od siły strażnika.

Strażnik pokonuje potwory.



Uwaga! Jeżeli strażnik pokona potwory, to 2. „Walka ze strażnikami” natychmiast się kończy. Gracze nie odkrywają już kolejnych kart strażników. Rozpoczyna się faza 3. „Leczenie potworów i przygotowanie do następnej rundy”.



Przykład. Łączna siła potworów Igi i Franka wynosi 6, pokonują więc strażnika. Dzielą się łupem o wartości „11”. Jako że Franka zagrał potwora o wyższej sile, dostaje złote monety o wartości „6”, a Iga – o wartości „5”.



Przykład. Łączna siła potworów Igi i Franka jest niższa niż 9. Nie pokonują więc strażnika i nie zdobywają łupu.

Jeśli potwory pokonają strażnika, gracze odkrywają kolejną kartę strażnika i ponownie porównują stosunek sił.

Faza kończy się w chwili, w której wszyscy strażnicy zostaną pokonani, bądź przy pierwszej porażce potworów. Wówczas następuje faza 3. Leczenie potworów i przygotowanie do następnej rundy.

3. Leczenie potworów i przygotowanie do następnej rundy

Jeśli jakieś potwory zostały pokonane, gracze muszą ponieść koszty leczenia.

Najpierw właściciele pokonanych potworów opłacają koszty ich leczenia, wpłacając złote monety do skarbca.



Następnie każdy gracz, którego potwory leżą przy nieodkrytych kartach strażników, musi również opłacić koszty ich leczenia.

Jeśli gracz nie ma już złota, nie ponosi żadnych kosztów.

W tym momencie gracze biorą na ręce po 2 leżące przed nimi potwory, które były nieużywane w poprzednie turze.

Dwa potwory, które zostały już zagrane, należy położyć przed sobą awersem do dołu.

Karty strażników z zamku należy odrzucić, nie sprawdzając zawartości nieodsłoniętych kart.

Należy wziąć nowe karty strażników z talii i rozłożyć je na polach zamku w sposób opisany w sekcji „Przygotowanie gry”.

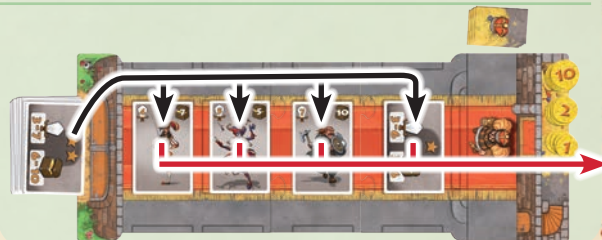


Przykład. Iga i Ania nie były w stanie pokonać trzeciego strażnika. Walkę z czwartym strażnikiem również uznaje się za przegraną. Iga, Ania i Franek muszą teraz opłacić koszty leczenia swoich potworów: Iga i Ania po 1 złotej monecie, a Franek 2 złote monety. Tylko Asi się upiekło i nie musi płacić żadnych kosztów leczenia.



Przykład. A) Asia bierze na ręce 2 karty potworów, które leżały przed nią awersem do dołu. Znowu ma na ręce 3 karty.

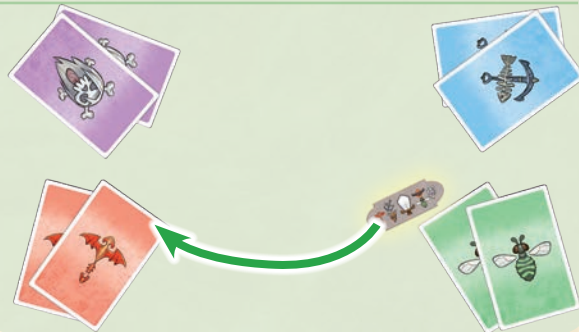
B) Zabiera swoje 2 potwory znajdujące się w zamku i kładzie je przed sobą awersem do dołu.



Wierzchnią płytkę króla należy odrzucić.



Znacznik pierwszego gracza przechodzi zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do kolejnej osoby.



Koniec gry

Gra kończy się wraz z odrzuceniem ostatniej płytki króla.

Gracze sumują wartość swoich złotych monet. Gracz, który zdobył największy majątek, wygrywa. W przypadku remisu gracze współdzielą zwycięstwo!



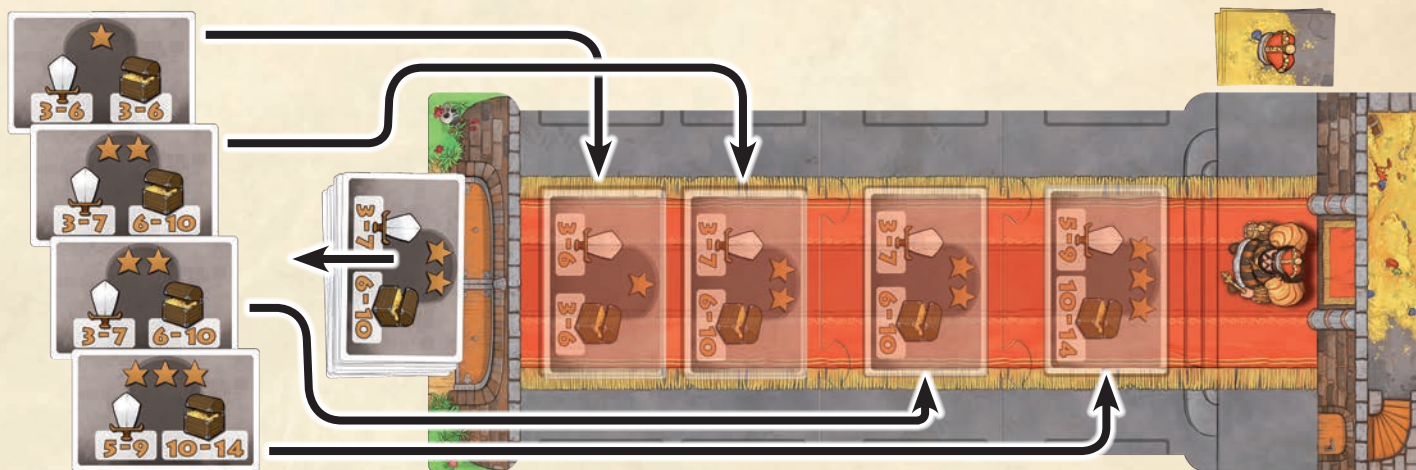
Przykład. **Franek** i **Ania** mają złote monety o łącznej wartości „19” – zajmują razem ostatnie miejsce. **Asia** zdobyła złote monety o łącznej wartości „23” – plasuje się na drugim miejscu. Łup **Igi** wynosi „32”, do niej należy więc zwycięstwo.

Wariant: Szykowni strażnicy

Zmienia się zasada umieszczania kart strażników podczas przygotowania do gry i następnej rundy.

Gracze w dalszym ciągu losują po jednej karcie strażnika, ale przed umieszczeniem ich na planszy muszą posortować je zgodnie z liczbą gwiazdek. Następnie kładą je na polach zamku na planszy w rosnącej kolejności, zaczynając od bramy zamku.

Zapewnia to zupełnie nową dynamikę podczas walki ze strażnikami.



Wariant: Nowe rozkazy króla

W tym wariantcie król zmienia zasady każdej rundy poprzez rozkazy napisane na awersie płytek króla.

Zmiany w przebiegu gry:

1. Zagranie kart potworów

Zanim gracze zaczną zagrywać swoje potwory, muszą odkryć wierzchnią płytkę króla i przeczytać zmianę w zasadach odnoszącą się do tej rundy.



Uwaga! Jeśli siła strażnika zmieni się w wyniku działania płytki króla, potwora wciąż wymienia się w odniesieniu do wartości na karcie strażnika.



Opis płytek króla:



Nie można zagrywać potworów o sile 1.



Jeśli oba potwory leżące przy karcie strażnika mają taką samą siłę, łup pilnowany przez strażnika powiększa się o monety o łącznej wartości 3.



Gracze biorą na ręce potwory o sile 3, 4 i 5, a kładą przed sobą potwory o sile 1 i 2 awerssem do dołu.



Łup pilnowany przez pierwszego strażnika zostaje powiększony o monety o łącznej wartości 3.



Każdy z łupów pilnowanych przez dwóch pierwszych strażników zostaje pomniejszony o monety o łącznej wartości 2.



Każdy z łupów pilnowanych przez ostatnich strażników zostaje powiększony o monety o łącznej wartości 4.



Aby wyleczyć potwora o sile 4 albo 5, należy wydać monety o łącznej wartości 4.



Po rozłożeniu wszystkich potworów należy podliczyć siłę każdej pary. Łup pilnowany przez strażnika leżącego przy najsłabszej parze (lub parach) powiększa się o monety o łącznej wartości 3.



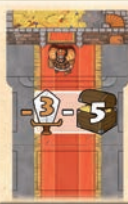
W tej rundzie zasady pozostają niezmiennione.



Łup pilnowany przez drugiego strażnika zostaje powiększony o monety o łącznej wartości 3. Siła strażnika zwiększa się o 2 punkty.



Łup pilnowany przez ostatniego strażnika zostaje powiększony o monety o łącznej wartości 10.



Łup pilnowany przez ostatniego strażnika zostaje pomniejszony o monety o łącznej wartości 5. Siła strażnika zmniejsza się o 3 punkty.

© Copyright 2016 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Niemcy. Wszystkie prawa zastrzeżone.

