

# LOWCY SKARBÓW

RICHARD GARFIELD

## GOBLINI ŁUP

Teraz czyhają na Was jeszcze mocarniejsze gobliny! Są w posiadaniu nowych skarbów – ale żaden łowca nie pragnie odnaleźć tych przeklętych przedmiotów! Awanturnicy muszą wykorzystać swoje nowe umiejętności, aby sprostać hordzie silniejszych przeciwników.



### Elementy gry

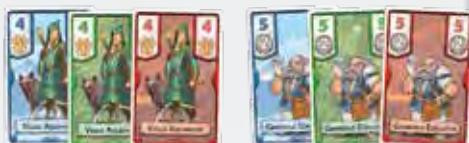
- 22 płytki goblinów



- 3 fioletowe magiczne zwoje



- 7 kart



3 × Boski Orlando

3 × Chciwy Heńiek



3 × psy obronne



1 × łowca goblinów

### Zmiany w przygotowaniu gry

Wymieńcie wszystkie płytki goblinów z podstawowej wersji gry na nowe płytki z tego dodatku.

Wymieńcie 3 karty Boskiego Orlando i Zręcznego Zenona na Boskiego Orlando i Chciwego Heńka z tego dodatku.

Wtasujcie karty psów obronnych i kartę łowcy goblinów w talię pozostałych kart.

Dodajcie 3 fioletowe magiczne zwoje do pozostałych skarbów.



## Zmiany elementów gry

### Nowe karty

#### BOSKI ORLANDO

Ta karta zwiększa siłę łapy psów obronnych o 1.

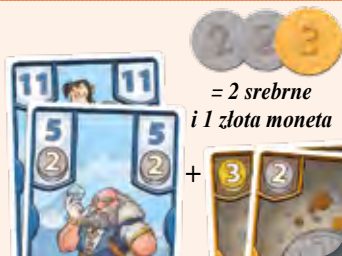
**Q** Uwaga! Ta karta w dalszym ciągu dodaje 4 punkty do kart odpowiadających danemu obszarowi.



#### CHCIWY HENIEK

Ta karta zapewnia graczowi dodatkową srebrną monetę podczas zbierania monet. Jako że nie jest to karta monety, nie podlega działaniu złotego magicznego zwoju „Monety z nieba”.

**Q** Uwaga! Ta karta w dalszym ciągu dodaje 5 punktów do kart odpowiadających danemu obszarowi.



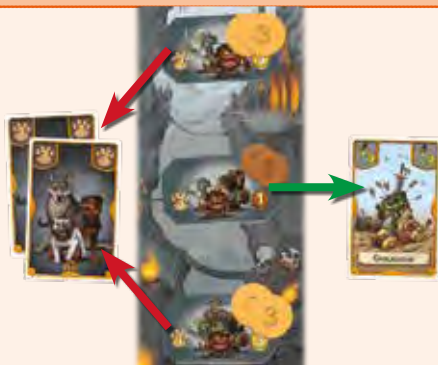
#### NOWE PSY OBRONNE

To bardzo skuteczne psy obronne o sile łapy „3” i wyszczekaniu na poziomie 13, 14 albo 15.



#### ŁOWCA GOBLINÓW

Tę kartę akcji można zagrać bezpośrednio po tym, gdy wszyscy gracze porównali siłę łap swoich psów obronnych i ustalili zwycięzcę. Zwycięzca musi oddać jedną z płytek goblinów, które miały zabrać, wraz z monetami skradzionymi przez tego goblina osobie, która zagrała łowcę goblinów. Pozostałe płytki należą jednak do zwycięzcy.



## Fioletowe magiczne zwoje

Te magiczne zwoje mają negatywne efekty, które wchodzi w życie od razu, gdy gracz weźmie ten skarb. Gdy efekt zostanie rozpatrzony, gracz odrzuca skarb do pudełka.

### CYKORY

Gracz wybiera dwa ze swoich psów obronnych i odkłada je na spód talii. Jeśli gracz ma tylko 1 psa obronnego, odkłada go na spód talii. Jeśli gracz nie posiada żadnego psa obronnego, nic się nie dzieje.



*Przykład. Niestety Ania wzięła „Cykory”. Musi odłożyć 2 swoje psy obronne i decyduje, że odłoży na spód talii 2 psy z siłą łapy „1”.*

### MONETY MARNOŚCI

Gracz wybiera dwie z kart monet i odkłada je na spód talii. Jeśli gracz ma tylko 1 kartę monety, odkłada ją na spód talii. Jeśli gracz nie posiada żadnych kart monet, nic się nie dzieje.



*Przykład. Po wzięciu „Monet marności” Ania musi odłożyć 2 swoje karty monet i decyduje, że odłoży na spód talii 1 kartę miedzianej monety i 1 kartę srebrnej monety.*

### MONETY PRZEZ PSA POŻARTE:

Gracz wybiera jednego ze swoich psów obronnych oraz jedną ze swoich kart monet i odkłada je na spód talii. Gracz musi spełnić warunki z tej karty w takim stopniu, w jakim jest to możliwe.



*Przykład. Ania wzięła „Monety przez psa pożarte”, musi więc odłożyć 1 psa obronnego i 1 kartę monety. Ma tylko 1 psa obronnego i niestety musi go odłożyć na spód talii. Następnie odkłada na spód talii 1 kartę srebrnej monety.*