

Matthew Dunstan

RELIC RUNNERS

Od pradawnych czasów, w najodleglejszych zakątkach dżungli skryte przed ludzkim okiem spoczywają cenne relikty. Gdy tylko wieść o nich rozniósł się echem, każdy domorośły łowca sensacji mieniający się archeologiem ruszył na ich poszukiwania. Czy to emerytowany profesor, napuszony podróżnik, powabna (ale i odważna) dziedziczka fortuny, czy w końcu były wojskowy o szmernej przeszłości - wszyscy chcą jako pierwsi położyć ręce na nieprzebranych skarbach!

W grze Relic Runners wcielasz się w rolę nieustraszonego odkrywcy przemierzającego dżunglę w poszukiwaniu zaginionych świątyń pełnych nieocenionych skarbów i relikwii. Uzbrojony jedynie w swój wysłużony kaszkiecik oraz niezwykle czuły nos do rzadkich antyków, będziesz przeszukiwał ruiny świątyń i napotykaną kapliczek oraz podejmował wyprawy w wyścigu do największego skarbu, jaki świat widział!



DAYS OF
WONDER



ZAWARTOŚĆ

- ◆ 1 Plansza główna przedstawiająca mapę obozu oraz otaczającą go dżungli
- ◆ 5 zestawów odkrywcy – czerwony, zielony, niebieski, żółty i czarny – każdy składający się z:



figurki Odkrywcy



Planszy Odkrywcy, przedstawiającej mężczyznę po jednej stronie i kobietę po drugiej



10 Ścieżek



3 Skrzyń



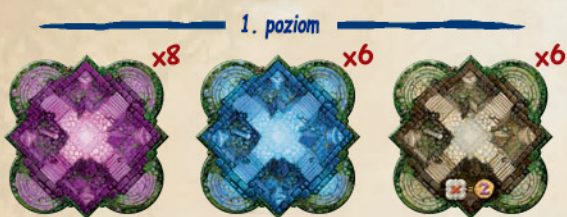
Plansza główna

obóz

- ◆ 24 zielone żetony Ruin
- ◆ 20 kolorowych zestawów Świątyni: 8 fioletowych, 6 niebieskich i 6 z kości słoniowej; każdy zestaw złożony jest z 3 żetonów tego samego koloru: 1 dużego (1. poziom), 1 średniego (2. poziom) i 1 małego (3. poziom).



Ruiny



- ◆ 20 Reliktów



8 Świątyni Ropuch



4 Kryształowe Czaszki



4 Rajskie Ptaki



4 Grymaszące Juju

- ◆ 25 Racji żywnościowych



Racja żywnościowa



Żeton Ekwipunku

- ◆ 10 żetonów Ekwipunku

- ◆ 79 Monet zwycięstwa (14 x „10”, 18 x „5”, 18 x „3” oraz 29 x „1”) – za każdym razem, gdy gracz zdobywa punkty zwycięstwa (PZ) otrzymuje ich równowartość w Monetach zwycięstwa. Monety należy trzymać zakryte, aby inni gracze do końca gry nie znali ich wartości.



Monety zwycięstwa



PRZYGOTOWANIE GRY

Jeśli jest to wasza pierwsza rozgrywka, ostrożnie wypchnijcie elementy z tekturowych ramek, których nie wyrzucacie, ale włóżcie do pudełka pod wypraskę, aby unieść zawartość i w ten sposób zapobiec wysypywaniu się elementów podczas transportu.

- ◆ Połóżcie planszę główną pośrodku stołu i przygotujcie tak, jak pokazano na ilustracji.
- ◆ Przygotujcie Ruiny. Utwórzcie 8 stosów, po 3 żetony Ruin w każdym, a następnie



PRZYGOTOWANIE PIERWSZEJ ROZGRYWKI

Podczas pierwszej rozgrywki nie używajcie fioletowych Świątyń ani Świątyń z kości słoniowej oznaczonych symbolem czerwonego klejnotu, gdyż charakteryzują je bardziej złożone moce. Poza tym wyjątkiem, postępujcie zgodnie ze wszystkimi punktami Przygotowania gry, rozmieszczając kolorowe Świątynie, tak jak pokazano na ilustracji.



PRZYGOTOWANIE STANDARDOWE

W późniejszych rozgrywkach możecie spróbować pół-losowego przygotowania gry, starając się w sposób losowy umieścić mniej więcej po 1 Świątyni każdego koloru w każdej ćwiartce planszy. Jako że rozmieszczenie Świątyń na planszy nie jest symetryczne, ćwiartki nie będą idealnie zbalansowane.

PRZYGOTOWANIE LOSOWE

Zahartowani odkrywcy mogą się zdecydować na w pełni losowe rozmieszczenie Świątyń, co może np. skutkować kilkoma Świątyniami tego samego koloru w jednej ćwiartce. Niemniej, zawsze należy pilnować, aby na planszy znalazły się po 4 Świątynie w każdym kolorze.

połóżcie je na wskazanych miejscach na planszy. *W rozgrywce 2-osobowej umieście po 2 żetony Ruin na każdym miejscu zamiast 3, a pozostałe żetony odłóżcie do pudełka, nie będą potrzebne.*

- ◆ Teraz przygotujcie Świątynie: niebieskie, fioletowe oraz z kości słoniowej:
 - losowo doберите 4 duże, 4 średnie i 4 małe żetony Świątyń każdego koloru bez oglądania ich treści, a wszystkie pozostałe żetony odłóżcie do pudełka, także bez patrzenia na ich treść. To zapewni różnorodność w każdej rozgrywce;
 - w pierwszej losowo rozłóżcie na wolnych polach planszy zakryte duże żetony;
 - powtórzcie tę procedurę dla żetonów średniej wielkości, kładąc je zakryte na dużych żetonach tego samego koloru. W grze dla 3, 4 i 5 graczy powtórzcie całą operację jeszcze raz z małymi żetonami, kładąc je zakryte na żetonach średniej wielkości tego samego koloru. W rozgrywce 2-osobowej małe żetony nie biorą udziału w grze, wszystkie należy odłożyć do pudełka.

W tym momencie z dżungli na planszy powinny wyłaniać się miłe dla oka kolorowe Świątynie.

- ◆ Umieście po jednym żetonie Ekwipunku, kolorową stroną do góry, na każdym polu Ekwipunku wzdłuż Szlaków rzecznych.
- ◆ Połóżcie wszystkie Monety zwycięstwa obok planszy w zasięgu graczy.
- ◆ Każdy gracz wybiera kolor i otrzymuje odpowiadający mu zestaw gracza: figurkę Odkrywcy, Planszę Odkrywcy, 3 Skrzynki oraz 10 Ścieżek.
- ◆ Podczas kilku pierwszych rozgrywek zalecamy używanie tej strony Planszy Odkrywcy, która nie posiada specjalnych zdolności. Po osiągnięciu pewnego doświadczenia, możecie włączyć do gry niektóre lub wszystkie zdolności postaci. Umieście wszystkie figurki Odkrywców w Obozie, w centrum planszy, skąd rozpoczną swoją wędrówkę.
- ◆ Gracze kładą jedną ze swoich Skrzynek u dołu Tabeli rozwoju na swojej Planszy Odkrywcy. Pozostałe Skrzynki oraz Ścieżki należy umieścić na wskazanych polach Planszy Odkrywcy.
- ◆ Każdy gracz otrzymuje także 3 Racje żywnościowe, które umieszcza na Planszy Odkrywcy. Dodatkowe 2 Racje dla każdego gracza są umieszczane w Obozie.
- ◆ Gracz, który jako ostatni widział jakiś relikw (lub zwiedzał kapliczkę bądź świątynię) zostaje Pierwszym graczem. Rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- ◆ Po ustaleniu, kto zostaje Pierwszym graczem odsłońcie wierzchni żeton każdej fioletowej Świątyni na planszy, aby ujawnić jego moc. W trakcie gry, jak tylko któryś z graczy zabierze wierzchni żeton fioletowej Świątyni, natychmiast należy ujawnić treść żetonu leżącego pod nim. Zobacz: fioletowe Świątynie na str. 5.

CEL GRY

W grze Relic Runners wcielasz się w rolę nieustraszonego odkrywcy przemierzającego dżunglę, którego jedynym celem jest odszukanie cennych relikwii ukrytych w czeluściach zapomnianych świątyń. Zwycięzą zostanie ten z odkrywców, który zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa.

Punkty zdobywa się za:

- eksplorację niektórych Świątyń,
- umiejętne korzystanie z Tabeli rozwoju,
- oraz organizowanie zakończonych sukcesem wypraw po Relikty.

Zdobywane punkty należy trzymać zakryte przed innymi graczami aż do końca rozgrywki.

PRZEBIEG TURY GRACZA

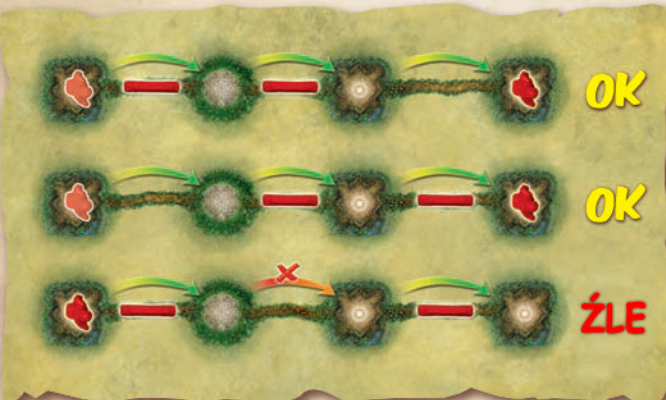
W swojej turze przeprowadzasz następujące akcje:

1. RUCH

W każdej turze musisz poruszyć swojego Odkrywcę wzdłuż Szlaku. Nie możesz pozostać na tym samym miejscu z tury na turę, ani zakończyć ruchu w tej samej lokacji, w której ją rozpocząłeś.

Na mapie występują dwa rodzaje Szlaków: leśne, łączące dwie sąsiadujące ze sobą lokacje (Obóz, Ruiny, Świątynie) oraz rzeczne, które przypominają Szlaki leśne pod każdym względem z wyjątkiem samego wyglądu oraz faktu, iż podróżując Szlakiem rzeczynym musisz odwrócić leżący przy nim odkryty żeton Ekwipunku. Zobacz: odwracanie żetonów Ekwipunku na str. 7. Za każdym razem, gdy w instrukcji jest mowa o Szlakach, oznacza to oba rodzaje Szlaków: leśne oraz rzeczne. Za wyjątkiem żetonów Ekwipunku leżących przy tych drugich, działają one dokładnie tak samo.

W każdej turze, twój Odkrywca może przesunąć się jednokrotnie wzdłuż pojedynczego, nieznanego Szlaku (tj. takiego, na którym nie ma Ścieżki w twoim kolorze). Dodatkowo, Odkrywca może rozpocząć lub kontynuować swój ruch przemieszczając się wzdłuż nieprzerwanego łańcucha Ścieżek swojego koloru (może to zrobić przed ruchem lub po ruchu, ale nie przed i po!). Ścieżki w kolorze gracza wyznaczają Szlaki, które Odkrywca zna, dlatego porusza się po nich swobodnie.



Odkrywca może się przemieścić po danym Szlaku tylko raz na turę, aczkolwiek może przechodzić wielokrotnie przez te same Ruiny albo Świątynie (pod warunkiem, że posiada wystarczająco dużo Ścieżek, aby dotrzeć do danej lokacji różnymi Szlakami).

Odkrywca nie może przechodzić przez Obóz. Jeśli znajdzie się w Obozie, musi zakończyć w nim swój ruch.

2. EKSPLORACJA

Po zakończonym ruchu możesz zdecydować się na poświęcenie Racji żywnościowej, aby eksplorować lokację, w której znajduje się twój Odkrywca. Jeśli nie posiadasz Racji, nie możesz w danej turze niczego eksplorować - pomijasz tę akcję. Jeśli znajdujesz się w Obozie - zobacz: Zakończenie ruchu w Obozie na str. 6.

Jeśli posiadasz Rację żywnościową i zdecydujesz się ich użyć, odrzuć jeden żeton Racji ze swojej planszy Odkrywcy na stos żetonów Racji w Obozie i wykonaj akcję związaną z lokacją, w której się znajdujesz (w Ruinach lub w Świątyni):



RUINY

Odrzuć wierzchni żeton Ruin z lokacji i umieść jedną ze swoich Ścieżek (jeśli jeszcze jakąś masz) na Szlaku sąsiadującym z tą lokacją. Na Szlaku nie mogą się nigdy znajdować dwie Ścieżki jednego gracza. Ścieżki różnych graczy mogą znajdować się na tych samych Szlakach, ale przynoszą korzyści tylko swoim właścicielom.



Czerwony Odkrywca poświęca Rację żywnościową, aby eksplorować Ruiny.

Zdejmuje wierzchni żeton i kładzie jedną ze swoich Ścieżek na sąsiednim Szlaku.

ŚWIĄTYNIE Z KOŚCI SŁONIOWEJ

Weź wierzchni żeton Świątyni, w której się znajdujesz. Przeczytaj jego treść na głos, a następnie połóż żeton tekstem do góry przed swoją Planszą Odkrywcy, w sposób widoczny dla innych graczy.



Ważne: Nigdy nie możesz posiadać 2 żetonów Świątyni z kości słoniowej tego samego poziomu (czyli tej samej wielkości), ale możesz posiadać żetony różnej wielkości (np. 1 mały i 1 średni).

Jeśli zdobędziesz żeton z kości słoniowej takiej samej wielkości jaką już posiadasz, musisz zdecydować, który z nich zatrzymać, a który odrzucić. Być może, efekt odrzucanego żetonu pozwoli ci jeszcze z niego skorzystać przed odrzuceniem.

Gdy wybierasz pomiędzy 2 żetonami tej samej wielkości, natychmiast otrzymujesz 2 PZ ze stosu Monet zwycięstwa jako rekompensatę za odrzucenie jednego z żetonów.



Zielony Odkrywca poświęca Rację żywnościową, aby eksplorować Świątynię z kości słoniowej i zdobywa ostatni (duży) żeton.

Jako że posiada już żeton z kości słoniowej tej wielkości, musi zdecydować, który z nich zatrzymać, a za odrzucany żeton natychmiast otrzymuje 2 PZ rekompensaty.

ŚWIĄTYNIE Z KOŚCI SŁONIOWEJ

Świątynia: poziom 1

Wszystkie Świątynie z kości słoniowej dają na 1. poziomie bonus (lub bonusową turę) na koniec gry.



1

• Na koniec gry otrzymujesz 3 punkty za każdy posiadany żeton Świątyni z kości słoniowej łącznie z tym.



2

• Na koniec gry otrzymujesz 2 punkty za każdą Rację żywnościową, jaka pozostała na twojej Planszy Odkrywcy.



3

• Na koniec gry otrzymujesz 5 punktów za każdy posiadany dodatkowy Relikt w tym samym kolorze.



4

• Na koniec gry otrzymujesz 1 punkt za każdą swoją Ścieżkę na planszy głównej.



5

• Na koniec gry otrzymujesz 4 punkty za każdą Skrzynkę na swojej Tabeli rozwoju, łącznie ze Skrzynkami u dołu Tabeli.

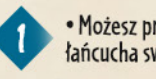


6

• Na koniec gry odrzuć ten żeton, aby przeprowadzić jeszcze jedną turę po tym, jak ostatni gracz zakończy swoją ostatnią turę.

Świątynia: poziom 2

Wszystkie żetony Świątyni poziomu 2 są jednorazowego użytku: musisz je odrzucić natychmiast po wykorzystaniu. Gdy używasz żetonu, nie otrzymujesz 2 PZ rekompensaty, w przeciwieństwie do sytuacji, gdy wybierasz pomiędzy dwoma żetonami 2. poziomu (posiadany wcześniej i właśnie otrzymanym).



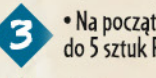
1

• Możesz przemieścić się po nieznanym Szlaku w trakcie ruchu wzdłuż łańcucha swoich Ścieżek, zamiast na jego początku lub na końcu.



2

• Podczas eksploracji Świątyni możesz obejrzeć treść wszystkich jej poziomów (nie zdradzając jej innym graczom) i wybrać ten, który najbardziej ci odpowiada zamiast wierzchniego.



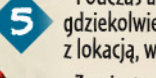
3

• Na początku swojej tury uzupełnij swoje Racje żywnościowe do 5 sztuk Racjami wziętymi z Obozu.



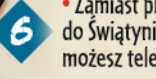
4

• Podczas umieszczania na planszy Ścieżki, umieść dwie Ścieżki zamiast jednej, obie sąsiadujące z lokacją, w której się znajdujesz.



5

• Podczas umieszczania na planszy Ścieżki umieść ją gdziekolwiek na planszy, niekoniecznie sąsiadującą z lokacją, w której się znajdujesz.



6

• Zamiast przemieszczania się wg. standardowych zasad, teleportuj się do Świątyni takiego samego koloru jak ta, w której się znajdujesz. Nie możesz teleportować się do lokacji z Reliktem.

Świątynia: poziom 3

Wszystkie żetony Świątyni 3. poziomu mają stały efekt, który uaktywnia się podczas wykonywania określonej akcji.



1

• Za każdym razem, gdy umieszczasz na planszy Ścieżkę, natychmiast zdobywasz 1 PZ.



2

• Za każdym razem, gdy jako pierwszy eksplorujesz Ruiny albo Świątynię, natychmiast otrzymujesz 1 PZ.



3

• Za każdym razem, gdy zdobywasz Punkty zwycięstwa podczas eksploracji Świątyni (ale nie Ruin ani Kapliczek), zdobywasz dodatkowy 1 PZ. Gdy eksplorujesz niebieską Świątynię, otrzymujesz dodatkową Monetę zwycięstwa o wartości 1 PZ, ale nie musisz ujawniać wartości niebieskiego żetonu.



4

• Za każdym razem, gdy któryś z przeciwników przesuwają Ścieżkę na planszy na inny Szlak, otrzymujesz 1 Rację żywnościową z Obozu (do max. liczby 5 Racji na swojej Planszy).



5

• Za każdym razem, gdy powracasz do Obozu, otrzymujesz 1 Rację żywnościową więcej niż wynika to ze standardowych zasad (do max. 5 na swojej Planszy).



6

• Za każdym razem, gdy opuszczasz Obóz, odwróć 1 dowolny żeton Ekwipunku (odkryty lub zakryty) na planszy. Ta czynność nie powoduje przesunięcia Skrzynek na twojej Planszy Odkrywcy, chyba że odwróciłeś ostatni zakryty żeton Ekwipunku. Zobacz: odwracanie żetonów Ekwipunku na str. 7.

NIEBIESKIE ŚWIĄTYNIE

Weź wierzchni żeton Świątyni, do której wszedłeś. Obejrzyj jego wartość nie ujawniając jej innym graczom i połóż zakryty obok swojej Planszy Odkrywcy. Każdy żeton niebieskiej Świątyni jest wart od 2 do 5 PZ. Zazwyczaj większe żetony przynoszą więcej punktów.



Czarny Odkrywca poświęca Rację żywnościową, aby eksplorować niebieską Świątynię.

Bierze wierzchni żeton, ogląda w sekrecie jego treść i kładzie zakryty obok swojej Planszy Odkrywcy. Na koniec gry otrzyma za niego 3 PZ.

FIOLETOWE ŚWIĄTYNIE

Weź wierzchni żeton Świątyni, do której wszedłeś. Zastosuj jego efekt i natychmiast odrzuć żeton. Następnie odwróć kolejny żeton w tej Świątyni (jeśli jest), tak aby jego treść była dla wszystkich widoczna. Żetony fioletowych Świątyni posiadają następujące efekty działania:

LISTA FIOLETOWYCH ŚWIĄTYŃ



1

• Natychmiast zdobywasz 3 PZ.



2

• Natychmiast przesunij 1 ze swoich Skrzynek na Tabeli rozwoju o 1 dodatkowy stopień w górę. Jeśli nie posiadasz Skrzynek, które mógłbyś przesunąć, nic się nie dzieje.



3

• Weź 2 Racje żywnościowe z Obozu i umieść na swojej Planszy Odkrywcy (do max. liczby 5 sztuk).



4

• Umieść nową Skrzynkę (wziętą z rezerwy) u dołu swojej Tabeli rozwoju.



5

• Natychmiast teleportuj się do Obozu i weź 3 Racje żywnościowe.



6 • Przesuń jedną ze swoich Ścieżek na planszy na dowolny inny Szlak.



7 • Musisz podjąć akcję w sąsiedniej lokacji Ruin lub Świątyni (ale nie w Obozie) tak jakbyś znajdował się w tej lokacji. Nie zapomnij wziąć wierzchniego żetonu z fioletowej Świątyni ORAZ wierzchniego żetonu z wybranej sąsiedniej lokacji. Jeśli akcja pozwoli ci na budowę nowej ścieżki, musisz ją zbudować sąsiadując z fioletową Świątynią, w której się znajdujesz. W późniejszych fazach gry może się okazać, iż nie ma już Świątyni ani Ruin sąsiadujących z fioletową Świątynią, w której się znajdujesz – w takim przypadku, odrzucasz Rację żywnościową, aby zdjąć wierzchni żeton z fioletowej Świątyni, ale poza tym nic się nie dzieje.



8 • Odwróć na dowolną stronę do 2 żetonów Ekwipunku gdziekolwiek na planszy (nie muszą być odwrócone na tę samą stronę). Ta czynność nie powoduje przesunięcia Skrzynek na twojej Tabeli rozwoju. Jeśli odwrócisz ostatni odkryty żeton Ekwipunku na planszy, przesuń jedną ze swoich Skrzynek na Tabeli rozwoju o jeden stopień w górę, tak jak opisano w sekcji *Odwrócenie ostatniego odkrytego żetonu Ekwipunku na str. 7*.



Żółty gracz poświęca Rację żywnościową, aby eksplorować fioletową Świątynię.

Po zdjęciu wierzchniego żetonu i skorzystaniu z jego efektu, odwraca środkowy żeton tak, aby jego treść była dla wszystkich widoczna.



Ważne: Zawsze pamiętaj o odwróceniu kolejnego żetonu po przeprowadzeniu eksploracji fioletowej Świątyni!

ZAKOŃCZENIE RUCHU W OBOZIE

Gdy dotrzesz do Obozu, weź 3 Racje żywnościowe i umieść na swojej Planszy Odkrywcy. Ta darmowa akcja (nie kosztuje żadnej Racji) kończy twoją turę. Pamiętaj, po dotarciu do Obozu musisz natychmiast zakończyć swój ruch!

Uwaga: W żadnym momencie gry, na swojej Planszy Odkrywcy nie możesz posiadać więcej niż 5 Racji żywnościowych.

KAPLICZKI

Po usunięciu z planszy ostatniego żetonu Ruin albo Świątyni (zazwyczaj po trzykrotnej eksploracji – lub dwukrotnej w przypadku rozgrywki 2-osobowej) Odkrywcy natrafiają na Kapliczkę i ukryty pod nią Relikt. Gracz zabierający ostatni żeton przeprowadza związaną z nim akcję w Ruinach lub Świątyni, a NASTĘPNIE umieszcza na Kapliczce Relikt odpowiadającego jej koloru.

Po ukazaniu się Reliktu, w pełni zbadane Ruiny lub Świątynia, które nad nim się znajdowały nie mogą być już wykorzystane do żadnej akcji. Niemniej, lokacja ta może służyć jako punkt startowy lub docelowy podczas wyprawy po Relikt, jednego z najbardziej lukratywnych sposobów na zdobywanie punktów zwycięstwa. Możesz także wedle standardowych zasad przechodzić przez tę lokację lub się w niej zatrzymać.

Szmaragdowa Kopucha



Kryształowa Czaszka



Niebieski ptak



Fioletowy Juju



WYPRAWA PO RELIKT

Kiedy twój Odkrywca rozpoczyna swoją turę na Kapliczce zawierającej Relikt i kończy swój ruch na innej Kapliczce zawierającej Relikt tego samego koloru, oznacza to, iż z sukcesem przeprowadził wyprawę po Relikt. To pozwala ci wziąć Relikt z Kapliczki, na której zakończyłeś swój ruch i umieścić na swojej Planszy Odkrywcy. Natychmiast zdobędziesz liczbę punktów zwycięstwa równą podwojonej liczbie Szlaków, jakimi się poruszałeś podczas tej tury.

Uwaga: W przeciwieństwie do akcji wykonywanych w Ruinach bądź Świątyniach, kończąc swój ruch na Kapliczce, nie poświęcasz Racji żywnościowej, aby przeprowadzić akcję (tu: zdobyć Relikt).



Na koniec gry każdy Relikt innego koloru, jaki gracz posiada jest wart 5 PZ.



Czerwony Odkrywca wyrusza z niebieskiej Kapliczki kryjącej Rajskiego Ptaka i porusza się jednym nieznanym Szlakiem oraz 3 swoimi Ścieżkami do kolejnej niebieskiej Kapliczki z identycznym Reliktem.

W rezultacie gracz odbył wyprawę po Relikt i zdobył $4 \times 2 = 8$ punktów oraz Rajskiego Ptaka z drugiej Kapliczki, który przyniesie mu 5 PZ na koniec gry.



Przypomnienie: Także podczas wyprawy po Relikt nie możesz przejść przez Obóz.

TABELA ROZWOJU

Gdy poruszasz się wzdłuż Szlaków, przy których znajdują się odkryte żetony Ekwipunku, masz okazję podnieść poziom swojego Ekwipunku na Tabeli rozwoju, co pozwoli ci na wykonanie określonych akcji.



Skrzynka na:

- torze Maczety pomagają ci eksplorować oraz uzupełniać zasoby;
- torze Kompas ułatwi ci przemierzanie dżungli;
- torze Łopaty oferuje dodatkowe akcje oraz bonusy.

Każdy gracz rozpoczyna grę z jedną Skrzynką u dołu Tabeli rozwoju. Pozostałe 2 Skrzynki są przechowywane na Planszy Odkrywcy i mogą wejść do gry w późniejszym czasie (poprzez akcję w fioletowej Świątyni albo używając Skrzynki na 1. poziomie toru Łopaty).

Po tym jak Skrzynka rozpoczyna wspinaczkę w górę danego toru, musi na nim pozostać do momentu, aż zdecydujesz się z niej skorzystać. Na danym torze może w jednym czasie znajdować się kilka Skrzynek, które mogą nawet okupować to samo pole.

ODWRACANIE ŻETONÓW EKWIPUNKU



Gdy Odkrywca porusza się Szlakami, przy których leżą niewykorzystane (tj. kolorową stroną do góry) żetony Ekwipunku, po swoim zakończonym ruchu odwraca je na szarą stronę i natychmiast przesuwają jedną (a czasem więcej) ze swoich Skrzynek na Tabeli rozwoju w górę o liczbę pól równą liczbie odwróconych żetonów.

Tylko Skrzynki znajdujące się już na torach mogą zostać przesunięte. Nie można umieszczać na Tabeli nowych Skrzynek. Jeśli Skrzynka znajduje się u dołu Tabeli, gracz może ją przesunąć na dowolny tor.



Niebieski Odkrywca wchodzi do Ruin.

Podróżuje wzdłuż Szlaku, przy którym znajduje się niewykorzystany jeszcze żeton Ekwipunku. Po zakończonym ruchu musi go odwrócić i przesunąć o 1 pole w górę Skrzynkę na swojej Tabeli rozwoju (jeśli to możliwe).

Jeśli Odkrywca porusza się po kilku Szlakach z niewykorzystanymi (kolorowymi) żetonami Ekwipunku, **MUSI** odwrócić wszystkie i wykorzystać je do przesunięcia w górę Skrzynek na swojej Tabeli rozwoju w takim stopniu, w jakim to możliwe. Może poruszyć jedną Skrzynkę o kilka pól w górę lub rozdzielić dostępne przesunięcie na kilka Skrzynek, jeśli posiada więcej niż jedną na swojej Tabeli.



Czerwony Odkrywca wchodzi do Świątyni.

Używając swoich Ścieżek podróżuje wzdłuż kilku Szlaków mijając 1 zakryty i 2 odkryte żetony Ekwipunku. Po zakończonym ruchu musi odwrócić 2 odkryte żetony i przesunąć Skrzynkę na swojej Tabeli rozwoju o 2 pola w górę (na raz).



Odwrócenie ostatniego odkrytego żetonu Ekwipunku: Gdy odwrócisz ostatni odkryty żeton Ekwipunku na planszy (na jego szarą stronę), automatycznie resetują się wszystkie żetony, co oznacza, iż należy je wszystkie przywrócić z powrotem na kolorową stronę. Następnie przesunąć Skrzynkę na swojej Tabeli rozwoju o 1 dodatkowe pole w górę.

Jeśli odwrócenie ostatniego żetonu nastąpiło w trakcie standardowego ruchu Odkrywcy, musisz przesunąć jedną ze swoich Skrzynek o 2 pola w górę na Tabeli rozwoju lub 2 Skrzynki o 1 pole (jedno pole za żeton odwrócony w trakcie ruchu i drugie pole za odwrócenie ostatniego żetonu).

KORZYSTANIE ZE SKRZYNEK

Podczas swojej tury możesz wykonać akcję odpowiadającą polu, na którym znajduje się jedna z twoich Skrzynek na Tabeli rozwoju. Możesz wykonać tę akcję w dowolnym momencie swojej tury, ale nie może ona przerwać innej akcji (np. ruchu, czy wyprawy po Relikt).

Jeśli ruch Odkrywcy spowodował odwrócenie kilku żetonów Ekwipunku, wszystkie one muszą zostać rozpatrzone na raz. Na przykład, odwracając 2 żetony **NIE MOŻESZ** przesunąć Skrzynki o 1 pole w górę, wykonać akcji z tego pola i przesunąć tej Skrzynki o kolejne pole w górę.

Wykonując akcję z pola na Tabeli rozwoju przesunąć Skrzynkę z tego pola akcji na sam dół Tabeli i wykonać akcję w całości. Na przykład, jeśli akcja pozwala ci przesunąć 2 Ścieżki na planszy, musisz przesunąć dwie, a nie jedną! Przesuwane Ścieżki muszą znaleźć się na nowych Szlakach, nie możesz jednej z nich przesunąć na Szlak, z którego wzięłeś drugą Ścieżkę.



Niebieski Odkrywca korzysta ze Skrzynki, aby dowolnie przesunąć dwie swoje Ścieżki na planszy, a następnie przesunąć Skrzynkę na sam dół Tabeli.



Możesz skorzystać tylko z 1 Skrzynki w jednej turze, bez względu na to, ile Skrzynek na Tabeli rozwoju posiadasz. Pamiętaj o tym, gdy gra będzie się zbliżała ku końcowi, aby zdążyć z nich skorzystać!



Maczeta



• Przeprowadź akcję w Świątyni, w której się znajdujesz bez poświęcania Racji żywnościowej. To udogodnienie nie działa w Ruinach ani Kapliczkach.



• Weź 2 Racje żywnościowe z Obozu (pamiętaj o max. 5 sztukach na swojej Planszy).



• Natychmiast zdobywasz 4 PZ za każdy Relikt na swojej Planszy Odkrywcy, nawet w powtarzającym się kolorze.



Kompas



• Przesuń jedną ze swoich Ścieżek na dowolny Szlak na planszy (za wyjątkiem tych, gdzie już posiadasz swoje Ścieżki). Nowy Szlak nie musi sąsiadować z lokacją, w której się znajdujesz.



• Przesuń dwie ze swoich Ścieżek na dowolne Szlaki na planszy (za wyjątkiem tych, gdzie już posiadasz swoje Ścieżki). Nowe Szlaki nie muszą sąsiadować z lokacją, w której się znajdujesz.



• Natychmiast zdobywasz 2 PZ za każdą Ścieżkę w najdłuższym ciągu swoich Ścieżek. Ciąg nie może przechodzić przez Obóz.



Lopata



• Przesuń 1 Skrzynkę z rezerwy na dół Tabeli rozwoju LUB zdobywasz 2 PZ.



• Umieść nową Ścieżkę na Szlaku sąsiadującym z twoim Odkrywcą.



• Podwajasz wszystkie PZ, jakie zdobywasz w tej turze. Jeśli wykonujesz akcję w niebieskiej Świątyni, ujawnij wartość żetonu innym graczom i weź zdublowane punkty w postaci Monet zwycięstwa.



Ważne: Niektóre Świątynie przyznają punkty za Skrzynki „na Tabeli rozwoju”. Za takowe należy uznać wszystkie Skrzynki, które nie znajdują się w rezerwie gracza, czyli także te u dołu Tabeli.

KONIEC GRY

Ostatnia runda gry następuje w momencie, gdy z planszy zostanie zabrana określona liczba Reliktów, która różni się w zależności od liczby graczy:

| | | | | | |
|--|--|---|---|---|----|
| Liczba graczy | | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Liczba zebranych Reliktów oznaczająca koniec gry | | 7 | 8 | 9 | 10 |

Po spełnieniu powyższego warunku, każdy z graczy rozgrywa jeszcze jedną turę, ale z wyłączeniem gracza, który zabrał z planszy 10. (lub 9., 8., 7.) Relikt i tym samym zainicjował koniec gry. W ostatniej rundzie gracz nadal mogą wyprawiać się po Relikty. Następnie gracze podliczają wartość swoich Monet zwycięstwa oraz punktów z niebieskich żetonów Świątyni. Każdy gracz otrzymuje 5 PZ za każdy Relikt innego koloru w swoim posiadaniu oraz jakiegokolwiek inne przysługujące mu bonusy (np. za żetony 1. poziomu Świątyni z kości słoniowej itp.).

Gracz z największą liczbą PZ zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu, wygrywa ten z remisujących, który posiada więcej Reliktów. Jeśli remis się utrzymuje, decyduje większa różnorodność Reliktów.

Przykład punktowania Reliktów



Days of Wonder Online

Here is your Days of Wonder Online Access number:



We invite you to join our online community of players at Days of Wonder Online, where we host a number of online versions of our games.

To use your Days of Wonder Online number, add it to your existing Days of Wonder Online account or create a new account at: www.relic-runners.com and click on the New Player Signup button on the home page. Then just follow the instructions.

You can also learn about other Days of Wonder games or visit us at:

WWW.DAYSOFWONDER.COM

I would like to thank all the people who helped this game come into being, but especially Brett Gilbert, Rob Harris, Christopher Towl, Andrew Sheerin, Tom Morgan-Jones and all the other playtesters in the London and Cambridge Playtest groups, the down-under playtesters Chris Dunstan, Damien Dunstan, Douglas Niebling, Kevin Ng, Patrick Mahony, Catherine Dunstan and Paul Dunstan, Matthieu Nicolas and the team of organisers and playtesters involved with Europa Ludi, and everyone at Days of Wonder for their excellent contributions. A special thank you to AB for igniting my love of gaming at an early age, and to Terezie Křížková for being there at the beginning of this wonderful wandering journey.

DAYS OF WONDER

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Relic Runners - the boardgame are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2013 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.