

# Alan R. Moon's and Bruno Faidutti's

# INCAN GOLD

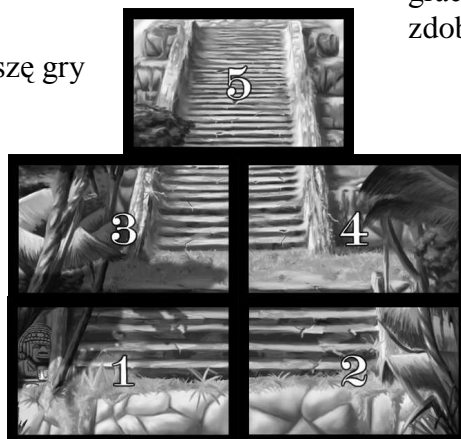
(c) Sunriver Games LLC 2006

## IDEA GRY

Grający w *Incan Gold* wcielają się w poszukiwaczy skarbów, którzy wybrali się na wyprawę łupieżczą do świątyni Inków. Plotki głoszą, że wypełnione są one cennymi skarbami: turkusami wielkimi jak pięść, błyszczącym obsydianem, a podobno niektórym szczęśliwcom udaje się w nich znaleźć kawałki złota. Oczywiście mówi się także, że świątynie są pełne niebezpieczeństw, więc wydostanie się z nich wraz ze skarbem nie będzie łatwe. Gracz, który będzie wiedział, kiedy już dość skarbów zostało zdobyte i któremu uda się wycofać się ze świątyni bezpiecznie zostanie zwyczajcą.

## ZAWARTOŚĆ

- ◆ 5 kart świątyni tworzących planszę gry
- ◆ 16 kart graczy (8 kart pochodni i 8 kart obozowiska)
- ◆ 8 kart namiotów, z rowkiem na środku by ułatwić ich zgięcie
- ◆ 30 kart przygody:  
15 kart skarbów oraz 15 kart niebezpieczeństw (po 3 karty z 5ciu rodzajów)
- ◆ 5 kart artefaktów
- ◆ 110 skarbów: 60 turkusów (o wartości 1) 30 obsydianów (o wartości 5) i 20 kawałków złota (o wartości 10)



## PRZYGOTOWANIA

Każdy gracz dobiera początkowy zestaw kart gracza (kartę pochodni oraz kartę obozowiska), a także ustawia przed sobą namiot zginając go w pół. Świątynia (5 kart) jest układana na środku stołu, jak wskazano na obrazku poniżej. Karty artefaktów są tasowane i podkładane po jednej pod każdą kartę będącą częścią świątyni. Skarby są kładzione niedaleko świątyni. Graczem startowym jest osoba, która ostatnia trzymała w ręku kawałek prawdziwego złota.

## ROZGRYWKA

Rozgrywka toczy się przez pięć rund. Po piątej rundzie wygrywa gracz z największą wartością zdobytych skarbów.

## RUNDA

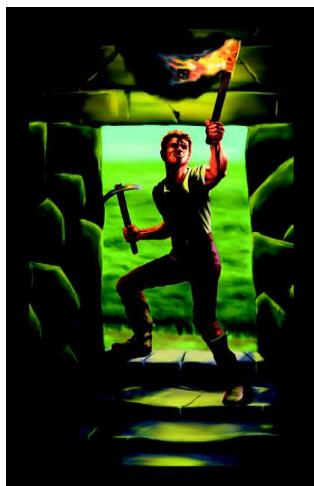
Pierwszy gracz rozpoczyna turę odsłaniając następną w kolejności kartę świątyni (w pierwszej rundzie będzie to karta z numerem „1”)

Następnie pokazuje wszystkim graczom kartę artefaktu, który znajdował się pod kartą świątyni. Gracze od teraz wiedzą jaki skarb może na nich czekać jako nagroda w tej części świątyni. Potem wtasowuje tą kartę w talię kart przygody, tworząc stos przygody na tą rundę. Jeśli artefakt nie zostanie odnaleziony w tej rundzie, może zostać odnaleziony później!

Sama runda składa się z pewnej ilości tur, zależnej od poczyznań graczy i kart przygody. Każdą z nich rozgrywa się następująco:

1) **Wybór graczy.** Gracze, którzy nadal znajdują się w świątyni decydują, czy w niej pozostają, czy chcą ją opuścić.

- ◆ Każdy z nich wybiera w tajemnicy swoją kartę - pochodni, jeśli chcą wejść głębiej, albo kartę obozowiska, jeśli chcą wrócić do namiotu.



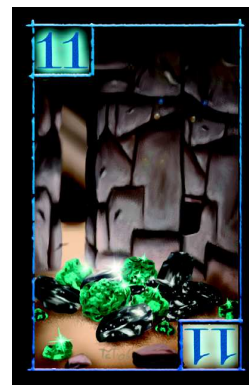
- ◆ Gdy już wszyscy wybiorą swoją kartę gracz rozpoczynający mówi „Ruszamy!” i każdy z graczy odkrywa wybraną kartę i kładzie ją na stole.

Uwaga: Podczas odkrywania pierwszej karty przygody nie ma powodu, by wybierać karty, więc można pominąć ten krok zakładając, że wszyscy gracze wchodzą do świątyni.

2) **Gracze, którzy kontynuują poszukiwania.** Gracz rozpoczynający odkrywa górną kartę ze stosu kart przygód i wyklada ją na stole kładąc ją za poprzednią dociągniętą kartą, tworząc „ścieżkę” z kart (podczas pierwszej tury połów kartę za świątynią). Pomocne może okazać się kładzenie kart ryzyka obróconych o 90 stopni, by ułatwić ich odróżnianie od kart skarbów.

- ◆ Jeśli odkryta karta jest kartą skarbu (niebieska ramka oraz numer) oznacza to, że gracze odnaleźli jakieś drogocenne przedmioty.

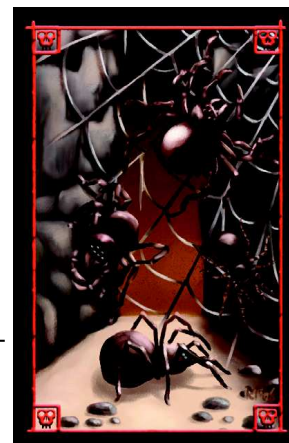
Wartość karty jest dzielona pomiędzy graczy, którzy nadal są w świątyni, zaokrąglając w dół. Na przykład, jeśli świątynię nadal przeszukuje czterech graczy, a wartość skarbu to 11, to każdy gracz otrzymuje 2 skarby (2 kamienie turkusowe). Zdobyte w ten sposób kosztowności kładzie się obok namiotów, ale jeszcze nie pod nimi.



- ◆ Jeśli odkryta karta jest artefaktem (złota ramka), to pozostaje ona na ścieżce. Artefakt wart jest dodatkowe punkty na koniec gry, ale tylko dla osoby, która jest na tyle sprytna, by zanieść go do swojego obozowiska!

- ◆ Natomiast, jeśli odkrywamy kartę z czerwoną ramką to mamy do czynienia z kartą niebezpieczeństwa. Stać się może jedna z dwóch rzeczy:

1. Jeśli dotychczas nie odkryto karty zagrożenia tego samego rodzaju to nic się nie dzieje. Gracze najedli się strachu, ale udało im się go przezwyciężyć. Zwróć uwagę, że jeśli to pierwsza karta przygody, która została odkryta w tej rundzie, to można natychmiast odkryć kolejną, gdyż gracze nie mają jeszcze nic do stracenia.



2. Gdy w dowolnym momencie gry zdarzy się, że na stole znajdują się dwie karty niebezpieczeństwa posiadające w rogu ten sam symbol to oznacza to, że gracze przerazili się czegoś i w panice rzucili się do ucieczki gubiąc gdzieś zdobyte do tej pory skarby (te, które nie znajdują się pod namiotem). Ta druga odkryta karta jest usuwana poza grę.

Jeśli runda się nie zakończyła i jacyś poszukiwacze zostali w świątyni to w tym momencie biorą oni do ręki kartę obozowiska i kartę pochodni, i w tajemnicy decydują, czy chcą wrócić do obozu czy kontynuować poszukiwania. Wracamy do fazy pierwszej – Wyboru graczy i postępujemy jak powyżej do czasu, aż wszyscy gracze wyjdą, bądź uciekną ze świątyni.

**3) Gracze, którzy opuszczają świątynię.** Jeśli jeden, lub więcej graczy zdecydowało się na opuszczenie świątyni:

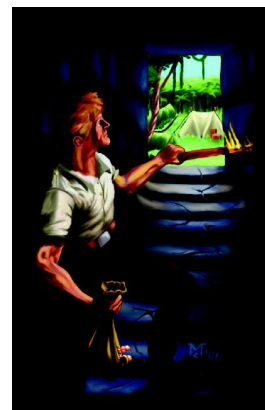
- ♦ to dzielą oni między siebie skarby pozostawione na ścieżce prowadzącej do wyjścia. Jeśli skarby nie mogą być podzielone po równo, to nadwyżkę pozostawia się na jednej z kart tworzących ścieżkę (obojętnie której).
- ♦ Gracze wracają do obozu i wkładają wszystkie skarby, które udało im się do tej pory zdobyć do swoich namiotów. Są one z nich bezpieczne i nie mogą zostać zgubione.
- ♦ Jeśli świątynię opuszczać będzie więcej niż jeden gracz to żaden z nich nie może zabrać artefaktu znajdującego się na ścieżce. Dopiero gracz samotnie opuszczający świątynię zbiera wszystkie pozostawione po drodze artefakty. Są one pozostawiane obok namiotów, ale mimo to pozostają tam bezpieczne i nie zostaną zgubione podczas ewentualnej ucieczki. Pierwsze trzy wyniesione ze świątyni warte są 5 punktów każdy, a zaznacza się to kładąc na nich obsydianowy kamień. Kolejne warte są już po 10 punktów, aby to zaznaczyć połów na nich znacznik złota.
- ♦ Ci, którzy opuścili już świątynię kładą swoje karty obozowiska przed sobą i nie biorą udziału w dalszych zmaganiach tej rundy.



Notka: Wszyscy gracze widzą namioty swoich przeciwników, ale nie wolno im ich dotykać, ani przeliczać tego co znajduje się w środku.

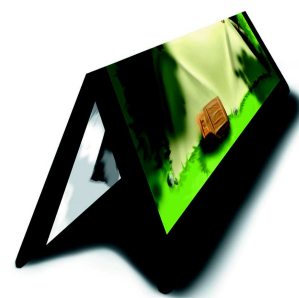
**4) Koniec rundy.** Runda może zakończyć się na dwa sposoby. Po pierwsze, gdy wszyscy gracze uciekną ze świątyni w wyniku odkrycia drugiej karty niebezpieczeństwa tego samego rodzaju.

Gdy tak się stanie to tą kartę usuwamy z gry i podkładamy pod kartę świątyni z numerem danej rundy, najlepiej jeszcze przed przetasowaniem kart do rundy następnej.



Jeśli na ścieżce znajdowały się jakieś artefakty to są one stracone i usuwa się je z gry. Cóż za pech dla ekspedycji! Po drugiej rundy zakończy się gdy wszyscy gracze dobrowolnie opuszczą świątynię. Ostatni wychodzący zabiera wszystkie pozostawione na ścieżce skarby.

Gdy runda się zakończy gracz rozpoczynający przekazuje wszystkie karty przygód do gracza siedzącego po jego lewej stronie, który od teraz jest graczem rozpoczynającym. Zaczyna się kolejna runda.



## KONIEC GRY

Gra toczy się przez pięć rund. Po ostatniej rundzie, namioty są odsłaniane i gracze liczą zgromadzone skarby. Ich wartości są następujące:

- Turkus – 1
- Obsydian – 5
- Złoto – 10
- Artefakty – 5 i 10

Gracz z największym dorobkiem punktowym (w wartości skarbów) wygrywa grę. Jeśli są wyniki remisowe, wygrywa gracz z największą ilością artefaktów. Jeśli nadal jest remis, to zagrajcie jeszcze raz!

## NOTKA KOŃCOWA

Artefakty są nowością w tej edycji. Aby zagrać w oryginalne reguły Diamanta, po prostu usuń karty artefaktów z gry. Wszystko inne pozostaje bez zmian.