

KINCOSVADÁSZ

Richard Garfield játéka,
2-6 játékos számára, nyolc éves kortól

Bevezetés és a játék célja

A játékosok kincsvadászként indulnak küldetésre a legendás kincsekért. Útjuk a Fagyott Hegy jeges csúcsain keresztül vezet, a Sűrű Dzsungel bozótjai közé, ahonnan végül a Láva Barlang mélyébe ereszkednek le.

A kincsvadászok mind az 5 fordulónál kezdés előtt összeállítják a 9 lapból álló kártyapaklijukat, amelybe kalandorok, őrzőkutyák, pénzermék és akciólapok kerülnek. Így felszerelve a játékosok készen állnak a kincsvadászatra. Mindhárom helyszínen két kincs vár rájuk.

A legerősebb kalandorcsapattal érkező játékos nyeri el ezek közül az egyiket, míg a leggyengébb csapattal rendelkező játékos kapja a másik kincset.

A többiek üres kézzel térnek haza. Az akciókártyák segítségével a játékosok módosíthatják csapataikat a kincsek begyűjtése előtt.

A kincsek között található értékes leletek, varázstekercsek – amik sok pénzermét érhetnek – és olyan dolgok is, amikre senki sem vágyik. Miután a kincseket begyűjtötték, a vadászoknak őrzőkutyáik segítségével meg kell védeniük magukat az alattomos goblinoktól. Ha valakinek nincs elegendő őrzőkutyája, akkor fizetnie kell a továbbjutásért. Az ötödik fordulónál befejeztével a játékosok összeszámolják kincseiket és pénzerméiket, hogy kiderüljön ki a legsikeresebb kincsvadász!

A játék elemei

- 1 kétdalozásos játéktábla (két részből áll)

Hátoldal: a játék végi pontszámításhoz



- 1 fordulójelölő



- 12 pontjelző



a játék végi pontszámításhoz

- 82 pénzérme



42x réz

20x ezüst

20x arany

- 39 kristály



27x 10

12x 20

a kristályok értéke 10 illetve 20

- 22 goblinlapka



hátoldal

- 54 kincslapka



30x lelet (25x pozitív és 5x negatív értékű)

hátoldal



20x sárga varázstekercs



4x szürke varázstekercs

- 75 kártya



36x kalandorkártya:

(12x Fagyott Hegy, 12x Sűrű Dzsungel, 12x Láva Barlang)

hátoldal



pénzérme kártya
(4-6x réz, ezüst
és arany)

12x őrzőkutya
kártya

15x akciókártya

- 1 játékszabály és 1 áttekintőlap

A játék előkészítése

1) Illesszük össze a **játéktáblát** és helyezzük a játéktér közepére. A tábla egyik része a három helyszínt (**Fagyott Hegy**, **Sűrű Dzsungel** és **Láva Barlang**) ábrázolja, ahol a kincsek találhatóak. A másik részén pedig a goblinok sziklaszirtjei a goblinmezőkkel és a fordulójelző sáv található.

2) Keverjük össze a **kártyalapokat** és készítsünk belőlük egy húzópaklit. Helyezzük a paklit a tábla mellé.



8) Véletlenszerűen választunk **osztó játékost**.

7) Keverjük össze a **kincs lapkákat** és készítsünk belőlük két azonos méretű paklit.

Ezek lesznek a nehezen megtalálható kincsek (MAX jelölés) és a könnyen megtalálható kincsek (MIN jelölés) húzópaklijai. Helyezzük a két paklit a tábla alá az ábrán látható módon.

Végül fedjük fel a paklik felső három lapkáját és fentről lefelé haladva sorban helyezzük őket a megfelelő mezőkre.

NEHEZEN MEGTALÁLHATÓ KINCSEK

KÖNYVEN MEGTALÁLHATÓ KINCSEK

3) A **pénzérmeget** és a **kristályokat** értékük szerint csoportosítva helyezzük a tábla mellé. Ez lesz a közös készlet.



4) Minden játékos kapjon 15 értékben pénzérmeget.

GOBLINLAPKÁK HELYE



5) Helyezzük a **fordulójelzőt** a fordulójelző sáv alsó mezőjére.

6) Lefordítva keverjük össze a **goblin lapkákat** és hátoldalukkal felfelé, egy pakliban helyezzük a goblinok sziklaszirtjei mező alá. A három legfelső lapkát fordítsuk meg és sorban tegyük őket a goblinmezőkre.



A kártyák



Szines keret
Erő mérték-
száma

A kalandor neve

Kalendorkártyák:

Ezek a kalandorok, akiket a játékosok a kincsek felkutatására küldenek. Minden kalendorkártyán 1-12-ig számokkal van jelölve a kalandorok ereje, illetve színekkel a helyszín, ahol az adott kalandor kutatja a kincset.

Kék = Fagyott Hegy, Zöld = Sűrű Dzsungel,
Piros = Láva Barlang.



Érték, pénzermében kifejezve

Pénzérme kártyák:

A fordulók végén a játékosok réz-, ezüst- vagy aranyérmét kapnak a birtokukban lévő pénzérmékért.



Mancs mérete

Fegyelmeztség mértéke

Őrzkutya kártyák:

Amíg a kalandorok a kincsek után kutatnak, addig az őrzkutyák védik a táborát a tolvaj goblinoktól. A mancs mérete mutatja a kutya erejét. A fegyelmeztség mértéke szolgál az esetleges döntetlen helyzet elbírálására.



Különleges akció

A kártya neve

Akciókártyák:

Ezeknek a segítségével befolyásolhatják a játékosok a kalendorkártyák eredményét.

Az áttekintőlap részletes információval szolgál ezekről a kártyákról.

A kincsek



Pozitív

Negatív

Leletek:

A leleteken látható számok a kincsek játékvégi értékét mutatják pénzben kifejezve. Vigyázat bizonyos leletek esetén nem kapunk pénzt, hanem fizetnünk kell!



Sárga varázstekercsek



Szürke varázstekercsek

Varázstekercsek:

A varázstekercseknek nincs előre meghatározott pénzbeli értékük.

Sárga: Ezek a tekercsek egy szabadon választott forduló végén felhasználhatók és pénzre válthatók. Minden tekercs megmutatja, hogy milyen feltételek teljesülése esetén, mekkora pénznyereményhez juttatja a birtokosát. Minél többször teljesül az adott feltétel, annál nagyobb nyereményhez jut a játékos. A varázstekercset a felhasználása után ki kell tenni a játékból.

Szürke: Ezek a tekercsek a játék végén juttatják a birtokosukat pénznyereményhez.

Az áttekintőlap részletes információval szolgál a varázstekercsekről.

Goblinok



Előoldal:

Mancs mérete

Pénzérme érték



Hátoldal:

Begyűjtött goblinlapka = 1 rézérme

Goblinok:

Ezek az alattomos lények az úton lévő kalandorok nehezen megszerzett értékeit próbálják ellopni. Csak az őrzkutyák képesek védelmet nyújtani ellenük.

A mancs mérete mutatja a goblin erejét. A pénzérme értéke pedig azt, hogy mennyi pénzt lop el, ha nem tudjuk távol tartani a táborunktól.

Minden begyűjtött goblinlapka egy rézérmét ér a játék végi értékeléskor.

A játék menete

A Kincs vadászat 5 fordulón keresztül zajlik és minden forduló 3 szakaszból áll:

1 szakasz: kártyapaklik összeállítása

2 szakasz: kártyák kijátszása

3 szakasz: varázstekercsek felhasználása és a következő forduló előkészítése

Q Megjegyzés: Szabályváltozat kétszemélyes játék esetére a játékszabály 6. oldalán található.

1 szakasz: kártyapaklik összeállítása

Az osztó a húzópakliból **9 lefordított lapot** oszt **minden játékosnak**. A játékosok kezükbe veszik a kiosztott lapokat, a maradék lapok továbbra is egy húzópaklit alkotnak a tábla mellett.

Ezután minden játékos **kiválaszt egy lapot** a kezében lévők közül és arccal lefelé maga elé helyezi azt.

Miután minden játékos kiválasztotta a kártyáját, a **maradék kártyákat** lefelé fordítva **továbbadja a szomszédjának**. Az első, harmadik és ötödik fordulóban a bal oldali szomszédnak, a második, negyedik fordulóban a jobb oldali szomszédnak kell a kártyákat átadni.

Ezt a folyamatot addig kell **ismételni, amíg minden játékos előtt 9 lefordított kártya fekszik**.

Megjegyzés: A játékosok bármikor megnézhetik az addig kiválasztott kártyáikat. Az utolsó kártya esetében nincs választási lehetőség, mindenki megtartja azt a kártyát, amit utoljára kap a szomszédjától.

Végezetül a játékosok a kezükbe veszik a lapjaikat és a **■ második szakasszal folytatják a játékot**.



Példa (az első két lap kiválasztása):

A) Levi kiválasztja a kék 2 kártyát és lefordítva leteszi maga elé. Továbbadja a maradék nyolc kártyát a szomszédjának. (A fordulójelző sáv ábrája mutatja, milyen irányba kell a kártyákat továbbadni.)

B) A jobb oldali szomszédjától kapott 8 lapból a piros 12-t tartja meg és a maradék 7 lapot továbbadja.

2 szakasz: kártyák kijátszása

Ez a szakasz három lépésből áll a következő sorrendben: **A: KINCSEK BEGYŰJTÉSE B: GOBLINOK KIVÉDÉSE C: ÉRMÉK BEGYŰJTÉSE**

A: KINCSEK BEGYŰJTÉSE

A játékosok kiderítik, hogy kik jutottak hozzá a nehezen megtalálható kincsekhez és a könnyen megtalálható kincsekhez a három helyszínen: a **Fagyott Hegyen**, **Sűrű Dzsungelben** és a **Láva Barlangban**:

Először minden játékos arccal felfelé kiteszi maga elé az **összes kék keretes Fagyott Hegy kalandorkártyáját**. Senki nem tarthat meg a kezében egyetlen kék keretes kártyát sem. A játékosok **összeadják** a kijátszott kalandorkártyáik **erejét**. Ezután a játékosok tetszésük szerint használhatják az akciókártyáikat az eredmény befolyásolására (lásd alább).

A számolás befejezése után a játék így folytatódik:

A **legnagyobb** összeget elért játékos megkapja a **nehezen megtalálható kincset**. (MAX jelölés)

A **legkisebb** összeget elért játékos megkapja a **könnyen megtalálható kincset**. (MIN jelölés)

Ha a nehezen megtalálható kincsek és/vagy a könnyen megtalálható kincsek esetén döntetlen helyzet alakul ki, akkor az a játékos kapja a kincset, aki a **legnagyobb erejű** kalandort játszott ki.

Fontos: Azok a játékosok, akik nem játszottak ki kék keretes **Fagyott Hegy** kalandorkártyát, mert nem volt nekik, vagy akik nullára, esetleg negatívra módosították az erejüket nem versenyezhetnek a kincsekért!

Akciókártyák kijátszása:

Miután minden játékos kitette az adott helyhez tartozó kalandorkártyáit, az osztó – és utána az óramutató járása szerint a többi játékos – bármennyi akciókártya kijátszásával módosíthatja az eredményét. Amikor egy akciókártya kijátszásra kerül, a többi játékosnak újra lehetősége nyílik további akciókártyái felhasználására.

Ha már senki nem akar további akciókártyát kijátszani, akkor a kincsek kiosztásra kerülnek.

Megjegyzés: Az áttekintőlap részletes információval szolgál az akciókártyákról.

Amennyiben **csak egy játékos** játszott ki **Fagyott Hegy** kalandorkártyát, akkor a **nehezen megtalálható kincset** és a **könnyen megtalálható kincset is megkapja**. Ha egyik játékos sem játszott ki **Fagyott Hegy** kártyát, akkor vegyék le a két kincset és tegyék ki a játékból.

A **játékosok a megszerzett kincseiket arccal felfelé fordítva maguk előtt tartják**.

A játékosok ugyanilyen módon döntenek el, hogy **kik jutnak kincsekhez a Sűrű Dzsungelben és a Láva Barlangban**.

Természetesen a **Sűrű Dzsungelben** a (zöld keretes) **Sűrű Dzsungel** kalandorkártyákat és a **Láva Barlangban** csak a **Láva Barlang** kalandorkártyákat lehet (és kell) használniuk.



Példa (akciókártyák nélkül):
Andi a 30-as, legnagyobb erejű kalandorcsapatával megszerzi a nehezen megtalálható kincset (MAX).
Levi kapja meg a könnyen megtalálható kincset mivel az ő 3 erejű csapata a leggyengébb. Máté nem kap kincset.



Példa (döntetlen helyzet):
Máté és Levi döntetlen helyzetben van a legkisebb erejű csapatokkal. Mivel Máté játszott ki a legnagyobb erejű (6) kártyát, ezért ő kapja meg a sárga varázstekerest.



Példa (akciókártyákkal):

1) Levi csapata a legerősebb (18) és Andi csapata a második legerősebb (16).

2) Andi kijátszik egy 4 erejű Lángoló Kard akciókártyát és így csapata 20-ra erősödik.

3) Levi válaszképpen kijátszik egy Segítő Állat kártyát, amivel megduplázza az erejét, ami így 36-ra növekszik. Ezzel megszerzi a nehezen megtalálható kincset, mert Andi nem játszik ki további akciókártyát.



B: GOBLINOK KIVÉDÉSE

A játékosok kijátszhatják a „Goblinijesztő” vagy „Rejtélyes Őszvér” akciókártyáikat (lásd áttekintőlap).

Ezután a játékosok arccal felfelé kiteszik maguk elé az őrzőkutya kártyáikat és összeadják az azokon szereplő mancs méreteket.

Végül mindenki összehasonlítja őrzőkutyáinak összesített erejét az egyes goblinok erejével:

Ha a játékos **őrzőkutyáinak ereje legalább akkora, mint az adott goblin ereje**, akkor a kutyák megvédik a táborát és így kincsvadász **nem veszít pénzürméket**.

Ha a játékos **őrzőkutyáinak ereje kisebb, mint az adott goblin ereje**, akkor a **goblin érmét rabol el** a táborból. A goblin a goblinlapkán feltüntetett értékben lop el érmét a játékostól, akinek ezt a pénzt a goblinlapkára kell helyeznie.

Megjegyzés: Abban a ritka esetben, ha a játékosnak nincs pénzürméje, akkor nincs büntetés. A goblinnak nincs mit ellopnia.

Befejezésül a játékosok összehasonlítják egymással is az őrzőkutyáiknak összesített erejét. A legnagyobb erejű őrzőkutya tulajdonos a rajtuk levő **érmékkel együtt** megkapja azokat a goblinlapkákat, amiktől meg tudta védeni magát.

A nyertes a pénzürméket magához veszi, a goblinlapkákat pedig arccal lefelé maga elé helyezi.

Az a goblin, akitől senki sem védte meg magát kikerül a játékból. A rajta levő érmét vissza kell tenni a közös készletbe.

Döntetlen helyzet esetén az érintett játékosok megnézik őrzőkutyáik fegyelmeztségét, és akinek a legfegyelmezettebb kutyája van - amelynek a fegyelmezettség mértéke a legnagyobb - az kapja meg a goblinlapkákat.

C: ÉRMÉK BEGYŰJTÉSE

A játékosok arccal felfelé kiteszik maguk elé **pénzürmé kártyáikat**, majd azoknak megfelelően megkapják értékük réz-, ezüst- és aranyérméiket.

Megjegyzés: A kristályok (10 és 20 értékben) a számolást segítik. A játékosok bármikor tetszésük szerint oda-vissza átválthatják pénzürméiket és kristályaikat. A pénzürmék egymás között is szabadon átválthatók. A kristályok a játék végén 10 illetve 20 értékben számítandók.

Ha maradt felhasználatlan akciókártya a játékosok kezében, akkor azokat maguk elé teszik.

3 szakasz: varázstekercsek felhasználása és a következő forduló előkészítése

VARÁZSTEKERCEK FELHASZNÁLÁSA:

A játékosok szabadon felhasználhatják egy vagy több sárga varázstekercsüket.

A varázstekercs felhasználásakor a játékos **megkapja** a megfelelő értékű **pénzürmét** a készletből, majd a varázstekercs kikerül a játékból.

A varázstekercset nem kötelező ugyanabban a fordulóban felhasználni, amikor a játékos megszerzi azt.

A játék végén a felhasználatlan varázstekercsek értéktelenek.

Megjegyzés: Az áttekintőlap részletes információval szolgál a varázstekercsekről.

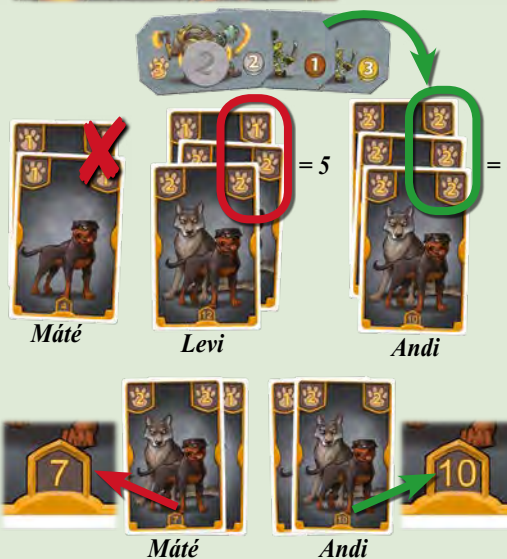


Példa (goblinok kivédése):

Máté őrzőkutyáinak mancs mérete „2”, ami elegendő az alsó két goblin kivédésére.

Azonban a felső goblin „3” mancs ereje miatt erre a lapkára rá kell tenni egy ezüstérmét.

Máté

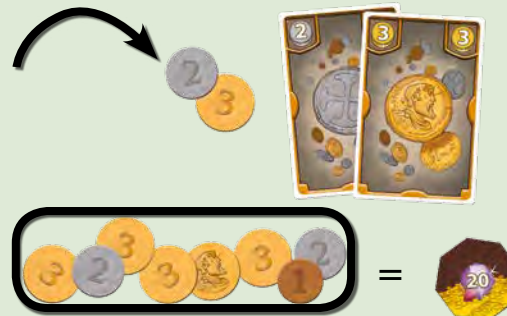


Példa (goblinlapka megszerzése):

Andi őrzőkutyáinak összesített mancs mérete „6” a legnagyobb, így megszerzi mindhárom goblinlapkát, Máté ezüstérméjével együtt.

Példa (döntetlen helyzet):

Máténak és Andinak is „3” mancs mérete van. Andi őrzőkutyájának fegyelmezettsége nagyobb, így ő a nyertes.



Példa:

Levi egy ezüst és egy aranyérmét kap a közös készletből. Ezután átvált 20 értékben pénzürmét egy 20 értékű kristályra.

KÖVETKEZŐ FORDULÓ ELŐKÉSZÍTÉSE:

- **Keverjük össze a kártyalapokat** és készítsünk belőlük egy új húzópaklit. Az osztó játékost az óramutató járásának megfelelően követő játékos lesz az új osztó.
- **Húzzunk három lapkát** a nehezen megtalálható kincsek és a könnyen megtalálható kincsek húzópaklijából, majd felülről lefelé töltsük fel az arra kijelölt mezőket.
- A goblinlapkák paklijáról tegyünk 3 lapkát a goblinmezőkre.

!!!Fontos! Az ötödik fordulóban ne használjunk sárga varázstekercs lapkákat!
Ha ilyen kerülne a kincsmezőkre, akkor azt vegyük ki a játékból és helyette húzzunk újabb kincslapkát!

- Léptessük a fordulójelölőt egy mezővel előrébb a fordulójelző sávon. Megkezdődhet a következő forduló.

Megjegyzés: Az ötödik fordulóban ezt a műveletsort értelemszerűen hagyjuk el.



A játék vége

A játék az ötödik forduló befejeztével véget ér. A játékosok a következők szerint összesítik pontjaikat:

Fordítsuk meg a táblát a pontszámításhoz.

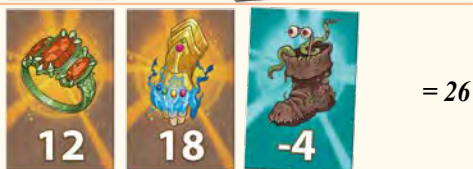
Minden játékos kapjon két azonos színű pontjelző korongot. Az egyiket tegye maga elé, a másikat pedig tegye a tábla mellé.

A pontjelző használatával a pontozósávon jelöljék a játékosok a pontjaikat:

1) A szürke varázstekercsek értéke



2) A leletek értéke



3) A begyűjtött goblinlapkák értéke



4) A pénzermék és kristályok értéke



Példa:

Andi összeszámolja a pontjait: 6 (szürke varázstekercsek) + 26 (leletek) + 3 (goblinlapkák) + 41 (pénzermék és kristályok).

Lépésenként mozgatja a pontjelzőt a pontozósávon és végül eléri a 76 pontot.



A legnagyobb értéket elért játékos a legsikeresebb kincsvadász, így Ő nyeri a játékot. Döntetlen esetén a játéknak több nyertese van.

Szabályváltozat kétszemélyes játék esetére

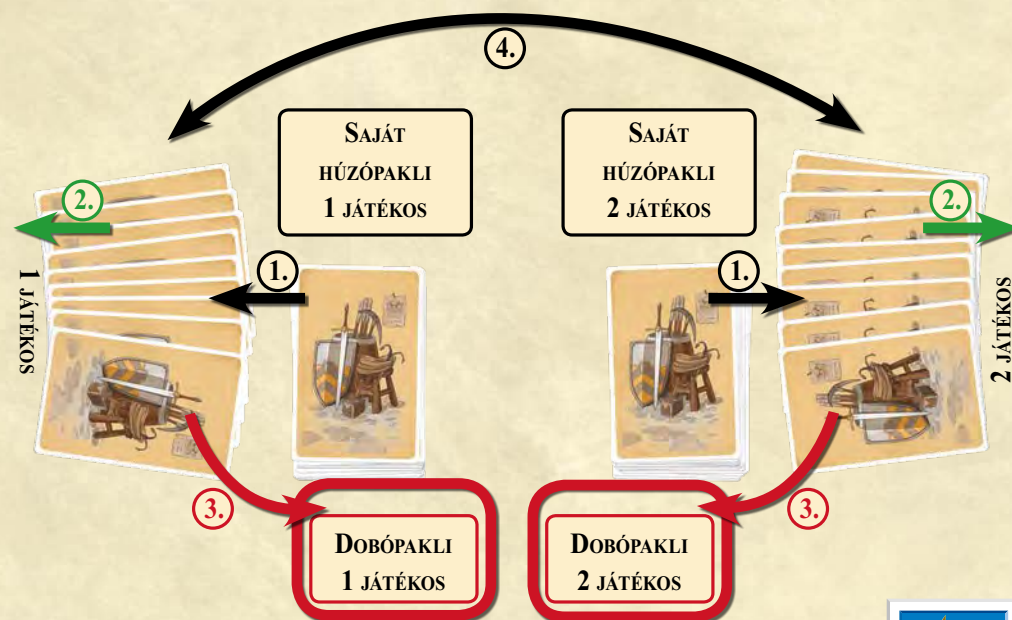
1 szakasz: kártyapaklik összeállítása

Mindkét játékos **kap a kezébe 9 kártyát** a húzópakliból és további **9 kártyát arccal lefelé** asztalra. Ez lesz a játékos saját húzópaklija.

Minden alkalommal, mielőtt a játékos kiválasztaná a megtartani kívánt kártyát felhúz, egyet a húzópaklijáról a kezébe.

Ezután dönt, hogy **melyik kártyát tartja meg** maga előtt lefordítva illetve **egy** arccal lefelé el is **dob**. Ezután a játékosok kicserélik egymással a kezükben tartott lapokat.

Minden más szabály érintetlenül érvényben marad.



Importálja és forgalmazza
a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu,
www.piatnikbp.hu

<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>

© Copyright 2015
Queen Games, D-53842
Troisdorf, Germany.
All rights reserved

