

## RYZYKANCY

## Przygotowanie:

- potasuj karty **postaci** (niebieski rewers) i umieść zakryte
  - każdemu z graczy daj 6 kart do ręki (9 w grze dwuosobowej)
- potasuj karty **zagrożeń** (złoty rewers) i umieść zakryte
  - odstłoń tyle kart zagrożeń, ilu jest graczy
- **potasuj** karty **zastraszenia** (szary rewers) i umieść zakryte

## Dążymy do tego, żeby:

- mieć jak najwięcej zebranych kart postaci przynoszących punkty
- uważać na zbieranie kart, na których są symbole z bieżących kart zagrożenia
- pamiętać o kartach postaci zebranych w poprzednich rundach, aby łącznie uzyskiwać bonusy

## W swojej turze gracz kolejno:

1) wyklada wybraną **kartę postaci z ręki do swojej ekspedycji** (przed siebie):

- do ekspedycji można dołożyć tylko takie postaci, jakich tam w tym momencie nie ma
- nową kartę dokłada się z lewej lub z prawej strony ekspedycji

2) wykonuje **efekt** dołożonej karty postaci:

- wykładając ostatnią kartę w rękę pomija się efekt
- każda postać jest unikalna:
  - **szara** – brak efektu
  - **fioletowa** – cofa jedną z wyłożonych kart do ręki
  - **niebieska** – zamienia się ręką z innym graczem
  - **żółta** – bierze kartę z talii postaci, a następnie jedną kartę z ręki odrzuca na spód talii postaci
  - **czerwona** – zamienia postać z ekspedycji z postacią z ekspedycji innego gracza
  - **zielona** – oddaje innemu graczowi kartę z ręki, ten w zamian musi przekazać inną niż oddana
  - **czarna** – odsłania kartę zastraszenia, ta postać nie może być zagrywana przez nikogo do czasu zmiany zastraszenia

3) gdy nie może wykonać zagrania karty lub gracz zagra ostatnią kartę, jego **tura kończy się**:

- pokazuje graczom karty z ręki
- odrzuca karty z ręki
- wybiera jedno z odsłoniętych **zagrożeń** i odrzuca te karty z ekspedycji, które spełniają warunek zagrożenia
- odrzuca wybraną kartę zagrożenia
- pozostałe karty ekspedycji odkłada jako swoją kolekcję do punktowania na koniec gry (skarby)
- czeka, aż wszyscy gracze zakończą

4) gdy ostatni z graczy zakończy turę, następuje **koniec rundy**:

- odsłania się ponownie tyle nowych kart zagrożeń, ilu jest graczy
- każdy z graczy otrzymuje 6 albo 9 kart postaci
- **tasuje się** i kładzie zakryte wszystkie karty zastraszenia
- rundę rozpoczyna gracz po lewej stronie osoby, która ostatnia skończyła poprzednią rundę

## Koniec gry:

- gra kończy się po trzeciej rundzie

## Punktacja:

- + punkty za **klejnoty** (+1/2/3 punkty w zależności od ikony)
- + punkty za **artefakty** (+1 za każdy artefakt oraz +4 punkty za każde 3 takie same artefakty)
- + punkty za **mapę** (+1 za każdą mapę oraz +1 za każdą kartę w kolorze mapy)
- w przypadku remisu wygrywa gracz, który ma najmniej punktowanych kart,
  - w przypadku kolejnego remisu wygrywa gracz, ma najmniej punktów z klejnotów
  - w przypadku kolejnego remisu gracze są zdyskwalifikowani za znowę

## Pamiętaj:

-