



Źmarł Król

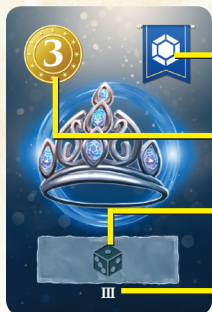
Zgodnie z ostatnią wolą
zmarłego Króla, jego ciało
spoczęło w Królewskiej Krypcie
wraz z całym majątkiem,
który obiecano Tobie. Musisz
wedrzeć się do Krypty ojca, aby
odzyskać cenny spadek.
Zdradzony i oszukany
przyzywasz swoje
najwierniejsze sługi, aby
pomogły Ci włamać się do
Krypty i odebrać to, co należy
do Ciebie. Spiesz się, bowiem
Twoje rodzeństwo zamierza
zrobić to samo.

CEL GRY

**Wygrywa gracz, którego
skarby będą warte najwięcej
monet na końcu rozgrywki.**

KOMPONENTY

KARTY SKARBÓW (48)



RODZAJ SKARBU

WARTOŚĆ MONETY

MIEJSCE NA KOŚCI

IKONA USTAWIEŃ

(AWERS KARTY)

Wartość monety na zebranej Karcie Skarbu liczy się do Twojej punktacji. Wartość ta mieści się w przedziale od 1 do 4.

W grze istnieje 6 rodzajów Skarbów. Zbierając zestawy poszczególnych Skarbów możesz otrzymać dodatkowe nagrody od Kolekcjonerów.

KOŚCI SŁUG (12)



Karty Skarbów zbierasz poprzez umieszczenie na nich Kości Sług. Wyższa wartość jaką umieścisz na Karcie Skarbu może odstraszyć przeciwników, ale może spowodować również Wycieńczenie Sługi.

KARTY GRACZY (4)



MIEJSCE NA KOŚCI

Kości Sług, które nie są Wycieńczone umieść na Karcie Gracza, tak żeby pozostali gracze widzieli ile Sług masz jeszcze do dyspozycji.

KARTY POCHODNI (2)



Począwszy od gracza z Pochodnią, każdy gracz ma jedną turę na zebranie Kart Skarbów poprzez umieszczenie na nich swoich Kości Sług.

Gracz, który jest w posiadaniu Karty **w Mroku** wykonuje swoje akcje ostatni. Gracz ten może położyć Kości Sług tylko **na jednej** Karcie Skarbu.

KARTY KOLEKCJONERÓW (6)



Każdy Kolekcjoner posiada przypisaną Nagrodę dla jednego z 6-ciu rodzajów Skarbów. Jeśli zbierzesz wymaganą ilość Kart Skarbów możesz otrzymać dodatkowe akcje specjalne podczas gry lub dodatkową liczbę monet na koniec rozgrywki. **Wielu graczy może otrzymać takie same nagrody od tego samego Kolekcjonera.**

Karty Kolekcjonerów posiadają strony **A i B** z różnymi rodzajami nagród. Gra może toczyć się według dowolnej kombinacji stron A i B, aby zapewnić różnorodność rozgrywki.

(Więcej informacji o Kolekcjonerach, znajdziesz na ostatnich stronach niniejszej instrukcji).

PRZYGOTOWANIE GRY

Usuń z gry Karty Skarbów zgodnie z Ikoną Ustawień:

Liczba graczy	Usuń karty
2	III i IV (24 karty)
3	IV (12 kart)
4	Nie usuwaj kart

Potasuj pozostałe Karty Skarbów i ułóż z nich zakrytą talię.

Wyłóż 6 Kart Kolekcjonerów w jednym rzędzie, wybierając dowolną stronę A lub B (w pierwszej grze spróbujcie zagrać tylko stroną A).

Każdy gracz wybiera 1 Kartę Gracza i dobiera 3 Kości Sług w odpowiednim kolorze. Następnie umieszcza te Kości na Karcie Gracza.

Wybierzcie gracza rozpoczynającego i wręczcie mu Kartę Pochodni. W grze 3 lub 4-osobowej gracz siedzący po prawej stronie od gracza z Pochodnią otrzymuje kartę w Mroku. W grze 2-osobowej jeden gracz rozpoczyna z obiema Kartami Pochodni.

ZASADY GRY

I. FAZA ODSŁONIĘCIA KART

Dobierz z talii Karty Skarbów w ilości odpowiadającej liczbie graczy (tabela poniżej) i wyłóż je na środku stołu, tworząc w ten sposób **Kryptę**.

Gracze	Awersem	Rewersem
1-2	2	1
3	3	1
4	4	2

Pierwsze dobrane karty są odwrócone awersem do góry. Ostatnia dobrana karta lub karty, wykładamy zakryte (rewersem do góry).

AWERSEM

REWERSEM



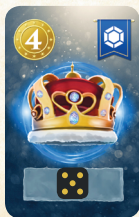
Przykład rozłożenia kart w grze 2-osobowej

II. FAZA SŁUG

Rozpoczynając od gracza z Pochodnią każdy z graczy wykonuje jedną z poniższych akcji:

- **Wysyłanie Sług**
- **Odzyskiwanie Wycieńczonych Sług**

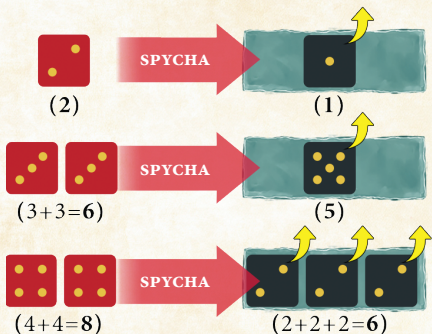
Wysyłanie Sług: Umieść dowolną ilość swoich Sług na pożądanym karcie skarbów, wybierając przy tym wartość na Kości Sługi. Wartość ta obrazuje jego Wysilek (*pamiętaj, że wyższa wartość na Kości może spowodować szybsze Wycieńczenie Sługi*). Możesz umieszczać kilka Kości na tej samej Karcie jeżeli tylko wybierasz tą samą wartość na każdej Kości.



Przykład umieszczenia Kości Sług

Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Kolejni gracze mogą zajmować wolne Karty Skarbów lub spychać Kości

przeciwników z Kart Skarbów poprzez umieszczenie swoich Sług ustawionych łącznie na wyższą wartość. Jeśli spychasz Sługi przeciwnika, usuń wszystkie Kości z Karty Skarbu i zwróć je właścicielowi.



Gracz z Kartą w Mroku wykonuje akcję jako ostatni. Jeśli zamierza wysłać Sługi podczas ostatniego ruchu, może wyłożyć swoje Kości Sług tylko na jedną Kartę Skarbu. W grze 2-osobowej gracz rozpoczynający posiada obie Karty Pochodni (*Pochodnia* i *w Mroku*). Tym samym otrzymuje drugi ruch, aby wysłać lub odzyskać swoje Wycieńczone Sługi.

Odzyskiwanie Wycieńczonych Sług: Zabierz z pudełka wszystkie swoje Wycieńczone Sługi i połów z powrotem na Karcie Gracza.

III. FAZA ZBIERANIA SKARBÓW

Odrzuć wszystkie niezajęte Karty Skarbów.

Rzuć Kośćmi Sług, które znajdują się na Kartach Skarbów. Jako przypomnienie dla pozostałych graczy, wypowiedz na głos wartość, która znajduje się na Kości przed każdym rzutem. Jeśli wyrzucony wynik jest niższy od wartości na Kości, Twój Sługa staje się Wycieńczony. Umieść jego Kość w pudełku. Jeśli Kość Sługi na Karcie Skarbu ma wartość 1 - nie trzeba wykonywać rzutu dla takiej Kości.



WYNIKI RZUTU



W tym przykładzie, po rzucie na jednej z Kości wynik wypadł mniejszy (1), niż wymagany, aby Sługa nie uległ Wycieńczeniu (3). Ten Sługa ulega Wycieńczeniu i jego kość trafia do pudełka.

Bez względu na wyniki rzutów, zabierz wszystkie Karty Skarbów, które zajmowali Twoi Słudzy. Gracz, który zebrał zakrytą Kartę Skarbu może ją obejrzeć bez ujawniania zawartości innym graczom.

Karty Skarbów umieszczaj przed sobą **zakryte** w kolumnach wg rodzajów zebranych Skarbów. Możesz przeglądać swoje Skarby w dowolnej chwili.



Przykład rozmieszczenia skarbów przez gracza.

Jeśli posiadasz wystarczającą ilość danych Skarbów, aby spełnić wymagania Kolekcjonera, wówczas otrzymujesz dostęp do Nagrody, która przedstawiona jest na jego karcie. Kolekcjonerzy są zawsze dostępni dla wszystkich graczy. Ich karty nigdy nie są usuwane z gry.



Jeśli przeciwnicy zepchnęli wszystkie Twoje Sługi z Kart Skarbów, możesz odzyskać Wycieńczone Sługi z pudełka.

IV. FAZA PRZEKAZANIA POCHODNI.

Gracze przekazują obie Karty Pochodni zgodnie z ruchem wskazówek zegara i powtarzają Fazy, od I do IV.

KONIEC GRY

Jeśli talia Kart Skarbów wyczerpie się, dokończcie obecną turę i gra się kończy. Gracz z największą wartością zsumowanych monet wygrywa.

Ostateczną punktację ustala się według poniższego schematu:

- Suma monet na Kartach Skarbów (łącznie z zakrytymi Kartami Skarbów)
- Bonusowe monety od Kolekcjonerów
- 1 moneta za każdą Kość Sługi, który nie uległ Wycieńczeniu.

W przypadku remisu, gracze rzucają Kośćmi Sług, które nie są Wycieńczone i dodają wynik rzutów do swojej punktacji. Jeśli znów mamy remis - rzucaamy kośćmi do skutku. Gracz z wyższym wynikiem rzutów - wygrywa.

JEDYNAK

(WERSJA DLA 1 GRACZA)

Zbierz jak najwięcej Skarbów zanim przepadną na zawsze wraz z Duchem Twojego ojca.

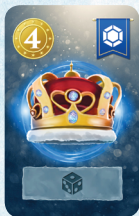
Zastosuj reguły gry dla 2 graczy z następującymi wyjątkami:

USTAWIENIA GRY

Wybierz zestaw kości dla Ducha (*gracz wirtualny*).
Zaczynasz grę z dwiema kartami Pochodni.

I. FAZA ODSŁONIĘCIA KART

Wykładając karty Skarbów ułóż je wg wartości monet - od najwyższej do najniższej. Jeśli obie karty są równe, pierwsza dociągnięta karta umieszczana jest po lewej stronie. Zakryta Karta Skarbu traktowana jest jako wartość 2,5.



Ułożenie Skarbów w Krypcie dla 1 gracza.

II. FAZA SŁUG

W turze Ducha, rzuć **trzema** Kośćmi Sług. Kości, na których wypadł ten sam wynik, są ze sobą połączone. Zsumuj ich wartości i traktuj jak jedną. Połączone pary umieszczaj

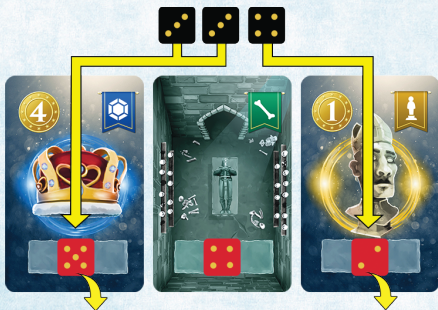
zawsze przed pojedynczą Kością o tej samej wartości. Na przykład, dwie “3” połów przed jedną “6”.

Rozpoczynając od najwyższej wartości na Kości, bądź Kościach, umieść ją/je na najdroższej Karcie Skarbu, jeżeli:

- Karta nie jest już zajęta.
- Kości Ducha mają łącznie wyższą wartość od Twoich kości.

W przeciwnym razie sprawdź drugą Kartę Skarbu pod względem jej wartości i powtórz powyższe kroki. Postępuj zgodnie z tymi zasadami dla każdej Kości Ducha, odkładając na bok te Kości, których nie możesz umieścić na Kartach Skarbów.

RZUT KOŚĆMI DUCHA:



W tym przykładzie, dwie 3 Ducha są połączone i spychają Twoją 5. Kość Ducha z wartością 4 nie może zepchnąć Twojej 4, więc spycha Twoją 2.

Jeśli Duch jest w posiadaniu Karty w Mroku i ma wykonać swoją akcję po raz drugi, rzuca ponownie Kośćmi Sług, które zostały zepchnięte przez Ciebie z Kart Skarbów. Umieść jedynie tę Kość lub Kości, które mają najwyższy wynik wg powyższych zasad.

III. FAZA ZBIERANIA SKARBÓW

Nie rzucasz Kośćmi Ducha, aby sprawdzić czy zostaną Wycieńczone. Duch w każdej turze ma do dyspozycji wszystkie swoje 3 Kości.

Karty, których nie zebrałeś zostają odrzucane. Możesz przeglądać i układać odrzucone Karty Skarbów, ale nie te, które występowały w Krypcie jako karty zakryte.

IV. PRZEKAZYWANIE POCHODNI

Przeznacz obie Karty Pochodni tak jak w grze 2-osobowej.

KONIEC GRY W WERSJI JEDYNAK

Porównaj swoją punktację z poniższymi wynikami:

poniżej 30 monet - GŁUPIEC

Duch Twojego ojca karci Cię i domaga się zwrotu swoich Skarbów. Tę rozgrywkę potraktuj jako swoją porażkę.

30-39 monet - AMATOR

Opuszczasz Kryptę ojca mając zaledwie kilka skarbów i wielkie poczucie winy. Nie możesz uznać tej misji za udaną.

40-49 monet - BOGATY

Świetnie! Zbijasz skromną fortunę ze sprzedaży rodowych skarbów. Możesz czuć się z siebie dumny.

50 i więcej monet - ZAMOŻNY

Dokonałeś tego! Cały majątek ojca jest w Twoich rękach! Tę rozgrywkę potraktuj jako wielkie zwycięstwo.

KSIĘGA WARIANTÓW GRY

Więcej rodzajów rozgrywek możecie znaleźć na:

RoadToInfamy.com i Allingames.pl

- *“Konspirujące bliźniaki” (kooperacja)*
- *“Starcie rodów” (6 lub 8 graczy)*
- *“Przeklęty Skarb”*

KOLEKCJONERZY



ODWRÓCENIE KARTY

Niektóre nagrody Kolekcjonerów oznaczają akcje, które mogą być użyte podczas gry. Aby z nich skorzystać, odwróć niezbędne Karty Skarbów ze swojej kolekcji rewersem do góry. Nagrody te, są wielokrotnego użytku dopóki posiadasz wystarczającą ilość zakrytych Kart Skarbów zgodnie z wymaganiami na Karcie Kolekcjonera. Odwrócona Karta liczy się ciągle do punktacji na koniec gry.

KOLEKCJONER POSĄGÓW

A. Podczas Fazy Zbierania Skarbów, odkryj Kartę Posągu, aby rzucić ponownie jedną ze swoich Kości. Karta Posągu może być odwrócona w tej samej turze, w której została zebrana.

B. Pierwszy z graczy, który zbierze 2 Karty Posągów może je odkryć, aby otrzymać 5 dodatkowych monet na koniec gry. Jeśli więcej niż jeden gracz zbierze 2 takie Karty w tej samej rundzie, każdy z nich odkrywa swoje Karty Posągów i otrzymuje 5 dodatkowych monet na koniec gry. Kolejni gracze, którzy zbiorą 2 Karty Posągów, zostawiają je zakryte i otrzymują 2 monety.

KOLEKCJONERKA BIŻUTERII

A. Na koniec gry, każdy gracz posiadający co najmniej 2 Karty Biżuterii, otrzymuje podwójną wartość monet za jedną najdroższą Kartę Biżuterii.

B. Na koniec gry, wszyscy gracze otrzymują dodatkowo 1 monetę za każdą Kartę Biżuterii w swojej kolekcji.

KOLEKCJONERKA MANUSKRYPTÓW

A. Na koniec gry, każdy gracz posiadający co najmniej 2 Karty Manuskryptów otrzymuje po 4 Monety za każdy Manuskrypt w swojej kolekcji, zamiast wartości wskazanych na Kartach.

B. W dowolnym momencie, odkryj 1 Kartę Manuskryptu w swojej kolekcji, aby podejrzeć wszystkie zakryte Karty Skarbów w Krypcie.

KOLEKCJONERKA CERAMIKI

A. Na koniec gry, każdy gracz posiadający 2 Karty Ceramiki otrzymuje dodatkowe 2 monety. Za 3 Karty Ceramiki otrzymuje 4 monety zaś za 4 i więcej: 8 monet.

B. Przed Fazą Sług, odkryj 2 Karty Ceramiki, aby zebrać 1 zakrytą Kartę Skarbu z Krypty. Jeśli zaistniał spór o to kto wcześniej odkrył 2 swoje Karty Ceramiki, pierwszeństwo ustalane jest wg kolejności graczy w danej turze.

KOLEKCJONER SZCZĄTKÓW

A. W dowolnym momencie, odkryj 2 Karty Szczątków, aby odzyskać jednego Wycieńzonego Sługę.

B. Na koniec gry, każdy z graczy posiadający co najmniej 4 Karty Szczątków otrzymuje dodatkowe 10 monet.

KOLEKCJONER GOBELINÓW

A. Na końcu gry, gracz który zebrał najdroższą kolekcję Gobelinów otrzymuje dodatkowe 5 monet. W przypadku remisu, każdy z graczy otrzymuje 5 monet.

B. Jeśli na końcu gry, tylko jeden gracz posiada co najmniej 3 Karty Gobelinów otrzymuje dodatkowe 7 monet. Jeśli więcej niż jeden gracz zbierze co najmniej 3 Karty Gobelinów, każdy z nich otrzymuje 4 dodatkowe monety.

PODSUMOWANIE ZASAD

I. ODSŁONIĘCIE: Wyłóż Karty Skarbów

Gracze	Awersem	Rewersem
1-2	2	1
3	3	1
4	4	2

II. WYSYŁANIE SŁUG: Umieść Sługi lub odzyskaj Wycieńczone Sługi. Ostatni gracz w turze, może umieszczać swoje Sługi tylko na jednej Karcie Skarbu.

III. ZBIERANIE SKARBÓW: Jeśli wyrzuciłeś mniej niż wybrana wartość na Kości Sługi, ulega on Wycieńczeniu. Bez względu na wynik rzutu - zabierz Kartę Skarbu do swojej kolekcji. Jeśli wszystkie Twoje Sługi zostały zepchnięte z Kart, odzyskujesz swoje Wycieńczone Sługi.

IV. PRZEKAZANIE POCHODNI: Karty Pochodni przekazywane są zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

AUTORZY GRY

Andrew Nerger & Jeffrey Chin

ILUSTRACJE I OPRACOWANIE GRAFICZNE

Jeffrey Chin

PROJEKT GOBELINÓW

Alex Chin

POLSKA WERSJA

All in Games