

AWANTURNICY

W sercu gwatemalskiej dżungli znajduje się starożytna świątynia Chaca, boga Majów. Pełno w niej bezcennych skarbów – drogi strzegą jednak śmiertelne pułapki, a wewnątrz budowli roi się od niebezpieczeństw. Mimo to, do świątyni wkrótce zapuści się grupa rywalizujących Awanturników.



10+



2 do 6
graczy



45
minut

CEL GRY

Każdy z grających wciela się w rolę Awanturnika, którego w grze symbolizuje figurka postaci i przypisana jej karta. Jego zadaniem jest wynieść ze świątyni jak najwięcej bezcennych archeologicznych skarbów, nawet, jeżeli w tym celu musi zmierzyć się ze śmiertelnymi pułapkami, których pełno w zagubionej wśród dżungli świątyni.

ŚWIĄTYNIA BOGA CHACA

AUTORZY GRY:
GUILLAUME BLOSSIER I FRÉDÉRIC HENRY



ZAWARTOŚĆ

„Moje, moje, moje ... spójrz na wszystkie skarby. Moje skarby.”

– Markus Bassler

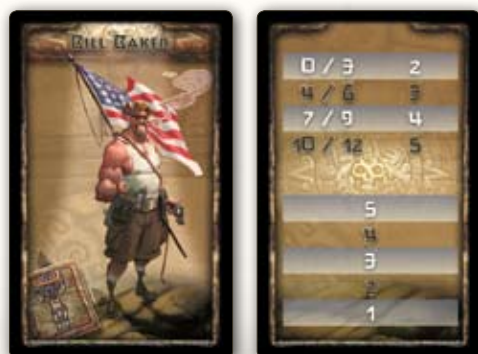
Plansza przedstawia wnętrze świątyni. Dzieli się na korytarz i komnaty, które z kolei składają się z mniejszych pól.



12 figurek Awanturników



12 kart Awanturników (z Pomocą dla gracza na odwrocie)



18 kart Ściany



1 karta z 2 strzałkami



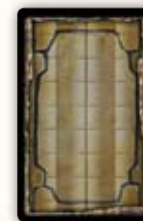
2 karty z 1 pomarańczową strzałką



2 karty z 1 szarą strzałką



13 pustych kart



Rewers karty Ściany

40 kart skarbów Komnaty ruchomych ścian



10 kart skarbu Strefy 1



10 kart skarbu Strefy 2



10 kart skarbu Strefy 3



10 kart skarbu Strefy 4

10 kart skarbów Komnaty ławy



14 żetonów Glifu Komnaty z ławą



Glif po jednej stronie i żółta liczba Majów po drugiej

10 kart skarbów Podziemnej rzeki



14 żetonów Glifu Wskazówki



Glif po jednej stronie i brązowa liczba Majów po drugiej

5 kart skarbów Wnęki

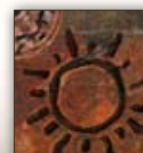
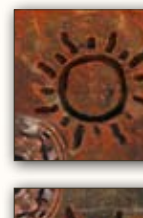


4 z czerwonym rewersem

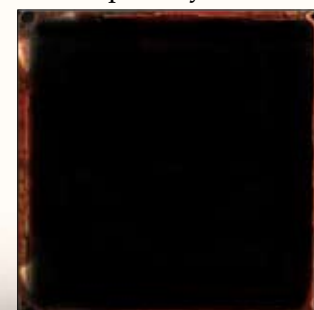


1 z szarym rewersem

2 żetony Słońca



1 Zasłonka do przykrywania żetonów na planszy



LICZBY MAJÓW

Liczby Majów składają się z kropek o wartości 1 oraz kresek o wartości 5. Na przykład, pierwsza od lewej liczba Majów to 7, kolejna to 14.



TWÓRCY

•Dust Games•

Autorzy gry: Guillaume Blossier
oraz Frédéric Henry

Producent wykonawczy: David Preti

Dyrektor artystyczny: Goulven Quentel

Ilustrator: Édouard Guiton

Kolorowanie: Miguel Coimbra

Plansza i Glify: Nicolas Fructus

Rzeźbiarz: Juan Navarro Perez

Kierownik produkcji: Sebastien Célerin

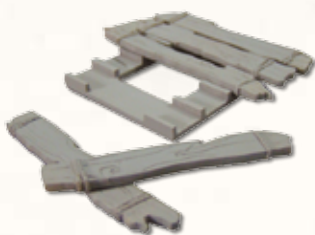
POLSKA EDYCJA • Axel •

Kierownik produkcji: Marcin Tomczyk

Polska instrukcja: Tomasz Z. Majkowski,
Marcin Tomczyk

Podziękowania: Paolo Parente, John Zinser, José Rey, Gilles Garnier, William Yau, Ketto Pelan and Matthieu ChanTsin.

• 5 plastikowych
desek i podpora
„drewnianego
mostu”



• 2 plastikowe ściany



• 1 plastikowy głaz



• 5 kostek
• Instrukcja

AWANTURNICY

Specjalne zdolności każdego Awanturnika opisane są w Dodatku 1.



Lea Rice: Nieustraszona piękność o smukłych, długich nogach, które szybko niosą ją w bezpieczne miejsce.
Specjalna zdolność: Biegacz

Bill Baker: Sławny profesor archeologii Mezoamerykańskiej jest jednocześnie twardym, nieustępliwym awanturnikiem.

Specjalna zdolność: Twardziel



Professor Trevor Griffith: Specjalista od zapomnianych i dziwacznych języków antycznych, potrafi w mgnieniu oka odcyfrować każdą inskrypcję.
Specjalna zdolność: Poliglota

Puccio Cortese: Włoski marynarz i poszukiwacz skarbów, jak nikt zna się na podwodnych wirach i prądach.

Specjalna zdolność: Pływak



Markus Bassler: Prawdziwy napoleon zbrodni, którego interesuje wyłącznie profit, który uzyska sprzedając zapomniane skarby.
Specjalna zdolność: Włamywacz

Nicole Lager: Nieustraszona młoda kobieta u szczytu formy, która zaspokaja głód mocnych wrażeń skacząc z jednej przygody w następną
Specjalna zdolność: Akrobata



Martin Fletcher: Charyzmatyczny awanturnik i niezrównany sprinter, który aż do teraz potrafił uciec z każdej pułapki.
Specjalna zdolność: Biegacz

Mustafa Ibrahim: Syn poganicza wielbłądów z Sahary, zahartowany podczas wędrówek pod palącym słońcem pustyni.
Specjalna zdolność: Twardziel



Arely Tamay: Młoda gwatemalska arystokratka, pochodzi od Majów i góruje nad resztą awanturników znajomością tej wymarłej kultury.
Specjalna zdolność: Poliglota

Tatiana Bregovic: Mówią o niej, że jest zimna jak lód – a niejedyn rywal odkrył, jak szybko porusza się w zamarzającej wodzie.
Specjalna zdolność: Pływak



Len Tso Yau: Młody chiński awanturnik i prawdziwa złota rączka. Fenomenalnie zręczne dłonie nie raz ocaliły mu życie.
Specjalna zdolność: Włamywacz



Vincent Gerondeau: Choć pełen wigoru Francuz jest najmłodszy w grupie, zapowiada się na naprawdę wybitnego awanturnika.
Specjalna zdolność: Akrobata



PRZYGOTOWANIE DO GRY

„Trzeba się strasznie namęczyć, żeby wszystko przychodziło bez trudu.”

– Puccio Cortese

Połóżcie planszę na środku stołu i ułóżcie na niej następujące elementy:

- 1) **Głaz** na polu startowym.
- 2) **2 ściany** w początkowej pozycji.
- 3) **5 desek mostu** na podporze, a całość na planszy.

4) **2 żetony Słońca** w komnacie z lawą, we wskazanych miejscach (w 2 narożnikach komnaty).

5) Na pozostałych 14 polach komnaty z lawą gracze wspólnie rozkładają żetony **Głifu komnaty z lawą**, gładem do góry.

6) Następnie w komnacie z lawą kładzie się **czarną zasłonę** tak, aby przykryć całą komnatę i rozłożone żetony.

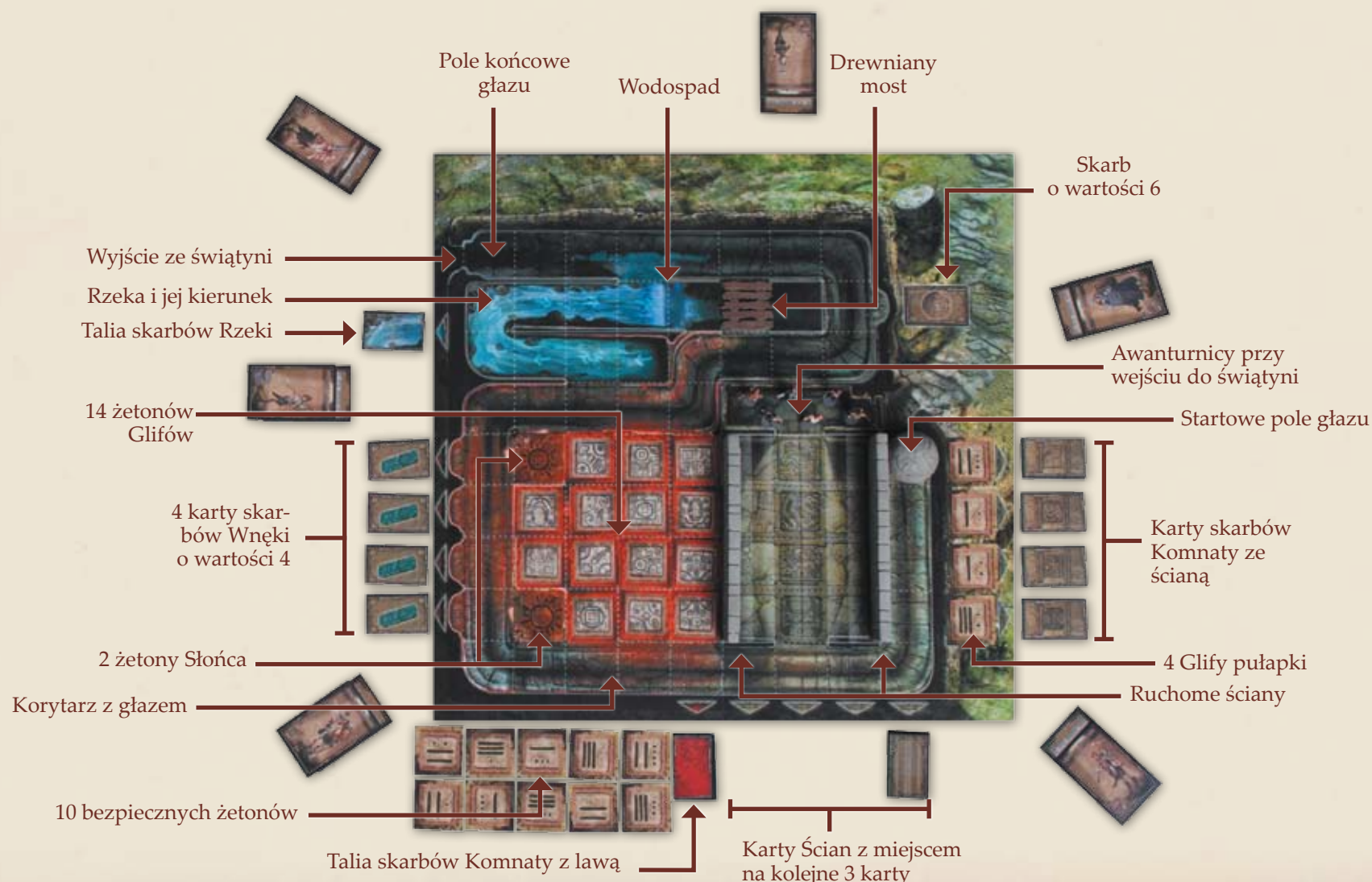
7) Zakryjcie i pomieszajcie wszystkie **14 żetonów Głifów Wskazówki (brązowa liczba Majów)**. 4 losowe żetony ułóżcie na polach obok Ściany (liczbą Majów do góry). Pozostałe 10 umieśćcie zakryte obok komnaty z lawą.

8) Potasujcie każdą z **6 talii Skarbów** (liczących po 10 kart).

9) Ułóżcie **4 talie skarbów Komnaty z ruchomą ścianą** obok ich stref (1,2,3,4)

10) Połóżcie **talie skarbów Komnaty z lawą** obok tejże (w miejscu wskazanym czerwoną strzałką).

ILUSTRACJA 1: WSZYSTKIE ELEMENTY NA PLANSZY POZA ZASŁONKĄ KOMNATY Z LAWĄ.



11) Umieście **talię skarbów Podziemnej rzeki** obok tejże (w miejscu wskazanym niebieską strzałką).

12) Potasujcie **talię Ściany** i ułóżcie obok ścian komnaty tak, by pozostało miejsce na 3 karty (pomogą wam strzałki).

13) Połóżcie **karty skarbów Wnęki (odkryte) o wartości 4**, obok komnaty z lawą (czerwone strzałki wskazują ułożenie kart).

14) Połóżcie **kartę skarbu Wnęki o wartości 6 (odkrytą)**, obok wodospadu (strzałka wskazuje położenie karty).

TEMPLE OF CHAC



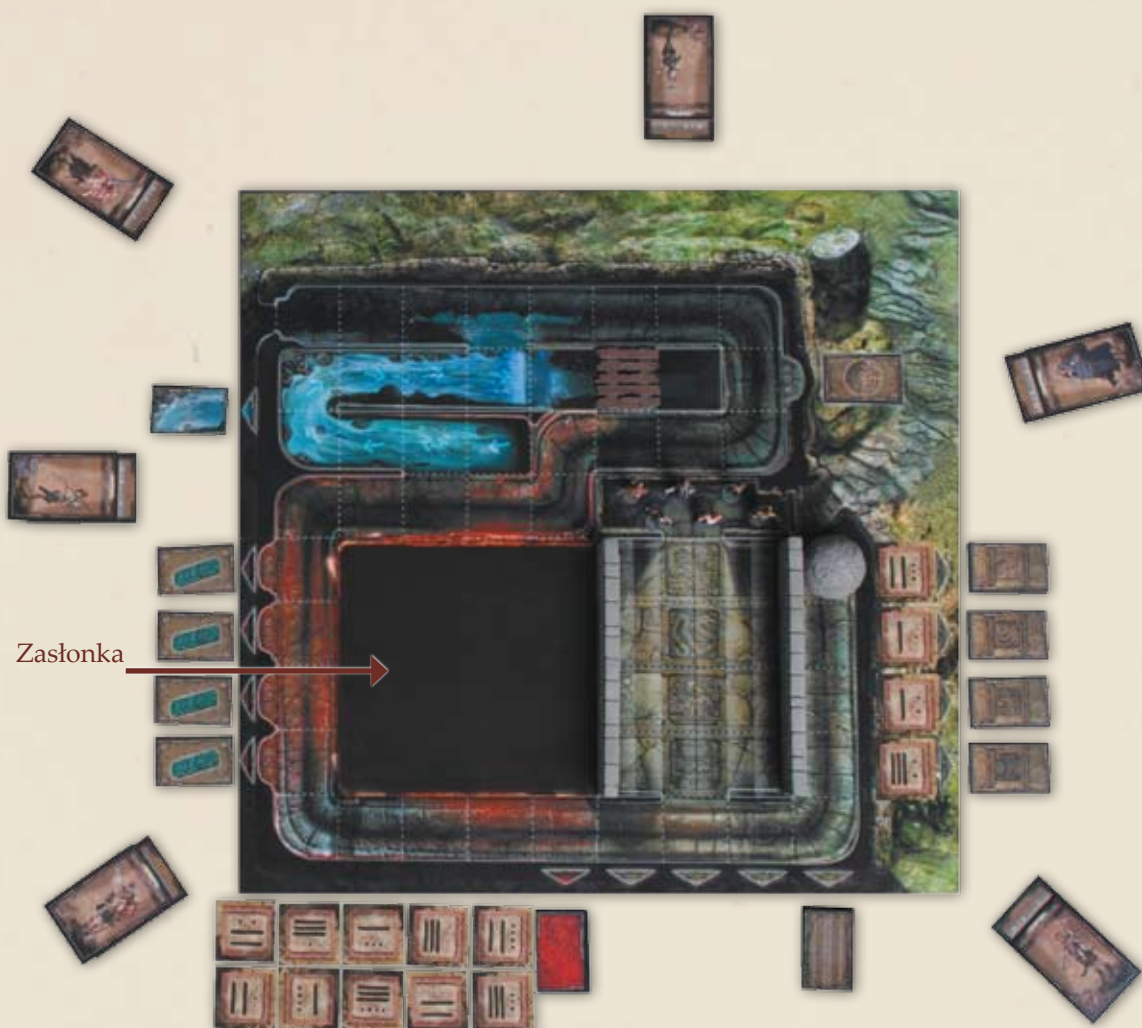
Chac, patron świątyni, to bóstwo deszczu i piorunów z panteonu Majów. Przedstawiająca go okrągła płaskorzeźba, umieszczona tuż nad grzmiącym wodospadem, musiała robić wielkie wrażenie na wiernych!

Gdy wszystkie elementy gry będą gotowe, potasujcie 12 kart Awanturników. Każdy gracz otrzymuje 2 karty. Pozostałe, niewykorzystane karty odkłada się na bok.

Każdy gracz wybiera, który z jego dwóch Awanturników wejdzie do świątyni jako pierwszy. Następnie bierze jego figurkę i ustawia na planszy, na polu wejścia do świątyni.

Gracz układa kartę swojego Awanturnika przed sobą, a drugą, niewykorzystaną, odwraca na stronę pomocniczą. Zabiera ponadto figurkę drugiego, nieużywanego na razie Awanturnika. Jeżeli pierwszy śmiaćle zakończy swoją wyprawę do świątyni przedwcześnie, zastąpi go drugi Awanturnik (wtedy karta pierwszego będzie służyła jako pomoc).

ILUSTRACJA 2: PLANSZA PO UMIESZCZENIU ZASŁONKI



Najbardziej doświadczony lub najstarszy gracz bierze 5 kostek i zostaje mianowany Strażnikiem Kości. Będzie trzymać kości (choćby pozostali uczestnicy rozgrywki będą ich używać w swoich turach) – pokazuje w ten sposób, że jako pierwszy wykonuje ruch w turze. Można wreszcie zapuścić się do świątyni!



ROZGRYWKA

„Prawdziwej historii nie odkryjesz, siedząc cały dzień w bibliotece.”

– Profesor Trevor Griffith

Tura gry składa się z kolejnych 6 faz:

1. Sprawdzenie obciążenia
2. Rzut kostkami, określający liczbę akcji
3. Wykonywanie akcji (każdy gracz po kolei)
4. Ruch ściany i głazu
5. Sprowadzenie ewentualnych zmienników
6. Przekazanie kości graczowi po lewej (on teraz jest pierwszym graczem)

1. SPRAWDZENIE POZIOMU OBCIĄŻENIA

Im więcej skarbów Awanturnik niesie, tym trudniej podejmować mu kolejne akcje. Zależność tę mierzy Poziom Obciążenia (PO). Każdy gracz sam określa swój PO, w zależności od liczby kart skarbów, które posiada (zob. poniżej).

TYŁ KARTY AWANTURNIKA



Przed ustaleniem obciążenia, każdy gracz (począwszy od Strażnika Kości i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara), może zdecydować o odrzuceniu dowolnej liczby kart skarbów. Odrzuca się je do wspólnej puli, zwanej stosem kart odrzuconych. Ten przywilej pozwala każdemu graczowi samodzielnie zarządzać Poziomym Obciążeniem.

Ważne: Pierwsze 3 karty skarbów nie obciążają Awanturnika. Jego PO pozostaje na poziomie 2, jakby nie niósł niczego.

Następnie każdy gracz umieszcza swoją kartę Awanturnika na karcie Pomocy tak, by wskazywała obecny Poziom Obciążenia (PO) (patrz pozycja karty 1 i 2).

POZYCJA KARTY (1)



POZYCJA KARTY (2)



2. RZUT KOSTKAMI, OKREŚLAJĄCY LICZBĘ AKCJI

W każdej turze gracz może wykonać liczbę akcji zależną od obecnego Poziomu Obciążenia. By ją ustalić, Strażnik Kości rzuca 5 kostkami, a każdy gracz porównuje wyniki ze swoim obecnym PO.

Liczba akcji, które gracz będzie mógł w tej turze wykonać równa się liczbie kości, na których wypadł wynik **równy lub wyższy** od obecnego Poziomu Obciążenia Awanturnika.

Każdy z graczy zaznacza dostępną ilość akcji na karcie Awanturnika, układając ją na karcie Pomocy w odpowiednim rzędzie, by wskazać właściwą liczbę (patrz ilustracja).

POZIOM OBCIĄŻENIA



Przykład: Po kilku turach gry Lea Rice ma 5 kart Skarbów, (PO=3) Martin Fletcher ma 7 skarbów (PO=4), a Arely Tamay ma tylko 3 skarby (PO=2). Karty Awanturników układa się więc w następujących pozycjach.

LICZBA AKCJI



Przykład: Wynik rzutu na 5 kostkach to [1], [2], [3], [4] i [5]. Używając wcześniejszego przykładu Lea Rice (PO=3) może wykonać w tej turze 3 akcje (wyniki [1], [2] i [3]), Martin Fletcher (PO=4) ma dwie akcje (wyniki [2] i [3]), Arely Tamay dysponuje 4 akcjami (wynik [1], [2], [3] i [4]). Karty Awanturników należy więc ułożyć tak jak na ilustracji powyżej.

Należy zauważyć, że gracz z PO 5 nie mógłby w takiej sytuacji zrobić w tej turze nic (przeciążony, nie miałby ani jednej akcji).

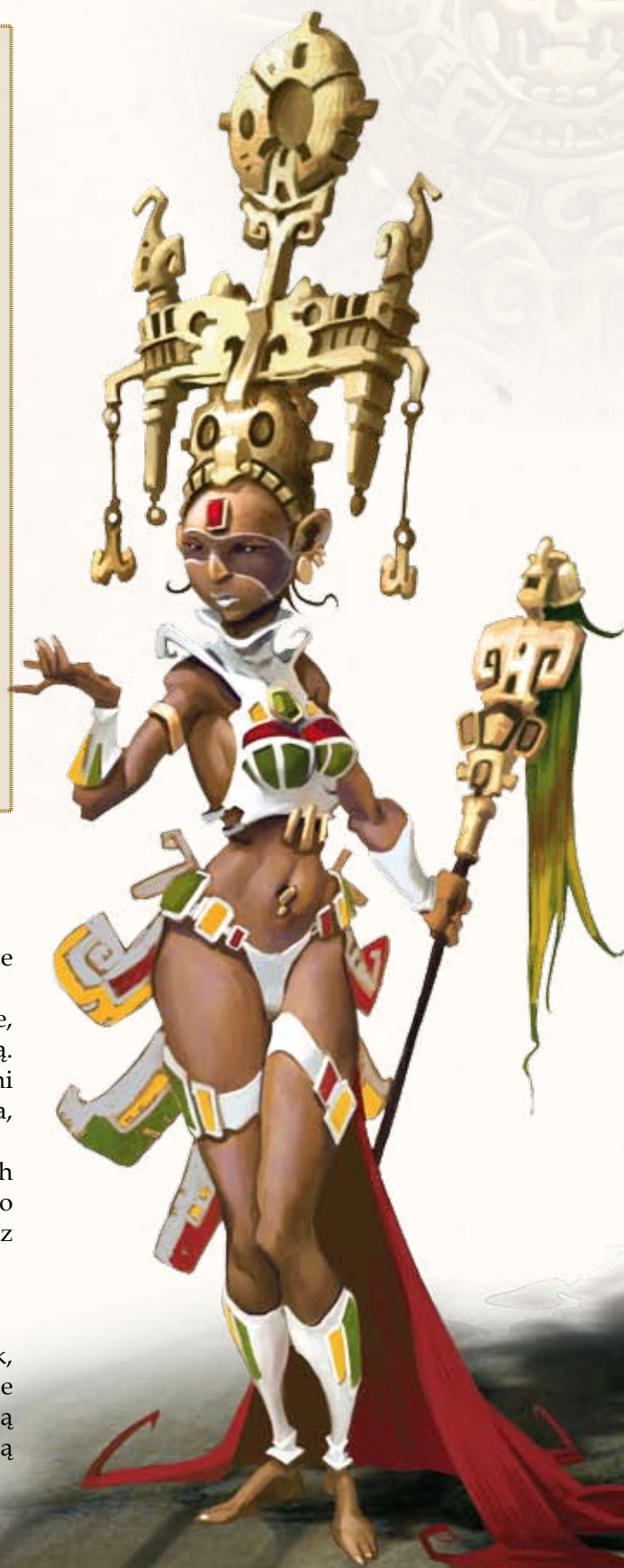
3. WYKONYWANIE AKCJI (KAŻDY GRACZ PO KOLEI)

Jako pierwszy wszystkie akcje wykonuje Strażnik Kości, potem kolejny gracz po jego lewej stronie – i tak dalej, póki wszyscy nie wykonają tury. Akcje można wykonywać zazwyczaj w dowolnej kolejności i tyle razy, ile gracz chce, aż do limitu ustalonego na tę turę. Gracz powinien po każdej akcji odnotowywać fakt jej wykonania, przesuwając kartę Awanturnika w dół o jedną pozycję. Grający nie musi wykonywać w swojej turze wszystkich dostępnych akcji, jednak zazwyczaj nie jest to dobry pomysł. Niewykorzystane akcje nie przechodzą na kolejną turę.

♦ **Ruch:** Poświęcając jedną akcję gracz może ruszyć swoją postać o jedno pole.

Ruch wykonuje się zawsze na pole sąsiednie, oddzielone od obecnego linią przerywaną. Nie można wykonać ruchu pomiędzy polami rozdzielonymi linią ciągłą ani na skos – chyba, że postać posiada umiejętność, która mówi inaczej. Na niektórych obszarach planszy ruch może przebiegać według innych zasad. Wolno przemieszczać się przez pole zajmowane przez inną postać oraz kończyć ruch na takim polu.

Inne akcje, które może podjąć Awanturnik, zależą od obszaru świątyni, w którym obecnie się znajduje. Kolejne sekcje instrukcji odnoszą się właśnie do różnych obszarów i opisują akcje, które gracz może tam wykonać.



KOMNATA RUCHOMYCH ŚCIAN

To pierwsza komnata, do której trafiają goście świątyni – więc każdy musi przez nią przejść. Za plecami Awanturników zamykają się z głuchym trzaskiem ogromne wrota. Teraz poszukiwacze skarbów muszą jak najszybciej pokonać labirynt. Komnata jest główną salą świątyni i pełno tu archeologicznych skarbów: statuetek, rzeźb, biżuterii i masek ceremonialnych. Sala dzieli się na cztery strefy – na podłodze każdej z nich znajduje się inna płaskorzeźba. Komnatę można przeszukać, by zdobyć bezcenne skarby lub wskazówki wypisane na glifach. Te przydadzą się gdy Awanturnicy trafią do komnaty z lawą.

• **Specjalne zasady ruchu:** Gracze mogą poruszać figurki wyłącznie po polach między dwiema ruchomymi ścianami. Nie można penetrować komnaty za nimi.

Oprócz ruchu, w Komnacie ruchomych ścian można wykonać dwie inne akcje. Gracz może wybierać je w dowolnej kolejności, tyle razy, ile chce (aż do limitu akcji w turze).

• **Przeszukiwanie:** Gracz bierze pierwszą kartę z wierzchu talii strefy, w której jest jego Awanturnik. Symbol na rewersie karty musi zgadzać się z umieszczonym na polu zajmowanym przez figurkę. Gracz patrzy na wartość skarbu, który dobrał, zachowuje kartę i nie ujawnia jej innym graczom. Tę samą strefę można przeszukiwać więcej niż raz.

• **Rozszyfrowanie Glifu:** Gracz podgląda awers żetonu Glifu, który znajduje się w tej samej strefie, co jego Awanturnik. Nie ujawnia symbolu innym graczom, a na zapamiętanie znajdującego się tam motywu ma 5 sekund. Później odkłada zakryty żeton na swoje miejsce. Rozszyfrowany Glif oznacza pułapkę w komnacie z lawą.

Przykład: *Lea Rice jest już w czwartej strefie Komnaty z ruchomą ścianą i może wykonać 3 akcje. Postanawia przeszukać strefę (1 akcja) – dobiera 1 kartę z talii skarbów oznaczonej tak samo, jak podłoga w tej strefie. Następnie decyduje się na*

rozszyfrowanie Glifu (1 akcja), więc podgląda żeton, leżący obok tej strefy. Nie ujawnia żetonu pozostałym i odkłada go na miejsce po około 5 sekundach. Powinna zapamiętać symbol: przyda się w komnacie lawy. Ma jeszcze jedną akcję i postanawia wyjść z komnaty. Przesuwa pionek na pole korytarza obok jej strefy.

Niestety, czas, który Awanturnicy mogą spędzić w Komnacie ruchomych ścian jest ograniczony. Gdy tylko przestąpią próg świątyni, ściany po lewej i prawej stronie zaczynają powoli, lecz nieubłaganie zbliżać się do siebie, pchane przez pomysłowe i potężne mechanizmy!

Awanturnik, który wpadnie między dwie ściany, kiedy te się zetkną, zostanie zmiażdżony – jego pionek usuwa się z gry! Ruch ścian wykonywany jest w fazie 4 rundy gry, według zasad przedstawionych na stronie 14.

KORYTARZ Z GLAZEM

“A teraz - biegniemy!”

– Martin Fletcher

W podłodzie tego długiego korytarza, którego ściany zdobi seria wnęk, wyryto półkoliste wgłębienie. Droga prowadzi do kolejnych komnat, podziemnej rzeki oraz drewnianego mostu. Niestety, toczy się nią potężny głaz, wprawiony w ruch w chwili, gdy zatrzęsnęły się wrota świątyni. Kamień stopniowo nabiera prędkości i miażdży wszystko na swojej drodze. Na koniec przywali jedyne wyjście!

Awanturnik, który znajdzie się na ostatnim polu korytarza, obok wejścia, może opuścić świątynię wykonując zwykły ruch. Nie wolno mu będzie jednak wrócić ani posłać zastępstwa: graczowi pozostaje czekać z założonymi rękami, gdy pozostali spróbują wynieść na powierzchnię jeszcze większe skarby.

Oprócz ruchu, w korytarzu można wykonać jeszcze jedną akcję:

• **Otwarcie wnęki:** W korytarzu znajduje się pięć wnęk: cztery zawierają skarby o wartości 4, a jedna skarb o wartości 6. Aby otworzyć mechanizm zabezpieczający wejście i dostać się do precjózów Awanturnik musi zatrzymać się na polu obok wnęki.

ILUSTRACJA 3: KOMNATA RUCHOMYCH ŚCIAN



Linie przerywane rozdzielają strefy, po których gracze mogą się poruszać. Białe oznaczenia wskazują kierunek ruchu ścian.

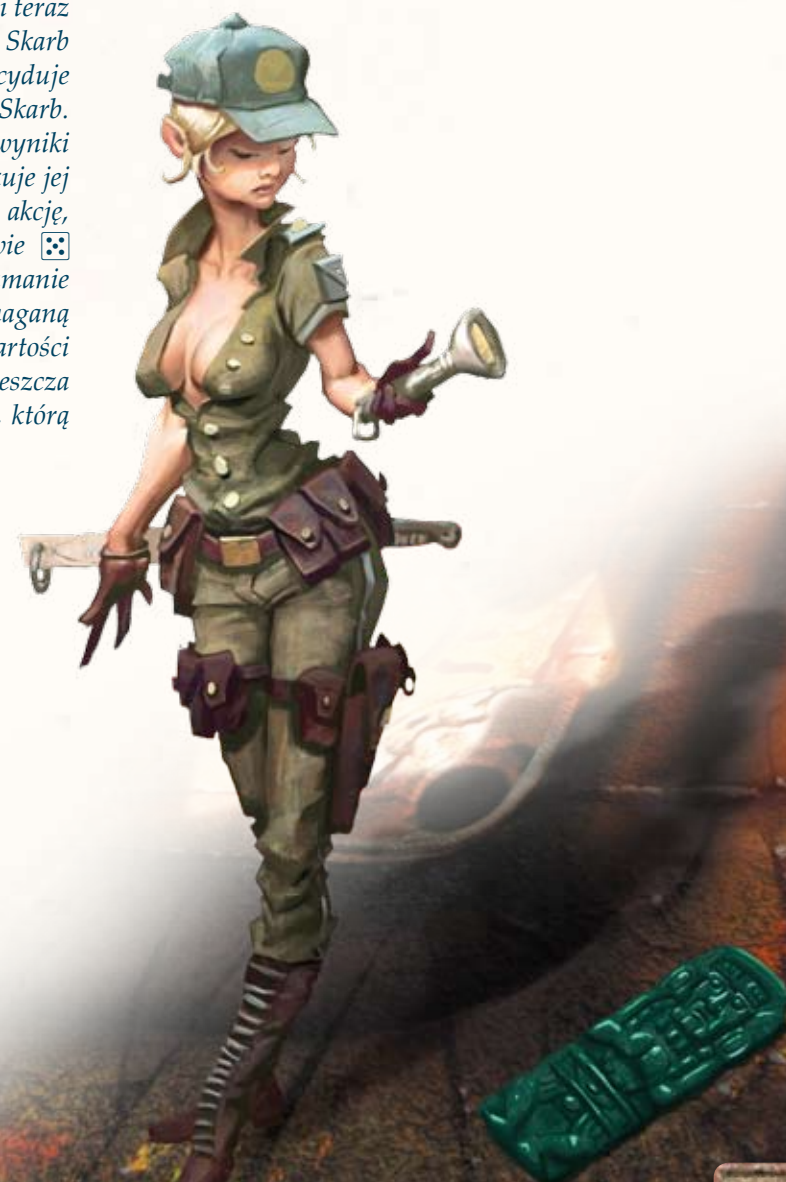
Gracz rzuca 5 kostkami i potrzebuje uzyskać wymaganą kombinację oczek. Dla Skarbu o wartości 4 trzeba wyrzucić co najmniej jedną   i .

Dla Skarbu o wartości 6 należy uzyskać każdą cyfrę     i .



Jeżeli rzut nie powiedzie się, a gracz ma jeszcze jedną lub więcej niewykorzystanych akcji, może poświęcić akcję i przerzucić dowolne kości. Wolno mu wykonywać przerzuty tak długo, jak chce i ma wolne akcje. Jeżeli gracz uzyska wymaganą kombinację, bierze kartę Skarbu (nie wymaga to poświęcenia kolejnej akcji). Rezultatu na kostkach nie można przenieść na kolejną turę. Nie może również użyć go inny gracz.

Przykład: Lea Rice poczyniła pewne postępy i teraz znajduje się przed wnęką, gdzie spoczywa Skarb o wartości 4. Ma w tej turze 3 akcje i decyduje się unieszkodliwić mechanizm chroniący Skarb. Wykonuje rzut 5 kośćmi (1 akcja) i uzyskuje wyniki     i . Aby otworzyć wnękę brakuje jej wyniku  dlatego wykorzystuje kolejną 1 akcję, by przerzucić niepasujące kostki, czyli dwie  i . Włamanie zakończyło się sukcesem Lea uzyskała wymaganą kombinację   i , więc bierze skarb o wartości 4. Ma jeszcze jedną akcję, dzięki której przemieszcza się o 1 pole. Staje teraz przed kolejną wnęką, którą spróbuje otworzyć w kolejnej rundzie.



ILUSTRACJA 4: ZBLIŻAJĄ SIĘ ŚCIANY ORAZ GŁAZ!



Lea Rice jest w korytarzu, przed kamieniem. Reszta wciąż siedzi w komnacie.

PICTURE 5: ŚCIANY ZARAZ SIĘ ZDERZĄ!



Martin Fletcher i Trevor Griffith muszą zacząć wciągać brzuchy.

KOMNATA LAWY

„Wydaje mi się, czy robi się gorąco?”

– Nicole Lager

Pomieszczenie sąsiadujące z główną salą świątyni prawie całkowicie pokrywa wrząca lawa. Sterczy z niej jednak kilka kamiennych słupów, po których Awanturnicy mogą skakać. Na każdym wyryto Glif, oznaczający ewentualną pułapkę – ale rozumieją je wyłącznie ci, którzy obejrzelili znaki w centralnej komnacie! Ponadto, na każdym słupie połyskuje skarb.

Gdy pierwszy Awanturnik dotrze do komnaty (stając na sąsiadującym z nią polu), odkryje układ znaków – usunie zasłonę z planszy.



ILUSTRACJA 6: KOMNATA LAWY ZE WSZYSTKIMI GLIFAMI



Od tej pory każdy Awanturnik może przemieszczać się po dowolnych polach komnaty – lub trzymać się korytarza, który z pewnością jest bezpieczniejszy. Jeżeli nie liczyć głazu.

W tej komnacie można wykonać dwie akcje dodatkowe, a ruch odbywa się na specjalnych zasadach

• **Specjalne zasady ruchu:** W tej komnacie, Awanturnicy poruszają się po żetonach z Glifami Majów. Po wejściu na nowe pole, żeton odwraca się by sprawdzić, czy nie zawiera pułapki. Jeżeli ujawniona żółta cyfra odpowiada jednej z czterech brązowych cyfr leżących obok Komnaty z ruchomą ścianą, podłoga zapada się pod Awanturnikiem, który kończy żywot w płynnej lawie. Tragedia ta eliminuje go z gry! Jeżeli płytką nie była pułapka, Awanturnik może kontynuować swoją turę.

• **Przeszukiwanie:** Jeżeli pole nie było pułapką i oznaczono je żółtą cyfrą Majów, znajduje się na nim jakiś Skarb. Gracz może zatem dobrać pierwszą kartę z talii Skarbów Komnaty z lawą (1 akcja) i zamienić żeton z żółtą liczbą Majów na taki sam z brązową liczbą (bierze go spośród 10 „bezpiecznych” Glifów, leżących obok planszy).



• **Wprowadzenie drugiego Awanturnika:** Jest to specjalna akcja, opisana poniżej. Przeprowadza się ją w odpowiedniej fazie gry i nie wymaga ona obecności Awanturnika w tej komnacie.

Ważne: W Komnacie lawy znajduje się 14 płytek z Glifami i skarbem (2 płytki Słońca nie zawierają skarbu, ale nigdy nie zapadają się pod Awanturnikami). 4 z nich są pułapkami, więc skarbów jest tylko 10.

Przykład: Bill Baker zdecydował się przejść przez Komnatę lawy, ale w tej turze ma tylko 2 akcje. Wybiera ruch na sąsiednią płytkę (1 akcja). Po ruchu sprawdza, czy zapadnie się pod nim, czy nie. Żółta liczba Majów nie odpowiada żadnej z 4 brązowych liczb Majów, które widać obok Komnaty z ruchomą ścianą. Płytką okazała się solidna i Bill postanawia podnieść Skarb (1 akcja). Dobiera pierwszą kartę z odpowiedniej talii Skarbów (rewers z lawą). Następnie zamienia żeton z żółtą liczbą Majów z odpowiednim żetonem z taką samą brązową liczbą Majów. Wskazuje w ten sposób, że na tej płytce jest bezpiecznie, ale nie ma już skarbu. Ponieważ nie ma kolejnych akcji, jego tura się kończy.

ILUSTRACJA 7: PRZEZ KOMNATĘ LAWY



Prowadzi Lea Rice, za nią komnatę pokonują trzej kolejni Awanturnicy. Wygląda na to, że ruchome ściany rozsmarowały Martina Fletchera i Trevora Griffitha na pasztet.



PODZIEMNA RZKA I WODOSPAD

„W porównaniu z wodami Syberii, to jest jak kąpiel w wannie”

– Tatiana Bregovic

W tej komnacie można wykonać dwie akcje dodatkowe, a ruch odbywa się na specjalnych zasadach.

• **Specjalne zasady ruchu:** Gracz może wejść do rzeki z różnych pól, oddzielonych od niej przerywaną linią, ale wyjść wolno mu tylko z ostatniego pola przed wodospadem. Ponadto, ze względu na silny prąd, gracz musi poruszać się wzdłuż koryta, w kierunku zaznaczonym strzałkami na każdym polu rzeki (chyba, że wychodzi na brzeg). Nie można przemieszczać się w górę rzeki (w kierunku przeciwnym do strzałek).

• **Wyjście z rzeki:** Wyjście jest akcją, którą można podjąć tylko na polu tuż przed wodospadem (nie można wykonać tu Przeszukiwania) – oczywiście, o ile Awanturnik ma jeszcze dostępną akcję. Aby wykonać ten specjalny ruch, gracz rzuca tyloma kostkami, ile wynosi obecny Poziom Obciążenia jego Awanturnika (biorąc pod uwagę Skarby zdobyte w tej turze). Jeżeli na co najmniej jednej kostce wypadnie □, Awanturnik nie może wydostać się na brzeg – wciąga go wodospad. By uniknąć śmierci, gracz może odrzucić ciężkie Skarby. Odrzuciwszy 3 karty za każdą wyrzuconą □ gracz może przerzucić tę kostkę. Niestety, każdą kość można przerzucić tylko raz i jeśli ponownie wypadnie □ lub Awanturnik nie ma odpowiedniej liczby kart Skarbów, zostaje wciągnięty przez wodospad i wyeliminowany z gry!

Przykład: Martin Fletcher próbuje wydostać się z rzeki. Niesie 9 kart Skarbów więc jego PO wynosi 4. Dlatego rzuca 4 kostkami – niestety, dwukrotnie wypadają □. Niedobrze, zaraz runie w dół wodospadu! Szybko odrzuca 6 kart Skarbu (3 za każdą uzyskaną □) w celu przerzucenia fatalnych wyników. Jeśli znów wyrzuci □ na jednej z dwóch przerzucanych kości, czeka go wielka kąpiel!

Jeżeli Awanturnikowi uda się wyjść cało z rzeki, jest ocalony i może kontynuować podróż przez świątynię. Jego figurkę ustawia się w korytarzu powyżej rzeki w miejscu, gdzie wyszedł z wody. Od teraz może on wykonywać normalny ruch w górę lub w dół korytarza.

• **Przeszukiwanie:** Aby przeszukać dno rzeki, gracz po prostu dobiera pierwszą kartę z talii Skarbów rzeki (1 akcja). Prąd uniemożliwia przeszukiwanie tego samego pola dwa razy: gracz musi przynajmniej raz się poruszyć, zanim wykona kolejną akcję Przeszukiwania. Aby uniknąć nieporozumień, po akcji przeszukiwania dna rzeki gracz powinien położyć swoją figurkę na polu, które przeszukiwał, a gdy wykona ruch o co najmniej 1 pole, ponownie ją postawić.

Przykład: W swojej poprzedniej turze Puccio Cortese zdecydował się na kąpiel. W tej turze dysponuje 3 akcjami. Decyduje się przeszukać dno rzeki (1 akcja), dobiera więc pierwszą kartę z talii Skarbów rzeki, po czym kładzie figurkę, aby oznaczyć, że zbadał już ten fragment planszy. Następnie wykonuje ruch o jedno pole i ponownie ustawia figurkę (1 akcja). Na koniec decyduje się przeszukać nowe pole – dobiera kolejną kartę i przewraca swoją figurkę. Jego tura dobiega końca.



ILUSTRACJA 8: PODZIEMNA RZKA



Puccio Cortese decyduje się na kąpiel, Bill Baker biegnie za głazem, a Lea Rice zaraz wejdzie na most. Na pierwszym planie brak jednego Glifu. Czyżby Nicole Lager zapomniała, jak czytać język Majów i w efekcie skończyła w lawie?

🏰 DREWNIANY MOST 🏰

„Ma najwyżej... 1100 lat. Idziemy!”

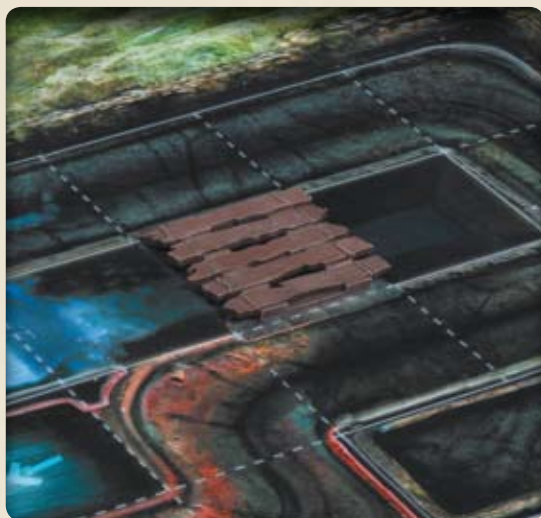
– Vincent Gerondeau

Drewniany most ma szczególne zasady ruchu. Można poza tym podjąć na nim jedną inną akcję.

Drewniany most składa się z pięciu przegniłych desek, rozpiętych nad jeziorkiem, do którego spada wodospad. Zapewnia sympatyczny skrót, który może uratować przed śmiercią pod toczącym się głazem. Jednak wcale nie jest tak bezpieczny, jak mogłoby się to wydawać. Gdy ktoś zdecyduje się na przejście (1 akcja - przeprawa jest traktowana jak ruch przez 1 pole planszy) musi sprawdzić, czy most się nie zawali. W tym celu gracz rzuca tyłoma kostkami, ile desek pozostało w moście.

Za każdy wynik niższy niż Poziom Obciążenia Awanturника, jedna z desek pęka i spada w przepaść. Pęknięte deski należy ściągnąć z mostu i usunąć z gry. Jeżeli przynajmniej jedna deska pozostała nietknięta, Awanturник może bezpiecznie przejść na drugą stronę. W innym przypadku, spada w przepaść wraz z resztkami desek i dzieli los nieszczęśników, których przed wiekami składano tu w ofierze. Jest eliminowany z gry!

🏰 ILUSTRACJA 9: BYŁ SOBIE MOSTEK... 🏰



Jeszcze nietknięty, przed rozpoczęciem gry.

🏰 ILUSTRACJA 10: WIDĄC JUŻ WYJŚCIE! 🏰



Choć Puccio Cortese to dobry pływak, pochłonął go wodospad. Bill Baker zdołał pokonać most, choć zostały tylko dwie deski. Żyje już tylko on i Lea Rice. Które zwycięży? Czy oboje dotrą do wyjścia? Ile wyniosą skarbów? Finał jest emocjonujący.

Przykład: Bill Baker postanawia przejść przez jeszcze nieuszkodzony most. Jego PO to 4. Rzuca 5 kośćmi, ponieważ z tyłu desek składa się most. Wyrzuca [1], [2], [3], [4] i [5]. Złamał tym samym 3 deski (wyniki [1], [2] i [3]). Jednak pozostały 2, co oznacza, że bezpiecznie dostaje się na drugą stronę przepaści.

Sabotaż mostu: Szczególnie podstępny Awanturник może zniszczyć most, by kolejni poszukiwacze skarbów nie mogli z niego skorzystać. W tym celu wykonuje specjalną akcję Sabotażu, czyli po prostu skacze po deskach, by je połamać. Każdy „skok” to 1 akcja, w czasie której gracz rzuca kostkami, jakby przechodził przez most. Oczywiście, ma przy tym nadzieję, że most nie zawali się całkowicie i on sam nie skończy na dnie przepaści!

🏰 KILKA OSÓB NA MOŚCIE! 🏰

Jeżeli kilku Awanturników znajdzie się na moście jednocześnie, test wytrzymałości przeprowadza się, sumując Poziom Obciążenia wszystkich. Most może nie wytrzymać takiego obciążenia – ale tylko głupiec postanowiłby przejść po antycznej kładce w kilka osób, prawda?



4. RUCH ŚCIANY I GŁAZU

„Czemu te pułapki zawsze MUSZA zadziałać po 1000 lat?”

– Montana “Bill” Baker

W tej fazie gry Strażnik Kości wykonuje ruch ścian oraz głazu.

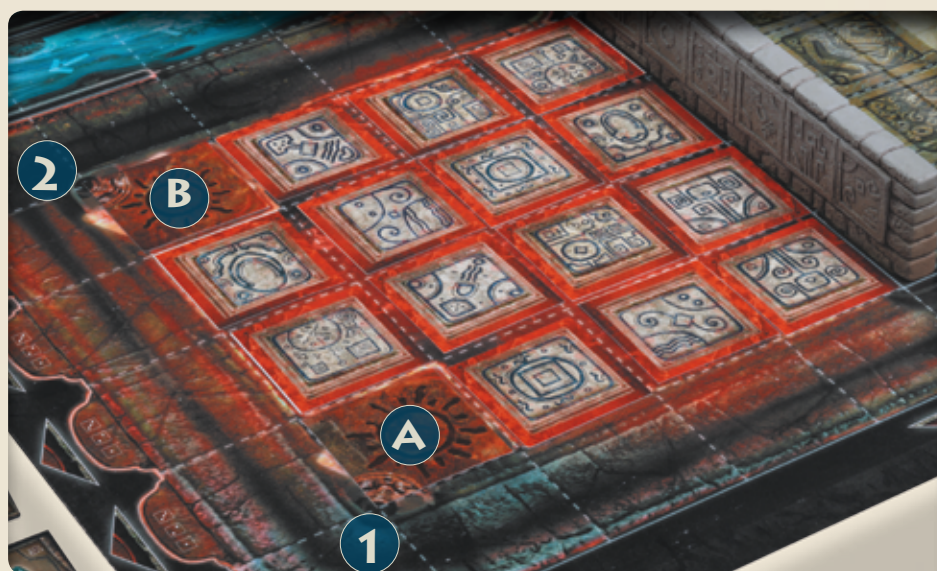


• **Ruchome Ściany:** Strażnik Kości dobiera trzy pierwsze karty z talii Ścian i natychmiast rozpatruje ich efekt. Jeżeli karta jest pusta, nic się nie dzieje. Jeśli na karcie jest pomarańczowa strzałka, należy przesunąć lewą ścianę o jedno pole w kierunku centrum komnaty. Ruch prawej ściany (w stronę środka komnaty) wykonuje się, gdy na karcie pojawi się szara strzałka. Karta z dwiema strzałkami nakazuje przesunąć o jedno pole obydwie ściany. Lewa ściana to ta, która jest bliżej Komnaty lawy. Jeżeli ściany zetknęły się, a w komnacie znajdował się jakiś Awanturnik, zostaje zmiażdżony i wyeliminowany z gry!

Przykład: Odkryto 3 karty z talii Ścian: lewa ściana porusza się dwa razy (o dwa pola), prawa ściana porusza się raz (o jedno pole).



ILUSTRACJA 11: DWIE SZPARY W SUFICIE



Dwa pola (A i B), na których mogą pojawić się zmiennicy.

1: Gdy głaz przetacza się przez to pole, otwiera się wejście A.

2: Gdy głaz przetacza się przez to pole, otwiera się wejście B.

• **Głaz:** Strażnik rzuca kostkami, aby sprawdzić, o ile pól poruszy się Głaz. Liczba kości zależy od rundy gry: na koniec pierwszej rundy gry wykonuje się rzut jedną kostką, w drugiej dwoma itd. Na koniec piątej rundy głaz osiąga maksymalną prędkość (rzut pięcioma kośćmi) – w kolejnych rundach rzuca się już zawsze pięcioma kostkami. Niezależnie, iloma kostkami rzucano, Głaz porusza się o 1 pole korytarza za każdy wynik równy 1, lub więcej. Jeżeli Głaz zatrzyma się lub poruszy przez pole zajmowane przez Awanturnika, nieszczęśnik zostaje „sprasowany” i wyeliminowany z gry!

Przykład: Trwa piąta runda gry, więc Strażnik rzuca pięcioma kostkami, aby sprawdzić jak poruszy się Głaz. Rezultat to 1, 2, 3, 4 i 5. Głaz poruszy się o 3 pola w dół korytarza – decydują o tym wyniki 1, 2 i 3.

Tocząc się w dół korytarza Głaz może otworzyć dwa przejścia, dzięki którym gracze będą mogli wprowadzić do gry nowego Awanturnika, jeżeli utracili swojego pierwszego śmiałka (patrz punkt 5). Wejścia znajdują się na rogach Komnaty z lawą i są oznaczone dwoma żetonami z motywami Słońca. Otworzą się, gdy Głaz przetoczy się przez pobliskie pola korytarza (patrz rysunek 11).

Gdy to nastąpi, należy ściągnąć żeton z planszy,

odkrywając promienie słońca, które wskazują, że przejście jest otwarte.

Jeżeli Głaz osiągnie ostatnie pole korytarza (wyjście), blokuje je. Wszyscy Awanturnicy którzy zostali wewnątrz świątyni, spoczną tam na wieki – gra dobiega końca

5. WPROWADZENIE ZMIENNIKA

„Chłopaki, gdzie się podziewaliście?”

– Len Tso Yau

Jeżeli pierwszy Awanturnik gracza został wyeliminowany, należy odrzucić jego figurkę oraz zebrane karty Skarbów. Jednak gracz może wysłać zmiennika – drugiego z Awanturników. Wymiana następuje w tej właśnie fazie gry. Aby mogła się dokonać, przynajmniej jedno z przejść (oznaczonych żetonem Słońca) musi być otwarte po przetoczeniu się głazu wzdłuż Komnaty z lawą.

Gracz może wprowadzić swojego drugiego Awanturnika, umieszczając jego figurkę na polu A lub na polu B, jeżeli oba przejścia są otwarte. Gracz używa teraz karty pierwszego Awanturnika jako Pomocy i oczywiście, musi zbierać Skarby od nowa.

G. PRZEKAZANIE KOŚCI W LEWO

Strażnik Kości przekazuje kostki graczowi po lewej stronie. Od tej pory to on jest Strażnikiem Kości i pierwszym graczem w kolejnej rundzie.

👑 ZWYCIĘSTWO 👑

Gra kończy się, gdy w świątyni nie ma już pozostałych przy życiu Awanturników, lub kiedy Głaz zablokuje wyjście i na zawsze uwięzi opieszalszych nieszczęśników.

Na końcu gry każdy gracz, którego Awanturnik przeżył i wyszedł ze świątyni, zlicza wartość swoich kart Skarbów. Może się zdarzyć (choć jest to mało prawdopodobne), że żadnemu Awanturnikowi nie udało się wyjść cało – wówczas wszyscy przegrywają.

Ważne: Skrzynie (karta Skarbu bez cyfry) wymagają rzutu kostką, by określić, ile są warte. Wykonuje się go tylko raz, na końcu gry (patrz Dodatek 3).

Gracz, który przeżył i wyszedł ze Świątyni z największą sumą wartości Skarbów wygrywa grę! Może chwalić się, że jest najlepszym Awanturnikiem na świecie... oczywiście do czasu następnej wyprawy. Jeżeli gra zakończy się remisem, gracze mogą sobie nawzajem pogratulować sukcesu.



DODATEK 1: SPECJALNE ZDOLNOŚCI AWANTURNIKÓW

„To ma być archeologia?”

– Lea Rice

Aby skorzystać ze specjalnej zdolności Awanturnika, gracz musi zadeklarować to we właściwym momencie i obrócić kartę do góry nogami na znak, że użył zdolności. Każdy Awanturnik może skorzystać ze swojej zdolności tylko raz na grę.

Akrobata: Poświęcając 1 akcję gracz może ruszyć Awanturnika o jedno pole na skos. Skok można wykonać w dowolnym miejscu (wychodząc z komnaty, wchodząc lub schodząc z mostu, wskakując do rzeki), z wyjątkiem wychodzenia z rzeki.

Poliglota: Jeżeli Awanturnik stoi obok (nie ukośnie) pola z Glifem w Komnacie lawy, ta zdolność pozwala mu podglądać ten żeton Glifu i porównać go z żetonami oznaczającymi pułapkę (leżącymi obok komnaty z ruchomymi ścianami).

Włamywacz: Gracz może użyć tej zdolności po wykonaniu rzutu kostkami w korytarzu podczas próby otwierania wnęki. Jeżeli do sukcesu brakuje tylko 1 cyfry, dzięki tej umiejętności „otrzymuje” ją i dobiera się do skarbu.

Biegacz: Dzięki tej zdolności gracz może przesunąć Awanturnika o 1 pole bez poświęcania akcji (przestrzegając innych zasad ruchu). Zdolności nie można użyć w rzece, w której ciężko biegać.

Twardziel: Po sprawdzeniu Poziomu Obciążenia (PO), gracz może wykorzystać zdolność by obniżyć go o 1 Poziom do końca tury.

Pływak: Po wykonaniu rzutu kośćmi przy wychodzeniu z rzeki, gracz może użyć zdolności by zignorować jedną wyrzuconą (bez odrzucania 3 kart Skarbów).



Akrobata



Poliglota



Włamywacz



Biegacz



Twardziel



Pływak

DODATEK 3: ROZKŁAD KART SKARBÓW

„To należy do... sami wiecie.”

– Montana “Bill” Baker

Skarby w Komnacie ruchomych ścian i lawy: 4 talie dla Komnaty ruchomych ścian (4 różne rewersy) i 1 talia dla komnaty z lawą (lawą na rewersie), po 10 kart w każdej. Każda talia zawiera: 1 kartę „skrzynia-niespodzianka”, 1 kartę Skarbu o wartości 1, 2 karty o wartości 2, 3 karty o wartości 3, 2 karty o wartości 4 i 1 o wartości 5. Skrzynia-niespodzianka jest warta o 1 do 6. Jej wartość ustala się, wykonując rzut 1 kostką w momencie podliczania posiadanych Skarbów. Wynik rzutu wskazuje wartość Skarbu: w skrzyni może kryć się bezwartościowy drobiazg lub bezcenny relikw.

Skarby z wnęki: 4 karty o wartości 4, które można uzyskać po otwarciu zamka o kombinacji [1][2] i [1][3] oraz 1 karta o wartości 6 (okrągły rzeźbiony kamień z wizerunkiem Chaca), który można zdobyć pokonawszy zamek o kombinacji [1][2][3] i [1][3][4].

Skarby z Podziemnej rzeki: 1 talia (rzeka na odwrocie) zawierająca 10 kart: 3 karty o wartości 2, 3 karty o wartości 3, 3 karty o wartości 4 oraz 1 karta „skrzynia-niespodzianka”.

DODATEK 2: AKCJE DOSTĘPNE W POSZCZEGÓLNYCH KOMNATACH

„Dla was to tylko zabytki – dla mnie, dziedzictwo przodków. Wara od niego.”

– Arely Tamay

Komnata ruchomych ścian: Ruch, Poszukiwanie skarbów lub Rozszyfrowanie Glifu.

Komnata lawy: Ruch, Poszukiwanie skarbów lub Wprowadzenie 2 Awanturnika.

Korytarz: Ruch lub Otwieranie wnęki (kombinacja [1][2] i [1][3] lub [1][2][3] i [1][3][4]).

Podziemna rzeka: Ruch, Poszukiwanie skarbu (musisz ruszyć Awanturnika przed kolejnym Poszukiwaniem) lub wyjście z rzeki przed wodospadem. Liczba kości = PO, nieudane, jeżeli wypadnie jakaś 1. Odrzucenie 3 kart Skarbów pozwala przerzucić 1 (tylko raz).

Drewniany most: Ruch lub Sabotaż. Liczba kości = Liczba desek. Deska łamie się za każdy wynik mniejszy niż aktualne PO.

DODATEK 4: RUCHOME PUŁAPKI

Ściany: W każdej turze dobierz 3 karty i rusz ściany w zależności od kolorów strzałek (pomarańczowa = lewa ściana, szara = prawa ściana).

Boulder: W każdej turze, poczynając od pierwszej: rzuca się 1 kostką, następnie 2, potem 3, potem 4, potem 5. Głaz porusza się o 1 pole za każdy wynik [1][2] lub więcej.