

Wyspy Skarbów

Jeszcze jeden rzut czy bezpieczny powrót?



2-4 osoby · rywalizacja | Sugerowane 7+ | Około 15 minut

Potrzebujesz: Jedna kostka D6, jeden wspólny pionek łupu i ołówek. Wytnij 4 pary kart decyzji oraz 1 relikw z strony 3. Każdy gracz bierze jedną parę: PŁYNE oraz WRACAM.

POCZĄTEK WYPRAWY

Gra trwa 5 wypraw. Każdą zaczynacie wszyscy jako aktywni, z łupem 0 i dostępnym relikwem +3. Pionek stoi na 0. Skreślone rzuty zerujecie na początku wyprawy albo zaznaczajcie je w osobnym wierszu tabeli. Najpierw wykonajcie pierwszy wspólny rzut; przed nim nikt nie wraca.

RZUT I ROSNĄCY ŁUP

Wynik 1 oznacza SZTORM: wszyscy nadal aktywni dostają 0 za tę wyprawę, a wyprawa natychmiast się kończy. Wynik 2-3 dodaje 1 do wspólnego łupu, 4-5 dodaje 2, a 6 dodaje 3. Przesuńcie pionek o odpowiednią liczbę pól i zaznaczcie wykonany rzut. Kostkę może rzucać kolejna aktywna osoba.

TAJNA DECYZJA PO UDANYM RZUCIE

Każdy aktywny gracz wybiera PŁYNE albo WRACAM i kładzie kartę zakrytą, zasłaniając drugą. Odśłońcie decyzje jednocześnie. Każdy wracający zapisuje CAŁĄ aktualną wartość łupu, nie dzielcie jej między graczy. Wynik jest bezpieczny, a ta osoba czeka do następnej wyprawy. Wspólny łup pozostaje na tym samym polu dla tych, którzy płyną dalej.

RELIKW I KONIEC WYPRAWY

Jeśli dokładnie JEDNA osoba wraca w danym odślonięciu i relikw jest jeszcze dostępny, dostaje dodatkowe 3 punkty i zabiera relikw. Gdy wraca kilka osób, nikt go nie bierze; może go zdobyć późniejszy samotny powracający. Relikw punktuje najwyżej raz na wyprawę. Gdy nikt już nie płynie, wyprawa się kończy. Po 8. UDANYM rzucie wszyscy pozostali automatycznie zapisują łup bez bonusu relikwu; nie ma już wyboru kart. Sztorm w 8. rzucie nadal daje 0.

ZWYCIĘSTWO I PRZYKŁAD

Po 5 wyprawach wygrywa najwyższa suma punktów. Remis jest wspólnym zwycięstwem. Przykład: łup wynosi 6. Anna wraca sama i bierze dostępny relikw: zapisuje 9. Bartek i Celina płyną dalej. Kolejny rzut to 1, więc dostają 0; Anny 9 punktów zostaje. W następnej wyprawie łup wraca do 0, a relikw znów jest dostępny.

Jak drukować: PDF ma 3 strony A4. Wydrukuj strony 2-3 raz, jednostronnie, w skali 100%. Instrukcję można czytać na ekranie. Karty decyzji podklej nieprzezroczystym papierem lub wybieraj je pod stołem.

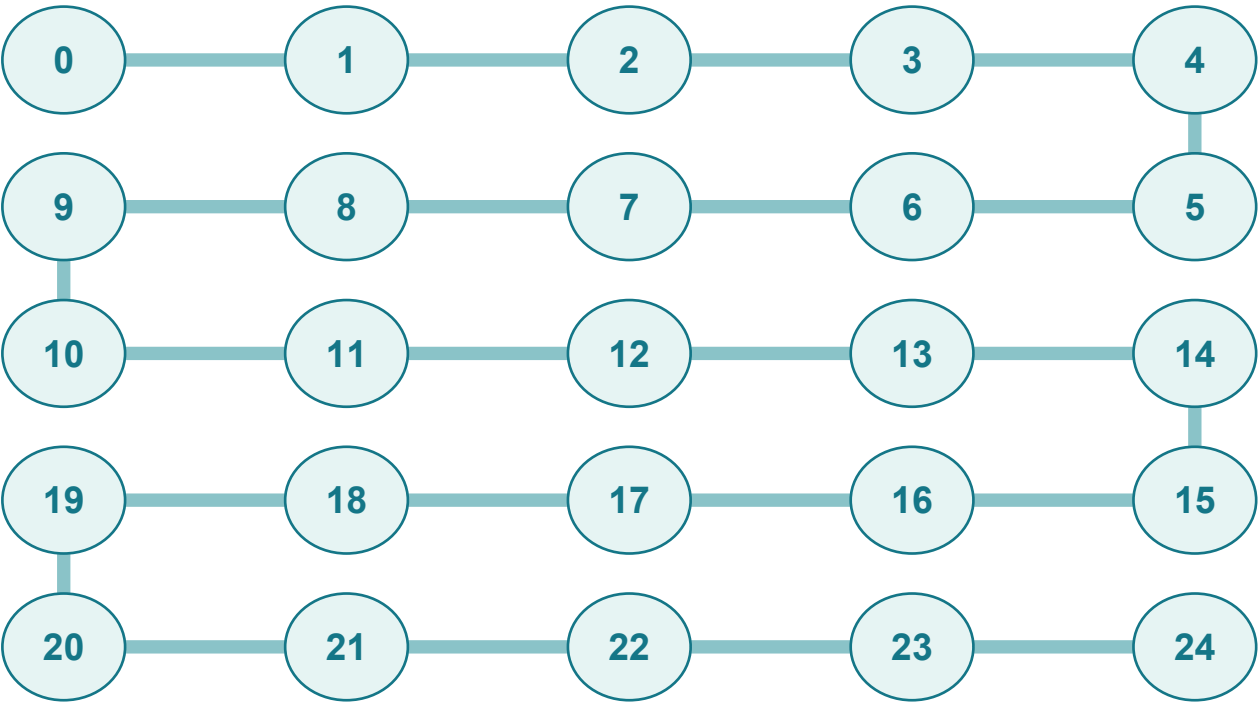
Wyspy Skarbów

Jeszcze jeden rzut czy bezpieczny powrót?



SZLAK ŁUPU I PIĘĆ WYPRAW

Wspólny łup: każdy wracający zapisuje całą wartość pola. Szstorm zabiera tylko niezapisany łup.



1: SZTORM (0 dla aktywnych) | 2-3: +1 | 4-5: +2 | 6: +3
Po udanym rzucie: tajne PŁYNE / WRACAM. Po 8. rzucie powrót bez reliktu.

WYPRAWA	GRACZ A	GRACZ B	GRACZ C	GRACZ D	ODHACZ RZUTY
1					1 2 3 4 5 6 7 8
2					1 2 3 4 5 6 7 8
3					1 2 3 4 5 6 7 8
4					1 2 3 4 5 6 7 8
5					1 2 3 4 5 6 7 8
SUMA					

Wyspy Skarbów

Jeszcze jeden rzut czy bezpieczny powrót?



TAJNE DECYZJE I RELIKT

Każdy bierze jedną parę z tą samą literą. Ukryj niewybraną kartę. Odsłońcie decyzje jednocześnie.

GRACZ A

PŁYNE

ryzykuję kolejny rzut

GRACZ A

WRACAM

zapisuję obecny łup

GRACZ B

PŁYNE

ryzykuję kolejny rzut

GRACZ B

WRACAM

zapisuję obecny łup

GRACZ C

PŁYNE

ryzykuję kolejny rzut

GRACZ C

WRACAM

zapisuję obecny łup

GRACZ D

PŁYNE

ryzykuję kolejny rzut

GRACZ D

WRACAM

zapisuję obecny łup

RELIKT +3

jeden bonus na wyprawę

Zabiera go pierwszy gracz, który wraca SAM w danym odsłonięciu. Powrót automatyczny po 8. rzucie nie daje reliktu. Odłóż relikot na nową wyprawę.