



ZATOKA KUPCÓW

poszukiwacz skarbów

Poszukiwacz skarbów

Poszukiwacz skarbów, Jacques „Finn” Zielonka, to kupiec, który lubi żyć na krawędzi. Aby stać się dobrym nurkiem, musisz zarządzać swoim workiem nurkowania i rozbudowywać go. Zdobywaj mapy, aby znaleźć nowe skarby, kupuj latarnie, aby móc nurkować jeszcze głębiej,

a następnie zamieniaj wydobyte skarby na towary, które możesz sprzedać na wybrzeżu.

Pamiętaj, aby złożyć hołd bogom morza, inaczej nie unikniesz ich gniewu!

ELEMENTY

- ta instrukcja
- 1 figurka Poszukiwacza skarbów
- 1 plansza Poszukiwacza skarbów
- 1 plansza personelu Poszukiwacza skarbów
- 4 żetony personelu Poszukiwacza skarbów
- 20 towarów Poszukiwacza skarbów
 - ▶ 12 małych (po 3 w każdym kolorze)
 - ▶ 8 dużych (po 2 w każdym kolorze)
- 29 żetonów nurkowania
(kraby, monety, latarnie, mapy, sieci)
- 20 plastikowych podstawek
- 4 żetony bożków
- 1 worek nurkowania
- 3 kafelki plecaków
- 1 żeton światła
- 1 kartonowa półka

PRZYGOTOWANIE

1. Umieść przed sobą planszę Poszukiwacza skarbów, a obok planszę personelu.
2. Umieść 4 żetony personelu na odpowiednich polach na planszy personelu.
3. Umieść następujących 12 żetonów po prawej stronie planszy (morze):

a. 3 żetony siatki	b. 4 żetony podwójnych monet
c. 4 żetony bożków	d. 1 żeton światła
4. Umieść następujących 6 żetonów po lewej stronie planszy (plaża):

a. 3 żetony mapy	b. 3 żetony latarni
-------------------------	----------------------------
5. Umieść pozostałych 16 żetonów w worku nurkowania:
 - 7 żetonów krabów (1/1/2/2/3/x Plecak/x Plecak)
 - 2 żetony mapy
 - 7 żetonów monet (1 czerwony/1 zielony/1 niebieski/1 żółty/2/2/3)
6. Połóż 3 kafelki plecaków po lewej strony planszy (plaża)
7. Umieść figurkę Poszukiwacza skarbów na 1 z 3 pól akcji po lewej stronie planszy (plaża).
8. Połóż 12 małych i 8 dużych towarów w pobliżu.
9. Połóż półkę w pobliżu.

Wydawanie monet i żetonów siatki

Wykonanie akcji zakupu latarni/mapy lub wytworzenia towarów może wymagać od ciebie wydania 1 lub więcej monet (lub siatek) z twoich plecaków i/lub obszaru krabów.

- Wydane żetony pojedynczych monet wracają do worka nurkowania.
 - Wydane żetony podwójnych monet i siatek wracają na odpowiednie pola na planszy Poszukiwacza skarbów (strona morza).
- Jeśli podczas zakupu zużyjesz więcej monet niż potrzeba, nie otrzymujesz reszty. Możesz jednak zużyć ten nadmiar na kolejne wytworzenie towarów lub zakupy.



Akcje

Poszukiwacz skarbów ma do wyboru 4 akcje (zatrudnienie/odświeżenie, zakup narzędzi, wytworzenie towarów i nurkowanie), a jedna z jego akcji – nurkowanie – dzieli się na kilka mini-akcji. Jeśli podczas akcji nurkowania opuszczasz pole startowe toru nurkowania, możesz ponownie wykonać nurkowanie jako swoją następną akcję.

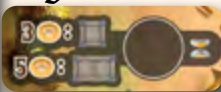
Zakup narzędzi (1 godzina)



Wydadź wskazaną liczbę monet i dodaj skrajny lewy żeton latarni lub mapy z plaży do twojego worka nurkowania.

Możesz kupić tyle towarów, ile chcesz i na ile cię stać. Kiedy kupujesz więcej żetonów, cena dla kolejnego narzędzia tego samego rodzaju odpowiednio wzrasta, co pokazano na planszy.

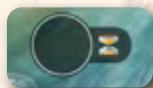
Wytworzenie towarów (1 godzina)



Wydadź 3 monety, aby wytworzyć mały towar, lub 5 monet, aby wytworzyć duży towar. Możesz wytworzyć tyle towarów, ile chcesz i na ile cię stać. Kolorowe monety, które pasują kolorem do wytwarzanego towaru, liczą się jako podwójne monety.

Przykład: Aby wytworzyć mały zielony towar, możesz wydać 1 zieloną monetę + 1 monetę w dowolnym kolorze.

Nurkowanie (1+ godzina)



Przed dobraniem żetonów włóż wszystkie żetony krabów z obszaru krabów do worka nurkowania.

Aby wykonać akcję nurkowania, postępuj według poniższych kroków:

1. Aby zacząć tę akcję, umieść figurkę kupca na polu akcji nurkowania na górze toru nurkowania.
2. Wybierz 1 z kafelków plecaków. Występują w 3 rozmiarach:
 - 3 pola
 - 4 pola
 - 5 pól
3. Dobierz z worka nurkowania tyle żetonów, ile pustych pól znajduje się na wybranym przez ciebie plecaku, i umieść je na pustych polach danego plecaka (patrz akcje żetonów narzędzi).
4. Jeśli po rozpatrzeniu wszystkich akcji żetonów narzędzi nie dotrzesz do dna, możesz zdecydować, czy kontynuujesz nurkowanie, czy je zakańczasz.
5. Koszt tej akcji może się zmieniać w zależności od twojej pozycji względem żetonu światła.



Nurkowanie – Akcje personelu

Kiedy wykonujesz akcję nurkowania, możesz w dowolnym momencie aktywować akcje personelu na twojej planszy personelu. Jeśli przy danej akcji personelu jest zatrudniony mieszkaniec, a żeton jest odkryty, możesz go zakryć, aby wykonać wskazaną akcję.



Archeolog – Zdobądź nowy żeton bożka i umieść go na pasującym obszarze na plaży.



Nurek głębinowy – Dobierz 3 żetony, odłóż z powrotem do worka nurkowania tyle, ile chcesz, a następnie umieść pozostałe na twoich plecakach lub obszarze krabów w wybranej przez ciebie kolejności.



Zaklinacz boi – Porusz swoją figurkę kupca o 1 pole do góry lub w dół.



Obstawa – Wybierz i odrzuć 1 kartę zepsucia.

Nurkowanie – Worek nurkowania

Kiedy dobierasz żetony z worka nurkowania, wszystkie monety, mapy, siatki i latarnie są umieszczane na kafelku plecaka, który wybrałeś na początku nurkowania (patrz str. 5).

- Jeśli umieszczając żeton na plecaku zapętnisz go do końca, natychmiast przesun swoją figurkę kupca o 1 pole w dół na torze nurkowania.

Kiedy dobierzesz z worka kraby, umieść je na obszarze krabów.

- Umieść kraba na najniższym dostępnym polu.
- Natychmiast przesun swoją figurkę kupca w dół toru nurkowania o tyle pól, ile krabów znajduje się na umieszczonym żetonie.
- Jeśli dobierzesz żeton kraba „x Plecak”, przesun swoją figurkę kupca o 1 pole w dół za każdy kafelek plecaka, na którym znajduje się co najmniej 1 żeton.

Nurkowanie – Kontynuuj nurkowanie

Wybierz kafelek plecaka z przynajmniej 1 pustym polem, a następnie powtórz kroki nurkowania 2-4.

Nurkowanie – Zakończ nurkowanie

- Jeśli osiągniesz najniższe pole toru nurkowania, docierasz do dna i musisz zakończyć nurkowanie. W przeciwnym razie możesz zawsze zakończyć nurkowanie po dobraniu żetonu z worka.
- Jeśli dotarłeś do dna, odrzucaj żetony z twoich kafelków plecaków, dopóki każdy plecak będzie zawierał maksymalnie tyle żetonów, ile wynosi liczba w jego lewym górnym rogu. Następnie przejdź do akcji po nurkowaniu.
- Jeśli nie dotarłeś do dna, przejdź do akcji po nurkowaniu.

Nurkowanie – Po nurkowaniu

Musisz teraz przechować, odłożyć do worka lub użyć wszystkich narzędzi znajdujących się na twoich kafelkach plecaków (patrz kolejna strona) i możesz opcjonalnie użyć narzędzi znajdujących się na obszarze przechowywania lub wydrukowanych na torze nurkowania.

- **Przechowaj:** Na górze planszy znajdują się 2 pola, na których możesz przechowywać żetony narzędzi z twoich kafelków plecaków. Możesz użyć tych żetonów w późniejszych rundach lub odłożyć je do worka, aby zrobić miejsce dla innych narzędzi.
- **Odłóż do worka:** Możesz odłożyć dowolne żetony z wybranego kafelka plecaka do worka.
- **Użyj:** Zobacz akcje żetonów narzędzi na następnej stronie.

Kiedy przechowasz, odłożysz do worka lub zużyjesz wszystkie narzędzia z każdego plecaka, akcja dobiega końca. Koszt całej akcji nurkowania znajduje się na stronie 6.

Akcje żetonów narzędzi



Mapy

Można je wydać, aby zakupić nowe siatki, podwójne monety lub bożki. Koszt pierwszej mapy to 2 monety, a każda kolejna mapa kosztuje o 1 monetę więcej niż poprzednia (co pokazano na planszy). Wydane mapy wracają do worka nurkowania.

- Kiedy bierzesz siatkę, musisz wziąć żeton znajdujący się najbardziej po lewej.
- Kiedy bierzesz podwójną monetę lub bożka, możesz wybrać dowolny z nich.
- Zakupione podwójne monety i siatki należy umieścić w worku nurkowania.
- Zakupione bożki należy umieścić na pasujących polach na dole plaży.

Darmowa mapa: Jeśli figurka kupca znajduje się na polu toru nurkowania, obok którego widać mapę, podczas tego kroku możesz wydać 1 dodatkową mapę (nie można zachować jej na później).



Latarnie

Można odłożyć je do worka nurkowania, aby obniżyć pozycję żetonu światła o tyle pól, na ilu plecakach znajduje się co najmniej 1 żeton. Koszt pierwszej latarni to 2 monety, a każda kolejna latarnia kosztuje o 1 monetę więcej niż poprzednia (co pokazano na planszy).

- Jeśli używana latarnia była ostatnim żetonem w plecaku, dany plecak nie liczy się do rozpatrywania jej efektu.
- Wydane latarnie wracają do worka nurkowania.



Siatki

Można umieścić je na 3 dostępnych polach siatek na obszarze krabów. Z każdym takim polem sąsiadują 2 pola krabów, które określają wartość w monetach danej siatki.

Kiedy wykonujesz dowolną akcję na plaży, żetony siatki znajdujące się na polach siatki mogą zostać wydane jako monety (także razem z innymi monetami). Siatka ma wartość równą liczbie krabów znajdujących się na sąsiednich polach. Wydane w ten sposób siatki wracają na odpowiednie pola w morskiej części planszy.

Przykład

1. Umieszczasz figurkę Poszukiwacza skarbów na górnym polu toru nurkowania i wybierasz trzeci plecak (który ma 5 pustych pól).
2. Aktywujesz skrajny lewy żeton na twojej planszy personelu, aby zdobyć 1 bożka.
3. Dobierasz 5 żetonów z worka nurkowania.
4. Umieszczasz monetę (o wartości 3), siatkę, latarnię i mapę na wybranym (trzecim) plecaku, a kraby na obszarze krabów. Następnie przesuwasz figurkę Poszukiwacza skarbów o 2 pola w dół (bo tyle dobrałeś krabów) i zakańczasz nurkowanie.

Po nurkowaniu:

- a. Odkładasz żeton latarni do worka i przesuwasz żeton światła o 1 pole w dół (ponieważ masz 1 plecak z żetonami). Odkładasz mapę do worka, aby odblokować żeton podwójnej monety i umieścić go w worku.
- b. Umieszczasz żeton siatki na polu siatki obok krabów.
- c. Zatrzymujesz monetę w plecaku (aby móc później kupić narzędzie lub wytworzyć towar).



Żetony nurkowania

-  – Służy do kupowania narzędzi lub wytwarzania towarów.
-  – Zwiększa wartość siatki (ciągną cię w dół).
-  – Odblokowuje siatki, podwójne monety i bożki.
-  – Służy jako monety tej samej wartości co liczba krabów dookoła nich.
-  – Służy jako 2 monety do wytworzenia towarów w tym samym kolorze.

Inne żetony

-  – Przesuwa żeton światła, aby zmniejszyć czas wydawany podczas nurkowania.
-  – Pozwala na sprzedaż pasujących kolorem towarów i zapewnia wsparcie gildii.

Faza porządkowania – Zew morza

Odtóż na część planszy z morzem wszystkie zebrane bożki w kolorze towarów, które sprzedałeś w tej turze. Jeśli nie sprzedałeś towaru w kolorze zebranego bożka, nie odkładaj go na planszę.

Faza handlu – Gniew morza

Jeśli sprzedajesz towar, nie posiadając pasującego kolorem bożka na lewej stronie planszy (plaża), otrzymujesz 1 kartę zepsucia za każdy towar danego koloru sprzedany w ten sposób.

Nurkowanie – Koszt w czasie

Koszt w czasie całej akcji nurkowania zostaje określony dopiero wtedy, gdy zakończysz nurkowanie. Ta akcja kosztuje 1 godzinę, jeśli figurka kupca znajduje się na równi lub powyżej żetonu światła, lub 2 godziny, jeśli znajduje się poniżej. Jeśli figurka kupca znajduje się na polu poniżej pola zepsucia na torze nurkowania, otrzymujesz 1 kartę zepsucia. Po rozpatrzeniu kosztu w czasie akcji nurkowania cofnij żeton światła na jego początkową pozycję na górze toru nurkowania.



Zatrudnij / zastąp mieszkańca i odśwież żetony personelu (koszt zmienny):

Zatrudnij mieszkańca z placu miejskiego i użyj jego zdolności. Następnie wsuń kartę pod swoją planszę personelu, aby przypisać ją do jednej ze zdolności personelu, i odśwież **wszystkie** żetony personelu. Większość mieszkańców posiada symbole gildii, które dadzą ci złoto podczas końcowej punktacji.



Wydane monety są odkładane do worka nurkowania. Wydane podwójne monety i siatki są odkładane na odpowiednie miejsca na morzu.



Wydaj 3 monety, aby wytworzyć mały towar, lub 5 monet, aby wytworzyć duży towar.



Wydaj, aby zakupić nowe siatki, podwójne monety lub bożki.



Przesuń w dół żeton światła.



Umieść na obszarze krabów, aby później użyć jako monety.



Archeolog: Zdobądź nowy żeton bożka i umieść go na pasującym obszarze na plaży.



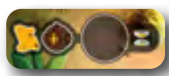
Nurek głębinowy: Dobierz 3 żetony, odtóż z powrotem do worka nurkowania tyle, ile chcesz, a następnie umieść pozostałe na twoich plecakach lub obszarze krabów w wybranej przez siebie kolejności.



Zaklinacz boi: Porusz swoją figurkę kupca o 1 pole do góry lub w dół.



Obstawa: Wybierz i odrzuć 1 kartę zepsucia z twojej puli.



Wydaj wskazaną liczbę monet i dodaj skrajny lewy żeton latarni lub mapy z plaży do twojego worka nurkowania.



Wybierz plecak i dobierz tyle żetonów z worka nurkowania, ile jest pustych pól na wybranym plecaku. Umieść je odpowiednio. Możesz dotrzeć do dna, kontynuować nurkowanie lub zakończyć nurkowanie.

- Kiedy nurkujesz, możesz aktywować odkryte żetony personelu Poszukiwacza skarbów.
- Monety, siatki, mapy i latarnie są umieszczane na plecakach.
- Kraby są umieszczane na obszarze krabów.