

RYZYKANCY

INSTRUKCJA

Ryzykanci to gra, w której - zagrywając karty - będziesz rekrutować ekipę awanturników, aby zdobyć starożytne skarby.

Korzystaj z umiejętności członków swojej ekipy, by przy okazji zniweczyć także plany konkurencji. Musisz jednak uważać na czyhające zewsząd zagrożenia. Przeciwnicy gotowi są posunąć się do kradzieży, manipulacji i wszelkich podłych zagrywek, by odebrać ci artefakty i zwycięstwo. Podejmij więc decyzję: Czy lepiej ratować własną skórę i zdobywać skarby, czy raczej pokrzyżować szyki przeciwnikom?

Możesz próbować pogodzić jedno z drugim, ale pamiętaj: ryzyko bierzesz na siebie!

ZAWARTOŚĆ

63 karty postaci (po 9 w 7 kolorach)

Karty postaci przedstawiają członków ekspedycji, których będziecie zbierać w trakcie gry. Każda postać posiada unikalny kolor (w tle symboli), unikalny efekt oraz jeden z wymienionych poniżej symboli.



12 kart zagrożeń

W trakcie wyprawy napotkacie różne niebezpieczeństwa przedstawione na kartach zagrożeń.

6 kart zastraszania

Karty zastraszania powiązane są z efektem jednej konkretnej karty postaci (Łowcy artefaktów – patrz arkusz pomocy *Efekty kart postaci*).



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Potasujcie wszystkie karty postaci i stwórzcie z nich zakrytą talię postaci.
2. Rozdajcie graczom po 6 kart postaci (w grze na 2 osoby rozdajcie po 9 kart). Gracze mogą przeglądać swoje karty, ale nie powinni ujawniać ich pozostałym.
3. Obok talii kart postaci przygotujcie miejsce na **stos odrzuconych kart postaci**. Wszystkie odrzucone karty postaci będą trafiać właśnie w to miejsce. Stos ten jest jawny – gracze w dowolnym momencie mogą przeglądać odrzucone karty postaci.
4. Potasujcie wszystkie karty zagrożeń i stwórzcie z nich zakrytą talię zagrożeń.
5. Obok talii kart zagrożeń przygotujcie miejsce na **stos odrzuconych kart zagrożeń**. Stos ten jest jawny – gracze w dowolnym momencie mogą przeglądać odrzucone karty zagrożeń.
6. Odkryjcie tyle kart z wierzchu **talii zagrożeń**, ile osób uczestniczy w rozgrywce, i rozłóżcie je w miejscu widocznym dla wszystkich graczy.
7. Stwórzcie zakryty **stos kart zastraszania** – nie ma potrzeby go tasować.

Teraz wybierzcie pierwszego gracza. Może nim zostać osoba o najbardziej awanturnicznym wyglądzie.



ROZGRYWKA

Rozgrzywka składa się z **trzech rund**. W każdej rundzie gracze będą kolejno wykonywać swoje tury (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) do momentu spełnienia warunku zakończenia rundy.

W każdej turze twoim zadaniem będzie zagranie **1 karty postaci** z ręki przed siebie (czyli do **ekspedycji**) i zastosowanie jej efektu. Tak będą wyglądać kolejne tury, skutkiem czego twoja ekspedycja będzie się powiększać o kolejne karty. Jednak w pewnym momencie gry zagranie kolejnej karty stanie się niemożliwe. W takiej sytuacji zakończysz swój udział w bieżącej rundzie, rozpatrzysz 1 z dostępnych **kart zagrożenia** i odłożysz zebranych członków swojej ekspedycji na prywatny **stos skarbów** – karty te przyniosą ci punkty na koniec gry. Pozostali gracze będą kontynuować grę bez ciebie (o ile rzecz jasna nie ukończyli jej wcześniej) do momentu aż każdy zakończy rundę w swoim czasie.

Tura gracza

Twoja tura składa się z trzech kroków, które **musisz** rozpatrzyć w następującej kolejności:

I. Zagraj wybraną kartę postaci do swojej ekspedycji

Wybierz **1 kartę** ze swojej ręki i wylóż ją odkrytą przed sobą. Karty leżące przed tobą stanowią twoją **ekspedycję**.

Jeżeli w twojej ekspedycji znajdują się już jakieś karty, zagrywaną aktualnie kartę **musisz** wylouzyć po lewej albo po prawej stronie całego rzędu wylouzonych wcześniej kart – nie możesz umieścić nowej karty pomiędzy kartami już wyloużonymi. Sposób ułożenia kart w ekspedycji może mieć znaczenie przy rozpatrywaniu niektórych zagrożeń.

Uwaga: Nie możesz zagrać z ręki karty postaci w tym samym kolorze, który już znajduje się w twojej ekspedycji.

Przykład: Jeżeli w ekspedycji znajduje się Profesor, nie możesz zagrać z ręki kolejnego Profesora.

Uwaga: Powyższe ograniczenie może spowodować, że nie możesz zagrać żadnej z posiadanych kart na ręce. W takiej sytuacji pomiń krok I oraz II i natychmiast przejdź do kroku III.

Uwaga: Jeśli zagrasz ostatnią posiadaną na ręce kartę postaci, pomiń krok II i natychmiast przejdź do kroku III.

II. Wykonaj efekt zagranej karty postaci

Po zagraniu karty postaci **MUSISZ** wykonać jej efekt (szczegółowe opisy efektów znajdują się w arkuszu pomocy w sekcji *Efekty kart postaci*).

Pamiętaj, że zagrywając ostatnią kartę z ręki, należy pominąć wykonanie jej efektu.

III. Rozpatrz zagrożenie

Ten krok należy zasadniczo pominąć, chyba że wystąpi jedna z dwóch następujących sytuacji:

1. Wykonując krok I, **zagrasz ostatnią** posiadaną na ręce kartę postaci.
2. **Nie jesteś w stanie wykonać kroku I**, ponieważ nie jest dozwolone zagranie żadnej z posiadanych przez ciebie kart postaci – w takim wypadku natychmiast ujawnij wszystkie karty ze swojej ręki i odrzuć je na stos odrzuconych kart postaci.

Rozpatrzenie zagrożenia:

1. Wybierz 1 z odkrytych **kart zagrożenia** i rozpatrz jej efekt (szczegółowy opis efektów znajduje się w arkuszu pomocy w sekcji *Karty zagrożenia*).
2. **Zakryj** rozpatrzoną kartę zagrożenia (nie będzie dostępna dla innych graczy).
3. Odlóż na prywatny **stos skarbów** wszystkie karty postaci, które pozostały w twojej **ekspedycji** (w dowolnym momencie gry możesz przeglądać zawartość swojego stosu; nie możesz przeglądać stosów innych graczy).
4. **Poczekaj** na pozostałych graczy – runda zakończy się, gdy każdy rozpatrzy zagrożenie.

Uwaga: Gracze, którzy już rozpatrzyli **zagrożenie**, nie uczestniczą w bieżącej rundzie i nie mogą być celem działania poszczególnych kart. Gdy w rozrywce zostanie już tylko 1 osoba, nadal może ona zagrywać karty wpływające na innych graczy, jednak efekty tych kart (czyli Awanturnika, Aeronautki i Kolekcjonerki) należy pominąć. Osoba ta rozgrywa dalej swoje tury do momentu, w którym również będzie musiała rozpatrzeć zagrożenie.

Koniec rundy i przygotowanie następnej

Gdy wszystkie zagrożenia zostaną rozpatrzone, runda dobiega końca.

1. Rozpatrzone **karty zagrożenia** odrzuć na odkryty stos odrzuconych kart zagrożenia.
2. Odkryjcie z **talii zagrożenia** tyle kart, ilu graczy bierze udział w rozrywce. Jeśli w talii zagrożenia zabraknie kart, przetasujcie odrzucone karty zagrożenia, stwórzcie z nich nową talię i kontynuujcie odkrywanie kart.
3. Ponownie rozdajcie wszystkim po **6 kart postaci** (9 kart w rozrywce na 2 osoby). Jeśli w talii postaci zabraknie kart, przetasujcie odrzucone karty postaci, stwórzcie z nich nową talię i kontynuujcie rozdawanie kart.
4. Jeśli karta zastraszenia jest odkryta, zakryjcie ją.
5. Nową rundę rozpoczyna gracz siedzący po **lewej** stronie osoby, która jako ostatnia rozpatrzyła zagrożenie w poprzedniej rundzie.

Ważne: W ostatniej (trzeciej) rundzie gry może się zdarzyć, że w talii postaci zabraknie kart i nie będzie możliwe rozdanie ich odpowiedniej liczby graczom. W takiej sytuacji rozdajcie karty w taki sposób, aby wszyscy dostali równą ich liczbę (mniejszą od normalnie wymaganej). Niepodzielna resztę pozostawcie w talii postaci.

KONIEC GRY I PUNKTACJA

Gdy **trzecia runda** dobiegnie końca, następuje podliczenie punktów zwycięstwa (PZ). Kto zgromadził ich najwięcej, zwycięża!

Aby policzyć swoje punkty, odkryj wszystkie karty ze swojego stosu skarbów i policz zdobyte PZ następująco:

- 1/2/3 PZ odpowiednio za każdy z poniższych symboli:





- 1 PZ za każdy symbol artefaktu ORAZ dodatkowo 4 PZ za każdy zestaw 3 identycznych artefaktów (bez względu na kolor)



- 1 PZ za każdą kartę w kolorze mapy (każda mapa liczy sama siebie, a także inne mapy w tym samym kolorze).



Jedna karta może stanowić źródło punktów kilkakrotnie.

Przykładowo niebieska karta z symbolem 2 klejnotów  sama z siebie jest warta 2 PZ, zapewni jednak także 1 PZ jeżeli posiadasz niebieską kartę z symbolem mapy .

W przypadku remisu wygrywa ta spośród remisujących osób, która zgromadziła **mniejszą** liczbę kart w stosie skarbów. Jeżeli nadal jest remis, zwycięstwo przypada osobie, która zdobyła **mniej** PZ za pomocą klejnotów. Jeśli i to nie przyniesie rozstrzygnięcia, remisujący gracze zostają zdyskwalifikowani za zmnowę punktową i wygrywa osoba, która zdobyła **najmniej** PZ. Jeśli wszyscy zostali zdyskwalifikowani, remisujący dzielą się porażką. Prawdziwi Ryzykanci nie remisują.

RYZYKANCY

ARKUSZ POMOCY EFEKTY KART POSTACI



Przewodniczka

Musisz **cofnąć** na swoją rękę wybraną kartę ze swojej ekspedycji (inną niż właśnie zagrana). Jeżeli cofasz kartę spośród innych kart, zsuń cały rząd, tak aby ekspedycja składała się z szeregu sąsiadujących ze sobą kart.

Jeżeli zagrywasz Przewodniczkę do pustej ekspedycji zignoruj jej efekt.

Reporter

Brak efektu.



Awanturnik

Wybierz dowolnego współgracza. Zamieniacie się wszystkimi kartami, które posiadacie na rękach. Nie ujawniacie wymienionych kart innym graczom.



Profesor

Musisz **dobrać** 1 wierzchnią kartę z talii postaci. Następnie odłóż na spód talii postaci 1 **dowolną** kartę ze swojej ręki (może to być nawet właśnie dobrana karta).

Jeżeli dobierzesz ostatnią kartę z talii, nadal musisz odłożyć 1 kartę. Jeżeli talia postaci jest pusta, zignoruj ten efekt.



Aeronautka

Musisz zamienić miejscami 1 wybraną kartę ze swojej ekspedycji (inną niż właśnie zagrana) z 1 wybraną przez siebie kartą z ekspedycji innego gracza. Kartę, którą oddajesz, umieść w tym samym miejscu **ekspedycji** przeciwnika, z którego kartę zabierasz. Analogicznie zabraną kartę umieść w swojej **ekspedycji** w miejscu karty oddanej. **Jest dozwolone**, aby w wyniku tego efektu w **jednej ekspedycji** znalazło się kilka kart postaci w tym samym kolorze.

Jeżeli zagrywasz Aeronautkę do pustej ekspedycji zignoruj jej efekt.



Łowca artefaktów

Z całej talii zastraszenia wybierz dowolną postać i umieść jej kartę odkrytą na wierzchu talii zastraszenia. Od tego momentu wskazana przez odkrytą kartę zastraszenia postać **nie może być zagrywana z ręki** przez **żadnego z graczy**. Efekt ten trwa do końca rundy albo do momentu, w którym dowolny z graczy zagra kolejnego Łowcę artefaktów i zmieni odkrytą kartę zastraszenia. Jest dozwolone wielokrotne wybieranie tej samej karty zastraszenia w wyniku tego efektu.

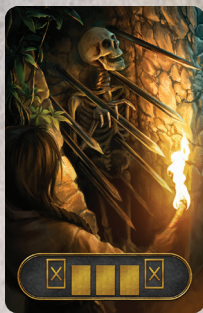
Może się zdarzyć, że Łowca artefaktów spowoduje, że nie możesz podczas kroku I swojej tury zagrać żadnej z posiadanych kart na ręce. W takiej sytuacji postępuj zgodnie z zasadą ogólną – pomiń kroki I oraz II i natychmiast przejdź do kroku III.

Kolekcjonerka

Musisz wręczyć wybranej osobie 1 **dowolną** kartę ze swojej ręki (nie ujawniaj jej pozostałym przeciwnikom). W zamian wybrana osoba, musi oddać ci **inną**, wybraną przez siebie kartę ze swojej ręki. Przed oddaniem karty osoba ta może obejrzeć kartę, którą otrzymała od ciebie.



KARTY ZAGROŻENIA

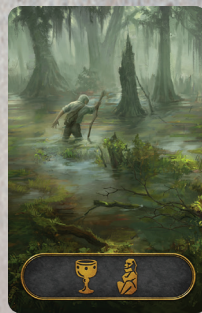


Pułapka

Odrzuć z ekspedycji pierwszą i ostatnią kartę postaci (innymi słowy: skrajne postacie z ekspedycji). Nie odrzucaj żadnej, jeżeli w ekspedycji znajduje się tylko 1 karta. (Odrzuć obie, jeśli w ekspedycji znajdują się tylko 2).

Bagna

Odrzuć z ekspedycji wszystkie karty postaci z symbolem kielicha oraz postaci z symbolem statuetki.



Burza piaskowa

Potasuj wszystkie karty postaci ze swojej ekspedycji i losowo odrzuć 2 z nich. Nie odrzucaj żadnej, jeżeli w ekspedycji znajduje się tylko 1 karta. (Odrzuć obie, jeśli w ekspedycji znajdują się tylko 2).

Gniazdo pajaków

Odrzuć z ekspedycji wszystkie karty postaci z symbolem pierścienia oraz postaci z symbolem statuetki.

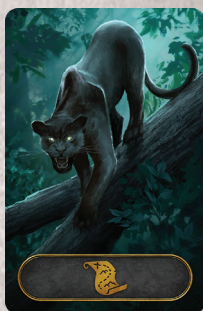


Most linowy

Odrzuć z ekspedycji 2 sąsiadujące ze sobą karty postaci. Nie odrzucaj żadnej, jeżeli w ekspedycji znajduje się tylko 1 karta. (Odrzuć obie, jeśli w ekspedycji znajdują się tylko 2).

Waląca się świątynia

Odrzuć z ekspedycji wszystkie karty postaci z symbolem kielicha oraz postaci z symbolem ankh.



Jaguar

Odrzuć z ekspedycji wszystkie karty postaci z symbolem mapy.

Erupcja wulkanu

Odrzuć z ekspedycji wszystkie karty postaci z symbolem pierścienia oraz postaci z symbolem ankh.

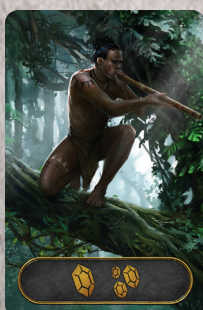
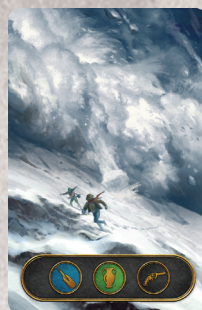


Awaryjne lądowanie

Odrzuć z ekspedycji wszystkie karty postaci z symbolem 1 klejnotu oraz postaci z symbolem 2 klejnotów.

Lawina śnieżna

Odrzuć z ekspedycji wszystkie spośród następujących kart postaci: Awanturnik, Kolekcjonerka oraz Łowca artefaktów.



Tubylec

Odrzuć z ekspedycji wszystkie karty postaci z symbolem 1 klejnotu oraz postaci z symbolem 3 klejnotów.

Sztorm

Odrzuć z ekspedycji wszystkie spośród następujących kart postaci: Przewodniczka, Aeronautka oraz Profesor.

