

rebel



MOJE SKARBY

Gra pełna niezwykłych, rzadkich
i fascynujących przedmiotów.

STEVE FINN • BETH SOBEL • EDUARDO BARAF



Unikatowe kolekcje

Któż nie lubi zbierać ciekawych przedmiotów, które często można znaleźć na przeróżnych szlakach, plażach czy w głębokiej dżungli? Jednak niewielu jest prawdziwych kolekcjonerów potrafiących stworzyć naprawdę unikatowe zbiory. Zostań jednym z nich i wyrusz w niesamowitą podróż w poszukiwaniu nowych wyjątkowych przedmiotów i stwórz z nich przepiękne kolekcje, którymi wypełnisz swoją gablotkę różności!

Cel gry

Zbieraj unikatowe przedmioty i zdobywaj punkty, tworząc zestawy i wypełniając nimi swoją gablotkę różności. W każdej rundzie wyruszysz w nową podróż z dala od domu, aby znaleźć nowe skarby do swojej gablotki. Im więcej ciekawych kolekcji stworzysz, tym będziesz bliżej zwycięstwa.



woreczek



4 karty pomocy



12 kart kolekcji



5 kart cudów



12 kart rywala
do wariantu
1-osobowego



85 kafli różności

Zawartość:



4 gablotki
(planszeczki)



72 żetony
punktów




plansza podróży



8 pionków
(po 2 na gracza)




Przygotowanie do gry

1. Każde z Was bierze po 1 gąbłoczce i 1 pionku tego samego koloru (A).
 W wariantach 1- i 2-osobowych każdy bierze po 2 pionki.
2. Umieście planszę podróży na środku stołu (B). Zostawcie wolne miejsce pod planszą, aby utworzyć łono natury (C).
3. Umieście wszystkie kafle różności w woreczku (D). Zostawcie miejsce obok planszy na stos odrzuconych kafli (E).
4. Jedno z Was tasuje karty kolekcji, dobiera 5 i układa je odkryte w rzędzie nad planszą podróży (F). Pozostałe karty odkłada do pudełka.
5. Jedno z Was tasuje karty cudów, dobiera 1 kartę i kładzie ją odkrytą pod kartami kolekcji (G). Pozostałe karty odkłada do pudełka.
6. Połóżcie na stole wszystkie żetony punktów, tworząc pulę (H).
7. Losowo wybiercie pierwszego gracza. Kładzie on swój pionek na 1. polu widokowym na planszy podróży. Kolejni gracze, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, kładą swoje pionki na kolejnych polach widokowych, czyli drugi gracz na 2. polu itd. (I).

Wariant zaawansowany dla 2 graczy

Odlóżcie do pudełka wszystkie kafle z symbolem kwiatka i grajcie pozostałymi kafilami.



 W wariantcie 2-osobowym pierwszy gracz umieszcza swoje pionki na 1. i 4. polu, a drugi gracz na 2. i 3. polu.

 Opis wariantu 1-osobowego znajduje się na str. 11.

Przebieg gry

„Moje skarby” to trwająca kilka rund gra polegająca na dokładaniu kafli. W każdej rundzie wszyscy gracze w swoich turach dokładają po 2 kafle różności do swojej gablotki.



W wariantach 1- i 2-osobowych gracze rozgrywają 2 tury na rundę.

W każdej turze każdy z graczy używa swoich pionków, aby wybrać akcję z planszy podróży. Dokładając do swoich gablotek 2 dobrane kafle różności, można ukończyć kolumnę, rząd lub kartę kolekcji, starając się zebrać jak najwięcej punktów.

Gra jest rozgrywana przez 6 rund (3 rundy w wariantach 1- i 2-osobowych).

Przebieg rundy

I. Przygotowanie

II. Tury graczy

Każdy gracz w swojej turze musi wykonać po kolei następujące kroki:

- wybrać akcję,
- dodać kafle różności do gablotki,
- odebrać nagrody (jeśli dotyczy).

III. Porządkowanie



I. Przygotowanie

Dobierzcie 4 kafle różności z woreczka i połóżcie je odkryte pod planszą podróży. Te kafle znajdują się na lonie natury.



WYJĄTEK. Jeśli dobierzecie kafel specjalny podczas przygotowywania do gry, wrzucie go z powrotem do woreczka. Dobierzcie kolejny kafel różności, aby na początku gry nie było żadnego kafela specjalnego na lonie natury.



ALBO



II. Tury graczy

Kolejność graczy jest zgodna z pozycją ich pionków na polach widokowych. Gracz, którego pionek stoi na 1. polu, rozgrywa swoją turę jako pierwszy, następnie gracz, którego pionek stoi na 2. polu itd.

A. Wybór akcji

W swojej turze przesun swój pionek z pola widokowego na wybrane wolne pole akcji znajdujące się w dolnej części planszy podróży (1). Wybór akcji ma wpływ na kolejność tur w następnej rundzie.

- Nie możesz umieścić pionka na polu zajęтым przez inny pionek.
- Po umieszczeniu pionka na polu akcji wykonaj widniejące na nim akcje. (Zob. „Plansza podróży” str. 10 lub karta pomocy). Na każdym polu akcji znajduje się od 1 do 3 akcji, które muszą zostać wykonane w podanej kolejności (2).
- W wyniku wykonanej akcji dobierz kafle różności. Kafle należy dołożyć natychmiast po ich dobraniu (3). (Zob. „Dokładanie kafli do gablotki” str. 6).
- Musisz wykonać wszystkie akcje.

Po zakończeniu tury gracz, którego pionek znajduje się na kolejnym polu widokowym, rozgrywa swoją turę.

UWAGA! W wariantcie 2-osobowym kolejnym graczem może być ta sama osoba.

Gdy na polach widokowych nie pozostał żaden pionek, rozpoczyna się porządkowanie.



B. Dokładanie kafli do gablotki

Kafle różności muszą zostać natychmiast dołożone do gablotki zgodnie z poniższymi zasadami:

- Każdy kafel różności (poza kafkami specjalnymi) musi zostać dołożony w puste miejsce w Twojej gablotce.
- Jeśli dobierzesz kafel specjalny podczas wykonywania akcji, musisz natychmiast go użyć.
- Kafli w gablotce nie można przesuwać ani odrzucać.

C. Zdobywanie nagród (jeśli dotyczy)

Podczas wypełniania swojej gablotki możesz otrzymać żeton punktów lub karty kolekcji.

1. Zdobywanie żetonów punktów

- Zyskujesz żetony punktów po zapelnieniu rzędu albo kolumny w swojej gablotce.
- Liczba punktów zależy od spełnionych warunków punktowych. (Zob. str. 7).
- Jeśli spełnisz warunki punktowe, bierzesz z puli odpowiedni żeton punktów, który kładziesz obok ukończonego rzędu albo kolumny.

- Punkty za wszystkie ukończone rzędy i kolumny są przyznawane raz na koniec gry. Na koniec gry możesz mieć łącznie 7 żetonów punktów: 3 za kolumny i 4 za rzędy.
- Aby uzyskać jak największą liczbę punktów, musisz układać kafle różności tego samego rodzaju w rzędach i kafle tego samego koloru w kolumnach. (Zob. str. 7).

Aby uniknąć zamieszania, żetony punktów dostajesz po wykonaniu wszystkich wybranych akcji. Zdecydowanie łatwiej policzyć zdobyte punkty na koniec tury niż w jej trakcie.

PRZYKŁAD. Jeśli po wykonaniu 1. akcji przedstawionej na polu akcji ukończysz rząd albo kolumnę, musisz najpierw wykonać resztę przedstawionych akcji, a dopiero potem dobrać odpowiednie żetony punktów. Żetony punktów powinny być przyznane w każdej turze, w której został ukończony rząd albo kolumna.



2. Punktowanie kolumn

- 4** 4 punkty za ukończenie kolumny z 4 kafkami tego samego koloru (rodzaj kafki nie ma znaczenia).
- 2** 2 punkty za ukończenie kolumny z 4 kafkami różnych kolorów (rodzaj kafki nie ma znaczenia).

3. Punktowanie rzędów

- 3** 3 punkty za ukończenie rzędu z 3 kafkami tego samego rodzaju (kolor kafki nie ma znaczenia).
- 1** 1 punkt za ukończenie rzędu z 3 kafkami różnych rodzajów (kolor kafki nie ma znaczenia).

Jeśli ukończysz kolumnę **albo** rząd, nie spełniając żadnego z powyższych warunków, połóż **pusty żeton** obok danego rzędu albo danej kolumny. Posłuży on później do rozstrzygnięcia remisów.

Kolory i rodzaje kafli



UWAGA! Nie zapomnij, że żetony punktów należy przyznac w turze, w której rząd albo kolumna zostały ukończone!

4. Zdobywanie kart kolekcji

- Pierwszy gracz, który spełni wymagania przedstawione na karcie kolekcji, dobiera ją i umieszcza obok swojej gąbłotki. Punkty za karty kolekcji są przyznawane na koniec gry.
- Można zdobyć więcej niż 1 kartę kolekcji na turę lub grę. Zdobyta karta nie może zostać zabrana przez innego gracza.



Gracz, który zdobył powyższą kartę, dostanie dodatkowe 2 punkty za umieszczenie 3 liści różnych kolorów w 1 rzędzie.

5. Kafle specjalne

W grze występują 2 rodzaje kafli specjalnych:



Odrzuć, dołóż 4 kafle, dobierz 1 kafel. Po dobraniu należy natychmiast użyć tego kafela i następnie go odrzucić. Zastąp wszystkie kafle znajdujące się na łonie natury 4 nowymi kafłami z woreczka. Wybierz 1 z nich i dołóż go do swojej gąbłotki. Ten sam proces jest przedstawiony na 5. polu akcji, ale w tym przypadku dokładasz tylko 1 kafel.

1



Dołóż 1 kafel i zdobądź 1 punkt. Po dobraniu tego kafela dobierz kolejny kafel różności z woreczka i dołóż go do swojej gąbłotki. Po użyciu tego kafela umieść go obok swojej gąbłotki. Na koniec gry jest wart 1 punkt.

Jesli dobierzesz kolejny kafel specjalny, trzymaj się powyższych zasad aż do momentu, gdy dobierzesz taki kafel, który możesz dołożyć do swojej gąbłotki. Pamiętaj, że тура ZAWSZE kończy się dołożeniem 2 kafli różności do gąbłotki.

III. Porządkowanie

- A. Sprawdźcie, czy warunek końca gry został spełniony. (Zob. „Koniec gry i liczenie punktów” str. 9).
- B. Jeśli warunek końca gry nie został spełniony, zakryjcie i odrzućcie kafle znajdujące się na łonie natury.
- C. Następnie przesuniecie swoje pionki z pól akcji na odpowiadające im pola widokowe. Na przykład pionek znajdujący się na 2. polu akcji musi zostać przesunięty na 2. pole widokowe. Gracz, którego pionek znajduje się na 1. polu widokowym, rozpoczyna kolejną rundę.



Koniec gry i liczenie punktów

Po 6 rundach (3 w wariantcie 1- i 2-osobowym) gablotki wszystkich graczy są pełne. Należy następnie policzyć zdobyte punkty:

- punkty za zebrane żetony punktów;
- punkty za zdobyte karty kolekcji (liczba punktów znajduje się na karcie);
- punkty za kafle specjalne (1 punkt za kafel).



+ punkty za ukończone kolumny i rzędy: 13
+ punkty za karty kolekcji: 3
+ punkty za kafle specjalne: 1
+ punkty za kartę cudu (liście): 3
+ punkty za korony: 4
+ punkty za pole widokowe: 2

= łącznie: 26

W powyższym przykładzie gracz uzyskał łącznie 26 punktów.

Następnie należy dodać punkty doliczane na koniec gry:



• Punkty za kartę cudu: każdy kafel rodzaju przedstawionego na karcie cudu jest wart 1 punkt niezależnie od koloru.



• Punkty za korony: każdy kafel z symbolem korony na koniec gry jest wart 1 punkt.

• Pierwsze 3 pola widokowe:

Za skończenie gry na 1 z 3 pierwszych pól widokowych zdobywa się dodatkowe punkty.



W wariantcie 1- i 2-osobowym możesz zdobyć dodatkowe punkty za 2 pionki zajmujące 2 z 3 punktowanych pól.



Gracz z najwyższą liczbą punktów wygrywa.

W przypadku remisu wygrywa osoba z największą liczbą pustych żetonów. Jeśli remis się utrzymuje, wygrywa ten z remisujących, którego pionek znajduje się na 1. polu widokowym albo najbliższej tego pola.

Każda akcja kończy się dołożeniem 2 kafli różności do swojej gablotki.



Pole akcji 1

Dobierz 3 kafle, dołóż 2 do swojej gablotki, a pozostały odrzuć.



łono natury



Pole akcji 2

Dobierz 2 kafle, dołóż 1 z nich do swojej gablotki, a 2. umieść na łonie natury. Następnie dobierz 1 dowolny kafel z łona natury i dołóż do swojej gablotki.

Plansza podróży



łono natury



Pole akcji 3

Dołóż 1 kafel z woreczka do kafli na łonie natury. Następnie dobierz 2 dowolne kafle z łona natury i dołóż do swojej gablotki.



łono natury

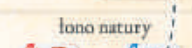


Pole akcji 4

Dołóż 2 kafle z woreczka do kafli na łonie natury. Następnie dobierz 2 dowolne kafle z łona natury i dołóż do swojej gablotki.



łono natury



Pole akcji 5

Odlóż wszystkie kafle znajdujące się na łonie natury zakryte na stos kafli odrzuconych i zastąp je 4 nowymi kafkami z łona natury. Dobierz 2 dowolne kafle z łona natury i dołóż do swojej gablotki.

PORANNY SPACER

Wariant 1-osobowy zaprojektowany przez Keitha Matejkę

Ciepłe promienie porannego słońca budzą Cię ze snu. Czujesz głód przygód, więc czas wyruszyć w kolejną podróż i przekonać się, co ciekawego znajdziesz po drodze!

W tej 1-osobowej rozgrywce starasz się zebrać jak najwięcej punktów, dokładając kafle do swojej gablotki. Wynik możesz później porównać z tabelą przedstawioną na str. 14.

Przygotowanie

Położ planszę podróży na środku stołu. Przygotowanie do gry przebiega tak samo jak w wariantcie 2-osobowym z poniższymi zmianami:

1. Weź tylko 1 **gablotkę** i umieść ją przed sobą (**A**).
2. Po wybraniu koloru weź 2 **pienki** nieużywanego koloru – to Twój rywal.
3. Pienki rywala połóż na 1. i 3. polu widokowym, a swoje pionki na 2. i 4. polu widokowym (**B**).
4. Potasuj **karty rywala** i odłóż je zakryte obok gablotki (**C**).

5. Dobierz 4 **kafle różności** z woreczka i połóż je odkryte na łonie natury (**D**).
6. Potasuj **karty kolekcji** i następnie dobierz 5 z nich. Ułóż je odkryte w rzędzie (**E**). Pozostałe karty odłóż do pudełka.
7. Potasuj **karty cudów**, dobierz 1 i połóż ją przed sobą odkrytą. Rywal nie otrzymuje karty cudu (**F**). Pozostałe karty odłóż do pudełka.



Wariant 1-osobowy

I. Przygotowanie

W wariantcie 1-osobowym pomiń ten etap.

II. Tury graczy

Kolejność ustala się w ten sam sposób co w podstawowej rozgrywce. Gracz i rywal rozgrywają po 2 tury na rundę. Rywal zawsze zaczyna pierwszy.

A. Tura rywala

Dobierz kartę rywala ze stosu. Przesuń pionek rywala na pole akcji wskazane na górze karty (1). Jeśli to pole jest już zajęte, umieść pionek na następnym wolnym polu wskazanym przez strzałkę na karcie rywala. Jeśli trzeba, możesz przesuwać pionek między skrajnymi polami akcji.

Odrzuć kafel z łoną natury wskazany na dole karty rywala (2).

WAŻNE! Dołóż 1 kafelek do kaffi na łonie natury na koniec tury rywala (3).



B. Tura gracza

W trakcie swojej tury przesuń swój pionek z pola widokowego na wybrane wolne pole akcji znajdujące się w dolnej części planszy podróży. Następnie wykonaj widniejące na nim akcje.

Jeśli podczas tury Twojej lub rywala zabraknie kaffi na łonie natury, dobierz 1 kafelek z woreczka i połóż odkryty na łonie natury.



C. Pierwsze 3 pola widokowe



Jeśli Twoje pionki skończą rundę na 1 z 3 pierwszych pól widokowych, zdobędziesz dodatkowe punkty. Jeśli Twoje pionki zakończą rundę na 4. lub 5. polu widokowym, nie dostajesz dodatkowych punktów. Punkty za pola widokowe zdobywasz na koniec każdej tury i na koniec gry.

- 3 punkty za 1. pole widokowe.
- 2 punkty za 2. pole widokowe.
- 1 punkt za 3. pole widokowe.

D. Zdobywanie żetonów punktów

Zasady zdobywania żetonów punktów są te same co w podstawowej rozgrywce. Jediną różnicą jest możliwość dobrania żetonów punktów natychmiast po ukończeniu rzędu lub kolumny. Punktacja za ukończenie rzędów i kolumn pozostaje ta sama co w podstawowej rozgrywce.

E. Zdobywanie kart kolekcji

Zasady zdobywania kart kolekcji są te same co w podstawowej rozgrywce. Po spełnieniu warunków przedstawionych na karcie kolekcji natychmiast dobrać ją i położyć obok swojej gablotki.

III. Porządkowanie

A. Koniec 1. i 2. rundy

Wybierz 2 karty kolekcji, a następnie je zakryj. Nie będziesz mógł ich już zdobyć.

- Jeśli pozostała tylko 1 odkryta karta kolekcji, zakryj ją.
- Jeśli nie ma już żadnych odkrytych kart kolekcji, pomini ten krok.

Następnie przesunij wszystkie pionki z pól akcji na odpowiadające im pola widokowe.



B. Koniec 3. rundy

Koniec 3. rundy oznacza koniec gry.

Przejdź do liczenia punktów.



Koniec gry i liczenie punktów

Gdy 3. runda dobiegnie końca, policz, ile punktów zdobyłeś w trakcie rozgrywki, i porównaj swój wynik z tabelą.

- Punkty za ukończone rzędy i kolumny oraz dodatkowe punkty zdobyte podczas trwania rozgrywki.
- Punkty za zdobyte karty kolekcji.
- Punkty za kafle specjalne.
- Punkty za kartę cudu.
- Punkty za korony.
- Punkty za pole widokowe.



- 3 punkty za 1. pole widokowe.
- 2 punkty za 2. pole widokowe.
- 1 punkt za 3. pole widokowe.



Suma punktów	Zdobyty tytuł
20 albo mniej	Nieudolny kolekcjoner
21-25	Zbieracz bubli
26-30	Miłośnik błyskotek
31-35	Koneser znajdziek
36-40	Antykwareusz bibelotów
41-45	Ciekawy świata
46 albo więcej	Fanatyk reliktyw



Twoje spacery

Data	Imię	Wynik

Karty kolekcji



Umieść 4 kafle tego samego rodzaju gdziekolwiek w Twojej gablotce. Nie muszą znajdować się w tym samym rzędzie lub w tej samej kolumnie.



Umieść kafle w rogach gablotki. Rodzaje i kolory kafli nie mają znaczenia.



Umieść kafle różnych rodzajów w każdym rzędzie. Kolumna nie ma znaczenia.



Umieść 7 kafli tak, aby nie ukończyć żadnego rzędu ani kolumny.



Umieść 3 kafle tego samego rodzaju, ale innych kolorów, w tym samym rzędzie.



Umieść 5 kafli tego samego koloru gdziekolwiek w gablotce. Rodzaje kafli nie mają znaczenia.



Zdobądź 4 kafle z symbolem korony.



Ukończ 1 rząd przy użyciu kafli tego samego rodzaju i 1 rząd przy użyciu kafli różnych rodzajów.



Ukończ 1 rząd i 1 kolumnę. Rząd i kolumna nie mają znaczenia.



Umieść 4 kafle różnych rodzajów, ale tego samego koloru, w kolumnie. Kolumna i kolor nie mają znaczenia.



Umieść 5 kafli różnych kolorów gdziekolwiek w gablotce. Rodzaje kafli nie mają znaczenia.



Ukończ 1 kolumnę przy użyciu kafli tego samego koloru i 1 kolumnę przy użyciu kafli różnych kolorów.

Karty cudów



Zdobądź 1 punkt za każdy kryształ w swojej gablotce. Kolory kafli nie mają znaczenia.



Zdobądź 1 punkt za każdą muszelkę w swojej gablotce. Kolory kafli nie mają znaczenia.



Zdobądź 1 punkt za każdą butelkę w swojej gablotce. Kolory kafli nie mają znaczenia.



Zdobądź 1 punkt za każde zwierzę w swojej gablotce. Kolory kafli nie mają znaczenia.



Zdobądź 1 punkt za każdy liść w swojej gablotce. Kolory kafli nie mają znaczenia.



Design with Passion, Pencil First

PencilFirstGames.com



Odwiedź nas na
www.doctorfinns.com

rebel

© 2021 Pencil First Games, LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone.

MOJE SKARBY

Projekt gry: Steve Finn

Ilustracje: Beth Sobel

Rozwój gry: Eduardo Baraf

Wariant 1-osobowy: Keith Matejka

Projekt graficzny: Kim Robinson

Tłumaczenie: Marta Bulanda

Redakcja: zespół Rebel

PODZIĘKOWANIA:

Dziękujemy Andrei Emmes, naszym wspierającym na Kickstarterze, wspaniałej społeczności graczy planszówek i naszym rodzinom.

