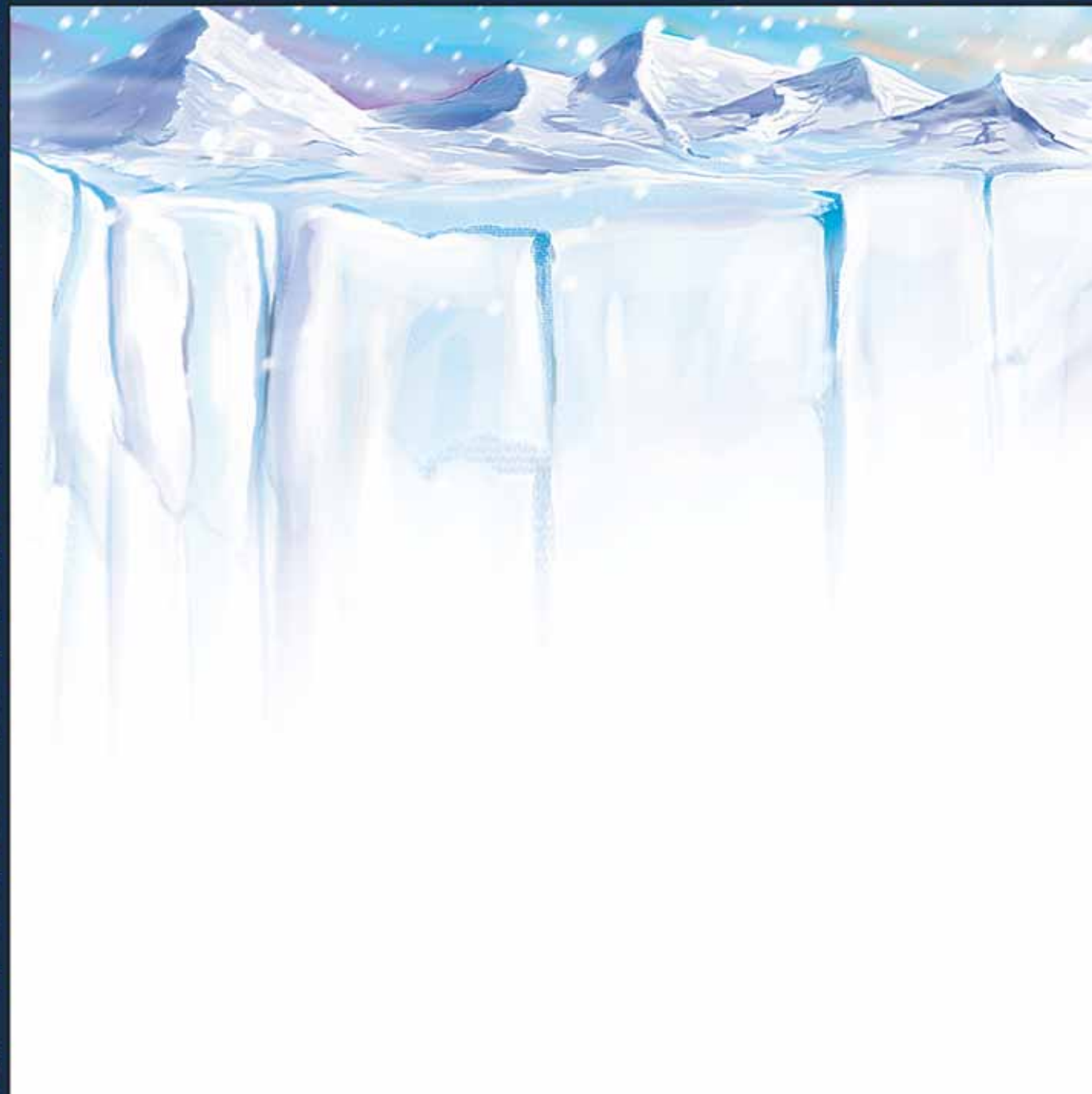




© 2007 Hasbro. Všechna práva vyhrazena.
Distribuci v ČR zajišťuje Hasbro Deutschland GmbH,
Overweg 29, D-59494 Soest.
Tel.: +420 234 633 193
email: infoczk@hasbro.de
www.hasbro.co.uk

© 2007 Hasbro. Minden jog fenntartva.
Magyarországon forgalomba hozza: Hasbro Deutschland GmbH, Soest,
Overweg 29, D-59494, Németország, tel.: +36 1 478-5077.
Információs iroda: Hasbro Magyarország Kft., Budapest, Peterdy utca 15.,
H-1071, Tel.: +36 1 478-5020.

© 2007 Hasbro. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Importer: Hasbro Poland Sp. z o.o., ul. Solec 22, 00-410 Warszawa.
Tel. (022) 522 20 90.

© 2007 Hasbro. Все права защищены.
Дистрибьютеры в России: ООО «Юнитойс-М» 127247 Москва, ул.
Восьмисотлетия Москвы, д.22, корп.1 ООО Компания «С-тойз» 105318
г. Москва, ул. Щербаковская, д. 41А, стр. 1. ООО «Той Русс» 117321,
г. Москва, ул. Профсоюзная д.132 корп. 8
www.hasbro.ru

© 2007 Hasbro. Všetky práva vyhradené.
Distribúciu v SR zabezpečuje Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29,
D-59494 Soest. Tel.: +420 234 633 193
Email: infoczk@hasbro.de

020704219661 00



www.hasbro.co.uk



8+ 2-4

Reiner Knizia

Tibet

Cíl hry

Nasbírat při postupu dobrodruhů přes Tibet a himalájské hory co nejvíce mincí a drahokamů.

A játék célja

Te gyűjtsd össze a legtöbb érmét és drágakövet, miközben elvezeted a felfedezőket a rejtélyes Tibet Templomába, át a Himalája hegycsúcsai közt, a régen elfeledett Elveszett völgy bejáratáig.

Cel gry

Zebrać jak najwięcej monet i klejnotów podróżując z poszukiwaczami przygód przez Tybet i Himalaje.

Цель игры

Собрать наибольшее количество монет и жетонов по мере продвижения искателей приключений по Тибету и Гималайским горам.

Ciel hry

Nazbierať pri postupe dobrodruhov cez Tibet a himalájske hory čo najviac mincí a drahokamov.



Obsah

1 oboustranná hrací deska, 4 dřevěné figurky, 15 drahokamů, 55 karet a 1 arch s kartami obsahující 15 hracích kamenů, 5 žetonů (mostů) a 32 mincí (8 každé hodnoty – 1, 2, 5 a 10).

Když hrajete poprvé

Vytlačte mince, hrací kameny a žetony (mosty) z archu s kartami. Vyjměte drahokamy z plastového sáčku. Pečlivě odstraňte sáček a veškerý odpad z karet.

Předtím, než začnete hrát

- 1 Položte desku do hracího prostoru stranou s tibetským chrámem nahoru.
- 2 Umístěte 4 figurky na startovní pole. To jsou vaši dobrodruhové.
POZNÁMKA: Hráči budou během hry posouvat všemi 4 dobrodruhy.
- 3 Položte 15 hracích kamenů čelní stranou dolů a zamíchejte je. Položte jeden hrací kámen, aniž byste se na něj dívali, čelní stranou dolů na každé z 15 míst určených pro hrací kameny.
- 4 Do prostoru pro chrám položte jeden drahokam.
- 5 Všechny ostatní drahokamy položte na hromádku vedle hrací desky.
- 6 Mince položte na hromádky vedle hrací desky, pro každou hodnotu jedna hromádka.
POZNÁMKA: Mosty prozatím ponechte na jedné straně – nebudete je potřebovat, dokud nedosáhnete himalájských hor!
- 7 Zamíchejte karty a rozdejte každému hráči následující počet:
hra pro 2 nebo 4 hráče: každý hráč 11 karet;
hra pro 3 hráče: každý hráč 13 karet.
POZNÁMKA: Na své karty se můžete podívat, ale schovejte je před ostatními hráči.
- 8 Všechny zbývající karty položte čelní stranou dolů na hromádku vedle hrací desky; vytvoříte tak balíček, ze kterého si budete brát karty. První hráč vytvoří vedle tohoto balíčku hromádku s odloženými kartami.
POZNÁMKA: Viz. pravidla pro 2 hráče.

Normální karta



Posuňte červeného dobrodruha vpřed o dvě políčka.

Divoká karta



Posuňte dobrodruha, kterého si zvolíte, o 1 políčko.

Karty

- Je 5 druhů karet, které umožňují posouvat dobrodruhy po cestě: jeden pro každého dobrodruha a jeden druh divoké karty.
- Každá karta má 1, 2 nebo 3 barevné šipky.
- Když hrajete kartou, posuňte odpovídajícího dobrodruha (nebo u divokých karet dobrodruha, kterého si vyberete) vpřed o počet políček zobrazených počtem šipek na kartě.

Kterým směrem?



Hráči se mohou pohybovat pouze ve směru šipek na hrací desce.

Mince



Hrací kameny

Drahokamy

Prostor pro hrací kameny



Dobrodruzi. Každý hráč může během hry postupovat všemi 4 dobrodruhy.

Hrací kameny

Pokud se zastavíte na místě pro hrací kameny, obraťte hrací kámen a udělejte, co ukládá:



Vezměte si mince v hodnotě zobrazené počtem mincí, např. vyzvedněte si mince v hodnotě 2.



Posuňte jiným dobrodruhem (ne tím, který se zastavil na hracím kamenu) vpřed o uvedený počet políček. Jestliže se dobrodruh posune na místo pro hrací kámen, musíte udělat, co kámen ukládá.



Vezměte si jednu kartu z balíčku.



Vezměte si drahokam.

Místa, kde získáváte body

Na konci každého kola získáváte nebo ztrácíte body za karty, které držíte ve své ruce, a to podle toho, na jakém místě hrací desky se nachází dobrodruh odpovídající barvy. Každé místo je znázorněno jedním z následujících symbolů:



Získáváte -1



Získáváte 0



Získáváte 1



Získáváte 2



Získáváte 3

Příklad získání bodů

Jestliže končíte kolo s dobrodruhem na místě zobrazeném výše a těmito kartami v ruce, získáváte body následovně:

Jak hrát

Začíná hráč po levé straně od toho, kdo rozdává. Hra pokračuje ve směru hodinových ručiček.

TIBETSKÝ CHRÁM

Jste-li na řadě

- 1 Hrajte jednou z karet, které držíte v ruce; položte ji čelní stranou nahoru na hromádku s odloženými kartami.
- 2 Posuňte odpovídajícím dobrodruhem (nebo dobrodruhem podle vašeho výběru, pokud jste hráli divokou kartou) vpřed o počet políček zobrazených počtem šipek na kartě.
- 3 Jestliže se dobrodruh zastaví na hracím kamenu, obraťte ji a udělejte, co je na něm uvedeno.
POZNÁMKA: Jakmile je obrácen, hrací kámen je „aktivní“. Kdokoli z hráčů, který posune dobrodruha na aktivní místo pro hrací kámen, musí udělat, co mu kámen ukládá.
- 4 Když jste provedli všechny pohyby na kartách a kamenech, hrajte další hráč.

Dosažení Tibetského chrámu

Jakmile první dobrodruh dosáhne chrámu, je první část dobrodružství u konce. Než budete pokračovat, udělejte následující:

- 1 Hráč, který posunul dobrodruha do chrámu, získává drahokam, který tam nalezne.
- 2 Všichni hráči musí odkrýt karty, které jim zůstaly v ruce. Ty budou nyní spočítány. Vezměte si mince v hodnotě odpovídající počtu získaných bodů.
 - a. Všechny divoké karty dejte na jednu stranu – tyto karty nezískávají žádné body.
 - b. Za každou kartu, která má stejnou barvu jako dobrodruh v chrámu, získáváte 3 body.
 - c. Deska je rozdělena do 4 úseků, označených různými hodnotami mincí. Podle toho, v jakém úseku se nachází každý z dobrodruhů, získáváte body za odpovídající kartu ve své ruce. Skóre je uvedeno v oddílu Místa, kde získáváte body.
- 3 Nyní otočte hrací desku, abyste vstoupili do himalájských hor. Kdo dosáhne jako první Tibetské brány?

HIMALÁJSKÉ HORY A TIBETSKÁ BRÁNA

- 1 Připravte hrací desku tak, jak je vysvětleno v bodech 2 až 8. *Předtím, než začnete.* Ponechte je však drahokamy a mince, které jste už získali.
- 2 Položte žetony (mosty) neporušenou stranou nahoru na místa na desce, určená pro mosty.
- 3 Začíná hráč, který dorazil do tibetského chrámu.
- 4 Hrajte stejně jako na straně s tibetským chrámem.
- 5 Kdykoli dobrodruh přejde most, obraťte žeton s mostem, abyste odkryli rozbitý most. Žádný další dobrodruh nemůže přes most přejít.



Dobrodruzi nemohou projít přes rozbitý most.

Dosažení Tibetské brány

Jakmile hráč dovede dobrodruha Tibetské bráně, získá zde drahokam a tři zobrazené mince.

Hra nyní končí

Závěrečné sčítání bodů probíhá následovně.

- 1 Získáváte body jako u tibetského chrámu. Každý hráč získává body za karty, které mu zůstaly v ruce. Vezměte si mince v hodnotě získaných bodů.

- 2 Spočítejte, kolik máte drahokamů. Hráč s největším počtem drahokamů získává mince v hodnotě 12. Hráč s druhým nejvyšším počtem drahokamů získává mince v hodnotě 6. Vezměte si mince odpovídající hodnoty.
POZNÁMKA: Jestliže je v nejvyšším počtu drahokamů shoda, všichni hráči se shodným počtem drahokamů si rovným dílem rozdělí celkem 18 mincí.
Jestliže má jeden z hráčů nejvíce drahokamů, ale dva hráči na druhém místě mají shodný počet, rozdělí si tiho hráči rovným dílem mezi sebou celkem 6 mincí.
- 3 Nyní spočítejte své mince...

Kdo vyhrává hru

Nejbohatší hráč na konci hry je vítězem.

Hra pro 2 hráče

Hrajte hru pro 2 hráče a použijte následující pravidla.

- 1 Každému hráči rozdejte 11 karet místo 13.
- 2 Jste-li na řadě, hrajte jednou kartou – jako v hlavní hře.
- 3 Na konci této části vašeho kola otočte horní kartu z balíčku a hrajte položením této karty přímo na hromádku s odloženými kartami. Zahrajte všechny pohyby, které vám tato karta dovoluje udělat, stejně jako když jste hráli kartami ve své ruce.
- 4 Pak hrajte váš protivník.



Tartalom

1 db kétoldalas játéktábla, 4 db fa bábu, 15 db drágakő, 55 db kártya és egy kartonlap amely tartalmaz 15 db kép korongot, 5 db híd korongot, 32 db érmét (8-8 db 1, 2, 5, 10 értékben).

Az első játék alkalmával

Óvatosan nyomjátok ki egyenként a kartonlapból az érméket, korongokat. Vegyétek ki a drágaköveket a műanyag tasakból. Dobjátok ki a tasakot és a felesleges kartont.

A játék megkezdése előtt:

- 1 A játéktáblát Tibet Templomával felfelé helyezték el.
- 2 Tegyétek a 4 bábút a Start mezőre. Ők a kalandvágyó felfedezők.
MEGJEGYZÉS: A játékosok mind a 4 felfedezővel lépkednek a játék során.
- 3 Tegyétek le a 15 korongot képpel lefelé és keverjétek össze azokat. Anélkül, hogy megnéznék, tegyetek egy-egy képkorongot a 15 képkorong mező mindegyikére.
- 4 Tegyetek egy drágakövet Tibet Templomának mezőjére.
- 5 Az összes többi drágakövet tegyétek a játéktábla mellé egy kupacba.
- 6 Az érméket szintén tegyétek a tábla mellé, de értékük szerint külön kupacba.
MEGJEGYZÉS: A hidakat tegyétek félre egyelőre, mert nem lesz rájuk szükségetek, amíg el nem éritek a Himaláját!
- 7 Keverjétek össze a kártyákat és osszátok ki minden játékosnak az alábbiak szerint:
2 vagy 4 játékos esetén: 11 kártya minden játékosnak
3 játékos esetén: 13 kártya minden játékosnak
MEGJEGYZÉS: Megnézheted a kártyáidat, de vigyázz, nehogy a játékostársaid meglássák azokat.
- 8 A kimaradt kártyákat tegyétek egy kupacba a játéktábla mellé, ebből a pakliból fogtok húzni. A játék kezdetekor az első játékos leteszi a kimaradt kártyák paklija mellé az első kártyáját, ez lesz a félretett kártyák paklija.
MEGJEGYZÉS: játékszabályok 2 játékos esetén, lásd 4. oldal.

Normál kártya



Lépj a piros felfedezővel kettőt előre.

Joker kártya



Lépj bármely felfedezővel egyet előre.

Kártyák

- 5 féle kártya van, melyekkel mozgatni lehet a felfedezőket az úton: a 4 féle karakter kártya és egy joker kártya amelyen az összes felfedező egyszerre szerepel.
- Minden kártyán 1, 2 vagy 3 nyíl látható.
- Amikor leteszel egy kártyát, lépj a kártyán lévő felfedezővel (vagy ha joker kártyád van, akkor az általad választott felfedezővel) annyit előre, ahány nyíl szerepel rajta.

Melyik irányban?



A játékosok csak a játéktáblán lévő nyilak irányában mozgathatják a felfedezőket.

Érmék



Korong mező

Drágakövek



Korongok



Felfedezők: bármelyik játékos mozoghat akár a 4 felfedező mindegyikével.

Korongok

Ha egy korong mezőre lépsz, fordítsd fel a korongot és kövesd a rajta lévő utasítást az alábbiak szerint:



Annyi érmét vegyél fel, ahány lábnyomot látsz a korongon, pl. vegyél fel 2 értékben érmét.



Lépj előre egy másik felfedezővel (de nem azzal, amellyel a korongra léptél) annyit, ahány lábnyomot látsz. Ha a felfedező egy korong mezőre lép, akkor a mezőn lévő utasítást kell követnie.



Húzz egy kártyát a pakliból és tedd hozzá a kezeden lévőkhöz.



Vegyél fel egy drágakövet.

Pontszerző területek

Minden forduló végén a kezeden lévő kártyákkal pontokat nyersz vagy veszítesz aszerint, hogy a kártyával azonos színű felfedező a tábla melyik területén van éppen. Az egyes területeket az alábbi szimbólumok jelképezik:



-1 pont



0 pont



1 pont



2 pont



3 pont

Példa a pontozásra

Ha a forduló végén, a felfedező a következő pozícióban állnak és ezeket a kártyákat tartod a kezeden, a pontozás a következőképpen alakul:

A játék menete

Az osztó bal oldalán lévő játékos kezd. A játék az óramutató járásával megegyező irányban halad.

TIBET TEMPLOMA

Ha te következelsz:

- 1 Lapjával felfelé tegyél le egy kártyát a félretett pakli tetejére.
- 2 Az azonos színű felfedezővel (vagy ha jokert raksz le, akkor bármelyikkel) lépj annyit előre, ahány nyíl szerepel a kártyán.
- 3 Ha a felfedező egy korongra lép, fordítsd fel és kövesd annak utasításait.
MEGJEGYZÉS: Ha egyszer felfordítod a korongot, az 'aktív' lesz. Ennek megfelelően, ha bármelyik játékos rálép, követnie kell az utasítást.
- 4 Miután az utasításoknak megfelelően léptél, új játékos következik.

Ha eléred Tibet Templomát

Amint az első felfedező eléri Tibet Templomát, vége a kaland első szintjének. Mielőtt folytatjátok, a következőket kell tenni:

- 1 Az a játékos, aki a felfedezővel belépett Tibet Templomába, felveszi a drágakövet, melyet ott talált.
- 2 Minden játékosnak meg kell mutatnia a kezében lévő összes kártyát. Ezeket lepontozátok. Vegyetek fel a pontszámoknak megfelelő értékű érmét.
 - a. Az összes joker kártyát tegyétek az egyik oldalra – ezekért nem jár pont.
 - b. Minden olyan kártyáért 3 pont jár, amely ugyanolyan színű, mint a templomban lévő felfedező
 - c. A játéktábla 4 területre van osztva és különböző értékű érmékkel jelölve. Attól függően, hogy az egyes felfedezők melyik területen vannak, a kezeden lévő egyező színű kártyákért pont jár.
- 3 Fordítsátok fel a játéktáblát és beléphettek a Himalája hegyei közé. De vajon, ki fog legelőször átkelni hegyeken és elérni az Elveszett völgy bejáratát?

A HIMALÁJA

- 1 Állítsátok fel a játékot a Játék indulása előtt című rész, 2-8. pontjában leírtak szerint. Az eddig gyűjtött drágaköveket és az érméket tartsátok magatoknál.
- 2 A híd korongokat tegyétek a híd mezőkre az ép hidat ábrázoló oldalukkal felfelé.
- 3 Az a játékos kezd, aki a elsőként juttatta be Tibet Templomába az egyik felfedezőt.
- 4 A játék menete megegyezik a Tibet Temploma oldalon játszottakkal.
- 5 Valahányszor egy felfedező átmegy egy hídon, fordítsátok fel a híd korongot, hogy a leszakadt hidat ábrázoló oldala látszódjon. Ezen a hídon nem mehet át több felfedező a játék során.



A felfedezők nem mehetnek át a leszakadt hidakon.

Az Elveszett Völgy

Amint egy játékos eljuttat egy felfedezőt az Elveszett Völgy kapujához, megkapja az ott lévő drágakövet és a három érmét.

Ekkor van vége a játéknak.

A végső pontozás az alábbiak szerint történik:

- 1 A pontozás hasonlóan zajlik, mint a játéktábla másik oldalán. Minden egyes játékos a kezében lévő kártyák után kapja a pontokat. A kapott pontok értékének megfelelően vegyétek fel az érméket.

- 2 Számoljátok meg hány drágaköveket van. Az a játékos, akinek a legtöbb drágaköve van, érméket kap 12 értékben. Akinek a 2. legtöbb drágaköve van 6 értékben kap érméket. Vegyétek fel az érméket a megfelelő értékben.

MEGJEGYZÉS: Ha két vagy több játékosnak ugyanannyi drágaköve van, akkor 18 értékű érmén fognak egyenlően osztozni. Ha egy játékosnak van a legtöbb drágaköve, de két játékos között döntetlen alakul ki a második helyért, akkor a két játékos 6 értékű érmén fog osztozni.

- 3 Most számoljátok meg az érméiteket.

A játék nyertese

A játék végén a leggazdagabb játékos a győztes.

A játék menete 2 játékos esetén

2 játékos esetén az alábbiak szerint játszotok:

- 1 Minden játékosnak osszátok 11 kártyát 13 helyett.
- 2 Ha te következelsz, az eredeti játék szerint tegyél le egy kártyát.
- 3 A forduló végén a kártyát, amelyiket a pakliból húztad fordítsd fel, majd közvetlenül tedd a félretett paklira. Lépj a kártya utasításai szerint, mintha csak a kezeden lett volna.
- 4 Ezután következik az ellenfeled.



Zawartość

1 dwustronna plansza, 4 drewniane pionki, 15 klejnotów, 55 kart, instrukcja i arkusz zawierający 15 stosów kamieni, 5 żetonów z mostem i 32 monety.

Kiedy grasz po raz pierwszy

Wypchnij monety, karty i żetony z mostem z ramek arkusza. Wyjmij klejnoty z opakowania. Pozbądź się torebki i zbędnych kartonowych elementów.

Zanim zaczniesz

- 1 Umieść planszę i tybetańską świątynię pośrodku miejsca, w którym będziecie grać.
- 2 4 pionki ustaw na starcie. To są Twoi poszukiwacze przygód.
UWAGA: Gracze poruszają się wszystkimi 4 pionkami w trakcie gry.
- 3 Umieść 15 stosów kamieni zadrukowaną powierzchnią do dołu i potasuj je. Bez podglądania połóż po jednej karcie na wierzchu każdego ze stosów.
- 4 Połóż pojedynczy klejnot na polu świątyni.
- 5 Wszystkie pozostałe klejnoty połóż razem obok planszy.
- 6 Monety połóż w osobnych stosach obok planszy, według wartości.
UWAGA: Odłóż na bok mostki – nie będziesz ich potrzebować, dopóki nie dotrzesz do Himalajów!
- 7 Potasuj karty i rozdaj graczom według następujących zasad:
2 lub 4 graczy: 11 kart na gracza
3 graczy: 13 kart na gracza
UWAGA: Możesz zajrzeć do swoich kart ale uważaj, żeby nie zobaczyć ich żaden z pozostałych graczy.
- 8 Wolne karty połóż frontem do dołu na stosiku obok planszy. Kiedy zaczniecie grę, obok utworzy się drugi stosik z wykorzystanymi kartami.

UWAGA: Na stronie 4 znajdziesz zasady dla 2 graczy.

Zwykła karta



Przesuń czerwonego poszukiwacza przygód o 2 pola.

Joker



Przesuń wybranego poszukiwacza przygód o 1 pole.

Karty

- Jest 5 kart, które pozwolą Ci przesunąć poszukiwacza przygód wzdłuż ścieżki: jedna dla każdego podróżnika i jedna karta „joker”.
- Każda karta ma 1, 2 lub 3 kolorowe strzałki.
- Kiedy wyciągniesz kartę, przesuń odpowiedniego podróżnika (jeśli masz kartę „joker” możesz wybrać podróżnika, którego chcesz przesunąć) o liczbę oczek zgodną z liczbą strzałek na karcie.

Którędy?



Gracze mogą przesunąć pionki zgodnie z kierunkiem strzałek na planszy.

Monety



Pole na karty

Klejnoty

Stosy



Poszukiwacze przygód. Gracze mogą poruszać się wszystkimi 4 pionkami w trakcie gry.

Pole startu

Karty

Kiedy łądujesz na polu karta, odwróć ją i wykonaj to, co jest napisane na karcie:



Weź monety zgodnie z liczbą pokazanych monet. Przykład: weź dwie monety.



Rusz się innym pionkiem (nie tym, którym wylądowałeś na tym polu) o liczbę wskazanych oczek. Jeśli podróżnik zostanie przesunięty na pole z kartą, musisz wykonać to, co jest napisane na karcie.



Weź 1 kartę ze stosu i dodaj ją do kart w ręku.



Weź klejnot.

Pola punktacji

Pod koniec każdej rundy zdobywasz lub tracisz punkty w zależności od tego, na jakim polu stoi pasujący kolorem podróżnik. Każde pole jest oznaczone przez takie symbole:



Odejmujesz 1



Nic nie dodajesz ani nie odejmujesz



Dodajesz 1



Dodajesz 2



Dodajesz 3

Przykład punktacji

Jeśli kończysz rundę z podróżnikami na pokazanych polach i w ręku masz pasujące karty, doliczasz bądź odejmujesz punkty w sposób pokazany powyżej.

Gra

Zaczyna gracz siedzący po lewej stronie rozdającego. Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

ŚWIĄTYNIA TYBETAŃSKA

Podczas Twojej kolejki

- 1 Zagraj jedną kartę z posiadanej talii, kładąc ją frontem do góry na stosie wykorzystanych kart.
- 2 Przesuń odpowiedniego podróżnika (lub dowolnego, jeśli masz kartę „joker”) o liczbę oczek zgodną z liczbą strzałek na karcie.
- 3 Jeśli podróżnik znajdzie się na polu karty, odwróć ją i zrób to, co jest napisane na karcie.
UWAGA: Po odwróceniu karty są aktywne. Każdy gracz, który wejdzie podróżnikiem na aktywną kartę, musi zrobić to, co pokazuje karta.
- 4 Kiedy wykonałeś już wszystkie ruchy, przekaz ruch kolejnemu graczowi.

Dojście do Świątyni

Kiedy pierwszy podróżnik dotrze do świątyni, pierwszy etap przygody macie za sobą. Zanim będziecie kontynuować, wykonajcie następujące czynności:

- 1 Gracz, który przesunął podróżnika do świątyni bierze klejnoty, które się tam znajdują.
- 2 Wszyscy gracze muszą odkryć pozostałe karty. Następnie trzeba podliczyć punkty. Weź monety zgodne z ilością punktów.
 - a. Połóż wszystkie karty „joker” po jednej stronie – te karty nie mają żadnych punktów.
 - b. Policz 3 punkty za kartę za wszystkie posiadane karty, które są w tym samym kolorze co podróżnik w świątyni.
 - c. Plansza jest podzielona na 4 sekcje, oznaczone różnymi wartościami monet. W zależności od tego w jakiej sekcji jest podróżnik, policz punkty za pasujące karty w Twojej ręce. Policz według zasad pokazanych w części Przykład Punktacji.
- 3 Odwróć planszę na drugą stronę – teraz czeka Was podróż przez Himalaje. Kto pierwszy dotrze do Zagubionej Doliny?

HIMALAJE

- 1 Rozłóż planszę zgodnie ze wskazówkami z sekcji *Zanim zaczniesz*, punkty 2-8. Zatrzymaj jednak wszystkie klejnoty i żetony, które do tej pory udało ci się zebrać.
- 2 Połóż żetony z mostem na odpowiednich polach na planszy.
- 3 Gracz, który jako pierwszy doszedł do świątyni, rozpoczyna turę.
- 4 Gracie tak, jak na stronie z Tybetańską Świątynią.
- 5 Za każdym razem, kiedy podróżnik przechodzi przez most, odwróć żeton z mostem na „zniszczonej” stronie. Żaden inny podróżnik nie może przekroczyć tego mostu.



Podróżnicy nie mogą przechodzić po załamanych mostach.

Dojście do Zagubionej Doliny

Kiedy jeden z podróżników dotrze do wrót *Zagubionej Doliny*, gracz otrzymuje klejnot i 3 monety pokazane na obrazku.

Gra kończy się w tym momencie.

Ostateczna punktacja.

- 1 Podliczcie punkty tak, jak robiliście to przy Świątyni Tybetańskiej. Każdy gracz otrzymuje punkty za karty, które mu jeszcze zostały. Pobierzcie monety zgodnie z liczbą uzyskanych punktów.

- 2 Policzcie ile macie klejnotów.

Gracz z największą liczbą klejnotów otrzymuje monety wartości do 12 punktów. Gracz z drugą co do wielkości kolekcją klejnotów otrzymuje monety wartości do 6 punktów.

Pobierz monety zgodnie z wytycznymi.

UWAGA: Jeśli w przypadku największej liczby kamieni jest remis, ci gracze dzielą równo między siebie monety o wartości 18 punktów.

Jeśli jeden z graczy ma najwięcej klejnotów, ale drugie co do wielkości kolekcje mają dwaj gracze, dzielą oni między siebie monety wartości 6 punktów.

Podliczcie swoje monety ...

Zwycięstwo

Ten, kto pod koniec jest najbogatszy – wygrywa grę!

Gra dla 2 graczy

Grajcie według następujących reguł.

- 1 Rozdajcie sobie po 11 kart, zamiast po 13.
- 2 Podczas swojej kolejki grasz jedną kartą, tak jak w normalnej turze.
- 3 Pod koniec swojej kolejki, odwróć pierwszą kartę ze stosu kart i graj według niej, kładąc ją jednocześnie na stosie wykorzystanych kart. Wykonaj wszystko, co wskazuje karta, tak jakbyś grał zgodnie z kartą z ręki.
- 4 Przekaz ruch przeciwnikowi.



Содержимое

1 двустороннее игровое поле, 4 деревянных фигурки, 15 драгоценных камней, 55 карточек, правила и 1 карта с 15 фишками, 5 жетонами и 32 монетами (8 каждого достоинства; 1, 2, 5 и 10).

Когда вы играете первый раз

Выдавите монеты, фишки и жетоны из карты. Выньте драгоценные камни из пластиковой упаковки. Аккуратно избегайте от пакета и ненужной карты.

Перед началом игры

- 1 Положите игровое поле, чтобы Тибетский Храм был сверху.
- 2 Поместите 4 фигурки на поле СТАРТ. Это ваши искатели приключений.
ПРИМЕЧАНИЕ: В течение игры игроки будут передвигать все 4 фигурки искателей.
- 3 Сложите 15 фишек лицом вниз и перемешайте. Не смотря на них, разложите их по одной на каждой клетке для фишек.
- 4 Положите один драгоценный камень на пространство для Храма.
- 5 Сложите все другие камни около игрового поля.
- 6 Положите монеты в пространства около игрового поля, одно пространство – для монет одного достоинства.
ПРИМЕЧАНИЕ: Пока оставьте жетоны – они вам не понадобятся, пока вы не дойдете до Гималайских гор!
- 7 Перемешайте карточки и раздайте их следующим образом:
Участуют 2- или 4-игрока: 11 карточек каждому игроку
Участуют 3-игрока: 13 карточек каждому игроку
ПРИМЕЧАНИЕ: Можете смотреть на свои карточки, но не показывайте их другим игрокам.
- 8 Положите все оставшиеся карточки лицом вниз в стопку около игрового поля, чтобы сформировать лотерейную колоду. Когда вы начнете, первый игрок создаст стопку из использованных карт рядом с колодой.
ПРИМЕЧАНИЕ: См страницу 4 для игры вдвоем.

Обычная карточка



Передвиньте красного искателя на 2 клетки вперед.

Джокер



Передвиньте любого искателя по своему усмотрению на 1 клетку вперед.

Карточки

- Есть 5 комплектов карточек, которые позволяют вам двигать искателей по тропинке: одна для каждого Искателя и один комплект джокеров.
- На каждой карте 1, 2 или 3 цветных стрелки.
- Когда вы играете карточкой, передвиньте соответствующего Искателя (или Искателя, которого вы выберете, за джокер) вперед на число клеток, указанное количеством стрелочек на карточке.

Каким образом?



Игроки могут двигать Искателей только в направлении стрелок на игровом поле.

Монеты



Фишки

Драгоценные камни

Клетки для фишек



Искатели приключений. Каждый игрок может двигать все 4 фигурки в течение игры.

Фишки

Когда вы оказываетесь на поле фишки, переверните ее и выполните указания следующим образом:



Возьмите монеты на ту сумму, которая указана на фишке. Пример – Возьмите монету достоинством 2.



Передвиньте другого Искателя (не того, которым вы ходили на данную клетку) вперед на указанное количество клеток. Если Искатель попадает на поле с фишкой, вы должны исполнить указание по ней.



Возьмите карточку из лотерейной стопки и добавьте ее к вашим.



Возьмите драгоценный камень.

Подсчет очков по Клеткам

В конце каждого раунда, вы зарабатываете или теряете очки по карточкам, которые у вас есть, в зависимости от того, в каком районе поля находится Искатель соответствующего цвета. Каждый район обозначен одним из следующих символов:



-1 Очко



0 Очков



1 Очко



2 Очка



3 Очка

Пример подсчета

Если вы завершили раунд с Искателями, расположенными как показано сверху, и у вас на руках эти карточки, подсчет происходит следующим образом:

Игра

Игрок слева от дилера начинает. Игра продолжается по часовой стрелке.

ТИБЕТСКИЙ ХРАМ

В вашу очередь

- 1 Играйте одной из карточек, которая есть у вас на руках, положив ее лицом вверх на пространство без карточек.
- 2 Передвиньте соответствующего Искателя (или Искателя на ваш выбор, если вы играете джокером) вперед на число клеток, указанных количеством стрелочек на карточке.
- 3 Если искатель останавливается на фишке, переверните ее и выполните указания.
ПРИМЕЧАНИЕ: Будучи перевернутыми, фишки остаются 'активными'. Любой игрок, попавший на клетку с активной фишкой, должен выполнять ее указания.
- 4 Когда вы осуществили все движения по карточке и фишке, ход переходит к следующему игроку.

Достижение Храма

Как только первый искатель доходит до Храма, первая стадия приключения закончена. Перед тем как продолжать, предпримите следующие действия:

- 1 Игрок, который подвинул искателя в Храм, забирает драгоценный камень, который там находится
- 2 Все игроки должны открыть карточки, которые у них на руках. Теперь подсчитайте очки. Достоинство монет считайте за количество очков.
 - а. Отложите все джокеры в одну сторону – эти карточки не дают очков.
 - б. Каждая карточка такого же цвета, как и Искатель в Храме, дает 3 очка.
 - с. Игровое поле разделено на 4 секции, помеченные монетами разных достоинств. В зависимости от секции, в которой находится Искатель, подсчитайте очки по соответствующим карточкам, которые есть у вас на руках. Подсчитайте очки, как это описано в части Подсчет очков.
- 3 Теперь переверните игровое поле, чтобы попасть в Гималайские горы. Кто первым дойдет до Тибета?

ГИМАЛАЙСКИЕ ГОРЫ

- 1 Подготовьте игровое поле как это описано в пунктах 2-8 *Перед началом Игры*. Но при этом сохраните все монеты и драгоценные камни, которые у вас есть.
- 2 Поместите жетоны с мостами на игровое поле на клетки для мостов не сломанной стороной вверх.
- 3 Игрок, который поместил Искателя в Храм, ходит первым.
- 4 Играйте так же, как и на стороне Тибетского Храма.
- 5 Когда искатель переходит мост, переверните его сломанной стороной вверх. Ни один из других искателей не может больше пересекать этот мост.



Искатели не могут переходить через сломанные мосты.

Достижение Тибета

Как только игрок заводит Искателя в ворота Тибета, игрок получает драгоценный камень оттуда и 3 монеты.

Теперь игра закончена.

Финальный подсчет очков проходит следующим образом.

- 1 Посчитайте очки так же, как в Тибетском Храме. Каждый игрок получает очки по карточкам, оставшимся на руках. Достоинство монет примите за количество очков.

- 2 Подсчитайте, сколько у вас драгоценных камней. Игрок с наибольшим количеством драгоценных камней получает монеты на общую сумму 12. Игрок со вторым результатом получает монеты на общую сумму 6. Примите монеты по правильной стоимости.
ПРИМЕЧАНИЕ: Если у нескольких игроков наибольшее количество драгоценных камней, то они поровну делят монеты на общую сумму 18. Если у одного игрока наибольшее количество драгоценных камней, но несколько игроков делят второе место, то они поровну делят монеты на общую сумму 6.
- 3 Теперь подсчитайте ваши монеты...

Победа в игре

Самый богатый игрок становится победителем.

2-игрока

Играйте в игру вдвоем по следующим правилам.

- 1 Раздайте каждому игроку 11 карточек вместо 13.
- 2 В свой ход, играйте одной карточкой в главной игре.
- 3 В конце вашего хода, переверните верхнюю карточку из лотерейной стопки и играйте ею, положив ее на клетку без карточек. Играйте ею так, как будто эта карточка была на руках.
- 4 Затем ход переходит к вашему оппоненту.



Obsah

1 obojstranná hracia doska, 4 drevené figúrky, 15 drahokamov, 55 kariet a 1 hárok s kartami obsahujúci 15 hracích kameňov, 5 žetónov (mostov) a 32 mincí (8 každej hodnoty – 1, 2, 5 a 10).

Keď hráte prvýkrát

Vytlačte mince, hracie kamene a žetóny (mosty) z hároku s kartami. Vyberte drahokamy z plastového vrecúška. Starostlivo odstráňte vrecúško a všetok odpad z kariet.

Predtým, než začnete hrať

- 1 Položte dosku do hracieho priestoru stranou s tibetským chrámom nahor.
- 2 Umiestnite 4 figúrky na štartové pole. To sú vaši dobrodruhovia.
POZNÁMKA: Hráči budú počas hry posúvať všetkými 4 dobrodruhmi.
- 3 Položte 15 hracích kameňov čelnou stranou dole a zamiešajte ich. Položte jeden hrací kameň bez toho, aby ste sa naň dívali, čelnou stranou dole na každé z 15 miest určených pre hracie kamene.
- 4 Do priestoru pre chrám položte jeden drahokam.
- 5 Všetky ostatné drahokamy položte na kôpku vedľa hracej dosky.
- 6 Mince položte na kôpky vedľa hracej dosky, pre každú hodnotu jedna kôпка.
POZNÁMKA: Mosty zatiaľ nechajte na jednej strane – nebudete ich potrebovať, kým nedosiahnete himalájske hory!
- 7 Zamiešajte karty a rozdajte každému hráčovi nasledujúci počet:
hra pre 2 alebo 4 hráčov: každý hráč 11 kariet;
hra pre 3 hráčov: každý hráč 13 kariet.
POZNÁMKA: Na svoje karty sa môžete pozrieť, ale schovajte ich pred ostatnými hráčmi.
- 8 Všetky zostávajúce karty položte čelnou stranou dole na kôpku vedľa hracej dosky; vytvoríte tak balíček, z ktorého si budete brať karty. Prvý hráč vytvorí vedľa tohto balíčka kôpku s odloženými kartami.

POZNÁMKA: Viď str. 4 – pravidlá pre 2 hráčov.

Normálna karta



Posuňte červeného dobrodruha vpred o dve políčka.

Divoká karta



Posuňte dobrodruha, ktorého si zvolíte, o 1 políčko.

Karty

- Je 5 druhov kariet, ktoré umožňujú posúvať dobrodruhov po ceste: jeden pre každého dobrodruha a jeden druh divokej karty
- Každá karta má 1, 2 alebo 3 farebné šípky.
- Keď hráte kartou, posuňte zodpovedajúceho dobrodruha (alebo pri divokých kartách dobrodruha, ktorého si vyberiete) vpred o počet políčok zobrazených počtom šípek na karte.

Ktorým smerom?



Hráči sa môžu pohybovať iba v smere šípek na hracej doske.

Mince



Hracie kamene

Drahokamy



Priestor pre hracie kamene



Dobrodruhovia. Každý hráč môže počas hry postupovať všetkými 4 dobrodruhmi.

Hracie kamene

Pokiaľ sa zastavíte na mieste pre hracie kamene, obráťte hrací kameň a urobte, čo prikazuje:



Vezmite si mince v hodnote zobrazenej počtom mincí, napr. vyzdvihnite si mince v hodnote 2.



Posuňte iným dobrodruhom (nie tým, ktorý sa zastavil na hracom kameni) vpred o uvedený počet políčok. Ak sa dobrodruh posunie na miesto pre hrací kameň, musí urobiť, čo kameň prikazuje.



Vezmite si jednu kartu z balíčka.



Vezmite si drahokam.

Miesta, kde získavate body

Na konci každého kola získavate alebo strácate body za karty, ktoré držíte vo svojej ruke, a to podľa toho, na akom mieste hracej dosky sa nachádza dobrodruh zodpovedajúcej farby. Každé miesto je znázornené jedným z nasledujúcich symbolov:



Získavate -1



Získavate 0



Získavate 1



Získavate 2



Získavate 3

Príklad získania bodov

Ak končíte kolo s dobrodruhom na mieste zobrazenom vyššie a týmito kartami v ruke, získavate body nasledovne:

Ako hrať

Začína hráč po ľavej strane od toho, kto rozdáva. Hra pokračuje v smere hodinových ručičiek.

TIBETSKÝ CHRÁM

Ak ste na rade

- 1 Hrajte jednou z kariet, ktoré držíte v ruke; položte ju čelnou stranou nahor na kôpku s odloženými kartami.
- 2 Posuňte zodpovedajúcim dobrodruhom (alebo dobrodruhmi podľa vášho výberu, pokiaľ ste hrali divokou kartou) vpred o počet políčok zobrazených počtom šípek na karte.
- 3 Ak sa dobrodruh zastaví na hracom kameni, obráťte ho a urobte, čo je na ňom uvedené.
POZNÁMKA: Len čo je obrátený, je hrací kameň „aktívny“. Ktoľvek z hráčov, ktorý posunie dobrodruha na aktívne miesto pre hrací kameň, musí urobiť, čo mu kameň prikazuje.
- 4 Keď ste urobili všetky pohyby na kartách a kameňoch, hrá ďalší hráč.

Dosiahnutie Tibetského chrámu

Len čo prvý dobrodruh dosiahne chrám, je prvá časť dobrodružstva na konci. Kým budete pokračovať, urobte nasledujúce:

- 1 Hráč, ktorý posunul dobrodruha do chrámu, získava drahokam, ktorý tam nájde.
- 2 Všetci hráči musia odkryť karty, ktoré im zostali v ruke. Tie budú teraz spočítané. Vezmite si mince v hodnote zodpovedajúcej počtu získaných bodov.
 - a. Všetky divoké karty dajte na jednu stranu – tieto karty nezískávajú žiadne body.
 - b. Za každú kartu, ktorá má rovnakú farbu ako dobrodruh v chráme, získavate 3 body.
 - c. Doska je rozdelená do 4 úsekov označených rôznymi hodnotami mincí. Podľa toho, v akom úseku sa nachádza každý z dobrodruhov, získavate body za zodpovedajúcu kartu vo svojej ruke. Skóre je uvedené v oddiele Miesta, kde získavate body.
- 3 Teraz otočte hraciu dosku, aby ste vstúpili do himalájskych hôr. Kto dosiahne ako prvý Tibetskú bránu?

HIMALÁJSKE HORY A TIBETSKÁ BRÁNA

- 1 Pripravte hraciu dosku tak, ako je vysvetlené v bodoch 2 až 8 *Predtým, ako začnete*. Ponechajte si však drahokamy a mince, ktoré ste už získali.
- 2 Položte žetóny (mosty) neporušenou stranou nahor na miesta na doske určené pre mosty.
- 3 Začína hráč, ktorý dorazil do tibetského chrámu.
- 4 Hrajte rovnako ako na strane s tibetským chrámom.
- 5 Kedykoľvek dobrodruh prejde most, obráťte žetón s mostom, aby ste odkryli rozbitý most. Žiadny ďalší dobrodruh nemôže cez most prejsť.



Dobrodruhovia nemôžu prejsť cez rozbitý most.

Dosiahnutie Tibetkej brány

Len čo hráč dovedie dobrodruha k bráne do Tibetu, získa tu drahokam a tri zobrazené mince.

Hra sa teraz končí.

Záverečné sčítanie bodov prebieha nasledovne:

- 1 Získavate body ako pri tibetskom chráme. Každý hráč získava body za karty, ktoré mu zostali v ruke. Vezmite si mince v hodnote získaných bodov.

- 2 Spočítajte, koľko máte drahokamov. Hráč s najväčším počtom drahokamov získava mince v hodnote 12. Hráč s druhým najvyšším počtom drahokamov získava mince v hodnote 6. Vezmite si mince zodpovedajúcej hodnoty.
POZNÁMKA: Ak je v najvyššom počte drahokamov zhoda, všetci hráči so zhodným počtom drahokamov si rovným dielom rozdelia celkom 18 mincí.
Ak má jeden z hráčov najviac drahokamov, ale dvaja hráči na druhom mieste majú zhodný počet, rozdelia si títo hráči rovným dielom medzi sebou celkom 6 mincí.
- 3 Teraz spočítajte svoje mince...

Kto vyhráva hru

Najbohatší hráč na konci hry je víťazom.

Hra pre 2 hráčov

Hrajte hru pre 2 hráčov a použite nasledujúce pravidlá.

- 1 Každému hráčovi rozdajte 11 kariet miesto 13.
- 2 Ak ste na rade, hrajte jednou kartou – ako v hlavnej hre.
- 3 Na konci tejto časti vášho kola otočte hornú kartu z balíčka a hrajte položením tejto karty priamo na kôpku s odloženými kartami. Zahrajte všetky pohyby, ktoré vám táto karta dovoľuje urobiť, rovnako ako keď ste hrali kartami vo svojej ruke.
- 4 Potom hrá váš protivník.