

INCAN GOLD (3-8 játékos részére)

Előkészítés

Minden játékos kap **egy Fáklya** és **egy Tábor** kártyát, valamint **egy Sátrat**. Az 5 **Templomkártyából** elkészítjük a **Templomot** a játéktér közepén. Megkeverjük az 5 **Ereklyekártyát** és képpel lefelé minden egyes Templom lapra ráhelyezünk egyet.

A **Kezdőjátékos** az lesz, aki utoljára tartott a kezében valódi aranyat.

A forduló kezdete

A Kezdőjátékos felveszi az adott szintnek megfelelő **Ereklyekártyát**, megmutatja a többieknek és belekeveri a **Küldeteskártyák közé** létrehozva a **Küldetés paklit**. Majd felcsapjuk a pakli legfelső lapját jelezve, hogy beléptek a Templomba.

Játékosok választási lehetőségei

A játékosok minden Küldeteskártya felcsapása után választhatnak, hogy **bent maradnak** a Templomban (Fáklya kártya) **vagy elhagyják** azt (Tábor kártya). **Titokban kiválasztják** a két kártyájuk közül a döntésüknek megfelelőt, majd miután az összes játékos választott, egyszerre felfordítják lapjaikat.

A Templomban maradni

A Kezdőjátékos felcsapja a **Küldetés pakli** legfelső lapját, majd azt a korábban felhúzott kártya mellé helyezi le (első körben a Templom mellé), így jelképezve a Kalandorok által megtett utat.

A Veszedelem lapokat úgy helyezd le, hogy mindenki jól láthassa azok típusát.

Ha a felcsapott lap egy **kék keretes Kincskártya**, a lapon található kincs összege egyenlően kerül elosztásra a még Templomban maradt Kalandozók között. Az el nem osztható maradványt a felhúzott Kincskártyára kell helyezni.

Az így megszerezett kincseket a játékosok a Sátruk mellé teszik le.

Ha a felcsapott lap **arany keretes Ereklye**, az azt a későbbiekben megszerző játékos részére extra pontokat jelent.

Ha a felcsapott lap **piros keretes Veszedelem**, az alábbiak történnek:

- amennyiben ez az első felcsapott Küldeteskártya, azonnal csapj fel egy újat;
- amennyiben még nem került ugyanilyen típusú Veszedelem felhúzásra, semmi nem történik;
- amennyiben már került ilyen típusú Veszedelem felhúzásra a bent maradt Kalandorok kincseiket hátrahagyva kimenekülnek a Templomból. A játékosok minden Sátruk melletti kincset visszatesznek, a Veszedelem kártya pedig kikerül a játékból.

Elhagyni a Templomot

Amennyiben **egy vagy több** játékos **Kalandora elhagyja a Templomot**, az alábbiak történnek:

- a Kalandorok között **szét kell osztani a Kincskártyákon maradt kincseket egyenlő arányban** (itt is a szét nem osztható rész ott marad az adott lapon);
- visszatérnek a Táborba és a Sátruk mellett **összegyűlt kincseiket beteszik a Sátrukba**;
- amennyiben **egy, és csak egyetlen egy Kalandor** hagyja el a Templomot az adott körben, a Kalandor **felveheti az összes felhúzott Ereklyét (az első 3 Ereklye 5-5 pontot, a többi 10-10 pontot ér a játék végén – jelezd értéküket az annak megfelelő kincs lapra történő helyezésével)**;
- a Tábor lapjuk a játékosok előtt marad képpel felfelé, így jelezve, hogy **ők már nem vesznek részt az adott forduló további köreiben**.

Egy forduló vége

A forduló azonnal véget ér:

- ✓ ha minden játékos elhagyta a Templomot; vagy
- ✓ egy Veszedelemről felcsapásra került a második ugyanolyan lap.

Minden az adott szinten ottmaradt Ereklyét kiveszünk a játékból. A kezdőjátékos összeszedi a lapokat, átadja a tőle balra ülőnek, aki az új Kezdőjátékos lesz.

A játék vége

A játék 5 forduló végrehajtása után ér véget. A játékosok megszámlálják a Sátraikban található kincseket és a legtöbb pontot elérő személy a játék nyertese. Egyenlőség esetében az nyer, akinek több Ereklye van a birtokában. Ha ebben az esetben is egyenlőség áll fenn, nincs nyertes, lehet újratekdeni a játékot.

A kincsek értéke az alábbi:

türkiz (zöld): 1 pont

obszidián (fekete): 5 pont

arany (sárga): 10 pont

Ereklye: 5 vagy 10 pont

Két játékos változat

Minkét játékos 2-2 különböző Kalandort irányít. A kincseket a játékban lévő Kalandorok között kell elosztani. A játékos dönthet úgy, hogy egyik kalandora elhagyja a templomot, a másik pedig folytatja a kalandot, vagy mindketten bent maradnak, vagy mindketten távoznak. Csak a sikeresen távozó Kalandor kincsei kerülnek az őt irányító játékos Sátrába.