

# Silver & Gold

Phil Walker-Harding



100 KRZYŻYKÓW – 1000 SKARBÓW!

Gracze: 2-4 osób

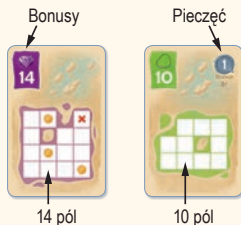
Wiek: powyżej 8 lat

Czas trwania: ok. 20 minut

## Tworzywo

### 47 kart ze skarbami

W każdym kolorze (liliowym, pomarańczowym, zielonym, szarym) jest po 12 kart (w szarym tylko 11). W trakcie gry zakreślamy pola ze skarbami. Karta ze skarbami **całkowicie zapisana krzyżykami** daje tyle zwycięskich punktów, ile podano w lewym górnym rogu. Na niektórych kartach w prawym górnym rogu umieszczona jest pieczęć, dzięki której można zdobywać dodatkowe zwycięskie punkty (bonusy).



14 pól

10 pól

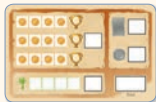
### 8 kart ekspedycji (w 6 różnych wzorach)

Karty ekspedycji określają, w ilu polach i w jakim ułożeniu należy dokonać zakreślenia pól. Zawsze odkrywa się **jedną** kartę ekspedycji, która dotyczy **wszystkich** graczy. Rundę uznaje się za zakończoną, gdy w sumie z ośmiu kart ekspedycji odkryto siedem.



Należy zakreślić dokładnie 3 pola w linii prostej.

### 4 karty do zapisywania wyników



### 1 karta rundowa



Po każdej rozegranej rundzie przekreśla się jedno z 4 pól rundowych.

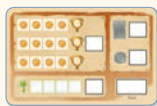
Wzory te umieszczono na 8 kartach ekspedycji.

### 4 pisaki



# Przygotowanie do gry

Każdy gracz dostaje **jeden pisak** i jedną **kartę do zapisywania wyników**, którą odkrywa i kładzie przed sobą. **47 kart ze skarbami** należy przetasować. Każdy gracz otrzymuje **4 karty ze skarbami** i wybiera z nich **dwie dowolne**, które odkrywa kładąc je obok siebie przed sobą. Pozostałe dwie karty ze skarbami każdy z graczy musi zwrócić.



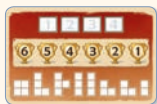
karta wyników



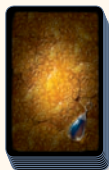
Sarah dostała cztery karty ze skarbami i wybrała z nich dwie, którymi chciała grać.

**Kartę rundową** odkrywa się i kładzie się ją na środku stołu. Następnie wszystkie pozostałe karty ze skarbami tasuje się i w nieodkrytym stosie kładzie się na środku stołu. **Cztery karty ze skarbami** położone na samej górze stosu kart odkrywa się i wykłada się jako **rozdzanie otwarte** obok siebie. **Uwaga:** W trakcie gry otwarte rozdanie oznacza zawsze wyłożenie czterech kart.

8 kart ekspedycji również należy przetasować i w stosie nieodkrytych kart układa się je obok rozdania otwartego. Następnie wybiera się dowolnego gracza, który rozpocznie grę. **Uwaga:** Gracz rozpoczynający grę w trakcie gry zawsze jest zmieniany zgodnie z ruchem wskazówek zegara po 3 etapie.



Karta rundowa



Stos kart ze skarbami



Rozdanie otwarte z użyciem 4 kart ze skarbami



Stos kart ekspedycji

# Przebieg gry

**Zasady:** Zawsze odkrywana jest **jedna** karta ekspedycji. Ta karta dotyczy wszystkich graczy – zgodnie z tą kartą każdy z graczy zakreśla pola na jednej z dwóch swoich kart ze skarbami. Z w sumie 8 kart ekspedycji odkrywa się 7 i tak zakreśla się pola – pozostaje jedna karta i jej się nie używa. Tak kończy się runda. Rozgrywa się 4 pełne rundy. Następnie po 4 rundzie każdy z graczy zlicza swoje bonusy.

Zawsze jeden po drugim odbywają się **3 etapy**:

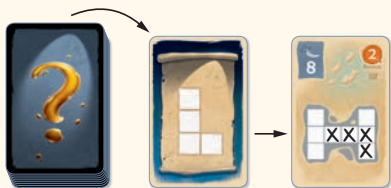
## 1 etap: Odkrywanie kart ekspedycji

Gracz rozpoczynający grę bierze ze **stosu kart kartę położoną na samej górze**, odkrywa ją i kładzie w widocznym dla wszystkich miejscu.

## 2 etap: Zakreślanie pól

Wszyscy gracze zakreślają pola na **jednej** ze swoich dwóch dowolnych kart ze skarbami – zgodnie z wzorem odkrytej karty ekspedycji. Wzór można obrócić o 90° lub 180° lub też grać dalej, ale wtedy wszystko w pełni jest zachowane i zostaje bez zmian. **Każde** pole karty ze skarbami gracz może zakreślić tylko raz, nigdy nie można robić tego więcej razy.

**Uważaj, bardzo ważne:** Gdy gracz **nie może czy też nie chce** skorzystać z odkrytego wzoru karty ekspedycji, wtedy **zamiast tego wzoru** zakreśla jedno dowolne pole na jednej z dwóch swoich dowolnych kart ze skarbami. **Niedozwolone** w rundzie jest nie zakreślanie żadnego pola.



Linus zakreśla kształt litery L na swojej karcie ze skarbami (obrót o 90° i gra toczy się dalej).

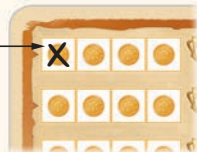
**Uwaga:** W trakcie rozgrywania rundy wszystkie odkryte karty ekspedycji ułożone są w stosie. Niedozwolone jest zaglądnienie do niego, aby sprawdzić, których kart ekspedycji jeszcze nie odkryto.



Jeżeli gracz zakreśli pole z **symbolem krzyżyka**, wtedy od razu należy zakreślić wolne pole w dowolnym miejscu na jednej ze swoich dwóch dowolnych kart ze skarbami. Jeżeli ponownie jest to symbol krzyżyka, wtedy gracz ponownie zakreśla inne dowolne pole itd.



Jeżeli gracz zakreśli pole z **symbolem monety**, wtedy stawia krzyżyk w następnym wolnym polu na karcie z wynikami, zaczynając od lewego pola w górnym rzędzie. Pola na karcie z wynikami zakreśla się od strony lewej do prawej. Jeżeli pierwszy rząd jest zapełniony, wtedy należy przejść do drugiego, ponownie zaczynając od lewej strony. Jeżeli wszystkie 12 pól w trzech rzędach jest zapełnionych, wtedy osiągnięto maksimum – pozostałe zakreślone symbole monet nic już grającemu nie dają i przepadają. il giocatore riceve dei punti (coppa). Tali punti vengono assegnati nell'azione 3.

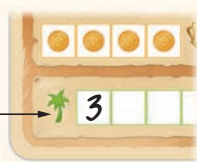


**Ważne:** Jeżeli rząd z monetami jest zapełniony 4 krzyżykami, wtedy gracz za ten wynik otrzymuje bonusy (puchar). Bonusy są rozdzielane w 3 etapie.



Jeżeli gracz zaznaczy pole z **symbolem palmy**, wtedy **od razu** otrzymuje bonusy, jeden bonus za zaznaczoną palmę i po jednym bonusie za każdą palmę, którą w tym momencie widać **w otwartym rozdaniu** (pod uwagę nie bierze się tutaj innej karty ze skarbami grającego).

Tim na jednej z dwóch swoich kart ze skarbami zakreśla palmę. To daje jeden punkt. Na czterech kartach w otwartym rozdaniu można zobaczyć dwie palmy. To daje jeszcze dwa punkty. Tim wpisuje trzy bonusy do zielonego pola z palmami w karcie wyników.



**Uważaj:** Każdy gracz na karcie z wynikami może zaliczyć łącznie cztery palmy – pozostałe zakreślone palmy nic mu już nie dadzą.

### 3 etap: Skompletowanie rzędu monet lub karty ze skarbami!

Każdy gracz, który w 2 etapie skompletował trzy rzędy monet lub jedną ze swoich kart ze skarbami (lub obydwie), musi o tym powiedzieć **głośno i wyraźnie**. Teraz gracze, rozpoczynając od tego, który zaczynał grę i potem następnymi **po kolei zgodnie z ruchem**

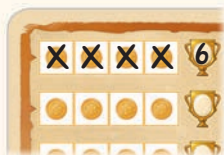
**wskazówek, jeden po drugim** wchodzi do gry zestawiając w komplecie rzędy monet i zapełnione karty ze skarbami.

**Uwaga:** Punkty pucharowe za kompletne rzędy monet są przydzielane wtedy, gdy następuje kolej gry danego gracza.



Jeżeli gracz zakreślił wszystkie cztery pola z monetami w rzędzie na swojej karcie z wynikami, wtedy przekreśla taki puchar na karcie rundowej, który w tym momencie wskazuje najwyższą liczbę. Następnie liczbę tę jako bonus wpisuje do pucharu w zapełnionym rzędzie z monetami na karcie z wynikami. Jeżeli wszystkie 6 pucharów na wspólnej karcie rundowej zostało przekreślonych, wtedy punktów pucharowych już nie ma.

Linus jako pierwszy zapełnił rząd z monetami. Przekreśla więc na karcie rundowej puchar oznaczony cyfrą 6 i wpisuje 6 punktów. Następny gracz, który zapełnił rząd z monetami, otrzymuje (gdy oczywiście jest jego kolej) 5 punktów itd.



Jeżeli gracz **całkowicie zapełnił kartę ze skarbami**, wtedy odkłada ją obok siebie (karta jest odkryta) – w tym miejscu karta będąc widoczna dla wszystkich graczy zostaje do końca gry. W zamian gracz bierze nową kartę ze skarbami i **albo** jest to jedna z czterech odkrytych kart ze skarbami ze wspólnego rozdania, **albo** jest to zakryta karta położona na samej górze stosu kart ze skarbami. Jeżeli gracz zapełnił obydwie swoje karty ze skarbami, wtedy sięga po dwie nowe karty ze skarbami.

**Uwaga:** Dopiero na koniec etapu otwarte rozdanie ponownie uzupełnia cztery karty poprzez odkrycie odpowiednio dużej liczby kart ze stosu.



→ Sarah całkowicie zapełniła kartę ze skarbami. Ma pewne 12 bonusów. Odkłada tę kartę na bok i ze stołu bierze nową kartę ze skarbami.

W rzadkich przypadkach, gdy karty ze skarbami ze stosu się skończą, gra ma toczyć się zwyczajnie dalej. Otwarte rozdanie nie uzupełni już czterech kart i będzie składało się z mniejszej liczby kart.

**Ważne:** Po 3 etapie gracz rozpoczynający grę zgodnie z ruchem wskazówek zegara zmienia swoje miejsce.

## Koniec rundy

Jak opisano z w sumie 8 kart ekspedycji odkrytych zostaje 7 i gracze wykorzystują te karty do zakreślania – tak kończy się runda. **Nie** odkrywa się więc i **nie** korzysta z **jednej** karty ekspedycji. Skreśla się odpowiednie pole na wspólnej karcie rundowej. Następnie tasuje się wszystkie osiem kart ekspedycji i ponownie układa się je w stosie, tak aby karty były zakryte.

## Koniec gry

Gra kończy się po czterech rundach. Nie zapełnione całkowicie karty ze skarbami nie dają bonusów i są odkładane na bok. Każdy gracz na swojej karcie z wynikami w sposób następujący sumuje teraz zdobyte bonusy:

- Każde zakreślone pole z monetą daje jeden punkt.
- Każdy puchar daje tyle punktów, ile punktów jest na nim napisanych.
- Liczby z czterech pól z palmami sumuje się.
- Każda całkowicie wypełniona karta ze skarbami daje tyle punktów, ile ich wpisano w lewym górnym rogu.
- Pieczęci na całkowicie zapełnionych kartach ze skarbami dają 1 lub 2 dodatkowe punkty za każdą swoją całkowicie wypełnioną kartę ze skarbami w danym kolorze. Jeżeli gracz ma więcej pieczęci, wtedy wszystkie te pieczęci są odpowiednio zliczane.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwyższą liczbę bonusów. W przypadku remisu zwycięża gracz, który zapełnił więcej kart ze skarbami w kolorze szarym. Jeżeli tu też będzie remis, wtedy o wygranej decyduje kolor, w kolejności zielony, pomarańczowy i liliowy.



Sarah całkowicie zapełniła 6 kart ze skarbami. Dają one 64 punkty. Szara pieczęć daje Sarah 1 punkt na jedną szarą kartę ze skarbami (= 2 punkty bonusowe). Pomarańczowa pieczęć daje z kolei 2 punkty na pomarańczową kartę (= 4 punkty bonusowe). Dziewięć zakreślonych pól z monetami oraz dwa puchary dają łącznie 17 punktów. Trzy oceniane palmy to 8 punktów. W sumie Sarah zdobyła więc 95 punktów.