



Gra dla 2-4 graczy w wieku 8-108 lat.

Zawartość pudełka

- plansza,
- 4 pionki do wyboru,
- kostka do gry,
- 4 karty postaci,
- 16 kart mecenasa,
- 55 kart Pytanie tekstowe,
- 35 kart Ryzyko/Pojedynek,
- 16 żetonów Zbój,
- banknoty,
- 4 detektory odpowiedzi,
- instrukcja gry.



Cel gry

Gra toczy się od **Startu** do **Mety**. Wygrywa ten gracz, który po zakończeniu gry zdobędzie najwięcej **dukatów**. By pozyskać dukaty, gracze odpowiadają na pytania, biorą udział w pojedynkach, zmagają się z ciągłą zmiennością losu i atakującymi ich **Zbojami**.

Przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem gry gracze otrzymują:



Pozostałe banknoty należy położyć obok planszy, w banku.



Każdy z graczy wybiera postać, którą chce się poruszać.

UWAGA! Do każdego pionka przypisana jest karta **Postaci**. Kładziemy ją przed sobą, będzie nam bardzo przydatna w trakcie gry.

Karty **Ryzyko/Pojedynek**, **Pytanie tekstowe** i Karty **Mecenasa** należy ułożyć w stosach obok planszy.



Przebieg gry

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Wybiera pionek, którym chce grać, i ustawia go na polu **Start**.

Gracze poruszają się po planszy, tak aby dotrzeć na **Metę**. Pierwszy gracz rzuca **kostką** i przesuwa pionek o wskazaną liczbę oczek. Jeśli trafi na pole z zadaniem, musi je wykonać.

Opis pól

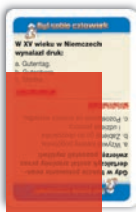


Pole **Ryzyko** – gracz bierze ze stosu kart **Ryzyko/Pojedynek** pierwszą kartę od góry z wierzchu, głośno odczytuje polecenie z części Ryzyko i je wykonuje. Po wykonaniu polecenia gracz odkłada kartę na spód stosu.

UWAGA! Wśród kart **Ryzyko** znajdują się również karty: **Mistrz**, **Zbój** i **Rycerz**. Tych kart gracze nie pokazują innym i zachowują je dla siebie.



Pole **Pytanie** – gracz odpowiada na **Pytanie tekstowe**. W tym celu wybiera kartę ze stosu i głośno czyta pytanie i odpowiada na nie. Żeby sprawdzić, czy udzielona odpowiedź jest poprawna, należy przyłożyć **detektor odpowiedzi** do zamazanego na czerwono miejsca na karcie tuż pod pytaniem. Za prawidłową odpowiedź gracz otrzymuje **200 dukatów**. Za odpowiedź błędną gracz nie otrzymują pieniędzy.



Pole **Koniczynka** – gracz rzuca 2 kostkami. Wyrzuconą liczbę oczek mnoży razy 10 dukatów. Powstała kwota jest premią, jaką gracz pobiera z banku.



Pole **Skarb** – gracz otrzymuje z banku **300 dukatów**.



Pole **Podatek** – gracz musi zapłacić podatek. W tym celu rzuca **kostką**, mnoży wyrzucaną liczbę oczek razy **10 dukatów** i tak powstałą kwotę oddaje do banku. Jeżeli gracz nie ma dość pieniędzy, oddaje wszystkie, jakie ma, i traci kolejkę. Aby zapłacić podatek, gracz może również spieniężyć kartę **Mecenasa**, wówczas nie traci kolejki. Patrz wartość sprzedaj na karcie.



Pole **Zmiana epoki** – są to pola premiowane, gracz po przejściu przez pole oddzielające epoki musi odpowiedzieć na pytanie tekstowe. Wysokość premii uzależniona jest od kolejności przejścia przez pole **Zmiana epoki** i od tego czy gracz udzieli poprawnej czy błędnej odpowiedzi. Premie przydzielane są według poniższej tabeli:

Kolejność przejścia przez pole specjalne	Wartość premii błędna odpowiedź	Wartość premii poprawna odpowiedź
Pierwszy gracz	100 dukatów	200 dukatów
Drugi gracz	80 dukatów	160 dukatów
Trzeci gracz	50 dukatów	100 dukatów
Czwarty gracz	30 dukatów	60 dukatów



Pole **Meta** – po dojeździe do ostatniego pola gracz otrzymuje premię z banku według poniższej tabeli: **Uwaga!** Dodatkowo, na polu **Meta**, musi dojść do wykupienia kart **Mecenasa przez bank** od każdego, posiadającego je gracza.

Kolejność przejścia przez pole Meta	Wartość premii
Pierwszy gracz	500 dukatów
Drugi gracz	300 dukatów
Trzeci gracz	200 dukatów
Czwarty gracz	100 dukatów



Pole **Pojedynek** – gracz, który stanie na polu **Pojedynek**, wybiera przeciwnika, a następnie ciągnie pierwszą kartę z wierzchu stosu kart **Ryzyko/Pojedynek**. Po odczytaniu karty z części **Pojedynek** dochodzi do konfrontacji między graczami. Gracz, który wygra pojedynek, zabiera przeciwnikowi tyle dukatów, ile jest nadrukowane na karcie. Gdy pojedynek nie zostanie rozstrzygnięty, jest przerwany i gra toczy się dalej.



Uwaga! Jeśli wyciągną kartę na której jest Mistrz, Zbój lub Rycerz odkłada ją na spód stosu i ciągnie następną.

Karty dodatkowe

Karta Zbój

Jeżeli gracz ma kartę **Zbój**, może przed swoim ruchem wymienić ją na **żeton Zbój** i ustawić go w wybranym przez siebie miejscu na planszy.

UWAGA! Żeton można ustawić tylko przed swoją turą i tylko na polach epoki, w której się obecnie znajduje. Jeżeli gracz ma kilka kart **Zbój**, może użyć kilku lub nawet wszystkich jednocześnie. Zasięg **Zbója** to 5 pól. Ten, kto wejdzie



w pole rażenia **Zbója**, musi oddać **200 dukatów** graczowi, do którego **Zbój** należy. Jeżeli zaatakowany przez **Zbója** gracz nie ma dość pieniędzy, oddaje tyle, ile ma, i traci kolejkę. **Zbój rabuje tylko dukaty, wszystkie karty dodatkowe uzbierane przez graczy nie mogą być zabrane przez Zbója.**

Karta Rycerz

Jeżeli gracz ma kartę **Rycerz**, może obronić się przed atakiem **Zbója** i usunąć go z planszy. W tym celu musi okazać kartę **Rycerz** pozostałym graczom. **Zbój** zostaje pokonany, żeton wraca do banku, natomiast kartę **Rycerz** należy odłożyć na spód stosu kart **Ryzyko**. Karta **Rycerz** służy również do odmowy udziału w pojedynku. Jeżeli gracz, który ma kartę **Rycerz**, stanie na polu **Pojedynek** lub zostanie wyzwany do pojedynku, może odmówić udziału w nim po okazaniu karty **Rycerz**. Wówczas gra toczy się dalej, a karta **Rycerz** trafia na spód stosu kart **Ryzyko**.



Karta Mistrz

Karta **Mistrz** pozwala ukarać tego, kto ustawił **żeton Zbój** na planszy. Żeby móc to zrobić, należy znaleźć się w polu rażenia **Zbója** i okazać kartę **Mistrz** pozostałym graczom. Gracz, który ustawił **żeton Zbój** na planszy, musi oddać **300 dukatów** właścicielowi karty **Mistrz**. Jeżeli gracz nie ma dość pieniędzy, oddaje tyle, ile ma, i traci kolejkę. Po okazaniu karty **Mistrz** należy ją odłożyć na spód stosu kart **Ryzyko**, a **żeton Zbój** trafia do banku.



Dodatkowo można użyć karty **Mistrz**, aby:

- odmówić przystąpienia do pojedynku (zarówno jako wzywający, jak i wzywany),
- nie płacić, gdy trafi się na pole **Podatek**,
- odmówić polecenia z kart **Ryzyko**.

Po wykorzystaniu karty **Mistrz** należy ją odłożyć na spód stosu kart **Ryzyko**.



Karta Mecenasa

Karty **Mecenasa** są świadectwem wkładu w kulturę i sztukę.

Żeby je kupić gracz musi poprawnie odpowiedzieć na pytanie i zapłacić odpowiednią ilość dukatów jaka jest nadrukowana na karcie zgodnie z wartością **zakup**. Takiego zakupu gracz może dokonać tylko raz w swojej kolejce. Jeżeli graczowi uda się kupić Kartę Mecenasa może ją traktować jako:

- inwestycję z możliwością podwójnej wyceny na polu **Meta**.
- zabezpieczenie pieniędzy przed **Zbójem** (to od zaatakowanego gracza zależy, czy spienięży kartę **Mecenasa**, aby wykupić się przed **Zbójem**, czy nie).



Na karcie **Mecenasa** znajdują się **3 wartości**:

- **zakup** – liczba dukatów, którą trzeba zapłacić za kartę **Mecenasa** przy zakupie,
- **sprzedaż** – liczba dukatów, którą uzyskasz przy odsprzedaży do banku karty **Mecenasa** w trakcie gry,
- **wycena** – liczba dukatów, którą gracz otrzymuje za kartę **Mecenasa** przy dojściu do pola **Meta**.

Wykupienie kart Mecenasa

prze bank na polu Meta

Po dojściu do pola **Meta** gracze muszą spieniężyć karty **Mecenasa** jakie udało im się zebrać w ciągu gry. Ilość dukatów jaką otrzymają z banku przy wykupie uzależniona jest od ich wiedzy.

Każdy gracz posiadający kartę **Mecenasa** musi odpowiedzieć na tyle **pytań tekstowych**, ile kart posiada.

1 Karta Mecenasa = 1 pytanie. Od tego, czy gracz udzieli prawidłowej odpowiedzi zależy ile dukatów otrzyma z banku.



W przypadku odpowiedzi poprawnej gracz otrzymuje ilość dukatów zgodnie z wartością **wycena**.

W przypadku błędnej odpowiedzi gracz otrzymuje ilość dukatów zgodnie z wartością **zakup**.

Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy każdy z graczy dojdzie do pola **Meta**. Wygrywa ten gracz, który przez całą grę zbierze **najwięcej dukatów**.

UWAGA! Nie zapomnijcie spieniężyć kart **Mecenasa**.

Opcje dodatkowe – urozmaicenie gry

Gracze mogą rzucać kostką 2 razy, a następnie przesuwać swoje pionki o sumę oczek z obu rzutów. Dodatkowo jeśli wypadła taka sama ilość oczek w obu rzutach to:

- **w I epoce (prehistoria i starożytność):** Gracz wyrzuconą ilość oczek mnoży razy 10 dukatów. Powstała kwota jest premią, jaką gracz pobiera z banku.
- **w II epoce (średniowiecze):** Gracz ciągnie kartę i odpowiada na pytanie. Za odpowiedź poprawną gracz otrzymuje premię 150 dukatów. Za odpowiedź błędną gracz nie otrzymuje premii.
- **w III epoce (czasy nowożytne):** Gracz może wyzwalać dowolnego gracza na pojedynek.
- **w IV epoce (XIX i XXI w.):** Gracz cofa się o wyrzuconą ilość pól.

