

Takara Island

AUTEURS : TAKAHIRO & SAYAKA AMIOKA

ILLUSTRATEUR : NAÏADE

LA LÉGENDE RACONTE QUE DEUX PIERRES INESTIMABLES SONT ENFOIÉES DANS LES PROFONDEURS DE TAKARA, ÎLE RÉCEMMENT DÉCOUVERTE PAR DES EXPLORATEURS. CES PIERRES DE LÉGENDE, UNE FOIS ASSEMBLÉES, OFFRIRAIENT LA VIE ÉTERNELLE À LEUR DÉTENTEUR. ATTIRÉS PAR CE MYTHE, MAIS AUSSI PAR LES RESSOURCES ET RICHESSES DONT TAKARA REGORGE, DES AVENTURIERS DE TOUS HORIZONS S'Y PRÉCIPITENT AVEC LEUR ATTIRAIL, DANS L'ESPOIR D'ÊTRE LES PREMIERS À TROUVER LES PIERRES LÉGENDAIRES.



BUT DU JEU

Chaque joueur dirige une équipe d'aventuriers partant fouiller les galeries souterraines de Takara. Au gré des coups de pioches, ils découvriront richesses et trésors, affronteront des Monstres, et gagneront en expérience. Si un joueur parvient seul à assembler les deux Pierres de Légende, à lui la vie éternelle ; sinon est déclaré vainqueur le joueur ayant acquis le plus d'expérience.



LES PIERRES DE LÉGENDE

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 4 plateaux Joueur (dans 4 couleurs différentes) ①
- 8 jetons Aventurier (tous différents, 2 par couleur) ①
- 4 jetons Recrue (tous avec le même design, 1 par couleur) ②
- 4 tuiles Spécialiste ③
- 8 tuiles Coffre ④
- 54 tuiles Galerie ⑤*
- 12 jetons XP (Expérience) de 2 XP chacun ⑥
- 1 tuile Épée ⑦
- 1 dé de combat (4 faces Épée, 2 faces Hôpital) ⑧
- 18 pièces d'une valeur de 1 Kara (la monnaie locale) ⑨
- 18 pièces d'une valeur de 5 Karas ⑩
- 3 pièces d'une valeur de 10 Karas ⑪
- 6 jetons Blessure ⑫



5

18 GALERIES SUPERFICIELLES

- 8 tuiles 2 Karas
- 4 tuiles Éboulement
- 2 tuiles 1 XP
- 2 tuiles 1 XP + Blessure
- 2 tuiles Monstre

18 GALERIES PROFONDES

- 4 tuiles 4 XP + Blessure
- 3 tuiles 4 XP
- 3 tuiles 6 Karas
- 3 tuiles Coffre
- 3 tuiles Monstre
- 2 tuiles Pierre de Légende

2

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1



MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur choisit une couleur et prend le plateau Joueur et les 2 Aventuriers correspondants.
 - 2 Les Recrues des joueurs sont placées sur la Plage de Takara.
 - 3 Placez les 4 tuiles Spécialiste face visible au Port (en bordure de plateau).
 - 4 Mélangez les tuiles Coffre pour former une pioche face cachée sur l'Axolotl.
 - 5 Pour que les deux Pierres de Légende se trouvent sur deux sites distincts (autour des tuiles Coffre), créez 6 Sites comme suit :
 - Tous les joueurs ferment les yeux, sauf un. Ce dernier prend les 18 galeries profondes et écartent les deux Pierres de Légende. Il fait 2 piles de huit tuiles et ajoute une Pierre de Légende sur chacune. Il mélange indépendamment chaque pile et les scinde chacune en 3 piles de trois tuiles. Il dispose aléatoirement les 6 piles ainsi formées à côté du plateau, puis ferme à son tour les yeux.
 - Les autres joueurs disposent au hasard les 6 piles sur chaque site de fouille, puis, aléatoirement, trois galeries intermédiaires sur chaque galerie profonde, et trois galeries superficielles sur les intermédiaires. Chaque site est maintenant constitué de neuf tuiles.
 - 6 Au Comptoir, on place un nombre de jetons XP égal au nombre de joueurs fois 3 (six jetons à 2 joueurs, neuf à 3 joueurs et douze à 4 joueurs).
 - 7 Placez l'Épée et le dé à la Forge.
 - 8 Tous les Karas et jetons Blessure sont placés à côté du plateau.
 - 9 Choisissez au hasard le premier joueur.

-) TOUR DE JEU

IMPORTANT : les tuiles remportées par les joueurs, ainsi que celles défaussées en cours de partie, doivent être visibles de tous pendant la partie.

Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens horaire.

À son tour, le joueur actif effectue les trois étapes suivantes :

1. LOUER L'ÉPÉE (OPTIONNEL)
2. UTILISER SES AVENTURIERS
3. RECRUTER & TERMINER SA JOURNÉE



1. LOUER L'ÉPÉE (OPTIONNEL)

Au début de son tour de jeu, un joueur peut s'équiper de l'Épée pour **3 Karas** : il prend alors la tuile Épée de la Forge et la place sur son plateau Joueur. L'Épée permet de se protéger des Monstres et de les combattre. Son utilisation est expliquée en détail dans les sections suivantes.



NOTE : l'Épée ne peut être louée qu'au tout début du tour du joueur, jamais pendant.



2. UTILISER SES AVENTURIERS

IMPORTANT : un Aventurier ne peut faire qu'une seule action à chaque tour de jeu.

Chaque Aventurier peut être utilisé pour effectuer **UNE** des actions ci-dessous :

- 2a. OBSERVER LES GALERIES
- 2b. FOUILLER UNE GALERIE
- 2c. DÉTRUIRE UN ÉBOULEMENT
- 2d. SE RENDRE AU TRIPOT
- 2e. SE RENDRE AU COMPTOIR
- 2f. ENGAGER UN SPÉCIALISTE
- 2g. COMBATTRE UN MONSTRE



a. OBSERVER LES GALERIES

1 observation par Aventurier

Cette action peut être faite plusieurs fois par tour, mais avec des Aventuriers différents à chaque fois.

Le joueur actif prend **un** Aventurier disponible (présent sur son plateau Joueur) et le place à côté d'un des six sites.

• Il observe alors **secrètement** les 3 premières tuiles Galerie, **une par une**, en prenant bien soin de ne pas en modifier l'ordre.

Son action **s'arrête immédiatement s'il trouve un Éboulement**. Il n'observe donc pas les tuiles suivantes (s'il en reste à observer) et **doit** retourner cette tuile face visible en prenant soin de la laisser à sa place. Il reçoit en contrepartie 2 Karas.

ÉBOULEMENT



MONSTRE

NOTE : une fois l'Observation achevée ou stoppée, les tuiles sont remises sur le même site, dans l'ordre où elles ont été prises. Les tuiles qui sont face visible le restent, même si elles sont recouvertes par d'autres tuiles.

IMPORTANT : un Aventurier ne peut jamais observer sous des tuiles rendues visibles les tours précédents (Éboulements et Monstres).



b. FOUILLER UNE GALERIE

1 fouille par Aventurier

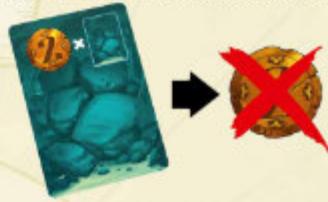
Cette action peut être faite plusieurs fois par tour, mais avec des Aventuriers différents à chaque fois.

Le joueur actif prend un aventurier disponible et le place à côté du site qu'il souhaite fouiller. Il retourne face visible la première tuile du site :

- si c'est une tuile Kara, la tuile est défaussée et le joueur reçoit autant de Karas qu'inscrit sur la tuile.



- si c'est un Éboulement, l'aventurier est bloqué, le joueur ne gagne aucune pièce (contrairement à la phase d'observation en 2a) et la tuile est retournée face visible sur le site.



- si c'est un Monstre et que le joueur n'a pas loué l'Épée, son Aventurier est blessé et doit aller à l'hôpital. La tuile reste sur le site, face visible.
- si c'est un Monstre et que le joueur a loué l'Épée en début de tour, son aventurier est protégé, mais son action s'achève.



- si c'est une tuile XP, le joueur place la tuile face visible à côté de son plateau Joueur : elle rapportera des points d'XP en fin de partie. Cependant s'il y a sur la tuile le symbole l'Aventurier est blessé et doit aller à l'hôpital.



- si c'est un Coffre, la tuile est défaussée et le joueur pioche la première tuile Coffre de la pile au centre du plateau. Il reçoit alors les récompenses inscrites sur la tuile (voir section « Les tuiles Coffre » en fin de règles).



- si c'est une des deux Pierres de Légende, le joueur place la tuile face visible à côté de son plateau Joueur : si les deux Pierres de Légende ont été trouvées, la partie prend fin immédiatement (voir section « Fin de partie »).



DÉTRUIRE UN ÉBOULEMENT

2 aventuriers par destruction

Il faut 2 Aventuriers disponibles pour effectuer cette action. Le joueur actif les place à côté d'un Éboulement et celui-ci est défaussé. Le joueur gagne 2 Karas par Éboulement visible à ce moment de la partie (en comptant celui qu'il vient de détruire).



Exemple : s'il y a 4 Éboulements visibles, le joueur actif peut envoyer 2 Aventuriers à côté d'un des Éboulements. Celui-ci est détruit (la tuile est défaussée) et le joueur gagne 8 Karas (2x4). Il ne reste plus désormais que 3 Éboulements visibles.

SE RENDRE AU TRIPOT

1 visite au Tripot par Aventurier

Cette action peut être faite plusieurs fois par tour, mais avec des Aventuriers différents à chaque fois.

Le joueur actif prend un ou plusieurs Aventuriers disponibles et les envoie jouer au Tripot. Cela lui rapporte 1 Kara par Aventurier.



SE RENDRE AU COMPTOIR

1 seul Échange par tour de jeu

IMPORTANT : un joueur ne peut faire cette action qu'une seule fois par tour

Le joueur actif prend un Aventurier disponible et l'envoie au Comptoir. Il ne peut effectuer qu'une seule des deux actions suivantes, une seule fois par tour :

- vendre une seule de ses tuiles XP. Chaque point d'XP de la tuile rapporte 5 Karas ; tous les points d'XP de la tuile doivent être vendus. Il n'est pas possible de vendre les Pierres de Légende, ni les jetons XP acquis précédemment ; Exemple : une tuile avec 4 XP rapportent 20 Karas.



- échanger 5 Karas exactement contre un seul jeton XP.



ENGAGER UN SPÉCIALISTE

1 seul Engagement par tour de jeu

Le joueur actif prend un Aventurier disponible et le place sur le Port, sur le cercle en bout de ponton. Il paye le prix du Spécialiste et place la tuile face visible devant lui. La compétence du Spécialiste choisi doit alors être appliquée immédiatement.

IMPORTANT: à la fin du tour le Spécialiste engagé est retourné sur sa face endormie et le joueur actif le conserve devant lui le tour suivant (sans pouvoir utiliser ses compétences).

COÛT



NOTE : les compétences de chaque Spécialiste sont expliquées en détail dans la section « Les Spécialistes », en fin de règles.

IMPORTANT : on ne peut jamais avoir deux Spécialistes devant soi. Un Spécialiste engagé reste 2 tours devant un joueur : un tour face visible (actif), un tour face endormie (non actif).



COMBATTRE UN MONSTRE

1 combat par Aventurier

Cette action peut être faite plusieurs fois par tour, mais avec des Aventuriers différents à chaque fois.

IMPORTANT : pour combattre un Monstre, il faut obligatoirement :

- avoir loué l'Épée au début de son tour ;
- que le Monstre soit la première tuile du site et qu'il soit face visible (rappel : un Monstre est rendu visible lors d'une observation, ou d'une fouille).



Le joueur actif prend un Aventurier disponible et le place à côté du site où se trouve le Monstre visible.

Le joueur doit lancer le dé de combat autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que le Monstre soit vaincu, ou qu'une attaque échoue.

La face du dé obtenue désigne toujours le résultat de l'attaque :

- L'attaque échoue et l'Aventurier est blessé ; il doit aller à l'hôpital. L'action de l'Aventurier s'achève, mais le joueur peut utiliser un nouvel Aventurier pour continuer à attaquer le Monstre.
- L'attaque réussit : le Monstre est blessé et on ajoute 1 jeton Blessure sur sa tuile. L'Aventurier doit continuer son attaque en lançant une nouvelle fois le dé.

Un Monstre est vaincu s'il a autant de jetons Blessures que de points de vie.

Dès qu'un Monstre est vaincu, le joueur remporte la tuile qu'il place à côté de son plateau Joueur et l'action de l'Aventurier s'achève alors.

Un Monstre vaincu rapporte immédiatement ce qui est indiqué sur sa tuile : le nombre de Karas et les points d'XP.

Si le tour du joueur s'achève avant que le Monstre soit vaincu, les jetons Blessure restent sur sa tuile et profiteront au(x) futur(s) combattant(s).



RECRUTER & TERMINER SA JOURNÉE

Dès que le joueur a utilisé tous ses Aventuriers, il peut recruter et doit terminer sa journée :



RECRUTER (1 seule fois par partie)

Il paye 5 Karas pour recruter son unique Recrue qui attend sur la Plage, puis la place sur son plateau Joueur : cette Recrue est désormais un Aventurier et possède les mêmes caractéristiques que les autres. Le joueur possède donc maintenant 3 Aventuriers pour le reste de la partie.



TERMINER SA JOURNÉE



REPRENDRE SES AVENTURIERS NON BLESSÉS

- il replace sur son plateau Joueur les Aventuriers qui ne sont pas à l'hôpital ;
- s'il possède un ou plusieurs Aventuriers à l'hôpital, il peut payer 2 Karas par Aventurier pour les reprendre. S'il ne peut pas, ou ne veut pas payer pour certains d'entre eux, il les déplace dans la **salle de repos de l'hôpital** (ils y resteront jusqu'à la fin du tour suivant) ;
- s'il possède un ou plusieurs Aventuriers dans la **salle de repos de l'hôpital**, il les replace sur son plateau Joueur.

SALLE DE REPOS





RENDEZ L'ÉPÉE

S'il a loué l'Épée en début de tour, cette dernière est remise à la Forge.



S'OCCUPER DU SPÉCIALISTE

- S'il a un Spécialiste **face visible** (il a été engagé ce tour-ci), il est retourné face endormie et conservé par le joueur : il se repose.



- S'il a un Spécialiste **face endormie**, il est remis face visible sur le Port ; il est à nouveau disponible pour les joueurs qui n'ont pas de Spécialiste devant eux.



LE PORT



FIN DE PARTIE

La partie se termine **dès qu'une** des conditions suivantes est remplie :

- quatre sites sont vides et aucune Pierre de Légende n'a été trouvée** : tous les joueurs ont perdu (on ne compte même pas les points gagnés par les joueurs). Les aventuriers ont été trop peu efficaces : ils sont bannis de l'île et rentrent chez eux à la nage !!!
- cinq sites sont vides et une seule Pierre de Légende a été trouvée** : la Pierre de Légende trouvée est inutilisable et le joueur l'ayant trouvée la défausse (elle ne rapporte pas 10 points d'XP). Le joueur avec le plus de points d'XP est déclaré vainqueur (voir section « Décompte » ci-dessous).
- les deux Pierres de Légende ont été trouvées** :
 - si un joueur possède les deux Pierres de Légende, il gagne instantanément et acquiert la vie éternelle;
 - si les deux Pierres de Légende ont été trouvées par deux joueurs différents, tous les joueurs comptent leurs points d'XP (Pierres de Légende comprises) et le joueur avec le plus de points d'XP est déclaré vainqueur (voir section « Décompte » ci-dessous).



DÉCOMPTES DES POINTS D'XP

- chaque additionne les points d'XP figurant sur les tuiles remportées : tuiles XP, jetons XP, Monstres vaincus, Coffres et, éventuellement, une Pierre de Légende ;
- chaque ensemble de 5 Karas vaut 1 point d'XP.

Les niveaux atteints par chacun sont les suivants :

- entre 0 et 9 points d'XP : NOURRITURE POUR AXOLOTL
- entre 10 et 19 points d'XP : BLEUSAILLE
- entre 20 et 29 points d'XP : PÉTROPHILISTE EN HERBE
- entre 30 et 39 points d'XP : LE NOUVEL INDIANA
- au-delà de 40 points d'XP : HÉROS DE LÉGENDE



LES TUILES COFFRES

Les Coffres rapportent immédiatement des Karas et/ou des points d'XP.

Seul le Mimic a un pouvoir particulier.

C'est un Monstre avec 2 points de vie que le joueur doit combattre (**même s'il n'a pas loué l'Épée**) :

- si l'attaque de l'aventurier réussit (il faut réussir deux lancers de dés successifs), le joueur pioche 1 nouvelle tuile Coffre. Cette dernière et le Mimic sont conservés par le joueur ;
- si l'attaque échoue, le Mimic retourne dans la pile des tuiles Coffre, qu'on mélange à nouveau.



LE MIMIC



LE CRÂNE

Gagnez 20 Karas immédiatement, conservez la tuile ET retirez 2 XP en fin de partie.



LA CARTE

Gagnez 5 Karas immédiatement et défaussez la tuile OU conservez la tuile et gagnez 2 XP en fin de partie.



LES SPÉCIALISTES



LE MINEUR



Le Mineur permet de fouiller les deux premières tuiles d'un site : les tuiles XP, les Pierres de Légende, les Coffres sont conservés par le joueur. On résout les Coffres comme d'habitude :

- si une tuile XP avec le symbole est retournée, ni le mineur ni l'Aventurier qui l'a engagé ne sont blessés ;
- les Éboulements et les tuiles Kara sont détruits pendant la fouille (et ne rapportent aucun Kara). Un Éboulement, visible ou caché, ne bloque jamais le Mineur ;
- en cas de rencontre avec un Monstre, il n'y a pas de combat, mais l'action du Mineur s'achève (et l'Aventurier qui l'a engagé n'est pas blessé).



L'IMITATEUR



Il copie l'effet d'un autre Spécialiste qui a été engagé par un autre joueur, en payant le coût du Spécialiste + 2 Karas.

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE JEU



LOUER L'ÉPÉE (OPTIONNEL)



UTILISER SES AVENTURIERS

OBSERVER =



3

FOUILLER =



COMBATTRE =



ÉBOULEMENT =



2

SPECIALISTE =



...

TRIPOT =



COMPTOIR =



RECRUTER & TERMINER SA JOURNÉE

RECRUTER =



TERMINER SA JOURNÉE = ➔ REPRENDRE SES AVENTURIERS NON BLESSÉS
➔ RENDRE L'ÉPÉE
➔ S'OCCUPER DU SPÉCIALISTE



LA DIVINATRICE



La Divinatrice permet de choisir un site et d'y observer 3 galeries consécutives, à n'importe quel niveau.

Les Éboulements et les Monstres n'arrêtent pas son observation. Elle ne peut retourner aucune tuile observée. Les tuiles qui sont face visible parmi celles qu'elle consulte n'arrêtent pas son observation, mais comptent parmi les 3 (elle peut donc observer sous un Monstre ou sous un Éboulement face visible).



L'ARCHÉOLOGUE



L'Archéologue permet de choisir un site et d'y observer les 5 premières tuiles.

Les remarques sur les Éboulements et les Monstres sont les mêmes que pour la Divinatrice.

Takara Island

DESIGNED BY : TAKAHIRO & SAYAKA AMIOKA

ILLUSTRATED BY : NAIADE

LEGEND TELLS OF TWO PRICELESS STONES BURIED IN THE DEPTHS OF TAKARA, AN ISLAND JUST RECENTLY DISCOVERED. THESE "STONES OF LEGEND", ONCE ASSEMBLED, WILL OFFER ETERNAL LIFE TO THEIR OWNER. ADVENTURERS RUSH TO THE ISLAND, ENTICED BY THE LEGEND BUT ALSO BY THE PROMISE OF ABUNDANT RESOURCES AND TREASURES. EVERY ONE OF THESE "SOLDIERS OF FORTUNE" DREAM OF BECOMING THE FIRST TO RECOVER THESE LEGENDARY STONES!



GOAL OF THE GAME

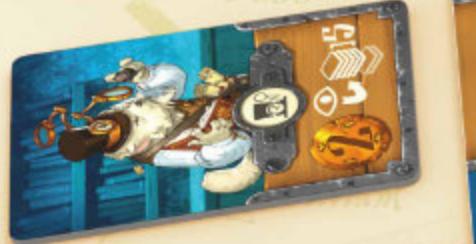
Each player leads a team of adventurers to mine the depths of Takara. Chance events will affect discoveries of wealth and treasure. As players advance, they must face the Takara Monsters, survive rockfalls, and recruit additional help and experts as they constantly gain more experience and knowledge of the island. If one player secures both of the Stones of Legend on his own then he will be embraced by eternal life. Otherwise, the winner will be the player who has gained the most experience.



THE STONES OF LEGEND

COMPONENTS

- 1 Game board
- 4 Player boards (4 different colors) ①
- 8 Adventurer tokens (all different, 2 per color) ②
- 4 Recruit tokens (all the same design, 1 per color) ③
- 4 Specialist tiles ④
- 8 Chest tiles ⑤
- 54 Gallery tiles ⑥*
- 12 XP tokens (Experience) each worth 2XP ⑦
- 1 Sword tile ⑧
- 1 Fight die (4 Sword sides, 2 Hospital sides) ⑨
- 18 Kara coins (value of 1) ⑩
- 18 Kara coins (value of 5) ⑪
- 3 Kara coins (value of 10) ⑫
- 6 Wound tokens ⑬



* 5

18 SURFACE GALLERY

- 8 2 Karas tiles
- 4 Rockfall tiles
- 2 1 XP tiles
- 2 1 XP + Wound tiles
- 2 Monster tiles



18 INTERMEDIATE GALLERY

- 7 4 Karas tiles
- 3 2 XP tiles
- 3 2 XP + Wound tiles
- 3 Monster tiles
- 1 Chest tile
- 1 Rockfall tile



18 DEEP GALLERY

- 4 4 XP + Wound tiles
- 3 4 XP tiles
- 3 6 Karas tiles
- 3 Chest tiles
- 3 Monster tiles
- 2 Stone of Legend tiles





1 Each player chooses a color and takes the corresponding play board and 2 matching adventurer tokens.

2 Recruit players are positioned on the Beach of Takara.

3 Put the 4 Specialist tiles face up on the Harbor (top edge).

4 Mix the Chest tiles and place the stack face down on the Axolotl.

5 Both Legend Stones must be in two separate sites (near the Chest tiles). Create six sites as follows:

- All players close their eyes except one. He takes the 18 Deep gallery tiles and makes two stacks of 8 tiles each and then adds one Stone of Legend to each stack. Now he shuffles each stack and places them face down in 3 stacks of three tiles each. This creates 6 stacks of Deep tiles next to the Board. The player closes his eyes.

- The other players open their eyes and randomly place 3 Intermediate gallery tiles on top of each of the 6 Deep gallery tile stacks. Now there are 6 stacks of 6 gallery tiles. Next the players randomly place 3 Surface gallery tiles on top of the Intermediate gallery tiles on each of the 6 gallery tile stacks. Each of the 6 stacks now have a total of 9 gallery tiles.

6 Establish the Counter with XP tokens equal to the number of players times 3 (6 tokens for two players, 9 tokens for three players and 12 tokens for 4 players).

7 Place the Sword and the Die at the Forge.

8 All Kara coins and Wound tokens are placed next to the board.

9 A start player is selected at random.

PLAYING THE GAME

IMPORTANT: tiles won by the players, as well as those discarded during play of the game, must be visible to all players during the game.

Players take turns in clockwise order.

During each turn, the active player performs the following three actions:

1. RENT THE SWORD (OPTIONAL)
2. USE THE ADVENTURERS
3. RECRUIT & FINISH THE DAY

1 RENT THE SWORD (OPTIONAL)

At the beginning of his turn, a player **may** equip himself with the Sword by paying 3 Karas and placing the "Sword of the Forge" tile onto his player board.

The use of the Sword is explained in detail in the following sections.

NOTE : The Sword may only be rented at the beginning of a player's turn.



2 USE THE ADVENTURERS

IMPORTANT : an adventurer may perform one action every turn.

Every adventurer can be used to perform the following actions :

- 2a. VIEW GALLERY TILES
- 2b. DIG A GALLERY
- 2c. DESTROY A ROCKFALL
- 2d. GO TO THE DIVE
- 2e. GO TO THE COUNTER
- 2f. HIRE A SPECIALIST
- 2g. FIGHT A MONSTER

a VIEW GALLERY TILES

1 view per adventurer

This can be done several times per turn, but each time it must be a different adventurer.

The active player takes **one** available adventurer (from his Player board) and puts it next to one of the 6 gallery site piles.

• The player **secretly** views the first 3 gallery tiles, **one at a time**, taking care not to change the order of the tiles. His action **immediately ends if he finds a Rockfall**. He thus does not observe the following tiles (if any remain to be viewed) and **must** turn the tile face up, leaving it in place on the stack. The player then receives 2 Karas.

• If he finds a Monster, he **can** turn the tile face up leaving it in at its place. He receives in this case 2 Karas and the observation can continue. He can also choose not to turn it.



NOTE : Once the completed or stopped observation, the tiles are delivered on the same site, in the order they were taken. The tiles that are the face up remain visible, even if they are covered by other tiles.

IMPORTANT : an adventurer can never observe under the tiles made visible the previous rounds (Rockfalls and Monsters).

b DIG A GALLERY

1 searched by an adventurer

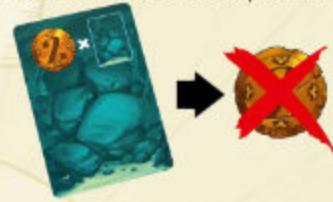
This can be done several times per turn, but each time it must be a different adventurer.

The active player takes **one** available adventurer and placed it next to the site he wishes to excavate. He turns the first gallery tile face up:

- If it is a Kara tile, the tile is discarded from the game and he receives the number of Karas written on the tile.



- If it is a Rockfall tile, the adventurer is locked, he does not win any coins (unlike the viewing phase 2a) and the tile is turned face up on the stack.



- If it is a Monster and the player has not rented the Sword, the adventurer is injured and **has to** go to the Hospital. The tile remains face-up on the stack.
- If it is a Monster tile and the player rented the Sword at the start of his turn, the adventurer is protected, **but** his action ends.



- If it is an XP tile, he places the tile face-up next to his player board: it will yield XP points at the game end. However, if the tile shows  , the adventurer is injured and has to go the Hospital;



- If it is a Chest tile, the tile is discarded and the player draws the first Chest of the pile in the middle of the board. He then receives the rewards listed on the tile (see "The Chest tiles" at the end of the rules).



- If it is one of the two Legend Stones, he places the tile face-up next to his Player board. If both Legend Stones were found, the game ends immediately (see "End of the Game").

DESTROY A ROCKFALL requires 2 adventurers

It takes **two** available adventurers to perform this action. The active player places them next to the Rockfall. It is destroyed and the tile is discarded. The player wins 2 Karas per visible Rockfall at this point in the game (counting the one he just destroyed).

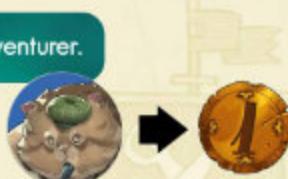


Example: if there are 4 visible Rockfalls, the active player can place 2 adventurers beside the Rockfall. This Rockfall is destroyed (the tile is discarded) and the player wins 8 Karas (2×4). There are now only 3 Rockfalls remaining.

GO TO THE DIVE 1 Dive per visiting adventurer

This can be done several times per turn, but each time it must be a different adventurer.

The active player takes **one or more** available adventurers and sends them to the Dive. This brings him one Kara per adventurer.



GO TO COUNTER only 1 trade per turn

IMPORTANT : a player can only perform this action once per turn.

The active player takes **one** available adventurer and sends him to the Counter. He **can** only perform one of these two actions, **once per round**.

- Sell one of its XP tiles. Each XP tile point brings a player 5 Karas; all XP tile points must be sold. It is not possible to sell the Legend Stones or XP tokens acquired previously. Example: a tile with 4 XP gives 20 Karas



- Exchange 5 Karas and gain one XP token (only one permitted).





HIRE A SPECIALIST

only 1 commitment per turn

The active player takes **one** available adventurer and places him in the Harbor, on the circle at the end of the dock. He pays the price of a chosen Specialist and puts the tile face-up in front of him. The expertise of the chosen Specialist must be applied immediately.

IMPORTANT: at the end of the turn, the hired Specialist is returned to his face-down position in front of the player (he cannot be used during the next turn).

COST



ABILITY

NOTE : the skills of each Specialist are explained in details in "The Specialists" section at the end of the Rules.

IMPORTANT : you can never have two Specialists in active use at the same time. A hired Specialist remains in front of a player for two turns: one round face-up (active) and one round face down (not active).



FIGHT A MONSTER

1 fight by an adventurer

This can be done several times per turn, but each time it must be a different adventurer.



IMPORTANT : When fighting a Monster, it is mandatory:

- To Rent the Sword at the beginning of your turn;
- Have a Monster tile be face-up on the top of the site (a Monster becomes visible when he is viewed or exposed when digging!).

The active player takes **one** available adventurer and places him next to the site where the **visible** Monster is located.

The player must roll the Fighting Die as many times as necessary until the Monster is defeated, or until the attack fails.

The face of the die showing always designates the result of the attack:

- The attack fails and the adventurer is injured; he **must** go to the hospital. The action of the adventurer ends, but the player can use a new adventurer to continue to attack the Monster.
- The attack succeeds and the Monster is injured. 1 Wound token is added on this tile. The adventurer **has to** continue his attack by rolling the die again.

A Monster is defeated if there are as many tokens as injuries and life points.

Once a Monster is defeated, the player wins the tile and places it next to his player board.

This ends the adventurers' action.

A defeated Monster immediately rewards the player with the number of Karas and XP points shown on his tile.

If the player's turn ends before the Monster is defeated, the Wound tokens remain on the tile and maybe will be collected by future successful fighter(s).



RECRUIT AND FINISH THE DAY

Once a player has used all his adventurers, he can recruit and must finish his day.

RECRUIT

(once per game)

The active player pays 5 Karas to enlist the single recruit who is waiting on the Beach and places him onto his Player board. This recruit is now an adventurer and has the same characteristics as the other. The player now has 3 adventurers for the remainder of the game.



FINISH THE DAY



GET BACK UNINJURED ADVENTURERS

The player returns any adventurers who are not in Hospital to his Player's board.

If he has one or more adventurers in the hospital, he **may** pay 2 Karas per adventurer to get them back. If he cannot or does not pay to get them back, he **must** move them to the **hospital break room** (they will remain there until the end of the next round).

If he has one or more adventurers in the hospital break room, he places them on his Player's board.

HOSPITAL BREAK ROOM





GIVE THE SWORD BACK

If a player rented the Sword at the beginning of the round, the Sword is returned to the Forge.



CARING SPECIALIST

- If a player has a Specialist **face-up** (he was hired during the turn), the tile is turned face-down next to the player's board so the Specialist can "rest".



- If the Specialist tile is **face-down**, he is turned face-up and moved back to the Harbor. This Specialist is available again for players who do not have a Specialist in front of them.



→ THE HARBOR



END OF GAME

The game ends when **one** of the following conditions is met:

- Four sites are empty and no Stone of Legend was found.** All players have lost (the points earned by players do not count).

The adventurers were too inefficient; they are banished from the island and return home swimming!!!

- Five sites are empty and only one Stone of Legend was found.** The Stone of Legend is unusable and the player who found it, discards it (it does not give 10 XP points). The player with the most XP points wins (see "Counting" below).

- both Stones of Legend were found:**

If a player has both of them, he instantly wins and is given eternal life;

If both were found but by two different players, all players count their XP points (including the Stones of Legend). The player with the most XP points wins (see "Counting" below).



COUNTING XP POINTS

- Each player counts his XP points on his "won" tiles: XP tiles, XP tokens, defeated Monsters, Chests and eventually a Stone of Legend.
- Each set of 5 Karas is worth 1 XP point.

Achievement Levels for XP points:

- 0 to 9 = FOOD FOR AXOLOTL
- 10 to 19 = ROOKIE
- 20 to 29 = STONES AMATEUR
- 30 to 39 = THE NEW INDIANA
- 40+ = LEGENDARY HERO



THE CHEST TILES

Chest tiles immediately give rewards of Karas and/or XP points.

Only the Mimic has a special power.

It is a Monster with 2 life points which the player must fight (**even if he has not rented the Sword**):

- If the adventurer's attack succeeds (you must pass two successive die rolls), the player draws 1 new Chest tile. The Mimic and Chest tiles are kept by the player.
- If the attack fails, the Mimic goes back into the pile of Chest tiles and is shuffled.



THE MIMIC



THE SKULL

Immediately receive 20 Karas, the tile is kept by the player AND worth -2 XP points at the end of the game.



THE MAP

Immediately receive 5 Karas and discard the tile
OR
the tile is kept by the player and receives 2 XP points at the end of the game.



THE SPECIALISTS



THE MINER



The Miner permits the digging of two tiles at a site.

- XP tiles, Stones of Legend, The Chests are kept by the player. Chests are resolved as usual and if an XP tile with the symbol  is face-up, none of the hired miner or the used adventurer are injured.
- Rockfalls and Kara tiles are destroyed during exploration (and give no Kara). A Rockfall, visible or hidden, never blocks the Miner.
- If facing a Monster, there is not fight but the Miner's action ends (and the adventurer who hired him is not injured).



THE IMPERSONATOR



It copies the effect of another Specialist who was hired by another player, paying the cost of the Specialist + 2 Karas.



THE SOOTHSAYER



The Soothsayer allows a player to select a site and view 3 consecutive gallery tiles at any level.

The Rockfalls and Monsters do not stop the viewing. The player does not turn them face-up if viewed. Any face-up tiles among the viewed tiles, will not stop the viewing but are counted as part of the 3 consecutive views.



THE ARCHAEOLOGIST



The Archaeologist selects a site and views the first 5 tiles. The remarks for Rockfalls and Monsters described for Soothsayer apply to the Archaeologist.



OVERVIEW



1 RENT THE SWORD (OPTIONAL)



2 USE THE ADVENTURERS

VIEW GALLERY
TILES =



DESTROY A
ROCKFALL =



DIG A
GALLERY =



HIRE A
SPECIALIST =



FIGHT A
MONSTER =



GO TO
THE DIVE =



GO TO THE
COUNTER =



RECRUIT AND FINISH THE DAY

RECRUIT =



FINISH THE DAY =

- GET BACK UNINJURED ADVENTURERS
- GIVE THE SWORD BACK
- CARING SPECIALIST

Takara Island

AUTOREN: TAKAHIRO & SAYAKA AMIOKA

ILLUSTRATIONEN: NAIADE

DIE LEGENDE BESEGT, DASS ZWEI KOSTBARE STEINE VON UNSCHÄTZBAREM WERT TIEF AUF TAKARA ISLAND VERGRABEN WURDEN – EINER INSEL, DIE ERST KÜRZLICH VON ENTDECKERN AUSFINDIG GEMACHT WORDEN IST. EINMAL ZUSAMMENGESSETZT, SOLLEN DIESSE SAGENHAFTEN STEINE IHREM BESITZER EWIGES LEBEN BESCHEREN. VON DiesEM MYTHOS UND DEN ANDEREN SCHÄTZEN UND REICHTÜMERN ANGELOCKT, DIE ES AUF TAKARA IM ÜBERFLUSS GEBEN SOLL, STRÖMEN GUT AUSGERÜSTETE ABENTEURER ALLER COULEUR DORTIN UND HOFFEN, DIESSE SAGENUMWOBENEN STEINE VOR ALLEN ANDEREN ZU FINDEN.



SPIELZIEL

Jeder Spieler führt ein Team von Abenteurern an, um in den Tunneln und Stollen von Takara zu graben. Mit jedem Schlag ihrer Spitzhaken entdecken sie Reichtümer und Schätze, treffen auf Monster und gewinnen Erfahrung. Schafft ein Spieler es alleine, die beiden legendären Steine zusammenzufügen, wird er mit dem ewigen Leben belohnt. Andernfalls gewinnt der Spieler mit der größten Erfahrung.



LEGENDÄRE STEINE

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 4 Spielertafeln (in 4 Farben) ①
- 8 Abenteuerkarten (2 pro Farbe, alle verschieden) ①
- 4 Rekruterkarten (1 pro Farbe, alle gleich) ②
- 4 Spezialistenkarten ③
- 8 Schatztruhenkarten ④
- 54 Stollenkarten ⑤*
- 12 XP -Marker (Erfahrung), je 2 XP ⑥
- 1 Schwertmarker ⑦
- 1 Kampfwürfel (4 Schwertseiten, 2 Krankenlagerseiten) ⑧
- 18 Münzen, je 1 Kara (die lokale Währung) ⑨
- 18 Münzen, je 5 Karas ⑩
- 3 Münzen, je 10 Karas ⑪
- 6 Wundermarker ⑫



KRANKENLAGER



* 5

18 OBERE STOLLEN

- 8 Karten á 2 Karas
- 4 Karten Stolleneinsturz
- 2 Karten á 1 XP
- 2 Karten á 1 XP + Wunde
- 2 Karten Monster



18 MITTLERE STOLLEN

- 7 Karten á 4 Karas
- 3 Karten á 2 XP
- 3 Karten á 2 XP + Wunde
- 3 Karten Monster
- 1 Karte Schatztruhe
- 1 Karte Stolleneinsturz



18 TIEFE STOLLEN

- 4 Karten á 4 XP + Wunde
- 3 Karten á 4 XP
- 3 Karten á 6 Karas
- 3 Karten Schatztruhe
- 3 Karten Monster
- 2 Karten Legendäre Steine





SPIELAUFBAU

- 1 Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt die Spielertafel sowie die beiden Abenteurer seiner Farbe.
- 2 Die Rekrutenkarten werden auf den Strand von Takara gelegt.
- 3 Die 4 Spezialistenkarten werden offen an den Hafen gelegt.
- 4 Die Schatztruhenkarten werden gemischt und verdeckt auf dem Axolotl gestapelt.
- 5 Um sicher zu stellen, dass beide legendären Steine auf verschiedenen Grabungsplätzen liegen (um die Schatztruhen herum angeordnet), werden sechs Grabungsplätze wie folgt erstellt:
 - Außer einem Spieler schließen alle die Augen. Dieser nimmt jeweils einzeln die 18 tiefen Stollen und die beiden legendären Steine. Er bildet zwei Stapel mit je acht Stollenkarten und fügt jedem Stapel einen legendären Stein hinzu. Dann mischt er jeden Stapel separat und teilt ihn in drei kleinere Stapel mit je 3 Karten auf. Er legt diese 6 zufällig gebildeten Stapel neben den Spielplan und schließt dann ebenfalls die Augen.
 - Die anderen Spieler verteilen diese 6 Stapel nun zufällig auf die 6 Grabungsplätze und legen anschließend drei mittlere Stollenkarten auf jeden Stapel der tiefen Stollenkarten. Schließlich legen sie noch je 3 obere Stollenkarten auf jeden Stapel, sodass auf jedem Grabungsplatz nun 9 Stollenkarten liegen.
- 6 Auf das Kontor werden drei Mal so viele XP-Marker gelegt, wie Spieler teilnehmen (sechs Marker bei 2 Spielern, neun Marker bei 3 und 12 Marker bei 4 Spielern).
- 7 Das Schwert und der Kampfwürfel werden auf die Schmiede gelegt.
- 8 Alle Münzen und Wundenmarker werden als Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt.
- 9 Der Startspieler wird per Zufall bestimmt.



-) ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Wichtig: Alle Karten, welche die Spieler im Laufe des Spiels erhalten und auch alle, die abgelegt werden, müssen immer für alle Spieler sichtbar sein.

Die Spieler führen ihre Spielzüge reihum im Uhrzeigersinn aus.

Der aktive Spieler führt die folgenden drei Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. DAS SCHWERT AUSLEIHEN (OPTIONAL)
2. EIGENE ABENTEURER AKTIVIEREN
3. REKRUTIEREN UND DEN TAG BEENDEN



DAS SCHWERT AUSLEIHEN (OPTIONAL)

Zu Beginn seines Spielzuges kann der Spieler sich für 3 Karas mit dem Schwert bewaffnen; er nimmt den Schwertmarker aus der Schmiede und legt ihn auf seine Spieltafel.

Der Gebrauch des Schwertes wird weiter unten erklärt.



Nicht vergessen: Das Schwert kann nur zu Beginn des Spielzuges ausgeliehen werden, nie später.



EIGENE ABENTEURER AKTIVIEREN

Wichtig: Ein Abenteurer kann in jedem Spielzug genau eine Aktion ausführen.

Mit einem Abenteurer kann der Spieler folgende Aktionen ausführen:

- 2a. STOLLEN ERKUNDEN
- 2b. EINEN STOЛLEN GRABEN
- 2c. EINEN STOLLENEINSTURZ BESEITIGEN
- 2d. GLÜCKSSPIEL IN DER SPELUNKE
- 2e. INS KONTOR GEHEN
- 2f. EINEN SPEZIALISTEN ANHEUERN
- 2g. GEGEN EIN MONSTER KÄMPFEN



STOLLEN ERKUNDEN 1 Mal pro Abenteurer

Das kann mehrmals in einem Spielzug geschehen, jedes Mal mit einem anderen Abenteurer.

Der aktive Spieler nimmt **einen** Abenteurer von seiner Spieltafel und legt ihn neben einen der Ausgrabungsplätze.

STOLLENEINSTURZ

- Er deckt der Reihe nach bis zu 3 Stollenkarten auf, und sieht sich heimlich den aufgedeckten Marker an, **einen nach dem anderen**. Dabei muss er darauf achten, die Reihenfolge nicht zu verändern. Die Aktion ist **sofort** beendet, wenn er einen **Stolleneinsturz** findet. Er kann keine weiteren Karten mehr aufdecken (falls noch welche aufzudecken wären) und **muss** die Karten **aufgedeckt** in ursprünglicher Reihenfolge zurücklegen. Als Entschädigung erhält er 2 Karas.



- Falls er ein Monster findet, **kann** er es ebenfalls aufdecken, darf aber fortfahren, weitere Karten aufzudecken (falls noch welche aufzudecken sind). Falls er die Karten aufdeckt, erhält er dafür 2 Karas. Er kann die Monsterkarte aber auch verdeckt zurücklegen (und erhält dann keine 2 Karas).

MONSTER

Hinweis: Wenn der Spieler damit fertig ist, die Karten aufzudecken oder dabei aufgehalten wurde, muss er sie in ursprünglicher Reihenfolge auf den Stapel desselben Grabungsortes zurücklegen. Aufgedeckte Karten bleiben dabei aufgedeckt, auch wenn andere Karten verdeckt darauf gelegt werden.

Wichtig: Ein Abenteurer kann sich nie Karten anschauen, die unter aufgedeckten Karten liegen.



EINEN STOЛLEN GRABEN 1 Mal pro Abenteurer

Das kann mehrmals in einem Spielzug geschehen, jedes Mal mit einem anderen Abenteurer.



Der aktive Spieler nimmt einen seiner verfügbaren Abenteurer und legt ihn neben den ausgewählten Ausgrabungsplatz. Dann deckt er die oberste Karte des Stapels auf:

- Falls es eine Karaskarte ist, wird sie aus dem Spiel genommen und der Spieler erhält die darauf angegebene Anzahl Karas.



- Falls es ein Stolleneinsturz ist, ist der Abenteurer eingeschlossen - er bekommt keine Münzen (anders als bei 2a. Stollen erkunden) und die Karte bleibt offen auf dem Stapel liegen.



- Falls es ein Monster ist und der Spieler zu Beginn seines Spielzuges das Schwert nicht ausgeliehen hat, wird der Abenteurer verletzt und kommt ins Krankenlager.
- Falls es ein Monster ist und der Spieler zu Beginn seines Spielzuges das Schwert geliehen hat, ist der Abenteurer **geschützt**, aber seine Aktion endet sofort.



- Falls es eine XP-Karte ist, legt der Spieler sie offen neben seine Spielertafel und erhält dafür zum Spielende Erfahrungspunkte. Falls aber auch das Symbol auf dem Plättchen ist, hat sich der Abenteurer verletzt und kommt ins Krankenlager.



- Falls sie eine Schatztruhe zeigt, wird sie aus dem Spiel genommen und der Spieler zieht die oberste Schatztruhe vom Stapel in der Mitte des Spielplans und erhält die darauf zu sehenden Belohnungen (s. « Die Schatztruhen » am Ende dieser Regel).



- Falls es einer der beiden legendären Steine ist, legt der Spieler die Karte offen neben seine Spielertafel. Falls damit der zweite legendäre Stein gefunden wurde, endet das Spiel **sofort** (s. « Spielende »).



EINEN STOLLENEINSTURZ BESEITIGEN 2 Abenteurer für jeden Einsturz

Für diese Aktion werden zwei zur Verfügung stehende Abenteurer benötigt. Der aktive Spieler legt beide neben einen zu beseitigenden Stolleneinsturz. Die Karte wird aus dem Spiel genommen und der Spieler erhält 2 Karas für jeden sichtbaren Stolleneinsturz (einschließlich des gerade beseitigten).

Beispiel: Es gibt vier Grabungsplätze mit sichtbarem Stolleneinsturz. Der aktive Spieler schickt zwei Abenteurer zu einem davon. Dieser Einsturz wird beseitigt (der Marker wird aus dem Spiel genommen) und der Spieler erhält 8 Karas (2×4). Es bleiben noch drei Stolleneinstürze bestehen.

GLÜCKSSPIEL IN DER SPELUNKE 1 Spiel pro Abenteurer

Das kann mehrmals in einem Spielzug geschehen, jedes Mal mit einem anderen Abenteurer.

Der aktive Spieler schickt **einen oder mehrere** verfügbare Abenteurer in die Spelunke, um ihr Glück beim Spiel zu versuchen. Er erhält für jeden dieser Abenteurer 1 Kara.



INS KONTOR GEHEN nur 1 Handel pro Spielzug

Wichtig: Der Spieler kann diese Aktion nur ein Mal in seinem Spielzug vornehmen.

Der Spieler schickt einen seiner verfügbaren Abenteurer ins Kontor. Dort kann er eine der beiden folgenden Aktionen ausführen, und zwar nur ein Mal in seinem Spielzug:

- Eine eigene XP-Karte **verkaufen**. Für jeden Erfahrungspunkt der Karte erhält er 5 Karas, dabei muss er alle Erfahrungspunkte der Karte verkaufen. Er kann keinen der legendären Steine oder seine XP-Marker verkaufen!

Beispiel: Für ein Plättchen mit 4 XP erhält der Spieler 20 Karas.



- Einen XP-Marker für 5 Karas **kaufen**.





EINEN SPEZIALISTEN ANHEUERN

maximal 1 Spezialist im eigenen Spielzug

Der aktive Spieler nimmt **einen** seiner verfügbaren Abenteurer und legt ihn im Hafen auf den Kreis am Ende des Steges. Dann wählt er einen der Spezialisten und zahlt die darauf angegebenen Kosten. Die Karte des Spezialisten legt er offen neben seine Spielertafel und muss dessen Fähigkeit sofort anwenden.



Wichtig: Zum Ende der Spielrunde wird die Karte des angeheuerten Spezialisten verdeckt (umgedreht), bleibt aber während der nächsten Spielrunde vor dem Spieler liegen, ohne dass der Spieler dessen Fähigkeit nutzen kann.

Hinweis: Die Fähigkeiten der Spezialisten werden unter «Die Spezialisten» am Ende der Spielregel erklärt.

Wichtig: Ein Spieler kann nie zwei Spezialisten gleichzeitig haben. Ein angeworbener Spezialist bleibt zwei Spielerunden lang bei dem Spieler: Eine Spielerunde lang aufgedeckt (aktiv), die nächste Spielerunde verdeckt (inaktiv).



GEGEN EIN MONSTER KÄMPFEN

1 Kampf pro Abenteurer

Das kann mehrmals in einem Spielzug geschehen, jedes Mal mit einem anderen Abenteurer.

Wichtig: Um gegen ein Monster zu kämpfen, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- Der Spieler muss zu Beginn seines Spielzuges das Schwert geliehen haben;
- das Monster muss die oberste und sichtbare Karte des Grabungsplatzes sein (nicht vergessen: Ein Monster wird sichtbar durch Erkunden oder Graben).



Der aktive Spieler nimmt einen seiner verfügbaren Abenteurer und legt ihn neben den Grabungsplatz, wo das **sichtbare** Monster ist.

Der Spieler muss den Kampfwürfel so oft werfen, wie es nötig ist um das Monster zu besiegen oder bis ein Angriff misslingt.

Die oben liegende Würfelseite ist immer das Ergebnis des Angriffs:



Der Angriff ist misslungen und der Abenteurer wird verletzt, er muss ins Krankenlager gebracht werden. Die Aktion ist damit beendet, aber der Spieler kann das Monster erneut angreifen, falls er noch einen Abenteurer zur Verfügung hat.



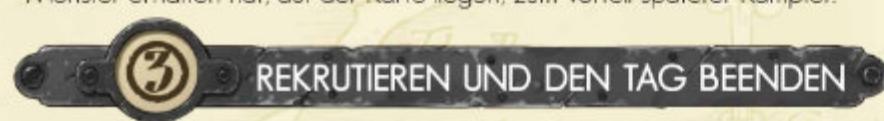
Der Angriff ist erfolgreich: Das Monster ist verletzt und es wird 1 Wundenmarker auf die Monsterkarte gelegt. Der Abenteurer muss seinen Angriff fortsetzen und weiter würfeln.

Ein Monster ist besiegt, wenn es so viele Wundenmarker erhalten hat, wie es Lebenspunkte besitzt. Nachdem er das Monster besiegt hat, nimmt der Spieler die Karte und legt ihn neben seine Spielertafel. Die Aktion des Abenteurers ist damit beendet.

Für ein besieгtes Monster erhält der Spieler sofort die darauf angegebene Belohnung: Karas und Erfahrungspunkte.



Falls der Spielzug des Spielers endet, bevor er das Monster besiegt hat, bleiben Wundenmarker, die das Monster erhalten hat, auf der Karte liegen, zum Vorteil späterer Kämpfer.



REKRUTIEREN UND DEN TAG BEENDEN

Nachdem der aktive Spieler alle seine Abenteurer aktiviert hat, kann er rekrutieren und muss seinen Tag beenden:



REKRUTIEREN (ein Mal im gesamten Spiel)

Der Spieler zahlt 5 Karas, um den einzigen Abenteurer zu rekrutieren, der am Strand darauf wartet. Er nimmt die Rekrutenkarte seiner Spielfarbe und legt es auf seine Spielertafel. Damit hat der Spieler für den Rest des Spiels drei Abenteurer zur Verfügung.



DEN TAG BEENDEN



UNVERLETzte ABENTEURER ZURÜCKNEHMEN

Der Spieler legt alle seine unverletzten Abenteurer auf seine Spielertafel zurück. Falls einer oder mehrere seiner Abenteurer im **Entlassungsraum** des Krankenlagers sind, legt er diese jetzt auf seine Spielertafel zurück. Falls einer oder mehrere seiner Abenteurer im Hospital sind, kann er für jeden

2 Karas zahlen, um sie ebenfalls zurückzunehmen. Jeden verletzten Abenteurer, für den er nicht zahlen kann oder will, verlegt er in **den Entlassungsraum** des Hospitals, in dem sie bis zum Ende der nächsten Spielrunde bleiben.

ENTLASSUNGSRaUM





DAS SCHWERT ZURÜCKGEBEN

Falls der Spieler zu Beginn seines Spielzuges das Schwert ausgeliehen hatte, legt er es jetzt in die Schmiede zurück.



SPEZIALIST VERSORGEN

- Falls der Spieler in diesem Spielzug einen Spezialisten angeheuert hatte, liegt dieser noch offen neben seiner Spielertafel. Er dreht die Karte nun um, der Spezialist ruht sich während des nächsten Spielzuges des Spielers aus.



- Falls neben der Spielertafel des Spielers ein verdeckter Spezialist liegt, legt der Spieler die Karte nun offen in den Hafen zurück, er kann wieder von einem beliebigen Spieler angeheuert werden.



HAFEN



SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist.

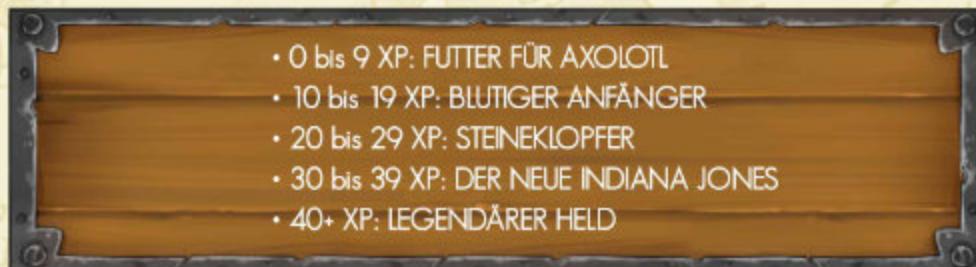
- Vier Grabungsplätze sind leer** und es wurde **kein legendärer Stein** gefunden: Alle Spieler haben verloren (sie brauchen noch nicht mal ihre Punkte zählen)! Die Abenteurer waren nicht tüchtig genug, sie werden von der Insel verbannt und müssen nach Hause schwimmen!
- Fünf Grabungsplätze sind leer** und es wurde **nur ein legendärer Stein** gefunden: Ein einzelner Stein ist unbrauchbar und der Spieler wirft ihn ab (ohne 10 XP dafür zu erhalten). Der Spieler mit den meisten Erfahrungspunkten gewinnt das Spiel (s. « Schlusswertung »).
- Beide legendären Steine** wurden gefunden: Falls ein einzelner Spieler beide Steine gefunden hat, erreicht er ewiges Leben und hat das Spiel sofort gewonnen. Falls zwei Spieler je einen der Steine gefunden haben, gewinnt der Spieler mit den meisten Erfahrungspunkten (einschließlich der Steine) das Spiel (s. « Schlusswertung »).



SCHLUSSWERTUNG

- Jeder Spieler zählt nun die Erfahrungspunkte auf allen seinen Karten: XP-Karten, XP-Marker, besiegte Monster, Schatztruhen und gegebenenfalls legendärer Stein.
- Für je 5 Karas erhält der Spieler 1 XP.

Je nach Punktzahl dürfen die Spieler sich mit folgenden Titeln schmücken:



DIE SCHATZTRUHEN

Schatztruhen verschaffen sofort Karas und/oder Erfahrungspunkte.

DER IMITATOR



Nur der **Imitator** ist etwas Besonderes.

Er ist ein Monster mit 2 Lebenspunkten und der Spieler muss dagegen kämpfen, **auch ohne Schwert**.

- Der Angriff des Abenteurers ist nur erfolgreich, wenn er direkt zwei Mal nacheinander erfolgreich würfelt. In dem Fall zieht der Spieler eine weitere Schatztruhe und behält sie zusammen mit dem Imitator.
- Falls der Angriff misslingt, wird der Imitator wieder in den Stapel der Schatztruhenkarte eingemischt.



DER TOTENSCHÄDEL

Der Spieler erhält sofort 20 Karas und behält die Karte, wofür er zum Spielschluss seine Erfahrungspunkte um 2 reduzieren muss.



DIE SCHATZKARTE

Der Spieler erhält sofort 5 Karas und wirft die Karte ab ODER behält es und bekommt dafür 2 XP.



DIE SPEZIALISTEN



DER BERGMANN



Ein Bergmann gräbt in den beiden obersten Stollen eines Grabungsplatzes: **XP-Karte**, **einen legendären Stein** und **Schatztruhen** behält der Spieler.

Schatztruhen werden wie üblich behandelt.

Falls eine XP-Karte mit dem Symbol aufgedeckt wird, werden weder der Spezialist noch der Abenteurer verletzt, der ihn angeheuert hat.

Stolleneinstürze und Karas werden bei dieser Grabung zerstört (und verschaffen keine Karas). Ein Stolleneinsturz behindert den Bergmann nie, egal, ob sichtbar oder nicht sichtbar.

Falls der Bergmann auf ein Monster trifft, kämpft er nicht dagegen, aber seine Aktion ist beendet (und der Abenteurer, der ihn angeheuert hat, wird nicht verletzt).



DER DÖPPELGÄNGER



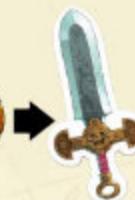
Er kopiert einen anderen Spezialisten, der von einem anderen Spieler angeheuert ist (auch wenn sich dieser gerade ausruht). Dafür zahlt der Spieler 2 Karas plus die Kosten des anderen Spezialisten.



ÜBERSICHT EINES SPIELZUGES



DAS SCHWERT AUSLEIHEN (OPTIONAL)



EIGENE ABENTEURER AKTIVIEREN

STOLLEN ERKUNDEN =



EINEN STOLLEN GRABEN =



GEGEN EIN MONSTER KÄMPFEN =



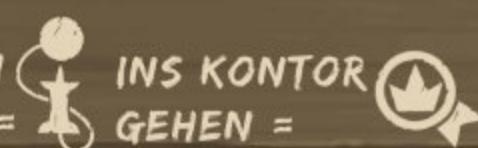
EINEN STOLLENEINSTURZ BESEITIGEN =



EINEN SPEZIALISTEN ANHEUERN =



GLÜCKSSPIEL IN DER SPELUNKE =



REKRUTIEREN UND DEN TAG BEENDEN

REKRUTIEREN =



DEN TAG BEENDEN =

- **DEN TAG BEENDEN**
- **DAS SCHWERT ZURÜCKGEBEN**
- **SPEZIALIST VERSORGEN**



DER WAHRSAGER



Der Wahrsager erlaubt dem Spieler, einen Grabungsplatz zu wählen und dort drei **aufeinanderfolgende** Stollenkarten in beliebiger Tiefe zu erkunden. Stolleneinstürze und Monster unterbrechen diese Erkundung nicht und die Karten werden nicht aufgedeckt. Bereits offen liegende Karten behindern die Erkundung nicht, aber gehören zu den 3 zu erkundenden Karten (d. h. der Spieler kann unter einem offen liegenden Monster oder Stolleneinsturz erkunden).



DER ARCHÄOLOGE



Der Archäologe wählt einen Grabungsplatz und erkundet die **obersten** 5 Karten.

Hinsichtlich Stolleneinstürzen und Monster gelten dieselben Regeln wie für den Wahrsager.