

## Wstęp

Schowana głęboko w skalnym wnętrzu nieodkrytej góry, leży wielki kopalnia. Nietknięta od tysięcy lat skrywa olbrzymie pokłady złota. Wraz z grupą śmiarków zdecydowałeś się na wyprawę do wnętrza góry w poszukiwaniu bogactwa!

Na wyprawę zabraliście ze sobą kilofy, latarnie i inny sprzęt potrzebny przy badaniu podziemnych korytarzy.

W czasie poszukiwań twój kilof trafia na jedną z tych świecących drogocennych grudek. Kiedy tylko orientujesz się co właśnie odkryłeś, zdajesz sobie sprawę, że wkrótce możesz być niewyobraźalnie bogaty! Jeśli tylko twoi towarzysze (czy wrogowie) Cię nie ubiegną.

Żeby zapewnić sobie powodzenie, musisz zebrać tyle samorodków, żeby wykupić całą kopalnię na własność. Wtedy znajdujące się w niej złoto będzie Twoje.

Musisz jednak uważać na swoich towarzyszy – są tak samo chciwi jak ty i zrobią wszystko by osiągnąć cel przed tobą!

## Cele gry

### 1. Bądź bogaty!

Zbierz potrzebną ilość złota i wyjdź z kopalni przed pozostałymi graczami. Złote Samorodki można znaleźć w Złotych Komorach, które będą odkrywane w czasie badania korytarzy kopalni.

### 2. Bądź chciwi!

Nie pozwól, by inni wzbogacili się przed Tobą.

Liczba złotych samorodków potrzebna do zwycięstwa:

- 2 graczy: 10 Złotych Samorodków
- 3 do 4 graczy: 7 Złotych Samorodków
- 5 do 6 graczy: 5 Złotych Samorodków

## Elementy

100 kafelków, w tym:

1 Wejście do Kopalni



(przód)



Wejście do Kopalni  
(tył kafelka)

28 Złotych Komór



(przykład)



4 z Sekretnym Przejściem

67 Tuneli Kopalni



(przykład)



11 z Sekretnym Przejściem

4 Groty



Tył kafelków

28 Złotych Samorodków



2 kości



18 znaczników Wyzwania Złota



6 Górników







(czerwony, zielony, niebieski, żółty, czarny, biały)

18 znaczników Wyzwania Nietoperzy



## Ustawienie początkowe

1. Połóż kafelek z Wejściem do Kopalni na środku stołu 
2. Potasuj pozostałe kafelki.
3. Ułóż 20 zasłoniętych kafelków w stos. Będzie przydatny w fazie Budowy Kopalni.
4. Pozostałe kafelki ułóż zasłonięte, taka by były dostępne dla wszystkich graczy.
5. Rozdaj Po jednym Górniku każdemu z graczy. 
6. Rozdaj 3 znaczniki Wyzwania Złota i 3 znaczniki Wyzwania Nietoperzy każdemu z graczy.  
7. Każdy z graczy rzuca kostką, aby ustalić początkową kolejność. Gracz z najwyższą ilością oczek zaczyna grę.

## Skrót zasad

### I. Budowa Kopalni

Rozłożyć 20 początkowych kafelków kopalni

### II. Poszukiwanie Złota

W każdej turze:

#### A. Ruch Górnika

gracz wykonuje jedną z akcji:

1. Położenie kafelka i ruch o 1 pole
2. Rzut kostką i ruch
3. Przejście Sekretnym Przejściem

#### B. Akcja Górnika

Gracz może wykonać jedną/obydwie akcje:

1. Zebranie Złotego Samorodka
2. Rzucenie Wyzwania

## Przebieg gry

Gra składa się z dwóch części: Budowa Kopalni i Poszukiwania Złota.

W czasie Budowy kopalni odkryte zostają początkowe tunele kopalni. Rozpoczynając od pierwszego i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz rozbudowuje kopalnię jednym kafelkiem z puli 20 początkowych kafelków kopalni. Kafelki muszą być zagrywana zgodnie z zasadami rozbudowy kopalni (zobacz dział **Rozbudowa kopalni**). Jeśli nie można rozbudować kopalni zgodnie z regułami, należy wymienić niepasujący kafelek na inny. Po ułożeniu 20 kafelków, górnicy są gotowi, aby przejść do fazy Poszukiwania złota.

Na początku fazy Poszukiwania Złota, każdy z graczy stawia swojego Górnika przy drabinie na kafelku Wejścia do Kopalni. Następnie gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara do czasu, aż któryś Górnik będzie już obrzydliwie bogaty (zobacz Warunki Zwycięstwa).

## Tury

Tura składa się z dwóch etapów:

### 1. Ruch Górnika

Wykonaj jedną z następujących akcji:

- Położenie kafelka i ruch o 1 pole  
Wylosuj nowy kafelek, dołóż go do kopalni i opcjonalnie przesunij Górnika o 1 kafelek (zobacz Układanie kafelków i Ruch Górnika)
- Rzut kostką i ruch  
Rzuć kostką. Przesunij Górnika o tyle kafelków, ile wskazuje kostka lub mniej (zobacz Ruch górnika).
- Przejście Sekretnym Przejściem  
Rzuć obiema kostkami. Możesz przejść Sekretnym Przejściem, jeśli na obydwu kostkach wypadła ta sama ilość oczek lub suma oczek na obydwu kostkach jest równa 7. W innym wypadku przesunij Górnika o tyle pól ile wskazuje kostka z mniejszą ilością oczek (zobacz Sekretne Przejście)
- Pas  
Gracz może zrezygnować z wykonywania ruchu Górnika i/lub dokładania kafelka

### 2. Akcje Górnika

Po zakończeniu etapu Ruchu Górnika, możesz wykonać jedną lub obydwie akcje:

- Zebranie Złotego Samorodka (zobacz Zbieranie Złota)
- Rzucenie Wyzwania (zobacz Wyzwania)

## Układanie Kafelków

Odkrywanie kopalni odbywa się przez dokładanie kafelków reprezentujących tunele. Gracz losuje kafelek ze stosu i dokłada go do kopalni zgodnie poniższymi zasadami.

Jeśli wylosowany kafelek może być dołożony do kopalni zgodnie z regułami, wtedy musi być dołożony, nawet, jeśli gracz nie jest zadowolony z takiego ułożenia nowego kafelka.

Jeśli kafelek nie może być dołożony do kopalni zgodnie z regułami, wtedy należy wtasować go z powrotem do stosu kafelków i wylosować nowy kafelek.

Przy układaniu kafelków pozostali gracze mogą sugerować odpowiednie miejsce.

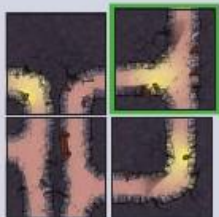
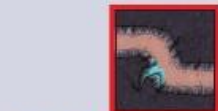
Kafelek uznaje się za poprawnie położony, jeśli:

- Będzie przylegał bokiem do jednego z już położonych kafelków. Kafelek nie może stykać się z innymi kafelkami tylko i wyłącznie rogami ani przylegać jednym bokiem do więcej niż jednego kafelka.

Poprawne położenie



Niepoprawne położenie



- Będzie położony tak, aby wszystkie tunele na sąsiednich kafelkach łączyły się z tunelami na nowym kafelku. Boki kafelków nie zawierające wyjść tuneli mogą przylegać do siebie

Poprawne położenie



Niepoprawne położenie



- Będzie umożliwiał przejście przynajmniej jednym tunelem, jeśli będzie ułożony przy wejściu do kopalni (czyli tunele nie mogą być zupełnie zablokowane ani tworzyć pętli). Nie ma więcej ograniczeń przy układaniu kafelków przy wejściu do kopalni

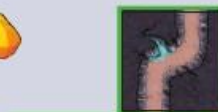
Poprawne położenie



Niepoprawne położenie



Jeśli zostanie zagrany kafelek ze Złotą Komorą, należy położyć na niego natychmiast Złoty Samorodek.



Kafelki z Grotami nie mają żadnych ograniczeń przy połączeniach tuneli. Umożliwiają one dowolne przejścia do przyległych tuneli.



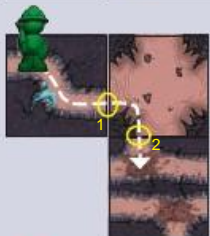


## Ruch Górnika

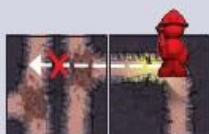
Gracz musi wybrać tunel prowadzący z aktualnego miejsca na kafelku, na którym znajduje się Górnik. Następnie gracz musi poruszyć Górnika wzdłuż wybranego tunelu do sąsiedniego kafelka i podążać dalej o ilość kafelków dostępnych dla aktualnego ruchu.

- Górnik nie może przeskoczyć do niepołączonego tunelu, nawet, jeśli znajduje się on na tym samym kafelku
- Górnicy mogą mijać się w korytarzach.
- Górnicy mogą przechodzić przez Wejście do Kopalni w każdym momencie. (wychodzenie z kopalni następuje tylko na końcu gry – zobacz Warunki Zwycięstwa)
- Górnicy mogą przechodzić przez kafelki z Grotami, jeśli tylko istnieją połączone z Grotą tunele, którymi można kontynuować ruch.

### Poprawny ruch



### Niepoprawny ruch



## Sekretne Przejścia



W kopalni istnieje wiele wypłukanych przez wodę szczelin służących, jako Sekretne Przejścia łączące wiele tuneli. Wejścia do Sekretnych Przejść znajdują się na 15 kafelkach i oznaczone są obrazkami szczeliny wypełnionej wodą. Sekretne Przejścia są z reguły zalane wodą, ale czasami jej poziom jest na tyle niski, że Górnik może bezpiecznie użyć Przejścia.

Jeżeli Górnik jest w korytarzu z Sekretnym Przejściem na początku swojej tury, może spróbować przejść nim, jako część swojego ruchu.

Przed użyciem Sekretnego Przejścia gracz musi wykonać rzut dwiema kostkami, aby sprawdzić, czy poziom wody zapewnia bezpieczne przejście.

Jeśli na obydwu kostkach wypadnie ta sama liczba oczek lub suma oczek na obydwu kostkach jest równa siedem oznacza to, że poziom wody jest na tyle niski, żeby umożliwić przebycie Sekretnego Przejścia. Górnik może poruszyć się do dowolnego innego Sekretnego Przejścia na mapie.

Jeśli rzut kością się nie udał, Górnik może przemieścić się na normalnych warunkach ruchu o tyle kafelków, ile wskazuje kostka z mniejszą ilością oczek (zobacz Sekretne Przejście). Gracz może też zrezygnować z ruchu.

## Zbieranie Złota



Złote Samorodki należy umieszczać na kafelkach ze Złotą Komorą natychmiast po dołożeniu ich do mapy kopalni (zobacz Układanie Kafelków).

Górnik może zebrać Złoty Samorodek z kafelka ze Złotą Komorą jeśli zakończył swój ruch na takim kafelku (zobacz Tury). Gracz może w takiej sytuacji zebrać Złoty Samorodek z kafelka i umieścić go przed sobą.

Jeśli z kafelka ze Złotą Komorą zabrany zostanie Złoty Samorodek, nie umieszcza się na nim nowych Złotych Samorodków, oprócz sytuacji, kiedy znajdują się tam w wyniku rzucenia Wyzwania Złota (zobacz Wyzwania).

## Wyzwania

Perspektywa zdobycia bogactwa jest dla Górników tak pociągająca, że posuną się bardzo daleko, żeby tylko zaspokoić swoją chciwość. To właśnie Wyzwania pozwalają na zdobycie przewagi nad innymi graczami w wyścigu do bogactwa i na poszukiwanie zemsty.

Jednym ze sposobów na zyskanie przewagi nad innymi Górnikami jest próba kradzieży ich Złotych Samorodków – to Wyzwanie Złota.

Drugim ze sposobów jest skierowanie na innego Górnika stada nietoperzy tak, aby wygonić go z aktualnie zajmowanego przez niego kafelka – to Wyzwanie Nietoperzy.

Każdy gracz zaczyna grę z trzema znacznikami Wyzwania Złota i trzema znacznikami Wyzwania Nietoperzy. Wyzwania mogą być użyte w czasie Akcji Górnika w dowolnej turze (zobacz Tury). Górnik może rzucić tylko jedno Wyzwanie w turze. Obydwa typy Wyzwań dotyczą dwóch graczy.



Wyzwanie składa się z następujących kroków:

- Aktywny gracz (Wyzwajający) wyznacza gracza, któremu rzuci Wyzwanie (Broniacy)
- Gracz Wyzwajający odrzuca odpowiedni znacznik (w zależności od tego, które Wyzwanie chce rzucić: znacznik Wyzwania Złota lub Wyzwania Nietoperzy)
- Gracz Wyzwajający I Broniacy rzucają po jednej kostce trzy razy z rzędu
- Gracz, który uzyskał wyższy wynik w przynajmniej dwóch rzutach wygrywa. Remis rozstrzygany jest na korzyść Wyzwajającego.
- Wynik rzutu kostkami określa, co dzieje się dalej (zobacz Wyzwanie Złota i Wyzwanie Nietoperzy).

## Wyzwanie Złota

Górnik rzucający Wyzwanie Złota (Wyzwajający) próbuje ukraść złoto innemu Górnikowi (Broniacy). Okradany Górnik stawia oczywiście opór I powstaje konflikt. Gracz, który wygra Wyzwanie, może odebrać Złoty Samorodek drugiemu graczowi. Kopalnia to mroczne miejsce, dlatego Wyzwajający ma przewagę wynikającą z zaskoczenia.

Gracz wygrywający Wyzwanie może odebrać Złoty Samorodek przegranemu i umieścić go na dowolnym kafelku ze Złotą Komorą, na którym nie ma w tym momencie Złota i nie stoi na nim żaden z uczestników Wyzwania. Złoty Samorodek może być zebrany przez dowolnego górnika w normalny sposób (zobacz Zbieranie Złota). Jeśli wygrywa gracz Wyzwajający, dostaje dodatkową możliwość jednego rzutu kostką i ruchu o wskazaną przez kostkę liczbę pól (patrz Ruch Górnika). Pod koniec tego ruchu Górnik ma możliwość zebrania Złotego Samorodka na normalnych zasadach (patrz Zbieranie Złota).

Jeśli Złoty Samorodek został umieszczony na polu, na którym znajduje się już Górnik, zebranie takiego złota może odbyć się dopiero pod w fazie Zbierania Złota (zobacz Tury).

Wyzwanie Złota może być rzucone tylko wtedy, kiedy obaj Górnicy są w tym samym korytarzu na tej samej płytce. Dodatkowo Wyzwanie Złota może być rzucone tylko przez Górnika, który posiada przynajmniej jeden Złoty Samorodek.

Wyzwania	Wyzwanie Złota 	Wyzwanie Nietoperzy 
cel	Kradzież Złotego Samorodka innemu graczowi	Zmuszenie innego gracza do przesunięcia swojego Górnika
wymagania	Posiadanie przynajmniej 1 Złotego Samorodka i 1 żetonu Wyzwania Złota	Posiadanie przynajmniej jednego żetonu Wyzwania Nietoperzy
miejsce rzucania Wyzwania	Ten sam korytarz na tej samej płytce, co Broniący się Górnik	Gdziekolwiek w kopalni
moment rzucania Wyzwania	Akcja Górnika (zobacz Tury)	
akcja początkowa	Zadeklarowanie celu (Broniącego się Górnika) i odrzucenie znacznika Wyzwania	
rozstrzygnięcie	Rzut kostką 3 razy; wyższy wynik w przynajmniej 2 rzutach wygrywa (remis rozstrzyga Sie na korzyść Wyzwijającego)	
akcja	Zabranie 1 Złotego Samorodka przegranemu i umieszczenie go na pustym kafelku ze Złotą Komołą, na którym nie ma Górników biorących udział w Wyzwaniu	Rzut 1 kostką i przesunięcie przegranego Górnika maksymalnie o tyle pól ile wskazała kostka (zgodnie z zasadami ruchu)
bonus Wyzwijającego (przy wygranej)	Rzut 1 kostką i ruch maksymalnie o tyle pól ile wskazała kostka. Opcjonalnie zebranie Złotego Samorodka	Brak bonusu

## Wyzwanie Nietoperzy

Kopalnia jest pełna nietoperzy i czają się one w ciemnych zakamarkach każdego korytarza. Górnik rzucający Wyzwanie Nietoperzy (Wyzwijający) stara się rozłożyć grupę nietoperzy i skierować ją na wybranego gracza (Broniący). Wściekle nietoperze zaatakują albo Broniącego się Górnika, na którego zostały skierowane lub rzucającego wyzwanie, czyli tego, który naruszył ich spokój. Ten z Górników, który przegra Wyzwanie stanie się celem ataku i musi uciec z miejsca, w którym aktualnie przebywa. Rzucający wyzwanie ma przewagę, ponieważ spodziewa się możliwego ataku i może się do niego odpowiednio przygotować.

Zwycięzca wyzwania rzuca jedną kostką i przesuwają Górnika, który przegrał wyzwanie maksymalnie o tyle pól ile wynosi liczba wyrzuczonych oczek. Ruch odbywa się zgodnie ze zwykłymi zasadami (zobacz Ruch Górnika).

Nietoperze mają dostęp do wszystkich tuneli w kopalni, nawet tych dostępnych tylko przez Sekretne Przejścia. W związku z tym, Wyzwanie Nietoperzy może być rzucone dowolnemu Górnikowi znajdującemu się w dowolnym miejscu w kopalni.

## Warunki zwycięstwa

Kiedy tylko któryś z Górników zdobędzie potrzebną do zwycięstwa ilość Złotych Samorodków, musi znaleźć drogę powrotną z kopalni by, jako pierwszy wykupić jej akt własności.

Górnik może wyjść z kopalni wchodząc na kafelek z Wejściem do Kopalni.

Pierwszy gracz, któremu uda się wyjść z kopalni z wystarczającą ilością złota, zostaje zwycięzcą!

## Reguły opcjonalne

Po tym jak opanujecie podstawowe reguły, może będziecie chcieli dodać do rozgrywki dodatkowe możliwości. Tutaj znajdziecie kilka propozycji nowych wariantów rozgrywki. Nic nie stoi także na przeszkodzie, abyście sami stworzyli wasze własne modyfikacje reguł. Możliwości są nieskończone!

Jeśli będziecie chcieli podzielić się swoimi pomysłami z innymi graczami w Gold Mine™, lub chcecie poznać pomysły innych zajrzyjcie na stronę [www.StratusGames.com](http://www.StratusGames.com).

## Błotne kałuże

Dwanaście kafelków z tunelami zawiera jedną lub więcej błotnych kałuż. Błotne kałuże spowalniają ruch Górników. Jeżeli Górnik w czasie swojego normalnego ruchu, albo na skutek Wyzwania Nietoperzy trafi na błotną kałużę, musi zakończyć w tym miejscu swój ruch. W swoim następnym ruchu Górnik porusza się na normalnych zasadach.

## Reguła pięciu kafelków

2 do 4 graczy; wymaga zastosowania reguły błotnych kałuż.

W początkowej fazie – Budowania Kopalni – należy rozdać każdemu z graczy jeden kafelek z Grotą, dwa losowe kafelki z Sekretnym Przejściem i dwa losowe kafelki z błotnymi kałużami. Kafelki te gracze muszą trzymać zasłonięte. Gracz wybiera do rozbudowy kopalni dowolny kafelek ze swojej puli, zamiast losować kafelek z puli wspólnej.

## Sojusze

4 do 6 graczy

Przed rozpoczęciem gry, gracze dzielą się na drużyny po dwóch graczy. Gracze z tej samej drużyny siadają naprzeciwko siebie. Każda drużyna działa wspólnie by zdobyć wymaganą liczbę Złotych Samorodków. (4 graczy: 12 Złotych Samorodków na drużynę; 6 graczy: 8 Złotych Samorodków na drużynę).

Kiedy drużyna zdobędzie wymaganą ilość złota, obaj gracze muszą dotrzeć do Wejścia do Kopalni, aby wygrać rozgrywkę. Członkowie tej samej drużyny, będąc w tym samym korytarzu na tym samym kafelku, mogą przekazywać sobie Złote Samorodki w czasie Akcji Górnika. Może być to istotne przy rzucaniu Wyzwań. Wygrywa drużyna, więc członkowie jednej drużyny nie rywalizują ze sobą.

Projekt: Chris James

Grafika i ilustracje: Andy Kurzen

Specjalne podziękowania dla naszych testerów: Melanie James, R. Swann, S. Swann, Andy Kurzen, Dave Omer, Amber Omer, Benjamin Howe, Shalla DeSpain, AJ DeSpain, Emily James, Rodney James, Ben Pearson, Ashlee Pearson, Marlene Wellard, Alan Wellard, Melvin Tays, Chari Tays, M. Daniel Tays, Floyd James, Mary James, Randon Walters, Callie Walters, Kevin Johnston, Sean Tunell, Erin Tunell, Trevor James

Stratus Games LLC  
7014 E. Golf Links Rd. #265  
Tucson, AZ 85730  
[info@StratusGames.com](mailto:info@StratusGames.com)

