



Gracz ma za zadanie – przy użyciu wskazówek podanych w zadaniu – odkryć miejsce, w którym znajduje się tajemnicza świątynia z ukrytym skarbem. Gra zawiera 4 płytki ze specjalnym mechanizmem przestawnym, który umożliwia zmianę ich kształtu, oraz jedną płytkę nieruchomą, zawierającą świątynię.

- 1** Wybierz zadanie. Każde zadanie pokazuje mapę wyspy podzieloną na heksagony. Heksy reprezentują jeden z czterech rodzajów terenu: wodę (niebieskie), wzgórza (jasnozielone), góry (szare) lub lasy (ciemnozielone). Mapa wyspy często jest niekompletna (białe heksy). Im trudniejsze zadanie, tym mniej wskazówek dotyczących lokalizacji poszczególnych terenów.
- 2** Ustaw płytki na planszy, tak aby ułożenie terenów na płytkach zgadzało się z ilustracją mapy w zadaniu:
 - Jeśli w zadaniu występuje biały heksagon, możesz samodzielnie wybrać, jaki rodzaj terenu tam umieścić.
 - Położenie świątyni nigdy nie jest wskazane w zadaniu, jednak niektóre zadania pokazują „pusty” jasnozielony heks, gdzie ukryta jest świątynia.
 - Zadanie również nigdy nie wskazuje położenia statku. Pokazany jest jedynie „pusty” niebieski heksagon.
 - Ruchome płytki mogą przybrać 4 różne kształty. Wystarczy, że przesuńiesz ruchome elementy płytki względem siebie, aby zmienić jej kształt. Nie da się zmienić kształtu płytki ze świątynią.
 - Elementy ruchomych płytek na dwóch bokach mają otwarcia na łącznik. Możesz zmienić kształt płytki, tylko gdy otwarcia są skierowane do siebie. **WSKAZÓWKA:** Każda ruchoma płytka może przyjąć jeden z czterech możliwych kształtów. Kształty płytek są różne. Zanim zaczniesz grać, sprawdź, jak działają ruchome płytki i jaki kształt mogą przybrać.
- 3** Gdy wszystkie płytki znajdują się na planszy, a tereny odpowiadają ilustracji z zadania, odnajdziesz rozwiązanie, a razem z nim... miejsce ukrycia skarbu! Jest tylko jedno prawidłowe rozwiązanie każdego zadania, które możesz sprawdzić na końcu książeczki.



2021 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters.
Original product name: Treasure Island
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium
info@smart.be | www.SmartGames.eu

Importer i wydawca na terenie Polski:

Wydawnictwo IUVI Sp. z o.o., Sp. J. | ul. Półtanksi 12C, 30-740 Kraków
NIP: 6762465516 | smart@iuvi.pl | www.iuvigames.pl

Dystrybutor na terenie Polski:

Ateneum M. Kogut, A. Zegiel Spółka komandytowa | ul. Półtanksi 12C,
30-740 Kraków | NIP: 6792811070 | tel: 12 263-73-73 www.ateneum.pl