

LOCKUP

Przygotowanie:

- umieścić na stole **planszę** gry (stroną dla 1-2 lub 3-5 graczy)
- umieścić obok planszy **kostki podejrzeń** (przezroczyste czarne), **siły** (przezroczyste czerwone) oraz 4 rodzajów **zasobów** (odpadki = zielone, mikstury = niebieskie, żelazo = szare, złoto = żółte)
- umieścić obok planszy **po 1 losowej karcie celu** z 3 grup: natychmiastowy, lidera, końcowy
- na **torze rundy** (pośrodku) umieścić znacznik rundy (korona) na pozycji 1, a na **torze reputacji** (dookoła) znaczniki reputacji graczy na pozycji **10**
- przetasowaną talię **fantów** umieścić obok bloku więziennego:
 - odkryj tyle kart, ilu jest graczy + 1
- przetasowaną talię **zbiarów** umieścić obok planszy:
 - odkryj po 1 karcie w: kanałach, szpitalu, kuźni, kancynie, stołówce
 - do każdego pomieszczenia przydziel **kostki**, jakie wskazuje karta zbira obok (ikony kostek po prawej)
- przetasowaną talię **ksiąg** umieścić **zakrytą** obok biblioteki
- jeden z graczy otrzymuje znacznik **pierwszego gracza**
- każdy z graczy:
 - otrzymuje planszетkę **bandy** (strona A = podstawowa, B = zaawansowana)
 - otrzymuje 1 **kostkę siły**
 - umieszcza 6 **kafelków bandziarów** (swojego koloru) w podstawce, aby tylko on ich widział
 - w grze 5-osobowej odrzuć kafelek z wartością 2

Dążymy do tego, żeby:

- tak przypisywać bandziarów, aby otrzymywać w lokacjach jak najwięcej nagród
- zwiększać swoje możliwości przez bonusy z kart zbiórow i fantów

Każda runda składa się z 3 faz:

1) Faza **apelu** (trwa aż wszyscy nie spasyją):

- gracz **przydziela 1+** kafelków **bandziarów** do 1 wybranej lokacji w której jeszcze nie ma jego bandziarów
 - może być zajęta przez bandziarów innego gracza
 - oprócz biblioteki
 - w każdej rundzie do 2 bandziarów można umieścić ukrytych
 - jeżeli gracz nie chce lub nie może przydzielić bandziarów, **pasuje** do końca fazy

2) Faza **ciszy nocnej**:

- następuje **punktowanie** lokacji, kolejną według ich numerów:
 - 1) uporządkuj graczy według rankingu **siły** bandziarów w lokacji (mieśniak = liczba kostek siły, tajniak = 0)
 - w przypadku remisu kolejne miejsca w rankingu zdobywają gracze w kolejności od pierwszego gracza
 - gracz z największą siłą otrzymuje kostki z lokacji
 - w przypadku posiadania **tajniaka**, kostki podejrzeń otrzymuje następny w kolejności gracz
 - gdy nie ma następnego gracza, kostki podejrzeń pozostają w lokacji
 - 2) gracze **odbierają nagrody** według pozycji w rankingu:
 - w momencie odebrania nagrody z pomieszczenia zabierz kafelki bandziarów
 - **liczba zasobów/siły liczy się w momencie rozpatrywania każdego pomieszczenia**
 - **siłownia (czerwone)**: 1 miejsce = 1 kostka + znacznik pierwszego gracza; 2 miejsce (3+ graczy) = 1 kostka
 - **kanały (zielone)**: 1 miejsce = 3 kostki; 2 miejsce = 2 kostki (4+ graczy); 3-5 miejsce = 1 kostka
 - **szpital (niebieskie)**: 1 miejsce = 3 kostki; ostatnie miejsce = 1 kostka
 - **kuźnia (szare)**: 1 miejsce = 2 kostki; 2 miejsce = 1 kostka
 - **kancyna (żółte)**: 1 miejsce = 1 kostka dowolnego surowca; 2 miejsce (3+ graczy) = wymiana 1 kostki dowolnego surowca na 1 inną; 3-5 miejsce = wymiana 2 kostek dowolnych surowców na 1 inną
 - **stołówka**: 1 miejsce = rekrutacja 1 zbira za 1 dowolny surowiec lub 2 zbiórow za 4 dowolne surowce; 2 miejsce = rekrutacja 1 zbira za 1 dowolny surowiec lub 2 zbiórow za 5 dowolnych surowców; 3-5 miejsce = rekrutacja 1 zbira za 2 dowolne surowce
 - **blok więzienny**: 1-5 miejsce = **zakup**/zaklepanie 1 fantu (w kolejności rankingu):
 - gracz wybiera **fant**, płaci koszt w surowcach (na dole) i dostaje kartę+bonusy (surowce/efekty)
 - można za 1 dowolny surowiec **zaklepać** fant (do wykupienia za jego koszt później)
 - 5) kafelki bandziarów bez nagród (+nieużyte, + rezygnacja z nagrody) są przesuwane do **biblioteki**
 - **biblioteka**: 1 miejsce = 1 karta **ksiąg** do wyboru z 2; 2-3 miejsce = 1 karta **ksiąg**

3) Faza **obchodu** (w rundach 1-5):

- uzupełnij **fanty** do limitu
- gracze **odrzucają surowce**, które przekraczają limit na planszетce (strona A = 5 surowców) + limit z fantów
- przesuń karty **zbiarów** do kolejnych pomieszczeń:
 - 1) usuń zbira ze stołówki (jak tam jest)
 - 2) przesuń karty zbiórow, aby były kolejno w pomieszczeniach o najwyższej wartości

kolor czerwony = home rules; kolor niebieski = dodatki

- 3) do pustych pomieszczeń dodaj nowych zbiórow
- 4) uzupełnij kostki według kart zbiórow (**bez zbierania istniejących**)
 - do każdego pomieszczenia przydziel **kostki**, jakie wskazuje karta zbira obok (ikony kostek po prawej)
- 5) jeżeli zabrakło kostek podejrzeń **do dołożenia**, rozpoczyna się **nalot**:
 - 1) każdy gracz sumuje posiadane kostki podejrzeń
 - 1 miejsce = -8 reputacji (połowa jeżeli remis i bez 2 miejsca);
 - 2 miejsce = -4 reputacji (połowa jeżeli remis)
 - 2) wszystkie kostki podejrzeń (od graczy i z lokacji) wracają do puli
 - 3) rozmieść kostki podejrzeń według kart zbiórow

Koniec gry:

- gdy zostanie zagranych 6 rund, rozpoczyna się **nalot**, po czym następuje podliczenie punktów

Punktacja:

- +N punktów z toru punktacji
- +8 pkt za posiadanie karty celu lidera, +N pkt za zrealizowany cel końcowy (dla wszystkich graczy), +N pkt za cel natychmiastowy
- +N pkt za zdobyte karty **fantów**
- +N pkt według punktacji za zrekrutowanych **zbiarów**
 - bandyci: +3 pkt x liczba kart
 - kultysty: +1 pkt za każdy fant x liczba kart
 - demony: +2 pkt za każdą ikonę **niebieskiego** skarbu na kartach x liczba kart
 - krasnoludy: +1/3/7/12/18/25/30 pkt za 1/2/3/4/5/6/7+ kart
 - hobgobliny: +1 pkt za każdą kostkę siły x liczba kart
 - szczeroludzie: +(-3)/1/6/13/25 pkt za 1/2/3/4/5 kart
 - łupieżcy: +2 pkt x liczba kart
- +1 pkt za każdą kostkę odpadków, mikstury, żelaza
- +2 pkt za każdą kostkę złota
- +1 pkt za każdą kartę księgi w ręku (nieużyta)
- +2 pkt za znacznik pierwszego gracza

Pamiętaj:

- dostępność surowców jest ograniczona liczbą kostek surowców
- **czary** można zagrać w dowolnym momencie
- na kartach zbiórow i fantów są ikony **skarbow**: tarcza (brązowy), klejnot (niebieski), czar (zielony)
- ikona **X** pozwala odrzucić kostkę podejrzeń, ikona **X>** pozwala przekazać kostkę podejrzeń innemu graczowi
- w grze **dwuosobowej** otrzymujesz odpowiednio mniej:
 - 3 (zamiast 2) bandziarów może ukrytych w fazie apelu
 - 6 pkt (zamiast 8) na koniec za posiadanie karty celu lidera
 - 2 kostki (zamiast 3) za 1 miejsce w kanałach
 - 2 kostki (zamiast 3) za 1 miejsce w szpitalu
 - -6/0 pkt (zamiast -8/-4 pkt) w przypadku nalotu, w przypadku remisu nikt nie traci punktów
- karty **celów**:
 - **natychmiastowe**: kartę otrzymuje pierwszy gracz, który osiągnie cel
 - **lidera**: karta przechodzi do gracza (też od innego gracza), w momencie gdy ma więcej niż inni
 - **końcowe**: punkty dostają wszyscy gracze, którzy osiągną cel (chyba że warunek dotyczy pierwszych X miejsc)
- reguły **zaawansowane**:
 - gracze zaczynają z wartości 0 na torze reputacji
 - każdy gracz dostaje 2 karty **cech**, z których wybiera 1 (od ostatniego gracza), otrzymując premię na start
 - każdy gracz ma inną **początkową wartość** siły, podejrzeń i limit surowców na planszетce zaawansowanej
- w rozgrywce **solo** wykorzystuje się planszę strażników, talię strażników i talię lokacji oraz nieco inne reguły